Propag'action

AIDE DE JEU

OBJECTIF COMMUN

• **Obtenir le jeton nouveau remède :** réunir dans le laboratoire commun 1 carte microbiote, 1 carte macrophage, 1 carte nouvel antibiotique par joueur, et le jeton esprit d'équipe. N'importe quel joueur peut mettre ces cartes dans le laboratoire commun. Le jeton esprit d'équipe s'obtient quand chaque joueur a échangé (donné ou reçu) une carte avec un autre joueur au moyen d'une carte congrès.

• **ET éliminer toutes les bactéries du plateau** au moyen des cartes remèdes. Si vous avez obtenu le jeton nouveau remède, avec une carte remède bleu, rouge ou noir, vous pouvez respectivement éliminer directement toutes les bactéries bleues, bleues et rouges, ou bleues, rouges et noires sur votre station.

DÉROULEMENT GÉNÉRAL DU JEU : Au début de chaque tour de table, piocher et appliquer une carte évènement. A la fin du tour de table, les bactéries se propagent. **A son tour de jeu, chaque joueur effectue 4 phases dans l'ordre : action, financement, déplacement, pioche**.

LES PHASES DU JEU

1. PHASE ÉVÈNEMENT : une fois par tour, avant le tour du 1er joueur, piocher une carte évènement et appliquer son effet. Puis chaque joueur effectue à son tour de jeu les 4 phases dans l'ordre :

2. PHASE ACTION : jouer une carte de sa main puis,
–appliquer son effet et mettre la carte dans la zone 1 puis dans la zone d'investissement
– ou la placer dans son bureau pour une utilisation ultérieure (achat ou objectif caché dans la variante 3)
– ou la placer dans le laboratoire commun pour obtenir le jeton nouveau remède
– ou défausser une carte problème
– ou passez à la phase suivante

3.PHASE DE FINANCEMENT : acheter une carte de l'institut et la mettre dans la zone 2 puis dans la zone d'investissement
– avec les crédits indiqués sur les cartes jouées lors de la phase d'action
– et/ou avec les crédits obtenus en vendant des cartes de votre main au marché spatial (1 carte vendue = 3 crédits)
– ou vous n'achetez rien à ce tour et ajoutez une carte problème dans la zone d'investissement

4. PHASE DE DÉPLACEMENT : d'une station en suivant les flèches ou selon le pouvoir du personnage (à partir du 2e tour)
ajouter la carte station correspondante et un nombre de bactéries bleues égal au nombre de joueurs (jusqu'à ce que toutes les stations aient une carte).
Phase de pioche : compléter sa main à 5 cartes ou conserver ses cartes si 5 ou plus.

À LA FIN DU TOUR DU DERNIER JOUEUR
Phase de propagation : dès le 1er tour, si aucune bactérie n'a été enlevée, ajouter une bactérie rouge sur l'emplacement de chaque joueur
Dès que toutes les stations sont contaminées, transformer une bactérie bleue en rouge ou une bactérie rouge en noire s'il n'y a plus aucune bactérie bleue sur l'emplacement de chaque joueur.
Les stations décontaminées ne peuvent plus recevoir de bactéries

VOUS PERDEZ SI : la pioche problèmes est vide, **ou** toutes les bactéries sont noires, **ou** 1 bactérie noire sur le plateau et 1 station avec nombre de points de bactérie égal au nombre de joueurs x4 (bleu 1, rouge 2, noir 3 points), **ou** toutes les bactéries éliminées et pas de jeton nouveau remède en 3 tours, **ou** plus assez de cartes à piocher.