

Pandémie

Et voilà, un jeu dont le titre retient bien notre attention en cette période d'infection. Titre de nos jours aguicheur mais qui cache un jeu de société coopératif et néanmoins virulent.

L'heure est grave, le monde est sous le coup de 4 maladies dévastatrices: la jaune, la rouge, la noire et la bleue. Encore un coup des Smarties! Ces virus apparaissent dans différentes parties du monde Asie, Moyen-Orient, Afrique/Amérique du Sud, Europe/ Amérique du Nord et ne demandent qu'à se propager à travers le globe.

Le plateau de jeu, représentant la Terre avec les foyers d'infection des différents virus. Les cartes propagation et action.

Les mécanismes du jeu.

Le but du jeu est de trouver les quatre remèdes aux quatre maladies. Pour cela, il va falloir réunir 5 cartes « action » d'une même couleur, puis se diriger dans un centre recherche pour enfin trouver le remède.

Les cartes actions (verticales) et propagation (horizontales)

Durant son tour, un joueur va pouvoir effectuer 4 actions parmi un large choix: se déplacer (par voie terrestre ou aérienne), construire une station de recherche, soigner des maladies, trouver une virus, échanger une carte avec un autre joueur. Une fois, ses 4 actions effectuées, le joueur va tirer des cartes actions (dos bleu). Puis il va jouer le propagateur de maladie. Il va tirer des cartes « propagation » (dos vert) et les placer sur les villes indiquées un virus (cube coloré).

Bon jusque là, tout à l'air simple. Il arrive ce « oui mais »?

Si on peut gagner à Pandémie, on peut surtout perdre. Les conditions de défaite sont nombreuses: s'il n'y a plus de cartes «action» au moment où un joueur doit en tirer, la partie est perdue.

S'il n'y a plus de cubes d'une couleur alors qu'on doit en poser un sur le plateau, même sentence.

S'il y a une huitième éclosion, this is the end.

Une éclosion??? C'est malin de donner les règles dans le désordre!

Une ville ne peut contenir que 3 cubes d'une même couleur. Si on doit en placer un quatrième, il y a éclosion. Au lieu de ce quatrième cube, la ville reste à 3 mais toutes les villes voisines (reliées par une ligne rouge) se trouvent affectées par le virus. Si une des villes voisines possède déjà 3 cubes de cette couleur, c'est la deuxième éclosion qui se déclenche. Les effets avalanches sont toujours possibles.

Comment faire habilement monter la tension...

Dans la pile de cartes action (dos bleu) à piocher, se cachent des cartes malveillantes: les cartes «épidémie». Lorsqu'un joueur tire une de ces cartes, il prend la première carte de la pile «propagation» (dos vert) et place immédiatement 3 cubes virus de la couleur indiquée sur la ville correspondante. Il place cette carte dans la défausse des cartes «propagation». Il prend la défausse, la mélange et la place sur la pioche «propagation». Etrange manœuvre? Non, habile manœuvre! Le jeu se corse car les villes de la défausse sont des villes qui ont déjà été infectées et qui vont l'être de nouveau lors des phases de propagation suivantes. La pression monte!

La difficulté du jeu peu être adaptée en fonction du nombre de cartes «épidémie» que l'on place dans le paquet de cartes actions. On peut aller de 4 (facile) à 6 (difficile) cartes épidémie.

A Pandémie, comme ce survol des règles peut le montrer, le jeu est impitoyable, les conditions de défaites nombreuses et dès la première action, on s'approche de la fin du jeu. Une partie dure généralement 45min, ce qui est très court dans les jeux coopératifs. Impossible de jouer dans son coin, il faut coopérer avec les autres joueurs, se distribuer des tâches en fonctions du personnage que l'on dirige, discuter!

Les parties sont variées, grâce à la présence des 5 différents rôles mais surtout le tirage aléatoire des villes de départ infectées (4x12=48 villes). Pandémie est un jeu avec une bonne durée de vie qui permet d'enchaîner les parties sans ennui et cela durant toute la partie: personne ne végète en attendant la fin en 3ième ou 4ième position sans possibilité de victoire. C'est un bon jeu pour faire découvrir les jeux de société à des personnes peu habituées à cette pratique: en plus ici pas de jet de dé, pas de compétitions individuelles, de l'interaction permanente! Que demander de plus?

Attention tout de même à ce qu'un joueur un peu plus expérimenté (qui a dit grande gueule?) ne domine pas les débats et finalement joue pour les autres joueurs... C'est le défaut des jeux coopératifs.

La pandémie gagne le Café...

Un contre rendu de partie bientôt...

Titre: Pandémie

Auteur: Matt Leacock

Illustrateur: Joshua Cappel

Editeur: Filosofia

Année: 2008

Nombre de joueurs: 2-4

A partir de: 10 ans

Par

Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le vendredi 9 octobre 2009

Consultable en ligne : <http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/11352-pandemie.html>