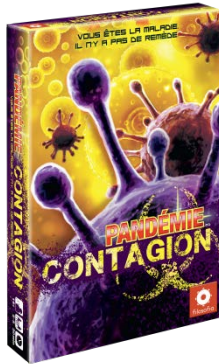


Chronique « Jeux de société »

Pandémie : Contagion



En 2008, Pandémie proposait un défi de taille, sauver l'humanité contre quatre virulentes maladies. Vous incarniez alors le rôle de spécialistes membres d'une équipe de prévention médicale luttant pour enrayer la propagation de quatre maladies. À présent, les rôles sont inversés. Vous êtes une maladie mortelle et tentez d'exterminer la civilisation humaine. Aucun remède se dressant sur votre chemin, votre rapidité d'incubation, la virulence de vos infections et votre résistance aux efforts de l'Organisme Mondial de la Santé pour vous éradiquer dicteront votre réussite. Deviendrez-vous l'ultime virus? Bienvenue dans Pandémie : Contagion!

Description

Pandémie : Contagion est un jeu d'une durée d'environ 30 minutes dans lequel vous êtes en compétition contre d'autres virus (les autres joueurs) dans une course pour l'anéantissement de l'humanité. Vos cibles sont les populations des grandes villes du globe. Vous devrez donc optimiser vos capacités d'incubation, d'infection et de résistance aux remèdes pour l'emporter. Grâce à votre capacité de mutation, vous pourrez améliorer vos chances de l'emporter. À vous de saisir les opportunités, qui s'offre à vous, mais attention, les autres virus ne vous feront pas de quartiers.

Une partie se dispute en douze manches. Chacune d'elles débute par la révélation d'une carte Évènement. À tour de rôle, après avoir résolu l'évènement, le joueur effectue deux actions parmi les suivantes : Piocher des cartes Contagion, Infecter une ville ou Renforcer sa maladie. L'action Piocher des cartes permet d'ajouter des cartes Contagion à sa main. Pour accomplir l'action Infecter une ville, le joueur place un certain nombre de cubes maladie sur la carte Ville de son choix. Enfin, l'action renforcer la maladie permet au joueur de muter son virus sur l'une des trois pistes le caractérisant. Pour ce faire, il défausse le nombre de cartes requises pour passer d'un niveau à l'autre. La position sur l'échelle de mutation indique la force du virus pour Piocher des cartes Contagion, Infecter une ville ou Résister aux efforts de l'OMS qui tente de l'anéantir.



Un décompte des points se produit dès que deux cartes Évènement retournées montrent un symbole Bilan des morts. Des points sont également marqués à tout moment, lorsqu'une ville est éradiquée, c'est-à-dire, que le nombre de cubes présents sur la carte a atteint le nombre Population indiqué sur la carte Ville. Le joueur comptant le plus de cubes maladie remporte les points Population et les autres joueurs marqueront potentiellement des points équivalents aux positions 2 et 3, toujours selon le nombre de cubes maladies qu'ils auront placés sur cette carte Ville.

À la fin de la partie, lorsque la dernière carte OMS est révélée ou lorsqu'il ne reste plus que deux villes à infecter, un dernier décompte est effectué et le joueur ayant marqué le plus de points remporte la partie.



Points forts : Règles simples et bien expliquées dans le manuel. Elles se retrouvent également sur chaque plateau de joueur. La séquence des événements varie d'une partie à l'autre, ce qui ajoute une dimension d'imprévisibilité. Le matériel est de qualité. Comme ce jeu ne requiert que peu d'espace, il est parfait pour les voyages. Plusieurs stratégies peuvent mener à la victoire. Le volet artistique est soigné.

Points faibles : Le jeu manque peut-être de profondeur, toutefois il n'avait pas la prétention d'un jeu costaud. Il n'offre pas de nouveautés côté mécanique. Peut-être s'essoufflera-t-il rapidement? C'est à suivre. Si le volet hasard vous incommode, n'optez pas pour ce jeu. Les cartes événements provoquent des situations pouvant être très coûteuses pour certains joueurs et favorables à d'autres. Pour les sensibles à l'éthique, il faudrait faire abstraction du thème. Tuer le plus d'humains n'est pas toujours bien perçu. Surtout après les ravages occasionnés par l'Ebola.



Mon appréciation : J'ai bien aimé chaque partie jouée et comme le rythme est rapide, il n'y a pas de temps morts. La mécanique de jeu est cohérente avec le monde de Pandémie. Elle est bien adaptée au thème, même si ce dernier aurait pu être n'importe lequel. Est-ce que Filosofia souhaitait profiter du nom Pandémie pour assurer un succès commercial à ce nouveau chapitre? Peut-être bien, mais peu importe, Pandémie : Contagion s'avère selon moi une belle réussite. Je ne refuserai jamais une partie.

Les composantes

5 plateaux individuels, 60 cartes Contagion, 24 cartes Ville, 12 cartes Évènement, 6 cartes Organisation Mondiale de la Santé, 5 marqueurs de pointage, 5 vases de pétri, 75 cubes Maladie (25 par joueur) et 1 plateau de décompte des points.



Fiche technique

Auteur	Carey Grayson
Artistes	Marie-Hélène Bérubé, Josh Cappel, Philippe Guérin, Marie-Ève Joly, Olivier Lamontagne et Chris Quilliams
Éditeur - version française	Filosofia
Années	2014
Fabrication	Chine
Nombre de joueurs	2 – 5 (en fait 3 à 5 mais, une variante pour 2 joueurs est proposée dans la règle)
Âge	13 ans et plus
Durée	30 minutes
Prix	35\$
Domaine	Jeu tactique
Thématique	Médicale, propagation de maladies
Mécaniques de jeu	Contrôle de régions, gestion de main, décomptes multiples
Extensions	

« *Ludiquement vôtre* »,

Benoît.