

Pandémie, compte rendu 1.

Résumé d'une première partie de pandémie à quatre joueurs. Les règles ont été présentées ici, il est temps d'aller combattre les méchants virus. Pas si facile, il faut que les premiers réglages se fassent et le jeu peut se montrer capricieux: un adversaire de taille finalement.

On commence par la mise en place des éléments. Nous commençons par une partie facile, pour cela, il faut distribuer 2 cartes joueurs (les verticales) à chaque joueur puis séparer les cartes restantes en quatre paquets plus ou moins égaux et placer une carte épidémie dans chacun des paquets. On bat chaque paquet individuellement puis on les empile: la pioche est constituée.

Constitution des paquets: ici un mode facile quatre carte épidémie dans quatre paquets de cartes action. Ensuite on prend les paquets de cartes propagations (les cartes verticales). On tire les trois premières, les villes correspondantes reçoivent trois virus de la couleur indiquée. On tire trois nouvelles cartes dont les villes recevront deux virus, et enfin trois dernières cartes qui recevront un virus chacun. Les cartes de ces villes sont placées dans la défausse des cartes propagation.

Les villes infectées au début de la partie. Les villes de la première ligne 3 virus, la deuxième deux virus, la troisième trois virus.

Chacun joueur reçoit un rôle tiré au hasard dans le paquet de carte rôle. Notre partie se fera avec le médecin, le chercheur, le répartiteur et le scientifique. Chacun prend le pion de la couleur correspondante à sa carte et tout le monde se retrouve à Atlanta où est situé le seul centre de recherche présent sur la carte.

Les rôles ont été distribués.

Tout le monde est prêt...

Et la partie débute.

La carte au début de la partie.

Les zones les plus touchées sont en Asie centrale et en Asie du Sud-Est. Nous décidons d'envoyer le médecin en Asie en passant par l'Europe, il fera le ménage sur sa route. Un autre se dirigera vers l'Amérique du Sud et un autre vers la Chine via le Pacifique. Le répartiteur reste pour le moment à Atlanta et déplace les pions des autres joueurs.

Assez rapidement, les épidémies se renforcent dans la zone noire et rouge.

Premier problème, plus que trois! Première ville soudainement infectée: Hô Chi Minh. La situation s'aggrave avec l'arrivée rapide de la première épidémie. La carte du fond du paquet propagation est tirée et révèle Hô Chi Minh Ville comme ville infectée. On pose trois cubes sur Hô Chi Minh Ville. Les cartes de la défausse propagation sont battues et remisent sur le dessus du paquet propagation.

Un joueur décide de jouer une carte action spéciale de sa main: prévision. Il va pouvoir dévoiler les six premières cartes de la pioche propagation et les réarranger dans l'ordre de son choix. Bonne initiative car les villes rouges sont déjà fortement infectées. Il y a encore des villes à trois infections et il faut éviter absolument une nouvelle contamination qui signifierait une éclosion. Les cartes sont réarrangées dans un ordre estimé plus calme.

La pioche propagation avant et après la prévision.

Mais la situation reste tendue, l'Asie se rebelle. Médecin et scientifique sont à pied d'œuvre. Les cartes actions ne nous sont pas favorables, personne n'est en position pour avoir cinq cartes identiques.

Le ménage effectué dans la zone rouge, il faut s'occuper de la zone noire qui devient critique. Et puis enfin une éclaircie, un remède, le noir, c'est une bonne nouvelle. Si ce n'est qu'une nouvelle éclosion surgit...

Premier remède!

Quelques tour plus tard, une nouvelle épidémie, et des éclosions, la situation se dégrade une fois de plus dans la zone noire et la zone rouge. Décidément aucun répit ne nous est accordé.

La fin de partie approche, nous arrivons à trouver les remèdes bleus et jaunes grâce aux actions du chercheur et du scientifique. Le premier peut échanger des cartes avec les autres joueurs pour une action, tandis que le second peut trouver un remède pour 4 cartes seulement.

Ca chauffe toujours à l'Est. Avec un joli modèle de double éclosion entre Istanbul et Moscou.

La zone rouge reste incontrôlable et nous n'arrivons pas à nous organiser pour avoir 5 cartes rouges. Notre chercheur n'arrive pas à piocher de cartes rouges et les autres sont tous à une carte de la victoire. Mais jamais sans solution d'échange car toute l'attention est placée sur les villes continentes. Les éclosions sont nombreuses et la situation est alarmante.

Puis arrive la dernière carte piochée. C'est la fin et la victoire du jeu.

L'état du monde en fin de partie.

Une partie haletante sans temps mort. En mode facile avec un tirage de cartes peu favorable avec une propagation essentiellement en zone rouge ou noire nous avons quand même été pris de vitesse. Il faudra revoir notre stratégie pour les prochaines parties. Comme quoi, des virus confinés peuvent avoir un effet dévastateur. Nous avons subi 6 éclosions, ce qui nous a obligé à nous déplacer souvent pour éviter l'échec par trop d'éclosions.

Mais bon une défaite sans doute provoquée par un manque de coordination et peut-être quelque mauvais choix comme de ne pas utiliser le répartiteur qui est resté à Atlanta toute la partie et n'a fait que bouger les pions des autres joueurs.

Par

Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le jeudi 29 octobre 2009

Consultable en ligne : <http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/11392-pandemie-compte-rendu-1.html>