

Hémisphères

Variante à 2 plateaux

Présentation

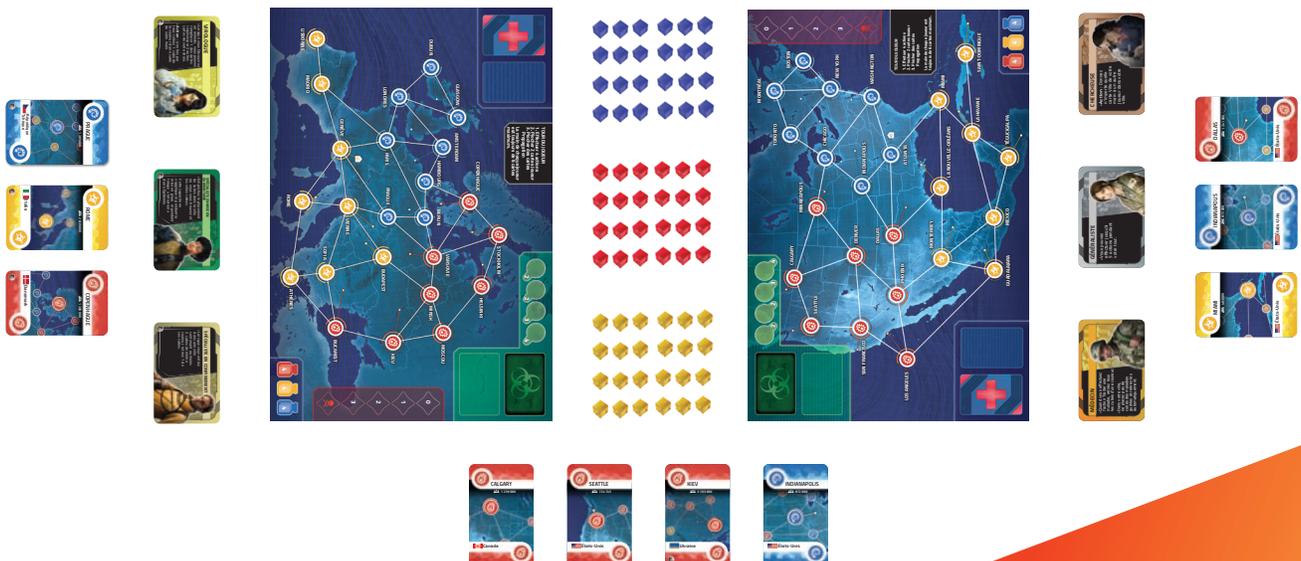
Dans Hémisphères, 2 joueurs combinent 2 boîtes de jeu de **Pandemic : Zone Rouge** pour se lancer un nouveau défi. Chaque joueur prend en charge une équipe spécialisée dans la lutte contre les épidémies, qui voyage d'un plateau à l'autre pour traiter les maladies et trouver des remèdes. Pour l'emporter, les joueurs doivent découvrir les 3 remèdes sur chacun des 2 plateaux. Une défaite sur l'un des plateaux signifie que la partie est perdue.

Important : pour jouer à cette variante, vous devez disposer de deux boîtes de jeu **Pandemic : Zone Rouge** différentes. De plus, les deux participants doivent connaître les règles de **Pandemic : Zone Rouge**, mais aussi les stratégies à mettre en place lors d'une partie.

Mise en place

Les joueurs peuvent s'installer côte à côte ou face à face, selon ce qui leur semble le plus pratique. Chaque joueur sélectionne une boîte de **Pandemic : Zone Rouge**, qui sera son continent de rattachement, puis procède à la mise en place de sa boîte normalement, à l'exception des points suivants :

- Alignez chacun 3 cartes Personnage devant vous et prenez les pions correspondants pour constituer votre équipe, puis placez un marqueur (un pion inutilisé, par exemple) sur votre carte Personnage située le plus à gauche pour indiquer que dans votre équipe, ce personnage sera le premier à jouer son tour. Vous ne possédez qu'une seule main de cartes chacun pour vos trois personnages. (Attention, vous ne pouvez pas utiliser tous les personnages pour jouer à Hémisphères. Consultez la section « Précisions » en p.4 pour plus de détails.)
- Lorsque vous préparez les cartes Joueur de votre boîte, retirez les cartes Événement et mélangez les cartes Ville. Distribuez-vous 3 cartes Ville pour former votre main de départ et mettez 2 cartes Ville de côté (pour l'étape suivante). Ensuite, mélangez les 4 cartes Événement avec le reste des cartes Ville. (Les mains de départ des joueurs n'incluent ainsi aucune carte Événement.)
- Prenez les 2 cartes mises de côté par chaque joueur et placez-les à côté des plateaux. Elles forment les archives de départ, communes aux deux joueurs.
- Prenez 12 cubes de maladie de chaque couleur dans chaque boîte et formez ainsi une réserve de 24 cubes de chaque couleur. Cette réserve est commune aux deux plateaux. Remettez le reste des cubes dans leurs boîtes respectives. Ensuite, effectuez le reste de la mise en place normalement pour chaque continent.
- Choisissez le premier joueur.



Déroulement de la partie

Une partie de *Hémisphères* consiste en deux parties simultanées de **Pandemic : Zone Rouge** au cours desquelles les joueurs coopèrent pour trouver les trois remèdes sur chaque plateau. Les pions de chaque joueur peuvent passer d'un plateau à l'autre, ce qui leur permet de s'entraider pour traiter les maladies, de partager des cartes, d'effectuer des actions ou de mettre en œuvre des stratégies communes. Toutes les règles normales de **Pandemic : Zone Rouge** s'appliquent, à l'exception des points évoqués dans ce document.

Deux plateaux de jeu

Votre équipe de trois pions commence la partie sur votre continent de rattachement (le plateau que vous avez choisi pendant la mise en place). Bien que vos pions puissent passer d'un plateau à l'autre, pendant chacun de vos tours vous résoudrez toujours les phases « Piocher 2 cartes Joueur » et « Piocher des cartes Propagation » uniquement sur votre continent de rattachement.

Vous devrez ainsi résoudre les cartes Joueur, Propagation et Épidémies, mais aussi effectuer le suivi de la vitesse de propagation et des éclosions comme si vous jouiez uniquement avec votre propre boîte. La seule exception est la réserve commune de cubes de maladie, qui diminue légèrement vos chances de perdre la partie par manque de cubes d'une couleur dans la réserve.

Tours des joueurs

Les phases de chaque tour se déroulent normalement, mais chaque joueur gère 3 personnages différents. Le premier joueur effectue son premier tour (4 actions, puis pioche de cartes et propagation sur son plateau) avec son premier personnage, puis l'autre joueur effectue son premier tour avec son premier personnage. Ensuite, le premier joueur effectue son premier tour avec son deuxième personnage, et ainsi de suite.

Les joueurs effectuent ainsi leurs tours en jouant successivement leurs personnages, de gauche à droite, puis en revenant au personnage le plus à gauche. Déplacez votre marqueur au fur et à mesure pour indiquer quel personnage agit.

Chaque joueur ne dispose que d'une seule main de cartes pour ses 3 personnages, mais sa limite de cartes en main reste 6. Les joueurs peuvent toutefois utiliser les archives pour dépasser cette limite.

Les archives

Les archives sont une zone située à côté des plateaux de jeu. Au début de la partie, elles contiennent 4 cartes Ville (placées pendant la mise en place). L'action Accéder aux archives permet aux joueurs de déposer de nouvelles cartes dans les archives ou d'en retirer.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Ville que les joueurs peuvent placer dans les archives.

Nouvelle action : Accéder aux archives

Action : une fois par tour, vous pouvez accéder aux archives, soit pour y déposer 1 carte Ville de votre main, soit pour en retirer 1 carte, que vous placez dans votre main.

Vous pouvez :

- Déposer ou retirer la carte Ville **correspondant à votre ville**.
- Déposer ou retirer une carte Ville de l'autre plateau **de la couleur de votre ville**.

Nouvelle action : Transfert d'échantillon

Action : si l'autre joueur a un personnage dans votre ville et qu'il est d'accord, vous pouvez effectuer une des actions suivantes :

- Lui donner une carte Ville de l'autre plateau de la couleur de votre ville.
- Lui prendre une carte Ville de l'autre plateau de la couleur de votre ville.

Exemple : Lola se trouve à Washington (une ville bleue d'Amérique du Nord). Elle donne la carte Ville Berlin (une carte bleue du plateau Europe) à Arthur, qui se trouve également à Washington.

Découvrir un remède

Pour résoudre cette action, appliquez les règles habituelles, avec les ajustements suivants :

- Vous devez vous trouver dans une ville présentant une icône de station de recherche  pour effectuer cette action.
- Lorsque vous défaussez des cartes Ville, vous pouvez utiliser des cartes de la bonne couleur de l'une ou l'autre des boîtes.
- Lorsque vous découvrez le remède d'une maladie, placez le flacon **sur votre plateau actuel**. Vous pouvez découvrir des remèdes sur l'autre plateau aussi (et pas uniquement sur votre continent de rattachement).
- Chaque remède ne s'applique qu'au plateau sur lequel se trouve le flacon.

Exemple : bien que le remède bleu ait été découvert en Amérique du Nord, vous ne pouvez pas traiter plus efficacement la maladie bleue en Europe avant d'y avoir découvert le remède bleu.

Se déplacer entre les plateaux

Les pions peuvent passer d'un plateau à l'autre grâce à l'action Vol charter, à l'action Vol direct ou grâce aux capacités de leurs personnages et aux effets des cartes Événement.

Victoire

Lorsque vous avez découvert les remèdes des 3 maladies sur les deux plateaux, les joueurs gagnent immédiatement la partie. Lorsqu'une condition de défaite est remplie, sur l'un ou l'autre des plateaux, la partie se termine et les deux joueurs ont perdu. N'oubliez pas que les joueurs peuvent découvrir un remède sur les deux plateaux !

Niveau de difficulté et défis

La variante *Hémisphère* peut se jouer au niveau d'initiation, ou aux difficultés standard et héroïque. Pour jouer aux difficultés standard et héroïque, ajoutez un défi (cartes Crise ou Mutation) de votre choix, au hasard, à chaque plateau.

Chaque défi n'affecte que le plateau auquel il a été attribué. Par exemple, si vous piochez une carte Mutation ou Crise, elle n'affecte que le plateau sur lequel vous l'avez piochée.

Précisions

- Vous ne pouvez pas utiliser la Chercheuse (Amérique du Nord) lorsque vous jouez à cette variante.
- Au cours de la partie, certains effets renvoient au « plateau actuel » d'un pion : il s'agit du plateau sur lequel il se trouve, contrairement à l'« autre plateau », qui est celui sur lequel le pion ne se situe pas.
- La capacité du Médecin (Amérique du Nord) s'applique uniquement aux maladies dont le remède a été découvert sur son plateau actuel.
- L'événement Pont Aérien (Amérique du Nord) peut déplacer un pion d'un plateau à l'autre.
- L'action Transfert d'échantillon ne remplace pas l'action Partager des connaissances, mais permet plutôt aux joueurs de s'échanger des cartes des différents plateaux.
- Quel que soit le plateau actuel de votre pion lorsque vous défaussez des cartes Ville, placez-les dans la défausse de leur plateau d'origine.
- Lorsque vous résolvez un effet qui concerne un paquet de cartes, comme Préviation (Europe), vous pouvez choisir un paquet sur n'importe quel plateau.