

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



PATIENT ZERO

GAME RULES | RÈGLES DU JEU | SPIELREGELN



10+



1-7



30'



HEL
VETIQ

GAME DESIGN
Cédric Martinez

ILLUSTRATION
Emiliano Ponzi

GRAPHIC DESIGN
Felix Kindelán

Joueuses ou Joueurs

1-7 (idéal à 3-5)

Durée de jeu

30 minutes

Âge

10+ (Joueuses ou Joueurs 8+)

Auteur

Cédric Martinez

Illustrateur

Emiliano Ponzi

Design graphique

Felix Kindelán

Catégories BGG

Industry/Manufacturing

Deduction

Party Game

Family Game

Mécaniques BGG

Team-Based Game

Paper-and-Pencil

Matériel de jeu

60 Feuilles labo

2 Paravents

2 Crayons

2 Scanpads

2 Jetons Estugamo

2 Jetons Centrifugo

1 Livret de règles

168 Cartes :

24 Cartes Outils (Labo-M)

40 Cartes Échantillons (Labo-M)

24 Cartes Outils (Labo-T)

40 Cartes Échantillons (Labo-T)

25 Cartes Molécules

15 Cartes Interruption

Note: Les feuilles labo et les règles dans d'autres langues sont à télécharger sur www.helvetiq.com.

FRANÇAIS

Modes de jeu recommandés et variantes	11
1. Mise en place	12
2. Histoire, principe et but du jeu	12
3. Déroulement du jeu	13
4. Variantes	13
L'App	13
5. Outils	14
6. Quel est votre niveau ?	17
7. Deck d'interruption	18

Modes de jeu recommandés et variantes

En fonction du nombre de joueurs.euses, voici la manière dont nous recommandons de jouer ainsi que les alternatives possibles :



Nombre de joueurs.euses = 1

Mode recommandé : 1 labo uniquement

Maître de jeu : l'app

Mode alternatif : Aucun

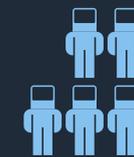


Nombre de joueurs.euses = 2

Mode recommandé : 1 contre 1

Maître de jeu : l'app

Mode alternatif : Mode No Savvy : 1 contre 1 où chaque joueurs.euses est le maître de jeu de l'autre. Ainsi, le mode 2 joueurs.euses reste possible en expérience totalement analogue (sans app).



Nombre de joueurs.euses = 3/5/7

Mode recommandé : 1/2/3 contre 1/2/3 joueurs ou joueuses

Maître de jeu : un joueur ou une joueuse

Mode alternatif : Jouer avec l'app comme maître de jeu et des équipes au nombre de joueurs.euses différent.



Nombre de joueurs.euses = 4 ou 6

Mode recommandé : 2/3 contre 2/3 joueurs ou joueuses, équipes de taille identique

Maître de jeu : l'app

Mode alternatif : Jouer à 2 contre 1 (ou 3 contre 2) avec un maître de jeu humain.

1. Mise en place

Êtes-vous prêt.e.s à sauver le monde ? Ces règles expliquent le mode pour 3 joueurs.euses ou plus, avec une personne faisant office de maître de jeu. Pour jouer en solo ou à 2, voir plus bas (4. Variantes).

- 1) Désignez une personne pour être "Savvy", l'ordinateur maître de jeu, et répartissez les autres joueurs et joueuses en deux équipes de manière équitable.
- 2) Les deux équipes se font face de chaque côté de la table, idéalement à une bonne distance.
- 3) Préparez les labos de recherche.

- Chaque équipe prend son matériel étiqueté Labo-M pour l'une et Labo-T pour l'autre. Il contient : 1 paravent de séparation, 1 paquet de cartes Outils, 1 paquet de cartes Échantillons, 1 Scanpad, 1 Centrifugo, 1 Estugamo, 1 Feuille labo, 1 crayon.
- Pour les débutants uniquement, vous pouvez utiliser un nombre réduit de cartes Outils : Dedukto, Samply, Analyzer, Scanpad, Intervallo, Antidote.
- La feuille labo montre 25 molécules numérotées entourées d'outils de laboratoire.
- Mélangez les cartes Échantillons avant de commencer.
- Étalez les cartes Outils face visible devant vous, triées par type.

- 4) Savvy choisit au hasard 3 cartes dans le paquet de cartes Molécules, les retient par cœur et les met de côté. Les cartes Molécules restantes sont placées entre les deux équipes, face cachée.

2. Histoire, principe et but du jeu

Une nouvelle pathologie vient d'apparaître ! Le patient zéro a été identifié et c'est à vous, joueuses et joueurs, de trouver l'antidote qui le sauvera ainsi que l'humanité toute entière !

Save Patient Zero met en scène l'affrontement de deux équipes scientifiques. Chaque équipe comprend de un à trois joueurs.euses. Une autre personne se charge de jouer Savvy, le maître de jeu.

Les deux laboratoires sont en compétition pour identifier un antidote de trois molécules (parmi 25). L'idée générale du jeu est d'utiliser les outils du laboratoire dans le meilleur ordre possible. Le labo qui trouve l'antidote en premier gagne la partie. Aucune égalité n'est possible.

Le déroulement d'une partie de *Save Patient Zero* est assez simple. Petit à petit, vous allez apprendre à utiliser les outils et à les combiner de la meilleure manière possible. Pour les maîtriser, rien ne vaut l'expérience !



Les labos cachent leur matériel de jeu derrière le paravent.

Paravent
(Équipe Labo-T)



Paravent
(Équipe Labo-M)



3. Déroulement du jeu

À chaque tour, les équipes choisissent un outil parmi ceux encore disponibles, en le donnant face cachée à Savvy. Chaque carte Outil ne peut être utilisée qu'une seule fois. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'une équipe ait trouvé l'antidote composé de 3 molécules sur les 25 possibles. Une partie dure entre 6 et 8 tours.

- Au début de chaque tour, les équipes choisissent une carte Outil, et la donnent face cachée à Savvy.
- Lorsque les deux équipes ont choisi leur carte, celles-ci sont révélées. Alors, l'action de chaque outil est exécutée. Les cartes utilisées restent face visible, consultables par toutes et tous.
- L'équipe ayant choisi son outil en premier l'utilise d'abord. L'ordre est important tout au long de la partie.
- Une équipe ne peut pas commencer à utiliser un nouvel outil tant que l'autre n'a pas terminé son tour.
- La partie se termine dès qu'une équipe a trouvé les 3 molécules.

Note : Il est fortement recommandé d'user de discrétion lors des discussions pour limiter l'espionnage industriel. Vous pouvez aussi bluffer et essayer de tromper l'autre équipe si vous le souhaitez. Les meilleures équipes sont souvent celles qui chuchotent.

4. Variantes

Mode No Savvy (2 joueurs.euses)

Oh non, Savvy est en panne ! Chaque laboratoire tire les trois cartes Molécules que l'équipe adverse doit trouver. Chaque équipe devient le maître de jeu de l'autre. Les outils Spionado sont mis de côté au début du jeu. Attention à bien donner les cartes Molécules sans les consulter lorsqu'un Dedukto est joué.

Mode Lean (1-2 joueurs.euses)

Il n'y a qu'un seul laboratoire à la recherche de l'antidote. L'autre joueurs.euses est le maître de jeu. Essayez de trouver l'antidote en jouant le moins de tours possible (voir Quel est votre niveau ?).

Mode Agile (1-7 joueurs.euses)

Chaque équipe retire de son paquet 10 outils au hasard tout en s'assurant que les 2 cartes Antidote restent disponibles. Le jeu se déroule normalement, mais les équipes ont des outils différents.

Mode Interruption (1-7 joueurs.euses)

Voir page 18.

L'App

Save Patient Zero est disponible avec une application gratuite. Elle peut remplacer le maître de jeu, Savvy. Une fois téléchargée, l'app ne nécessite pas de connexion internet.

L'app n'est pas indispensable pour jouer. Pour une expérience totalement analogue, une personne doit jouer le rôle de Savvy, le maître de jeu.



Apple et le logo Apple sont des marques d'Apple Inc. enregistrées aux États-Unis et dans d'autres pays. App Store est une marque de service d'Apple Inc.



Google play et le logo Google Play sont des marques de Google Inc., déposées aux États-Unis et dans d'autres pays.



5. Outils

SAMPLY (3x par labo)

- Tirez 3 cartes Échantillons du sommet du paquet qui a été mélangé au début de la partie.
- Donnez les 3 cartes à Savvy.



Savvy place les cartes de part et d'autre de la Feuille labo comme suit :

- Sur le coté droit (✓) si la carte Échantillons comprend au moins une des trois molécules faisant partie de la solution.
- Sur le côté gauche (X) si la carte Échantillons ne comprend aucune des trois molécules faisant partie de la solution.
- Vous pouvez consulter ces trois cartes tant que vous le voulez pour le restant de la partie. Assurez-vous simplement de les garder du bon côté de la feuille labo.



MIKROSKOPO (3x par labo)

- L'équipe a une minute pour parcourir le paquet de cartes Échantillons et en sélectionner 2.
- Donnez les 2 cartes à Savvy.



Savvy place les cartes de part et d'autre de la Feuille labo comme suit :

- Sur le coté droit (✓) si la carte Échantillons comprend au moins une des trois molécules faisant partie de la solution.
- Sur le côté gauche (X) si la carte Échantillons ne comprend aucune des trois molécules faisant partie de la solution.
- Mélangez le paquet de cartes Échantillons après avoir fait votre choix.



ANALYZER (3x par labo)

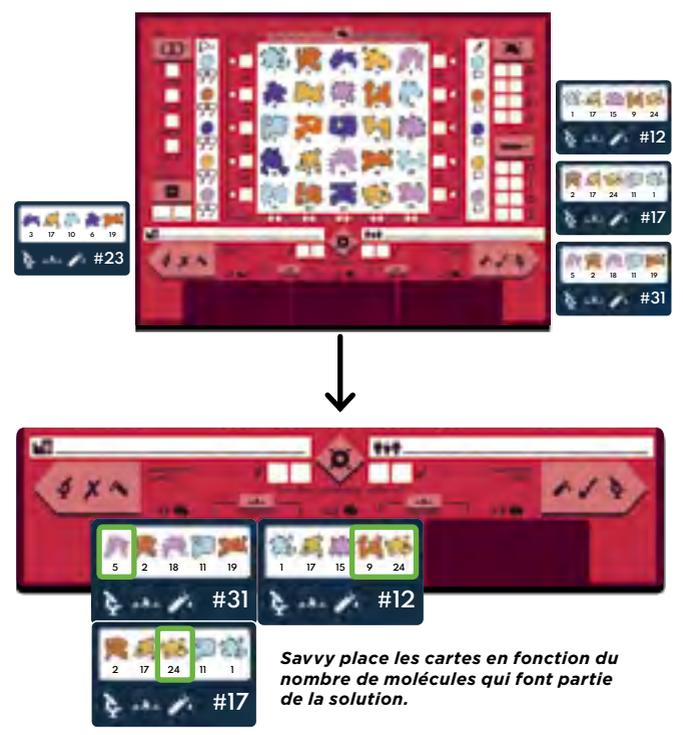
Cet outil ne peut être employé qu'après Samply ou Mikroskopo.

- Sélectionnez au maximum 3 cartes placées à droite (✓) de la Feuille labo, celles qui contiennent au moins une molécule correcte.
- Donnez les cartes à Savvy.

Savvy replace ces cartes comme suit :

-  Sur l'emplacement x1 si la carte contient 1 molécule faisant partie de la solution.
-  Sur l'emplacement x2 si la carte contient 2 molécules faisant partie de la solution.
-  Sur l'emplacement x3 si la carte contient 3 molécules faisant partie de la solution.

- Vous pouvez étudier ces cartes à volonté. Assurez-vous de les garder sur le bon emplacement x1, x2 ou x3.



DEDUKTO (1x par labo)

- Recevez 5 cartes Molécules de la part de Savvy.
- Ces cartes indiquent des molécules qui ne font pas partie de la solution.
- Gardez ces cartes secrètes pour le reste de la partie. Le laboratoire adverse ne pourra pas les voir.



INTERVALLO (1x par labo)

- Décidez si vous voulez appliquer cet outil avec la fonction min ou la fonction max au moment de donner la carte à Savvy.



Savvy coche une case sur la feuille labo de l'équipe :

- Si vous choisissez Min, la ligne cochée comprend la molécule avec le plus petit chiffre.
- Si vous choisissez Max, la ligne cochée comprend la molécule avec le plus grand chiffre.



SCANPAD (1x par labo)

- Positionnez l'appareil Scanpad autour de 6 molécules sur la feuille labo, verticalement ou horizontalement.
- Savvy coche un chiffre de 0 à 3 pour indiquer le nombre de molécules faisant partie de la solution parmi les 6 encadrées.



CENTRIFUGO (1x par labo)

- Positionnez l'appareil Centrifugo sur la feuille labo pour qu'il pointe 4 molécules.
- Savvy marque la feuille pour indiquer si parmi ces 4 molécules se trouve au moins une molécule de la solution.



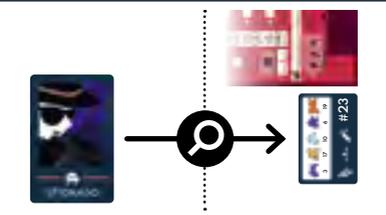
HACKZ (1x par labo)

- Copiez l'outil joué par l'équipe adverse.



SPIONADO (1x par labo)

- Savvy tire 2 cartes du côté gauche (X) de la feuille labo de l'équipe adverse et les remet à l'équipe qui les consulte et les rend avant le tour suivant.



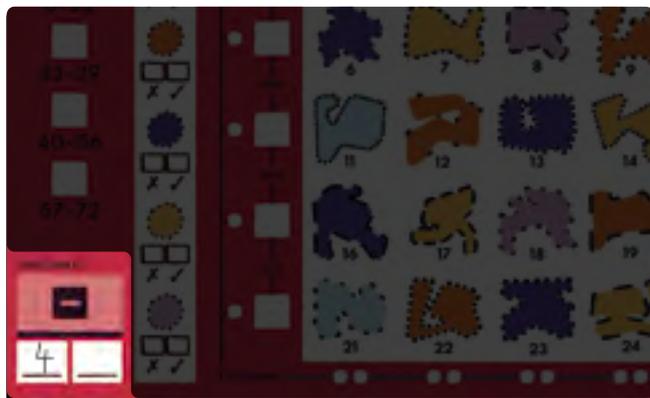
FUZIO (1x par labo)

- Savvy coche l'une des 4 zones correspondant à la somme des numéros des molécules faisant partie de la solution.
- Par exemple, si les molécules gagnantes ont les numéros 5, 9, et 24, Savvy coche la case 33-39.



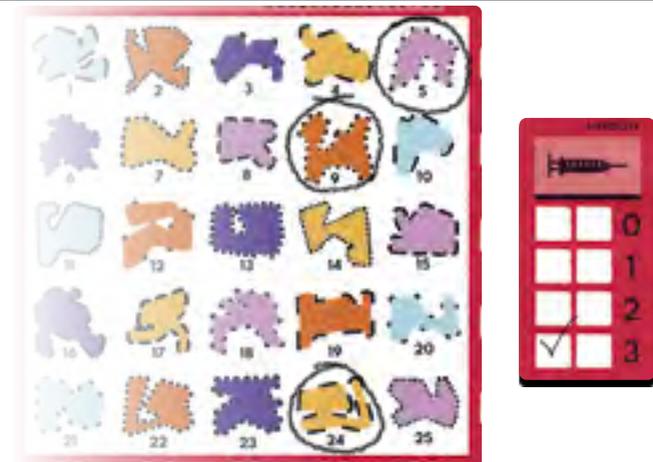
SUBSTRAKTO (2x par labo)

- Savvy choisit au hasard 2 molécules gagnantes et indique le résultat de la soustraction des deux numéros sur la feuille labo.
- Par exemple, Savvy indique 4 si les deux molécules ont les numéros 5 et 9.



ANTIDOTE (2x par labo)

- Proposez un antidote en notant les 3 molécules sur la Feuille labo.
- Savvy indique sur la feuille le nombre de molécules correctes (de 0 à 3).
- Si l'équipe a trouvé les 3 molécules, c'est la victoire !
- Sinon, l'équipe a encore une chance en jouant la carte Antidote restante.
- Si l'équipe ne trouve pas la solution après sa deuxième carte Antidote jouée, elle perd la partie. Chaque équipe n'a que deux cartes Antidote. Utilisez-les judicieusement.



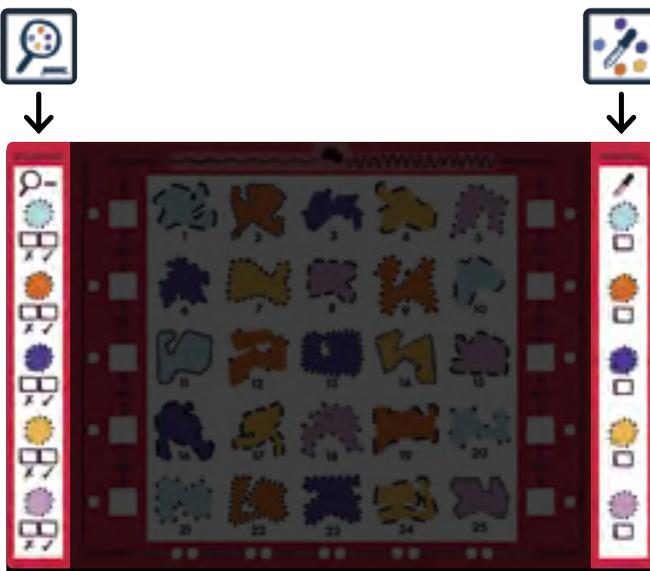
KOLOZOMI (2x par labo)

Cet outil ne peut s'employer que si Dedukto a été utilisé préalablement.

- Montrez une des molécules reçues grâce à l'usage préalable de l'outil Dedukto.
- Savvy coche la feuille labo pour indiquer si la couleur de la molécule fait ou non partie de la combinaison gagnante.

MEZAKOL (1x par labo)

- Savvy indique la couleur d'une des molécules gagnantes: celle qui a le numéro du milieu, ni le plus petit, ni le plus grand.



ESTUGAMO (1x par labo)

- Positionnez l'appareil Estugamo sur la Feuille labo pour qu'il pointe vers une ligne ou une colonne.
- Savvy marque la feuille pour indiquer si au moins l'une des molécules de la solution se trouve parmi les 5 molécules pointées.



6. Quel est votre niveau ?

Combien de Cartes Outil avez-vous employé pour trouver l'antidote ?



4 Cartes Outils ou moins
2 prix Nobel : Chimie et Paix

5 Cartes Outils
Prix Nobel potentiel



6 Cartes Outils
Équipe de recherche de niveau mondial

7 Cartes Outils
Équipe de recherche performante



8 Cartes Outils
Excellente équipe de recherche

9 Cartes Outils
Technicien.ne.s en progrès



10 Cartes Outils ou plus
Apprenti.e.s en devenir



7. Deck d'interruption

Pour les joueurs et les joueuses avancé.e.s, nous suggérons d'introduire l'utilisation de Cartes Interruption pour ajouter des défis à vos parties de *Save Patient Zero*.

Mise en place : avant de commencer la partie, mélangez le paquet d'interruptions et placez-le face cachée devant Savvy.

Étape supplémentaire dans le déroulement du jeu :

Lorsque chaque laboratoire a joué 3 outils, Savvy tire une Carte Interruption. Son effet s'applique aux deux laboratoires pour le reste de la partie.



ELEKTROPANEO

Scanpad, Estugamo et Centrifugo sont en panne et ne peuvent être utilisés pendant les 2 prochains tours.



LIMIGO

Chaque laboratoire ne peut conserver qu'une seule Carte Outils de chaque type, y compris l'Antidote.



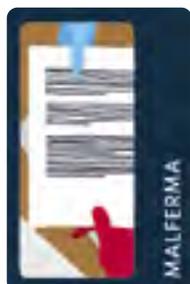
RESTRUKTURADO

Les laboratoires échangent leur Feuille labo, et seulement leur feuille (pas leurs cartes), pour le restant de la partie.



ONIDIRO

La rumeur dit que Mikroskopo est inefficace pour cette pathologie. Retirez les cartes Mikroskopo et remettez-les dans la boîte.



MALFERMA

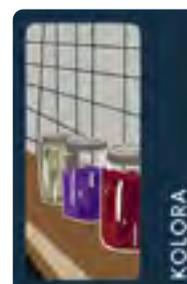
Chaque laboratoire montre sa Feuille labo à l'autre équipe pendant 10 secondes, puis la récupère.

Note : cette carte ne peut pas être jouée en mode No Savvy. Piochez-en une autre.



KOSTREDUKTADO

À partir de maintenant, les laboratoires continuent le jeu sans utiliser de stylo ou de crayon. Savvy, lui, peut encore écrire sur les Feuilles labo.



KOLORA

Les laboratoires ne peuvent plus utiliser Kolozomi ou Mezakol pour le reste de la partie. Remettez ces cartes dans la boîte.



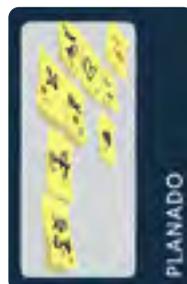
MIKROADMINISTRADO

Un nouveau manager impose les outils devant être utilisés. Mélangez vos cartes Outils, tirez les outils et jouez-les dans l'ordre où ils ont été tirés (sauf pour les cartes Antidote).



KOLAPSO

Chaque laboratoire mélange son paquet de cartes Outils, puis révèle la première carte de la pile. L'outil est défaussé immédiatement.



PLANADO

Chaque laboratoire choisit les 5 prochains outils qu'il va jouer, et dans quel ordre, puis les donne à Savvy.



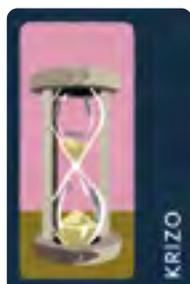
MALBONAMATIKO

Le centre de données est en panne. Les outils Substrakto et Fuzio ne peuvent plus être utilisés. Remettez-les dans la boîte.



PROCESSO

Un procès est en cours. La direction ordonne de ne pas utiliser Spionado pour le reste de la partie. Remettez la carte dans la boîte.



KRIZO

À partir de maintenant, vous avez 4 tours pour trouver l'antidote. Après ça, il sera trop tard.



PREMO

La direction veut des résultats tout de suite. Les laboratoires doivent jouer une carte Antidote au prochain tour.



MISFUNKCIO

Jusqu'à la fin du jeu, Scanpad vous donne soit un faux positif, soit un faux négatif (Savvy décide).



Règles vidéo sur notre chaîne YouTube™ et sur www.helvetiq.com.

FUZIO



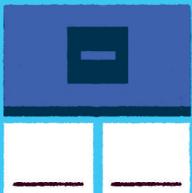
6-22

33-39

40-56

57-72

SUBSTRAKTO



KOLOZOMI



ESTUGAMO

INTERVALLO



INTERVALLO

ESTUGAMO

MIN

MIN

MIN

MIN

ESTUGAMO

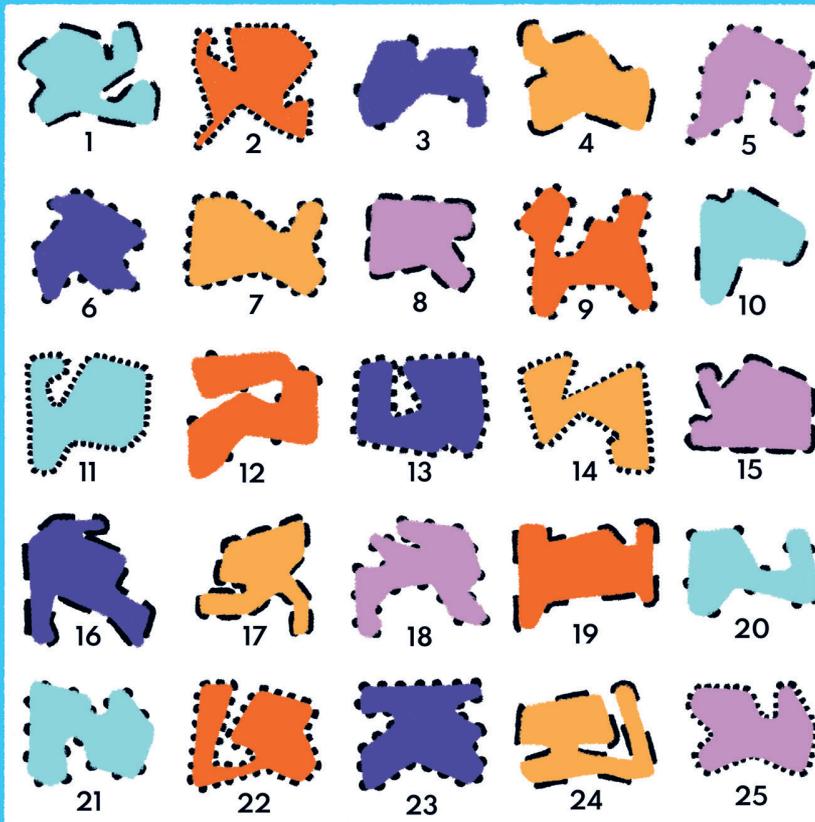
MAX

MAX

MAX

MAX

ESTUGAMO



MEZAKOL



SCANPAD



ANTIDOTE



MIKROSKOPO
SAMPLO



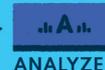
MIKROSKOPO
SAMPLO



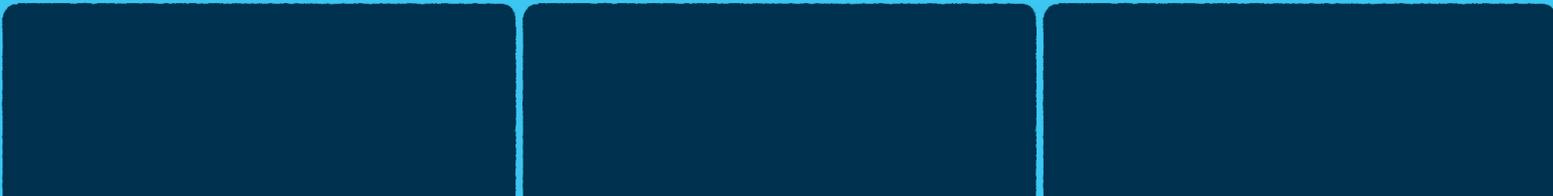
x1



x2



x3



FUZIO



6-22

33-39

40-56

57-72

SUBSTRAKTO



KOLOZOMI



ESTUGAMO

INTERVALLO



MIN



MIN



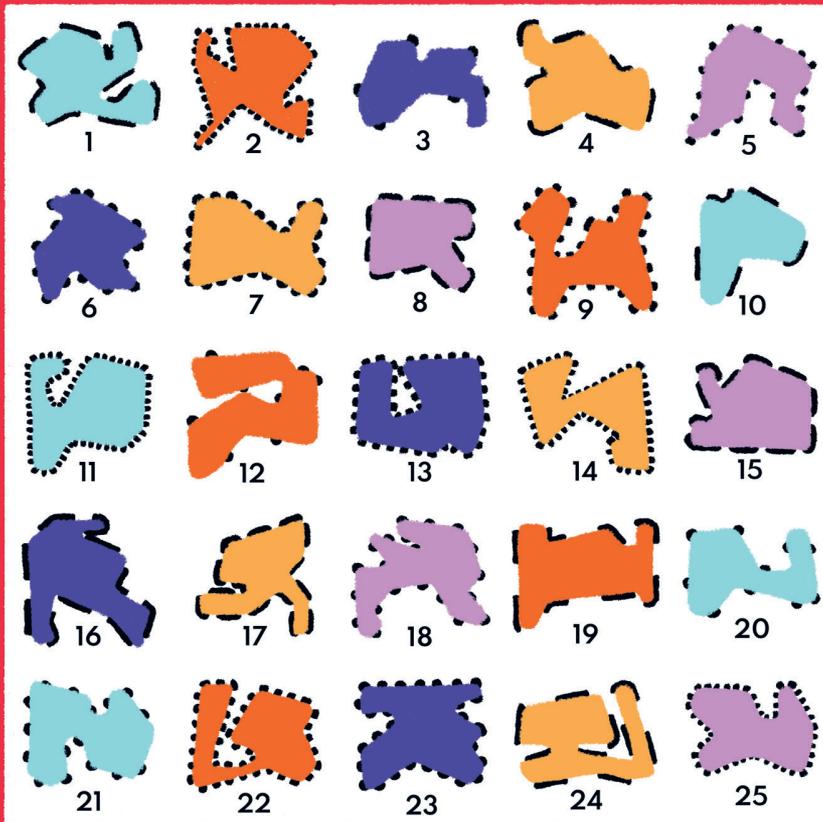
MIN



MIN



ESTUGAMO



INTERVALLO



MAX



MAX



MAX



MAX



ESTUGAMO

MEZAKOL



SCANPAD



0



1

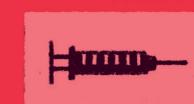


2



3

ANTIDOTE



0



1



2



3



MIKROSKOPO
SAMPLO



CENTRIFUGO



MIKROSKOPO
SAMPLO



x1

ANALYZER

x2

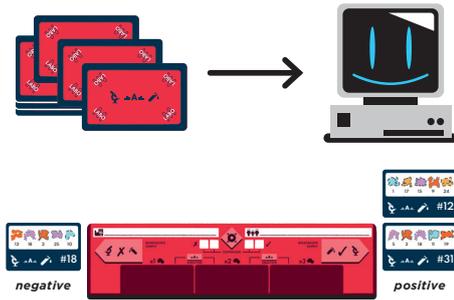
ANALYZER

x3



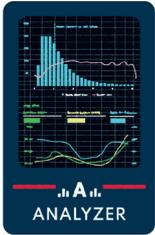
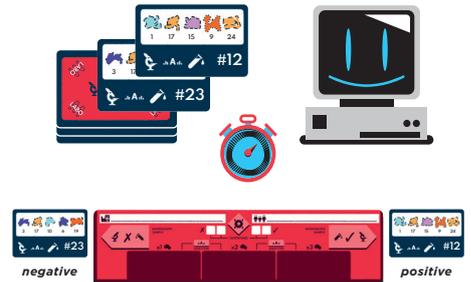
SAMPLY

Donnez les 3 premières cartes Échantillons à Savvy. Savvy les place à gauche ou à droite de la Feuille labo.



MIKROSKOPO

Choisissez en une minute 2 cartes Échantillons dans votre paquet. Savvy les place à gauche ou à droite de la Feuille labo.



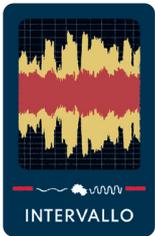
ANALYZER

Cet outil ne peut être employé qu'après Samply ou Mikroskopo. Sélectionnez au max. 3 cartes Échantillons placées à droite de la Feuille labo. Savvy les place dans l'emplacement correspondant en fonction du nombre de molécules correctes.



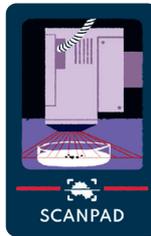
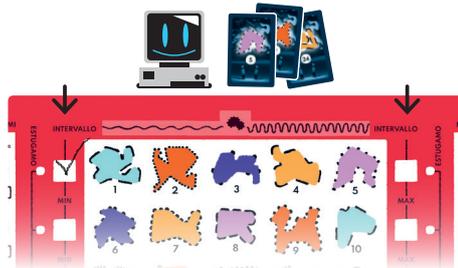
DEDUKTO

Recevez 5 cartes Molécules de la part de Savvy.



INTERVALLO

Choisissez l'intervalle minimum ou maximum. Savvy marque la ligne où se trouve la molécule avec le plus petit ou le plus grand numéro.



SCANPAD

Placez le Scanpad verticalement ou horizontalement sur 6 molécules. Savvy vous indique le nombre de molécules gagnantes.



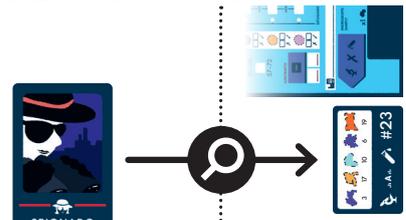
HACKZ

Copiez l'outil joué par le labo adverse.



SPIONADO

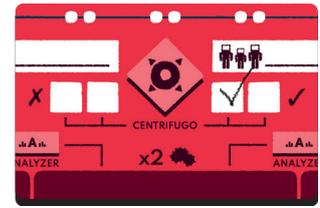
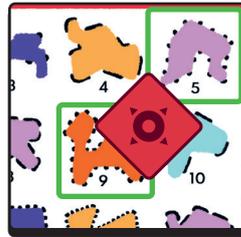
Savvy prend 2 cartes Échantillons sur le côté gauche (X) de la feuille du labo adverse. Consultez-les avant de les rendre.





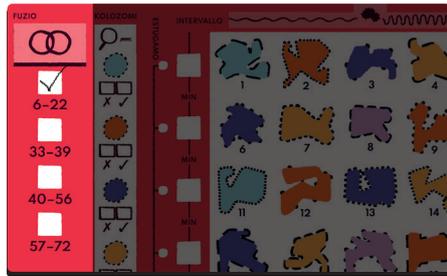
CENTRIFUGO

Pointez l'outil Centrifugo sur 4 molécules. Savvy vous indique si au moins une de ces molécules fait partie de la solution.



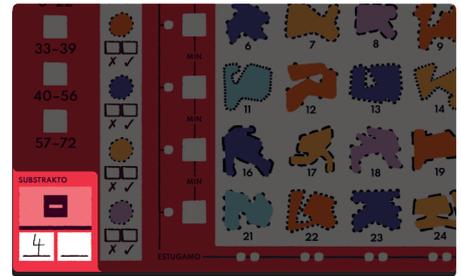
FUZIO

Savvy coche la zone correspondant à la somme des numéros des 3 molécules de la solution.



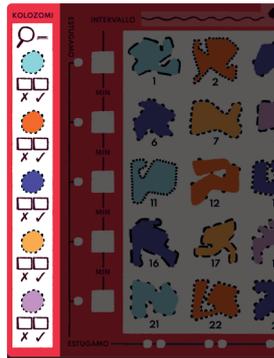
SUBSTRAKTO

Savvy indique le résultat de la soustraction de deux numéros de molécules faisant partie de la solution.



KOLOZOMI

Cet outil ne peut être employé que si Dedukto a été joué. Montrez 1 carte Molécules à Savvy. Savvy indique si la couleur de cette molécule fait ou non partie de la solution.



MEZAKOL

Savvy vous donne la couleur de la molécule correspondant au second numéro.



ESTUGAMO

Pointez une ligne ou une colonne avec l'outil Estugamo. Savvy vous indique si au moins 1 molécule gagnante s'y trouve.



ANTIDOTE

Proposez un antidote en indiquant les 3 molécules sur la Feuille labo.

