



≡ **LIVRE DE RÈGLES** ≡

FLYOS 

TABLE DES MATIÈRES

Ce qu'il y a dans la boîte	3
Objectif / Préparation	5
En résumé	6
Survol des types de cartes	7
Déroulement d'un tour	8
Fin du Round / Conditions de victoire	10
Les cartes	11
Infections	11
Traitements	13
Transfusion / Joueur Mort / Variante	14
Crédits	15



CE QU'IL Y A DANS LA BOÎTE

1 LIVRE DE RÈGLES



142 CARTES INFECTIONS



6 CARTES MALCHANCE



6 PLATEAUX DE JOUEURS



149 CARTES TRAITEMENTS



JETONS

1 PATIENT ZÉRO



6 TRANSFUSION SANGUINE



18 MARQUEURS



BIENVENUE DANS LE LAB !

Bienvenue aux audacieux volontaires! Vous vous apprêtez à participer à notre programme... spécial! Dans ce laboratoire ultra-sécurisé, vous serez livrés à vous-même avec les plus splendides, les plus magnifiques, les plus virulentes infections que nous ayons recensées au fil des ans. Tous ces micro-organismes sont excellents pour une chose bien précise: vous infecter et vous détruire. Mais, mais, mais... n'ayez crainte! Vous trouverez également la force nécessaire de vous soigner avec une panoplie de traitements dernier cri. Si, de fortune, l'un de vous devait périr, eh bien... comme mentionné dans votre contrat, alinéa A.38, nous couvrirons* vos frais d'enterrement. (*certaines conditions s'appliquent) N'oubliez pas, vous êtes des pigeons pionniers au service de la science. Une petite signature ici, et ici... Voilà! Vous pouvez maintenant entrer dans... LE LAB!



OBJECTIF

LE LAB est un jeu de cartes compétitif pour **3 à 6 joueurs**. Dans ce laboratoire loufoque, soyez confrontés aux micro-organismes les plus dangereux qui soient. **Gagnez 10 points de guérison** avant vos adversaires et évitez de succomber aux diverses infections qui joncheront votre expédition.

PRÉPARATION

Avant de démarrer une partie, chaque joueur doit prendre **3 jetons Marqueur**, **1 jeton Transfusion sanguine** et **1 plateau de joueurs** au choix. Les plateaux de joueurs ont deux côtés imprimés. D'un côté, on retrouve un personnage avec un **Avantage** et un **Handicap** qui lui sont propres. De l'autre, le plateau est générique (recommandé pour les joueurs débutants).

1. On décide du **premier joueur** en identifiant la personne ayant été le plus récemment malade dans le monde réel. Cette personne prend le jeton **Patient zéro**.
2. Mélangez les cartes **Infections** et déposez la pile sur la table.
3. Mélangez les cartes **Traitements**, distribuez 5 cartes à chaque joueur et déposez le reste de la pile sur la table. Ne montrez pas vos cartes aux autres joueurs.
4. Mélangez les cartes **Malchance** et déposez la pile sur la table.



EN RÉSUMÉ

Voici comment se déroule chaque **Round** dans une partie :

- 1 Le **Patient zéro** forme la **main du Round** en piochant dans la pile **Infections** ;
- 2 En commençant par le **Patient zéro** et suivant le sens horaire, chaque joueur joue son tour :
 - Il choisit une carte de la **main du Round** ;
 - Il affronte l'infection en jouant ses cartes **Traitements** ;
 - S'il n'arrive pas à la vaincre seul, il peut demande de l'aide aux autres joueurs ;
 - S'il guérit l'infection, il gagne des points de guérison ;
 - S'il n'y arrive pas, il reçoit un point d'infection.
- 3 Les joueurs piochent jusqu'à 5 cartes **Traitements** pour reformer leur main ;
- 4 Finalement, le jeton **Patient zéro** est donné au joueur suivant, dans le sens horaire.

MAIN DE JOUEUR



MAIN DU ROUND



SURVOL DES TYPES DE CARTES



INFECTIONS

Micro-organisme

Infecte le joueur actif, qui doit combattre sa **virulence** à l'aide des cartes **Traitements**.



Facteur aggravant

Désavantage le joueur actif, mais lui octroie 1 point de **guérison** supplémentaire s'il arrive à vaincre le micro-organisme.



Fléau

Donne 1 point de **complication** au joueur actif et aussi, parfois, le pouvoir de faire perdre des points de **guérison** aux autres joueurs.

MALCHANCE

Ce sont des cartes numérotées de 0 à 3. Ce chiffre correspond au nombre de **points de guérison** que perd un joueur ciblé par une carte **Fléau**.



TRAITEMENTS

Système immunitaire

Ces cartes possèdent une **force** avec laquelle le joueur peut combattre la **virulence** d'une infection.

Remède

Les cartes **Vaccin**, **Médicament** et **Biocide** permettent de guérir de certaines infections. Les cartes **Produits antiseptiques**, **Immunothérapie**, et autres cartes exotiques ont parfois une **force** et/ou d'autres **effets uniques**.



Manigance

Cartes qui peuvent être **jouées à n'importe quel moment** (pendant le tour du joueur ou non) contre d'autres joueurs pour leur mettre des bâtons dans les roues.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

Le **premier joueur** (Patient zéro) pioche autant de cartes **Infections** qu'il y a de joueurs et compose ainsi la **main du Round**. Il en choisit une, la dépose face visible sur la table, puis dépose le reste de la main face cachée, à côté de la pile. À l'aide des cartes **Traitements** en sa possession, il devra combattre cette infection.

Chaque micro-organisme possède une valeur comprise entre 2 et 10 : il s'agit de sa **virulence**. Pour le combattre avec succès, le joueur doit jouer une ou plusieurs cartes **Traitements (Système immunitaire)** dont la **force** totale sera égale ou supérieure à la **virulence** du micro-organisme. Certaines **infections** peuvent être combattues à l'aide de cartes **Remède**. Il est important de noter que plusieurs cartes **Traitements** sont uniquement efficaces contre certains micro-organismes désignés.

EXEMPLE : les cartes **Assassin** (cellules NK) sont seulement efficaces contre les **virus**, tandis que les cartes **Antiparasite** (Éosinophiles) sont seulement efficaces contre les **protozoaires** et les **helminthes**.



EXEMPLE : une infection bactérienne **Intoxication alimentaire** qui a une **virulence** de 3 peut être guérie par une carte **Alarme** de force 1 et une carte **Cellule B** de force 2. Un joueur peut donc jouer ces deux cartes ou toute autre combinaison possible pour combattre cette infection. Le joueur pourrait aussi utiliser deux cartes **Cellule B** (chacune ayant une **force** de 2), usant ainsi d'une **force** totale de 4 pour vaincre le micro-organisme dont la **virulence** est de 3.



Un joueur actif ayant réussi à combattre sa carte **Infections** avec ses propres cartes **Traitements** gagne 1 point de **guérison**. Il avance donc son **jeton Marqueur** d'une place sur la **ligne des guérisons** de son plateau de joueur.

Si le joueur actif ne parvient pas seul à vaincre l'infection, il peut demander **l'aide des autres joueurs**. Le joueur actif peut s'adresser à n'importe quel autre joueur de son choix autour de la table :

- Si le joueur actif ne possède pas le nombre de cartes suffisant pour cumuler la **force** totale requise pour vaincre l'infection, il joue alors les cartes qu'il possède. Les «joueurs aidants» peuvent ensuite ajouter des cartes **Traitements** pour vaincre le micro-organisme. Si l'infection est guérie, tous les joueurs ayant participé gagnent 1 point de **guérison**.
- Si le joueur actif ne possède aucune carte permettant de vaincre l'infection, les «joueurs aidants» doivent combattre eux-mêmes l'infection. S'ils y parviennent, ils gagnent 2 points de **guérison** chacun. En revanche, le joueur actif ne reçoit pas de point de **guérison**.

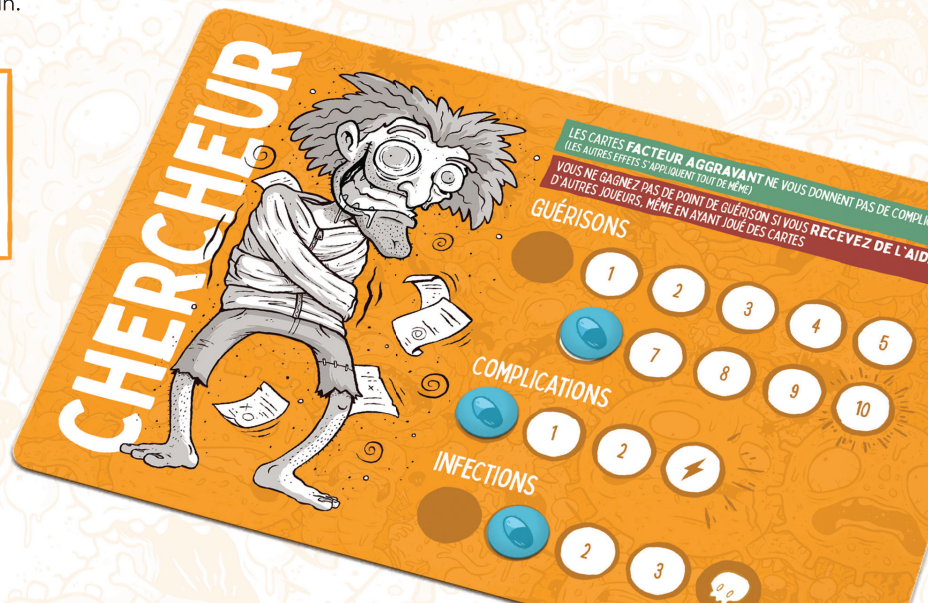
NOTE :

- Les joueurs peuvent **refuser** d'aider un autre joueur.
- Si les cartes du premier «joueur aidant» n'ont pas été suffisantes pour **guérir l'infection**, le joueur actif peut continuer de demander l'aide d'autres joueurs, jusqu'à ce que l'infection soit **guérie**, ou que tous aient essayé d'aider. Le joueur actif peut aussi décider qu'il ne veut plus d'aide.



Si, malgré tout, le joueur actif n'arrive pas à soigner l'infection, il avance son **jeton Marqueur** d'une place sur la **ligne des infections** de son **plateau de personnage**. Si le **marqueur d'un joueur atteint 4** au cours de la partie, celui-ci est considéré comme « mort » et est éliminé. Il peut toutefois être sauvé par une **transfusion sanguine** (voir page 14).

Lorsque le joueur actif a terminé son tour, le joueur suivant (dans le sens horaire) prend les cartes de la **main du Round** qui ont été laissées sur la table par le joueur précédent. Il en choisit une, qu'il place face visible sur la table, et dépose le reste des cartes, face cachée.



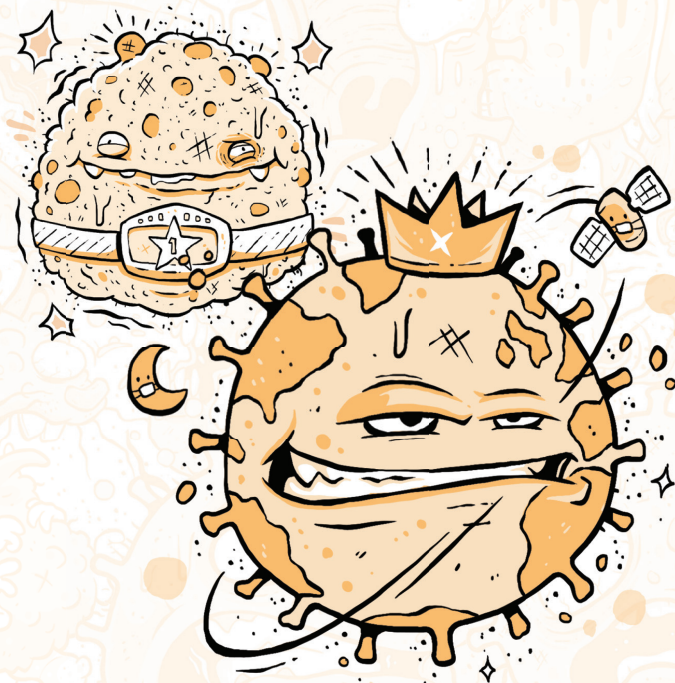
FIN DU ROUND

Lorsque tous les joueurs ont affronté une carte **Infections**, le **Round** est complété. Les joueurs peuvent choisir de **défausser les cartes Traitements** qui sont encore dans leur main ou de les **garder pour le prochain Round**. À tour de rôle, les joueurs piochent, dans la pile **Traitements**, le nombre de cartes nécessaire pour compléter leur main (total de 5 cartes).

Le jeton **Patient zéro** est donné au joueur suivant dans le sens horaire. C'est ce joueur qui effectue la pioche des cartes **Infections** et qui devra en choisir une en premier.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le premier joueur à atteindre **10 points de guérison** sur son plateau de joueur remporte la partie. En cas d'égalité, la victoire revient au joueur ayant le moins de points d'infection sur son plateau de joueur. Si l'égalité persiste, le joueur qui a toujours son jeton **Transfusion sanguine** gagne la partie.



LES CARTES

INFECTIONS

MICRO-ORGANISMES

Il existe 7 types de micro-organismes. Les **bactéries**, les **virus**, les **protozoaires**, les **mycètes** et les **helminthes** : ces micro-organismes peuvent être guéris à l'aide de différentes cartes **Traitements**. Les **arthropodes** ne peuvent être guéris que par les cartes **Biocide**. De plus, ils donnent 1 point de **complication** supplémentaire et vous forcent aussi à piocher un nouveau micro-organisme (ignorez les cartes **Facteur aggravant**) dans la pile de cartes Infections (et non dans la **main du Round**). Les **prions** sont quant à eux incurables : ils font donc directement prendre 1 point **d'Infection** au joueur, en plus de lui donner 1 point de **complication**.

Certaines cartes **Infections** sont **contagieuses** et infectent plus d'un joueur à la fois ; dans ce cas, tous les joueurs touchés doivent combattre cette infection. La répartition des points (**guérison** et/ou **infection**) s'applique de la même façon.

EXEMPLE : un joueur actif pioche l'infection **gonorrhée** (Virulence 3). Cette infection est **contagieuse**. Le joueur actif doit alors **choisir un autre joueur** qui sera également **infecté**. Les deux joueurs doivent désormais **combattre l'infection** et chacun d'eux doit accumuler le nombre de points de **force** nécessaires pour atteindre ou dépasser le niveau de **virulence** de l'infection. Chacun d'eux peut demander de l'aide aux autres joueurs, à commencer par le joueur actif.

NOTE : un «joueur aidant» peut porter secours à **plusieurs joueurs** infectés si on le lui demande plusieurs fois au cours du même tour et qu'il accepte.



NOTE : lorsqu'un symbole **médicament** ou **vaccin** est accompagné d'un **chiffre**, cela signifie que ce type de carte ne guérira pas automatiquement ce micro-organisme, mais changera sa **virulence d'origine**.

EXEMPLE : pour guérir la **grippe A H1N1**, vous pouvez soit :

- Combattre normalement la **virulence d'origine**, soit de **4** ;
- Utiliser un **vaccin** pour abaisser la **virulence à 1** ;
- Utiliser un **médicament** pour abaisser la **virulence à 2**.



FACTEURS AGGRAVANTS

Dans la **main du Round**, il est possible de piocher des cartes **Facteur aggravant**. Le joueur actif qui en pioche une subit la conséquence mentionnée pour le **Round** en cours.

EXEMPLE : le joueur actif pioche une carte **Malnutrition**. La **virulence** de toutes les cartes **Infections** qu'il affrontera durant ce **Round** sera donc de **+1**.

Il doit ensuite piocher directement de la pile **Infections** jusqu'à ce qu'il tombe sur un micro-organisme (il ne pioche pas dans les cartes de la **main du Round**, sélectionnées en début de **Round**). S'il pioche une ou plusieurs autres cartes **Facteur aggravant**, il les défausse jusqu'à piocher une carte micro-organisme.

Si un joueur réussit à guérir un micro-organisme malgré sa carte **Facteur aggravant**, il obtient **2 points de guérison** au lieu de 1. S'il doit demander de l'aide, le joueur récolte alors 1 seul point.

Certaines cartes donnent 1 point de **complication**. Un joueur qui subit une complication doit alors avancer son jeton **Marqueur** de 1 point sur la ligne **complication** de son plateau de joueur, peu importe s'il a réussi ou non à guérir l'infection. Après avoir accumulé **3 points de complication**, le joueur doit **ajouter 1 point d'infection** sur son plateau de joueur et ensuite remettre son compteur **complication** à 0.

FLÉAUX

Lorsqu'une carte **Fléau** est piochée par un joueur, celui-ci doit également piocher une carte **Malchance**. Ces cartes sont numérotées de 0 à 3, ce chiffre indiquant le nombre de points de **guérison** qui sera perdu. Le joueur visé devra alors retirer ces points de son plateau de personnage. De plus, chaque carte **Fléau** ajoute 1 point de **complication** au joueur actif.



TRAITEMENTS

CARTES SYSTÈME IMMUNITAIRE

Ces cartes permettent de combattre la **virulence** d'un micro-organisme, ce qui se fait à l'aide de leur **force**. Cependant, elles ne sont pas toutes efficaces contre l'ensemble des micro-organismes. Le symbole situé en haut de la carte indique quel micro-organisme sera affecté. Certaines cartes **Système immunitaire** ont aussi un effet secondaire, indiqué au bas de la carte.

CARTES REMÈDE

Il existe plusieurs types de cartes **Remède**. Les cartes **Vaccin** permettent de soit guérir intégralement ou diminuer la virulence de certains micro-organismes (dont le symbole Vaccin est indiqué sur sa carte) sans avoir à cumuler la **force** requise. Les cartes **Médicament** permettent aussi de guérir intégralement les micro-organismes (dont le symbole Médicament est indiqué sur sa carte), mais ces derniers sont associées à un type précis de micro-organismes (bactérie, virus, etc.). Les cartes **Bactériophage** affectent uniquement les micro-organismes de type **Bactérie**, et les cartes **Biocide** n'affectent que les **Arthropodes**. Les autres cartes **Remède** offrent des bonus particuliers, indiqués sur la carte.

CARTES MANIGANCE

Dans la pile de cartes **Traitements**, on retrouve également des cartes **Manigance**. Ces cartes peuvent être jouées à tout moment, par n'importe quel joueur (pendant leur tour ou non). Ces cartes sont utilisées pour nuire aux autres joueurs. Elles ont plusieurs effets, décrits directement sur la carte.

EXEMPLE : Un joueur actif joue une carte **Vaccin** pour guérir la **coqueluche**, mais un autre joueur décide de jouer sa carte **Manigance Antivax**. Celle-ci annule donc la carte jouée par le joueur actif, qui devra alors trouver une autre façon de vaincre sa coqueluche... ou non !



TRANSFUSIONS SANGUINES

Lorsqu'un joueur «**meurt**», un autre joueur peut le **ramener à la vie** à l'aide de son jeton **Transfusion sanguine**, chacun n'étant utilisable qu'une fois dans la partie. Le joueur qui a le **moins de points de guérison** est celui qui peut faire un don en premier. Si ce joueur accepte de faire un **don de sang**, il doit défausser son jeton **Transfusion sanguine**. Le donneur obtient par la suite **2 points de guérison et 1 point de complication**.

Le joueur mourant est alors sauvé. Il peut continuer à jouer et doit reculer son **jeton Marqueur infection** de 1 point sur son plateau de joueur.

Si le joueur ayant le moins de points de **guérison** refuse de faire un don de sang, ou qu'il n'a simplement plus de jeton (en ayant déjà fait un don lors d'un précédent tour), on demande alors au prochain joueur ayant le moins de points de **guérison**. En cas d'égalité (en termes de points de **guérison**), le joueur «**mourant**» peut choisir de quel joueur il veut recevoir le don.

Si aucun joueur ne peut lui faire de **transfusion sanguine**, le joueur est considéré comme «**mort**» et est éliminé.



JOUEUR « MORT »



Le premier joueur à mourir pendant la partie aura tout de même un rôle à jouer avant la fin. À chaque début de tour, il est maintenant responsable de piocher les cartes **Infections** pour former la **main du Round**. Il doit en piocher autant qu'il y avait de joueurs au début de la partie. Pour chaque joueur éliminé, le joueur mort retire ensuite une carte de son choix de cette **main du Round**, puis remet les cartes restantes au **Patient zéro**. Il va sans dire que le joueur mort peut se faire un malin plaisir de défausser les cartes trop faciles et ne conserver que les infections les plus virulentes.

EXEMPLE: La partie démarre avec 5 joueurs. Après un certain temps, 2 joueurs sont éliminés. Le premier joueur **éliminé** devient le **joueur mort**. Celui-ci pioche donc 5 cartes de la pile **Infections** et en conserve 3 de son choix (pour les 3 joueurs restants). Ceci constitue désormais la nouvelle **main du Round**, qui est remise au **Patient zéro**.

VARIANTE AU JEU (POUR JOUEURS EXPÉRIMENTÉS)

Vous trouvez que le jeu est trop facile? Pas de problème!

Désormais, seules **3 infections sur le plateau de personnage** suffisent à entraîner la mort d'un joueur. Cela augmentera la probabilité d'utilisation des jetons **Transfusion sanguine** et changera vos stratégies!

CRÉDITS

Un jeu conçu par: **Pr. Patrick Fillion**

Un jeu édité et publié par: **FLYOS**

Illustrations: **Allan Ohr**

Direction artistique: **Marie-Michèle Ayotte**

Direction de création: **Gary Paitre**

Direction des opérations: **Thomas Filippi**

Game design additionnel: **Gaspard Dauvillier**

Rendus 3D: **Baptiste Collay**

Traduction anglaise: **Melanie Kathan**

Coordination et révision du texte anglais:
Geneviève Bergeron

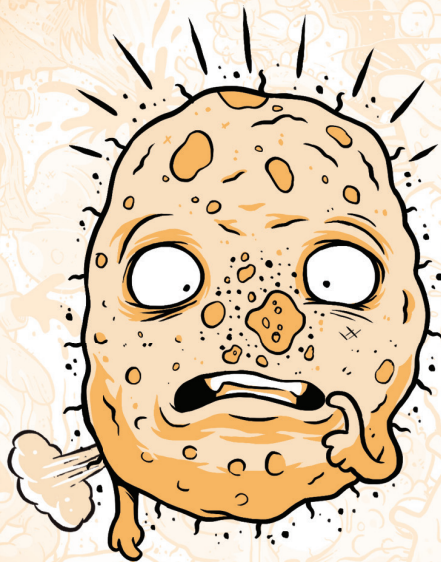
Révision de texte français: **Laure Henri-Grand**

Testeur: **Cyril Dupont**

REMERCIEMENTS DE L'AUTEUR :

Tout d'abord, j'aimerais remercier l'extraordinaire équipe chez FLYOS. Merci de m'avoir fait confiance et d'avoir cru en ce jeu. Votre aide, vos conseils, votre enthousiasme et votre professionnalisme ont été grandement appréciés. Tout le temps et l'énergie que vous avez investis dans ce projet sont remarquables et cela me touche beaucoup. J'aimerais aussi souligner l'apport d'Adèle Bluteau et de Valérie Yobé, de l'Université du Québec en Outaouais, pour avoir créé un prototype du jeu. Une pensée pour mes ancien(ne)s et futur(e)s étudiant(e)s, qui m'ont inspiré pour créer cet outil d'apprentissage ludique. Merci également à ma famille, pour leur soutien indéfectible dans tout ce processus. Merci à vous, chers joueurs et chères joueuses, et amusez-vous bien!





FLYOS 