

Chronique « Jeux de société »

Pandémie



La grippe A (H1N1) est de retour ! Vous vous souvenez sûrement du délire collectif de 2009 attribuable à la pandémie causée par cette souche de la grippe. Ce virus, responsable de la grippe espagnole de 1918, réapparaît soudainement au Mexique et se propage rapidement dans le monde entier. Dans l'univers des jeux de société, Matt Leacock crée en 2008 le jeu *Pandémie*, tout juste avant l'éclosion de la grippe A. Vision du futur ou simple hasard ? Tout comme la grippe, l'engouement pour ce jeu est contagieux et se propage à grande vitesse. La première édition s'est envolée en quelques mois. Plus de 200 000 exemplaires de ce jeu, traduit en 19 langues, ont été vendus à ce jour. La version française est publiée chez Filosofia, un éditeur québécois. Ce dernier lui refait une beauté et publie en 2013 une version améliorée du jeu.

Description

Pandémie est un jeu de collaboration conçu pour 2 à 4 joueurs qui incarnent les membres d'une équipe de prévention médicale et qui doivent combattre quatre maladies mortelles. L'équipe aura à parcourir les grandes villes du monde afin d'entraver la progression de l'infection et de découvrir les remèdes permettant de stopper la pandémie. Les joueurs devront coopérer et tirer profit des forces individuelles de chacun des personnages afin de détruire les maladies avant qu'elles n'affligent le monde entier.

Pandémie, c'est avant tout une course contre la montre. Le temps presse, car quatre maladies se propagent très rapidement. Les épidémies et les éclosions accélèrent leur propagation. Pour gagner, l'équipe doit les circonscrire et trouver un remède à chacune d'elles avant qu'un des trois événements suivants mette fin à la partie : épuisement de la pioche des cartes Joueur, atteinte de la dernière case de l'échelle d'éclosion ou épuisement de la réserve de marqueurs d'une des maladies, des situations signifiant que l'équipe aura échoué. À ce jeu, tout le monde gagne ou tout le monde perd. À son tour, chaque joueur a le choix entre quatre actions. Tous les joueurs élaborent ensemble une stratégie selon l'état de la situation et la disponibilité des ressources. La tension est palpable du début à la fin. Vous souhaitez faire partie de cette équipe ? Une tâche colossale vous attend... SAUVER L'HUMANITÉ !

Pour : Intensité, règles simples, différents niveaux de jeu selon l'expérience des joueurs, matériel de qualité, jeu familial.

Contre : Comme dans tous les jeux coopératifs, attention aux joueurs qui tentent de prendre trop de place et de tout diriger. Peut devenir répétitif, toutefois les extensions *Au seuil de la catastrophe* et *In vitro* ajoutent du piquant et permettent l'introduction d'un cinquième joueur.

Visitez le nouveau site internet du Club de récréation pour connaître mon appréciation et pour obtenir plus de renseignements au sujet de *Pandémie* (www.crhqmtl.com).

« Ludiquement », Benoît

