

IMMUNIOS

LES RÈGLES DU JEU -

Pour 3 à 4 joueur·se·s

Un jeu créé par Cindy Tang,
sous la supervision de
David Javet et Yannick Rochat
du GameLab UNIL-EPFL.

- 4 x **DANGER**
- 6 x **DANGER**
- 4 x **CELLULE IMMUNITÉ**
- 4 x **ÉVÉNEMENT**
- 3 x **LIBÉRATION DE PERFORINES ET GRANZYMES**
- 4 x **LIBÉRATION DE CYTOKINES**
- 2 x **PRODUCTION D'ANTICORPS**
- 4 x **PHAGOCYTOSE**
- 3 x **LIBÉRATION DE PERFORINES ET L'ANTIGÈNE**

La CASCADE D'ÉVÉNEMENTS alterne toujours entre une carte des points.
Seules les cartes **ÉVÉNEMENT** rapportent

CELLULE IMMUNITÉ et **ÉVÉNEMENT**.

4 x LES RÈGLES DU JEU

La suite au dos de la feuille... <-->

Bienvenue dans IMMUNIOS !

Ici, unissez vos cellules immunitaires pour écartier tous les dangers du jeu !

Ici, il n'y a pas de tour. N'importe qui peut jouer à tout moment.

Et, pensez à communiquer entre vous pour défausser le minimum de cartes.

GAGNEZ OU PERDEZ ENSEMBLE !

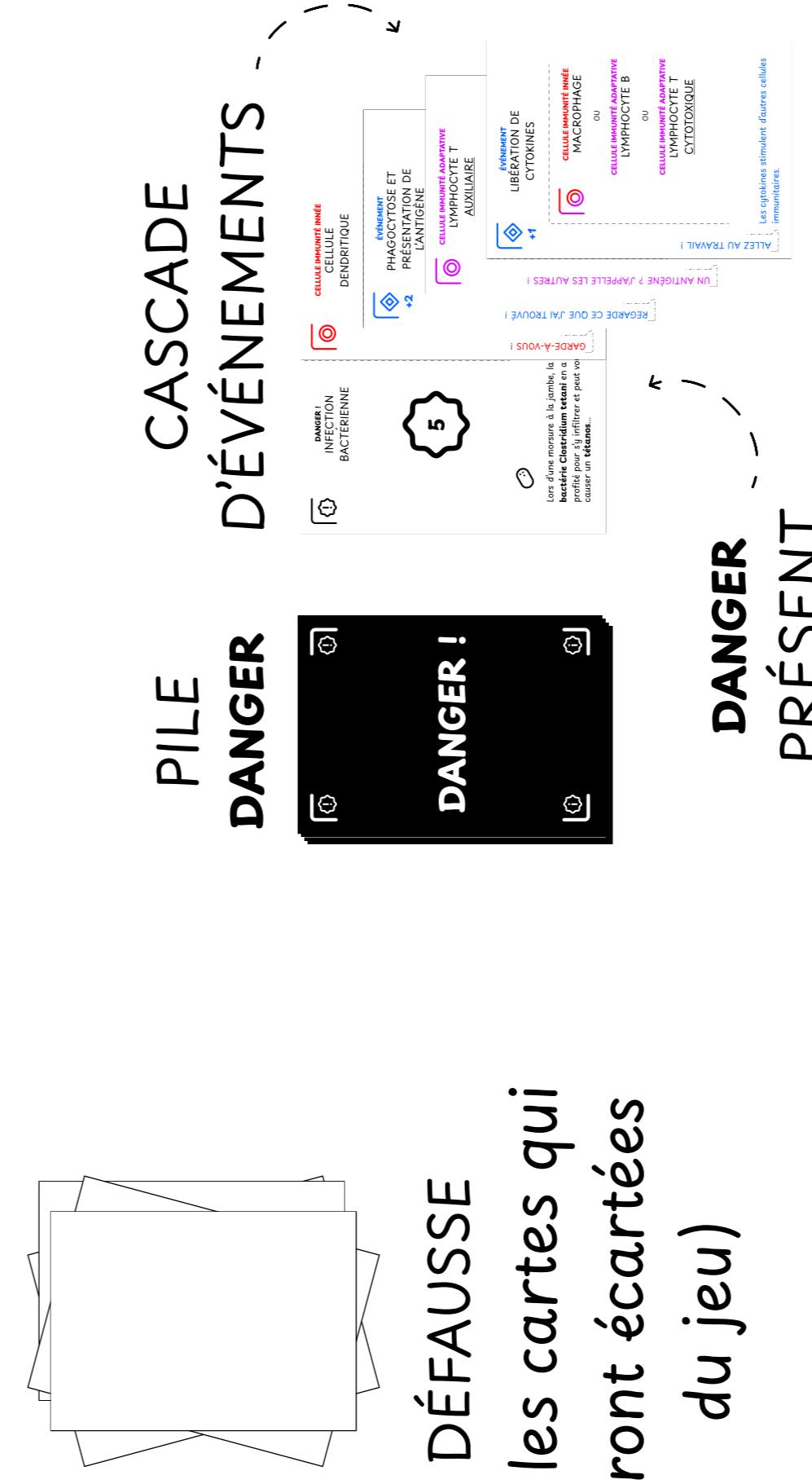
Soit vous gagnez ensemble lorsque vous avez écarté toutes les cartes **DANGER**.

Soit vous perdez ensemble lorsque vous ne pouvez pas écartier le **DANGER** présent avec les cartes en jeu.

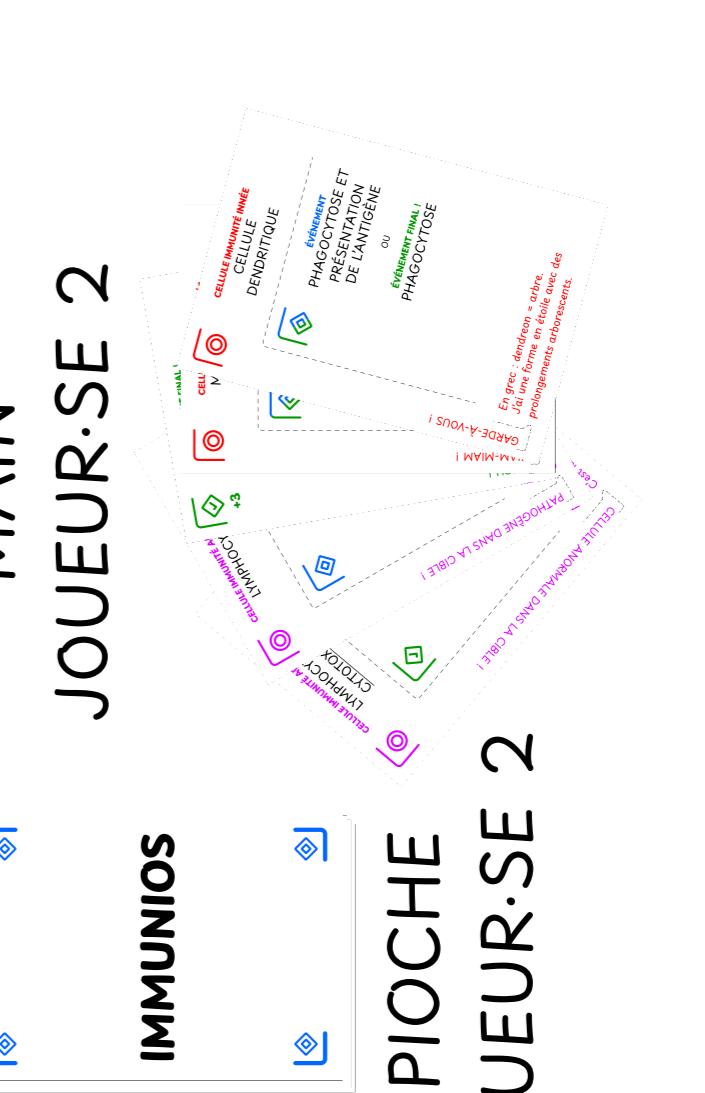
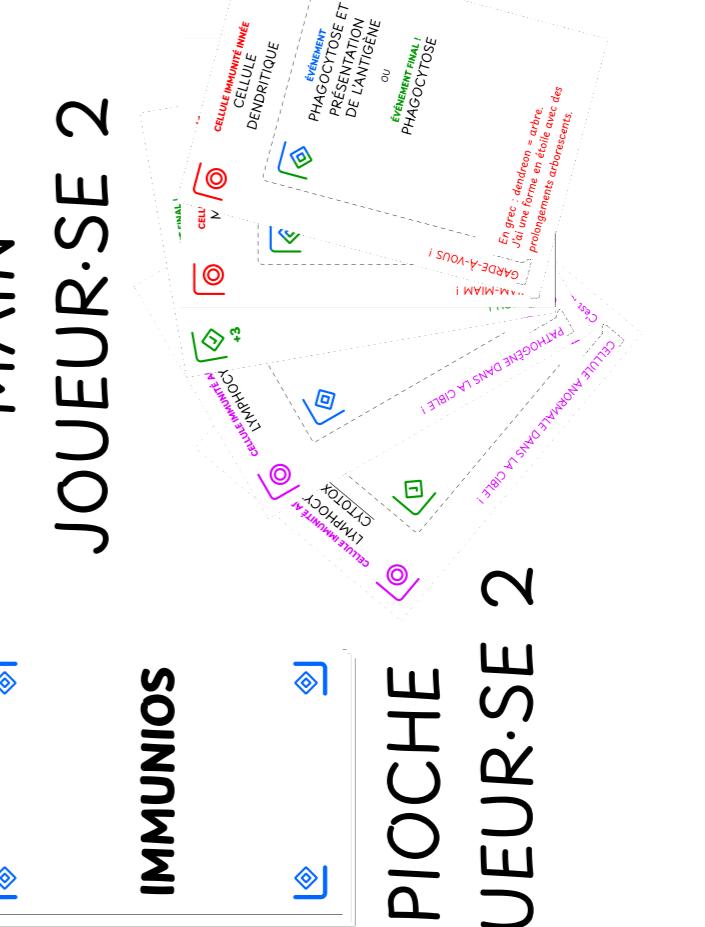
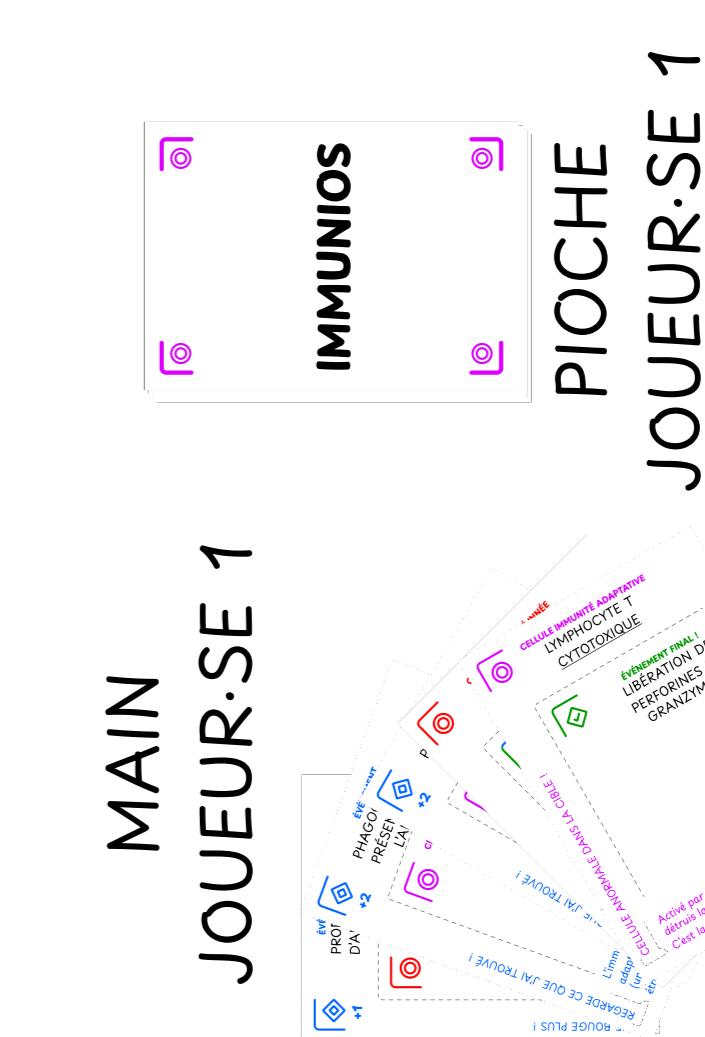
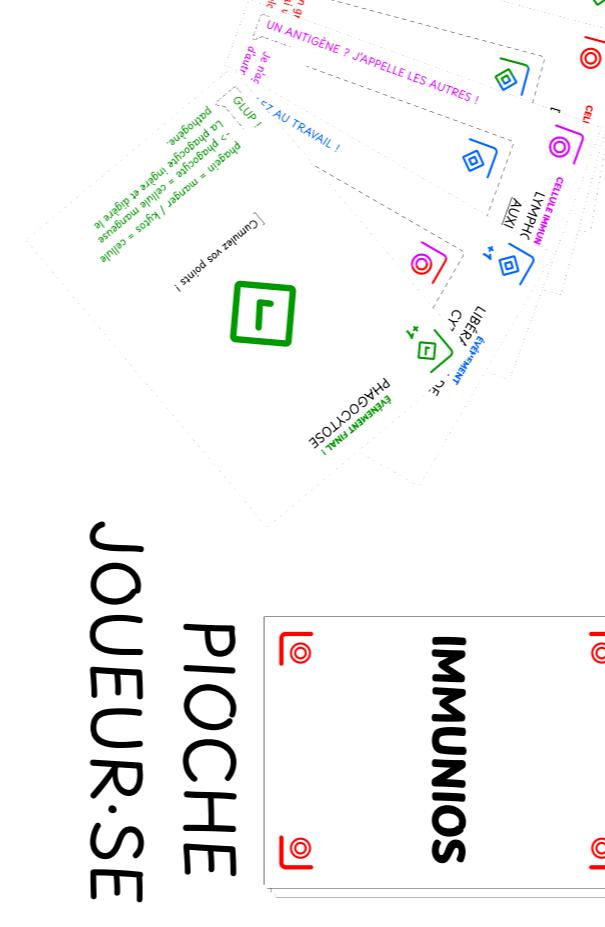
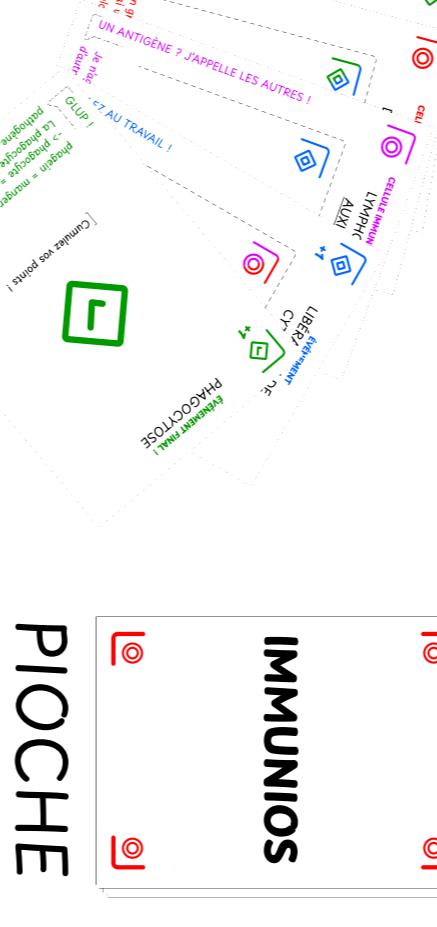
Bonne chance !

-->

Vue sur la table



Vue sur la table



La suite au dos de la feuille... <-->

MATÉRIEL

5 x **MACROPHAGE**

4 x **CELLULE DENDRITIQUE**

2 x **CELLULE TUEUSE NATURELLE**

4 x **LYMPHOCYTE T AUXILIARE**

2 x **LYMPHOCYTE T CYTOTOXIQUE**

2 x **LYMPHOCYTE B**

4 x **PHAGOCYTOSE ET PRÉSENTATION DE L'ANTIGÈNE**

4 x **LIBÉRATION DE CYTOKINES**

2 x **PRODUCTION D'ANTICORPS**

4 x **PHAGOCYTOSE**

3 x **LIBÉRATION DE PERFORINES ET**

GRANZYME

Les cartes défaussées ne peuvent plus être reprises, soyez économies !

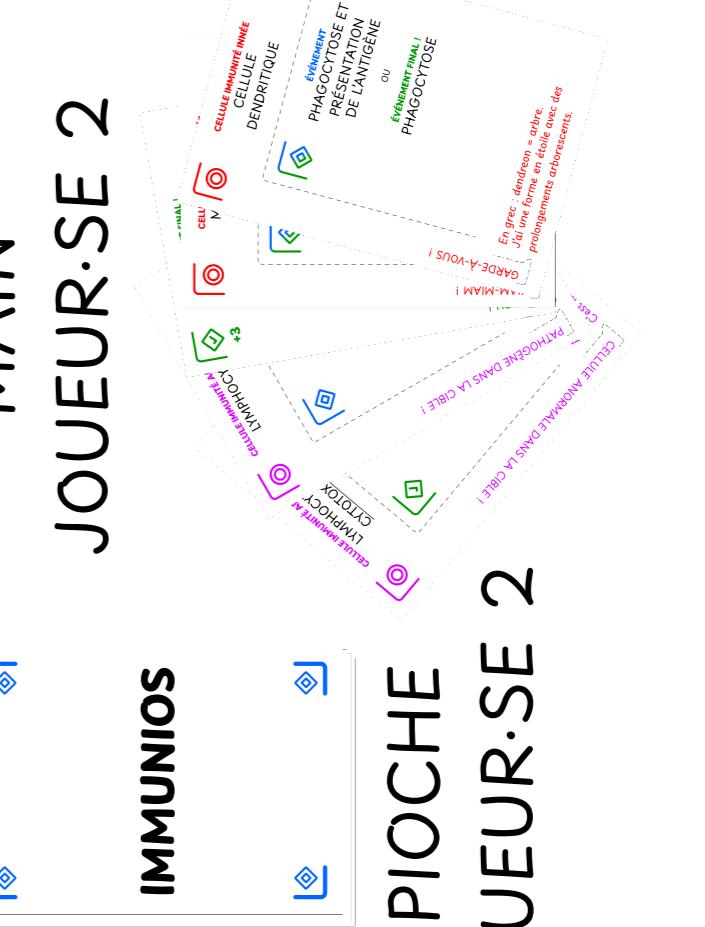
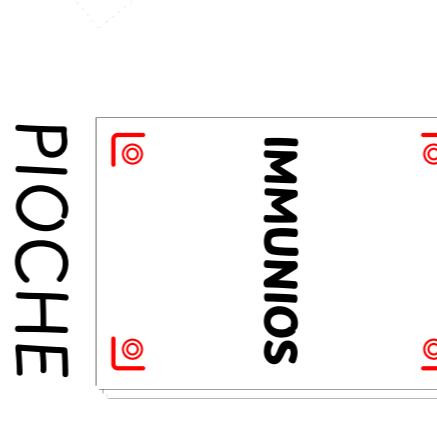
Les couleurs sur le dos des cartes vous indiquent en avance le type de la carte. Soyez stratégiques si vous pouvez choisir qui d'entre vous est le·la prochain·e à piocher une carte de sa pioche.

INSTALLATION

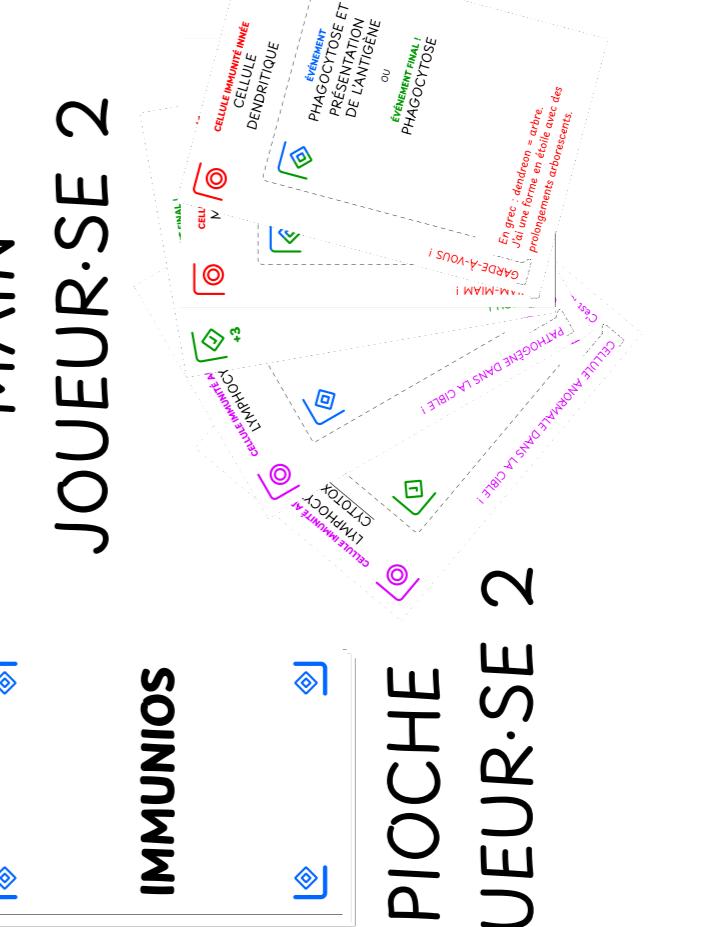
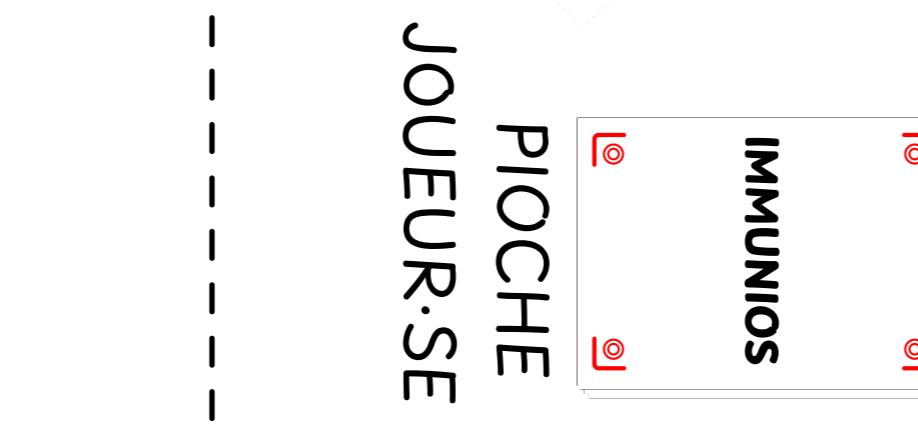
1. Prenez toutes les cartes **DANGER**. Mélangez-les et formez une pile face cachée au centre de la table.
2. Prenez les cartes **IMMUNIOS** restantes. Mélangez-les et distribuez-les équitablement aux joueur·se·s pour constituer leur pile de pioche.
3. Chacun·e mélange sa pile, la pose face cachée devant soi, et y pioche 5 cartes pour constituer sa main.
4. Retournez la première carte de la pile **DANGER**, posez-la face visible juste à côté.

Et, le jeu commence !

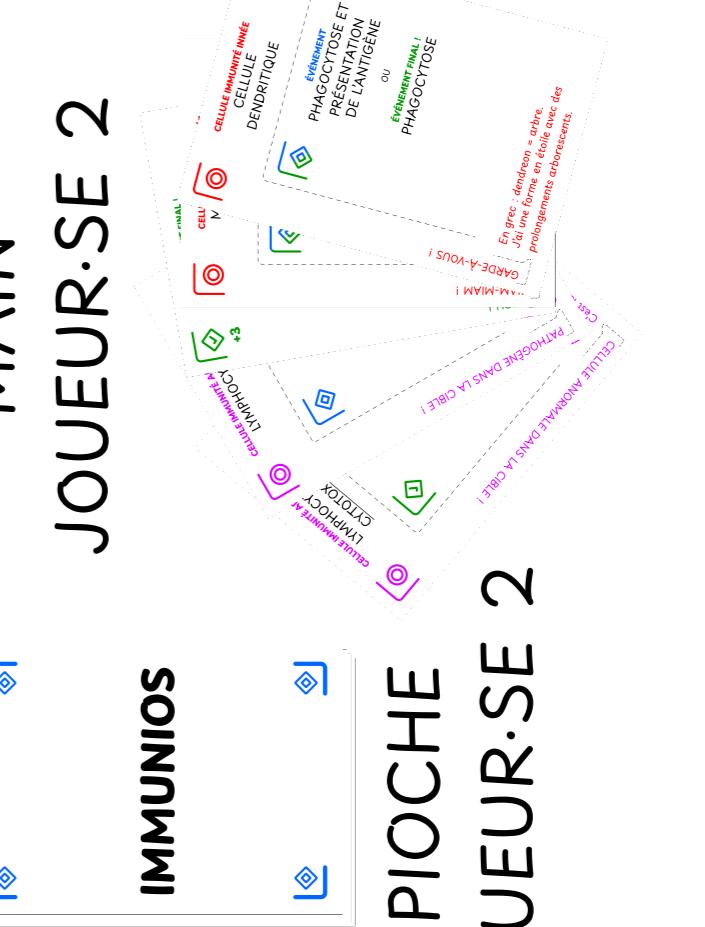
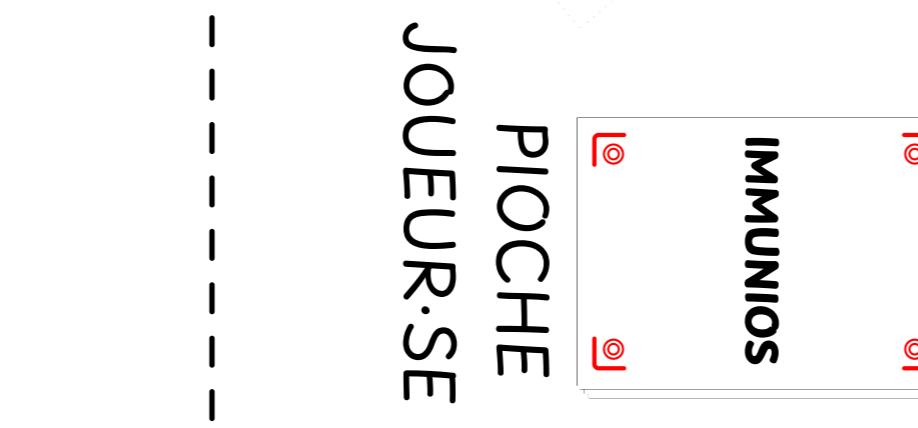
-->



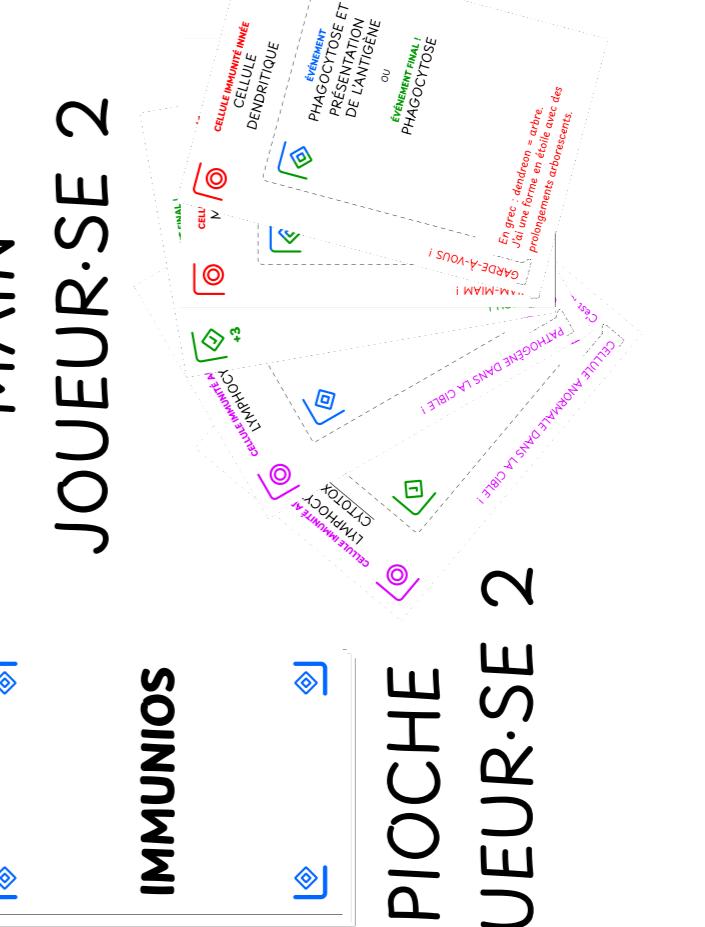
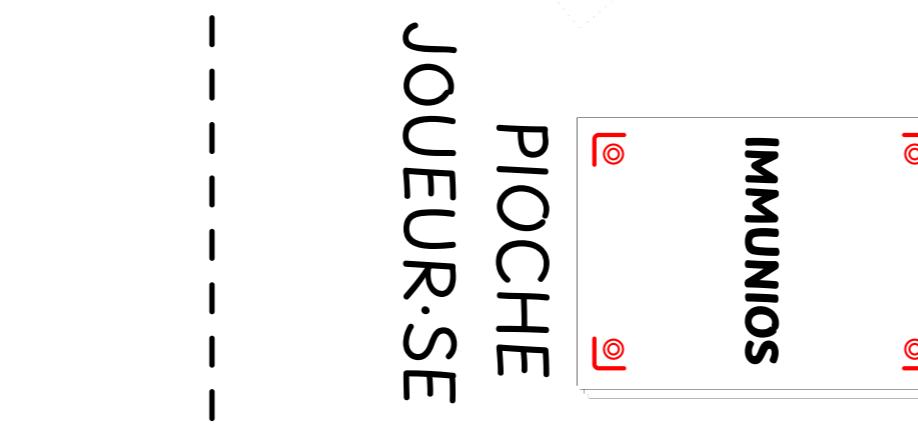
La suite au dos de la feuille... <-->



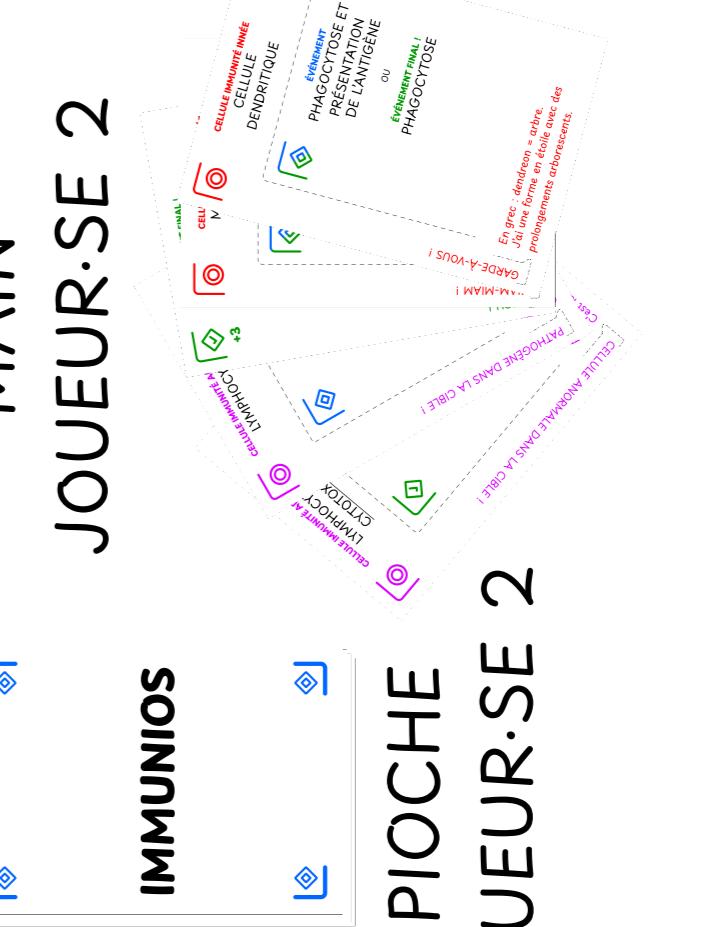
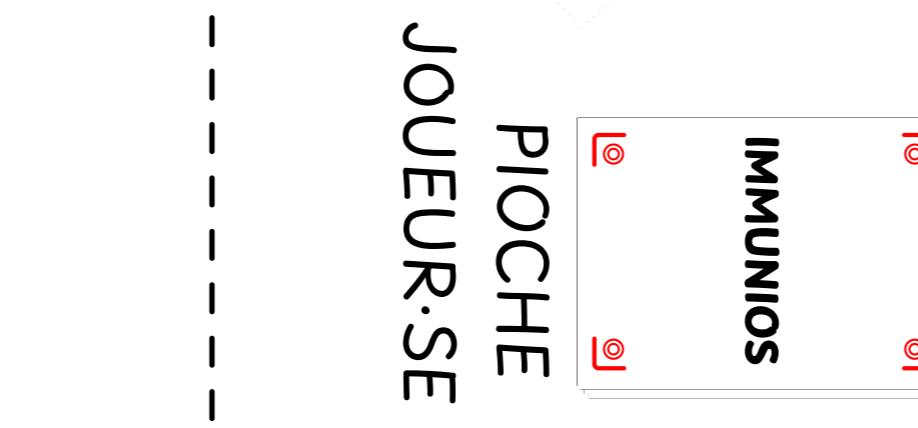
La suite au dos de la feuille... <-->



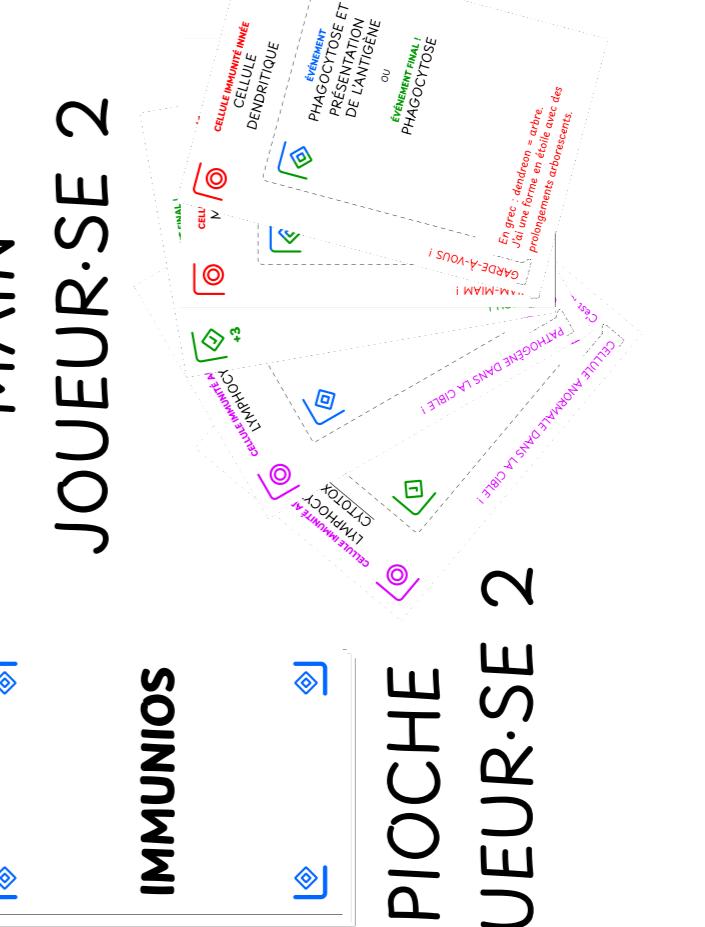
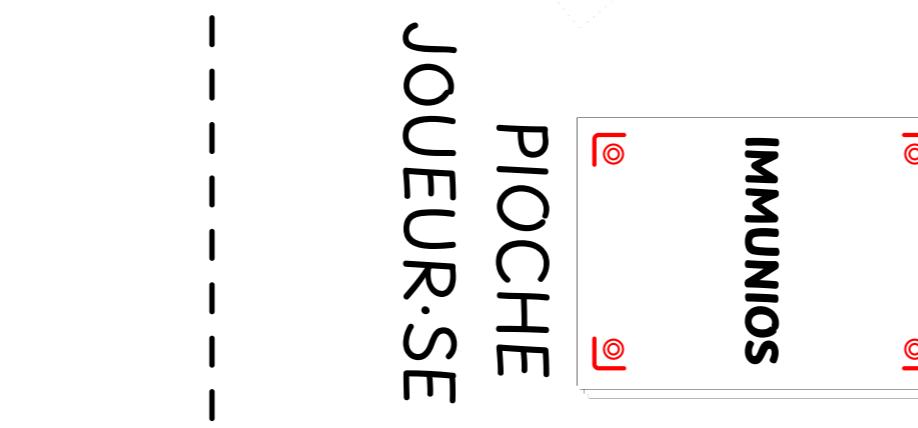
La suite au dos de la feuille... <-->



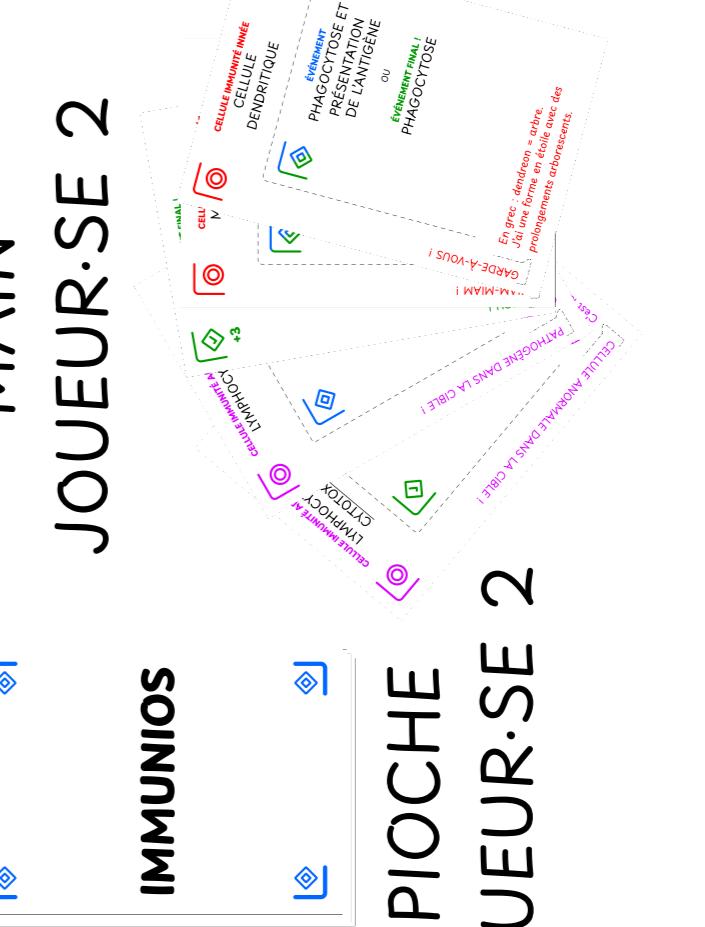
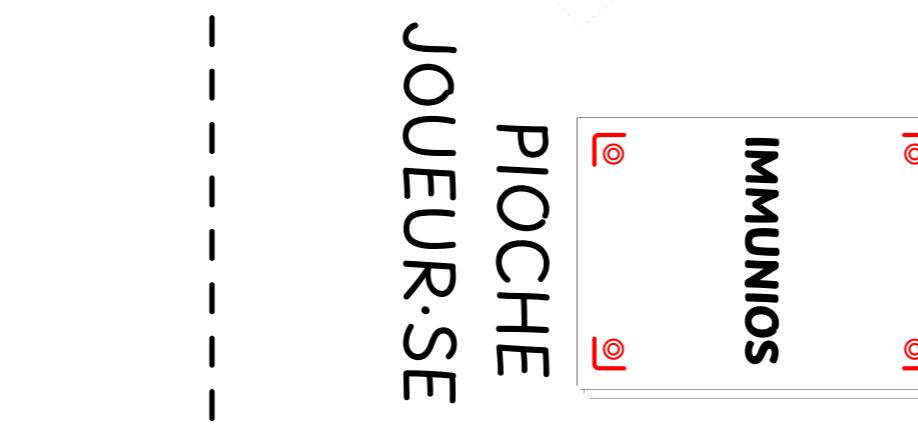
La suite au dos de la feuille... <-->



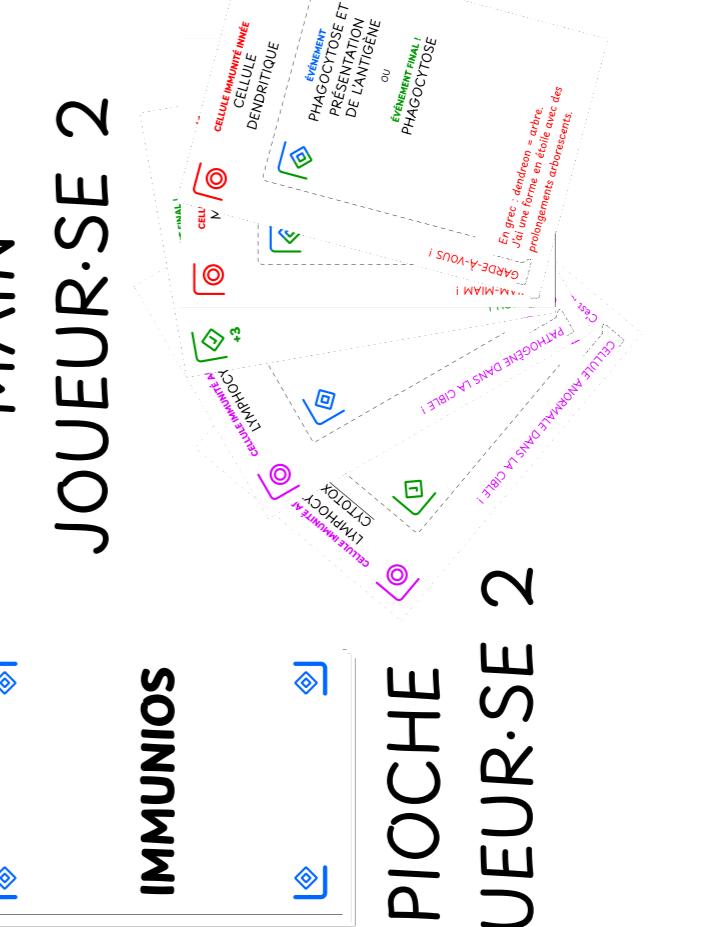
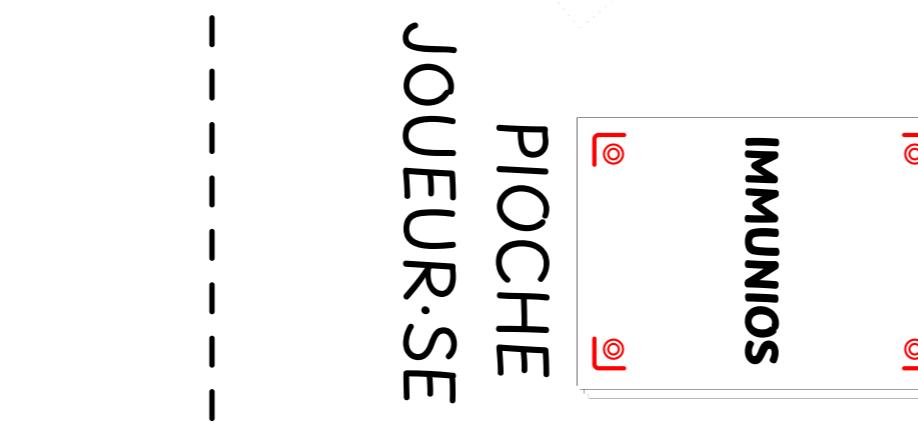
La suite au dos de la feuille... <-->



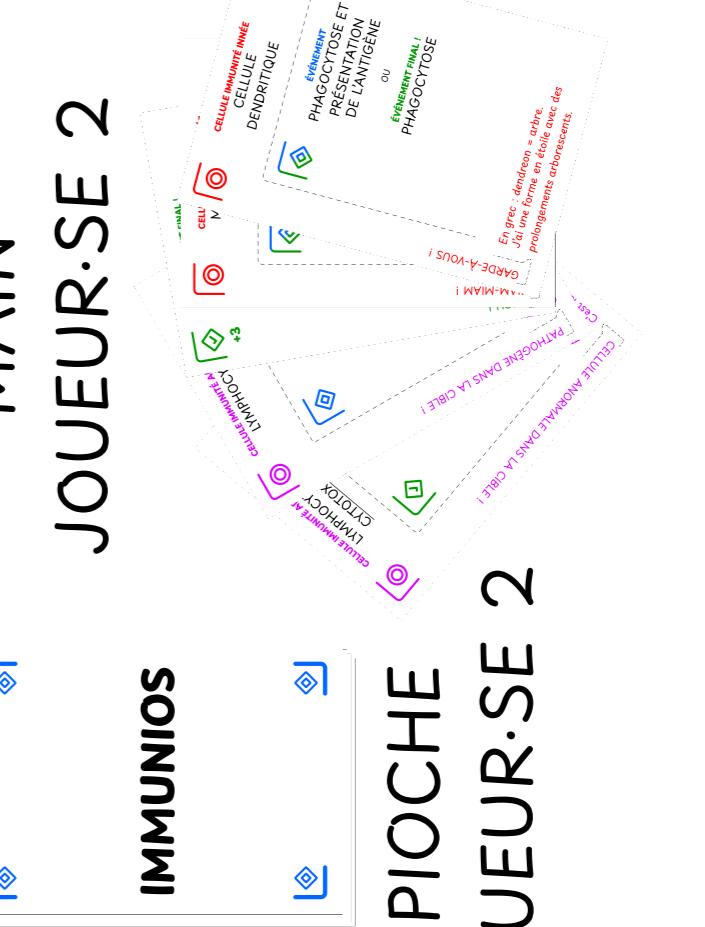
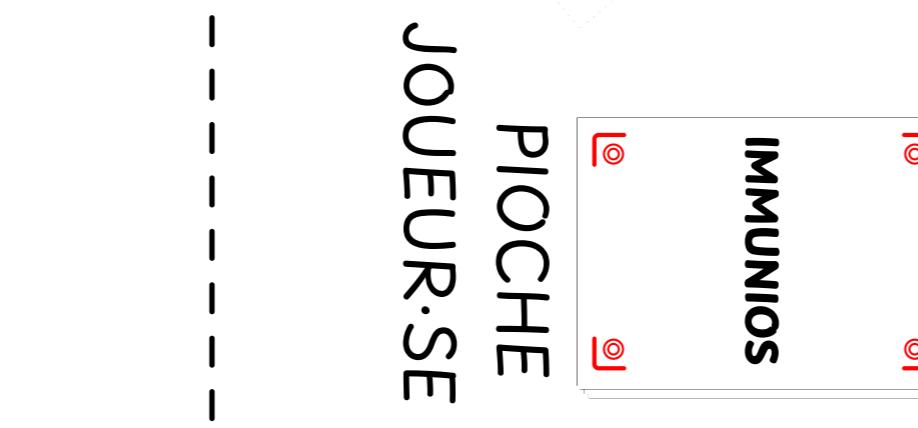
La suite au dos de la feuille... <-->



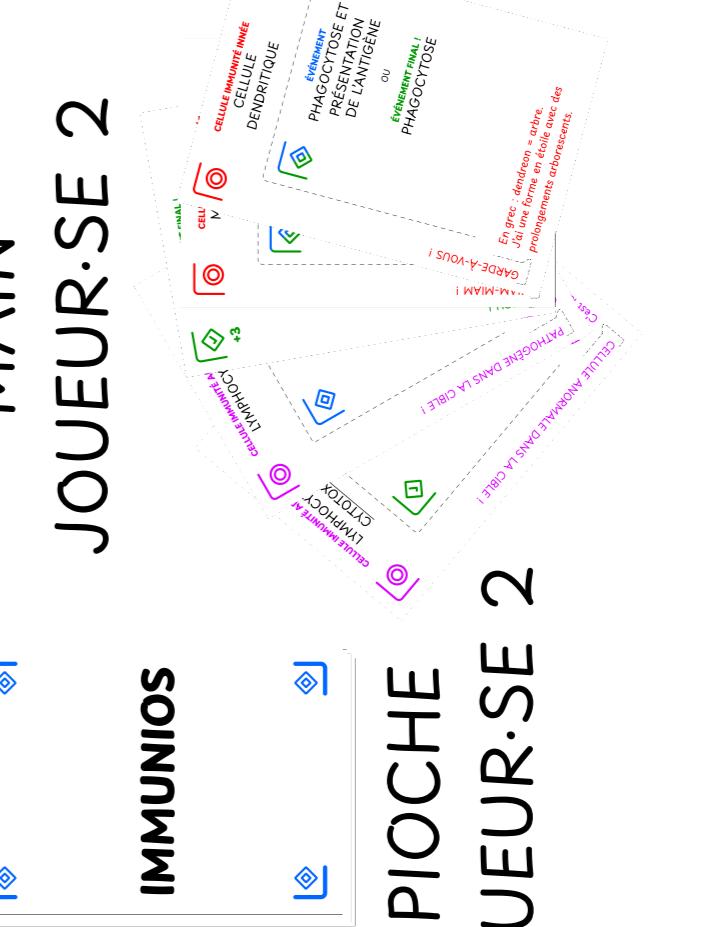
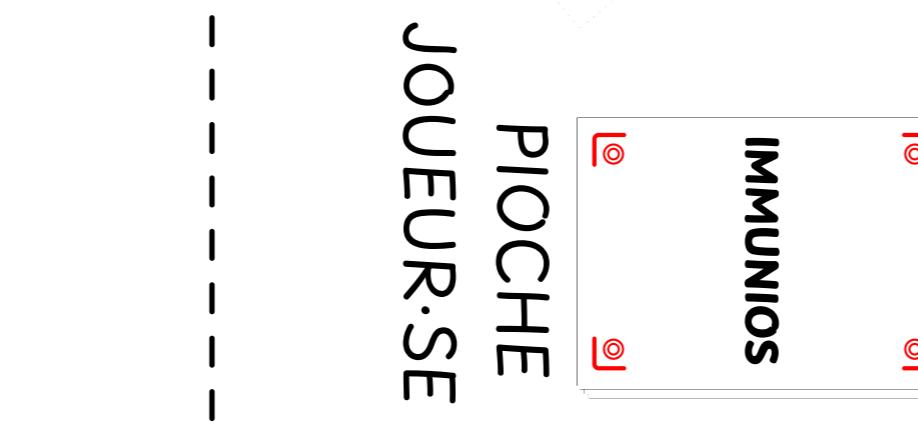
La suite au dos de la feuille... <-->



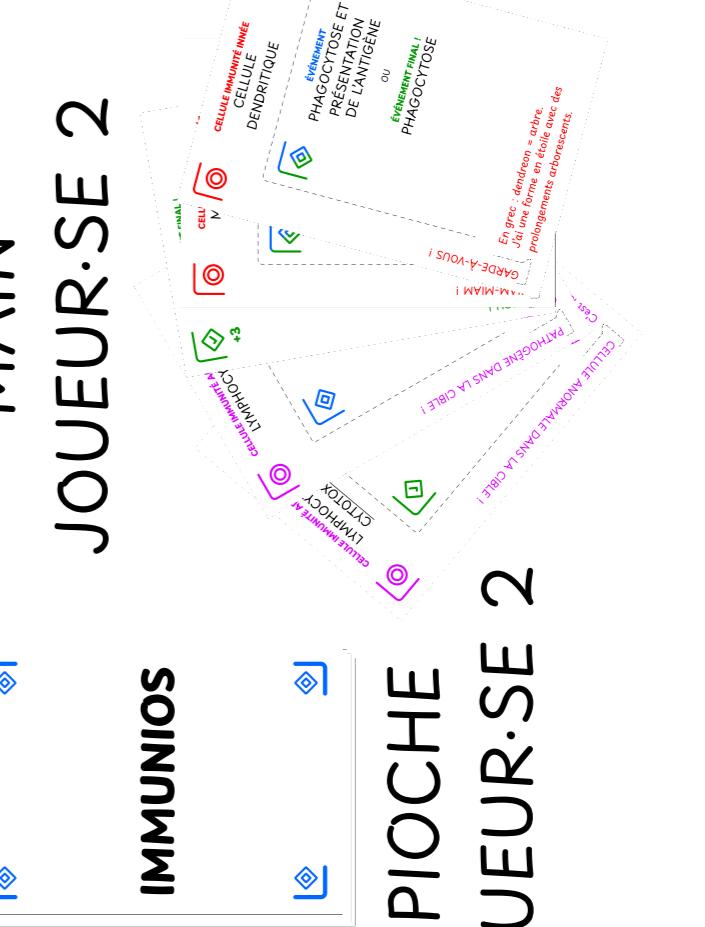
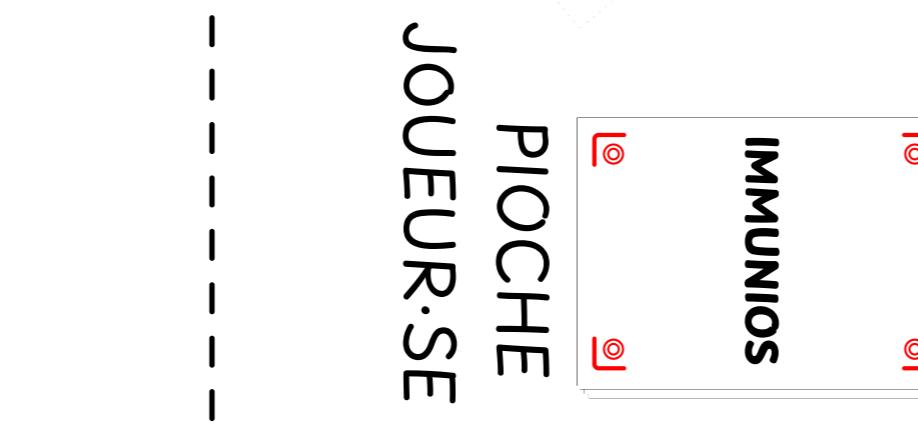
La suite au dos de la feuille... <-->



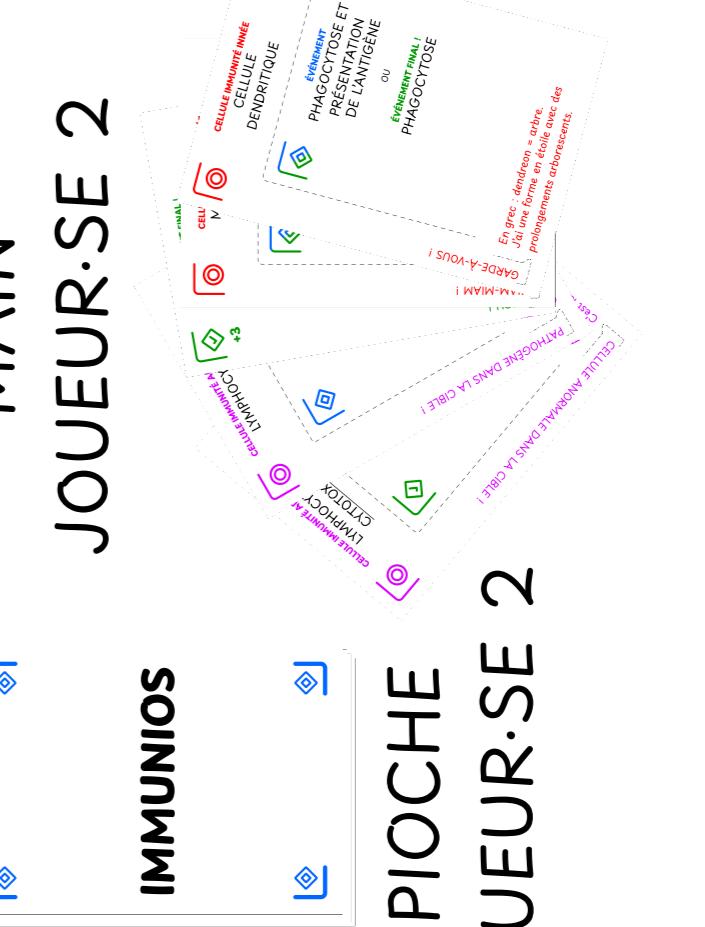
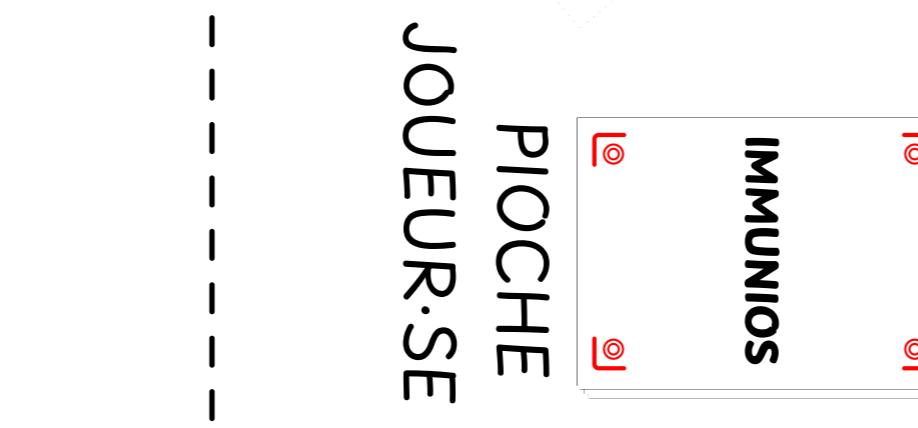
La suite au dos de la feuille... <-->



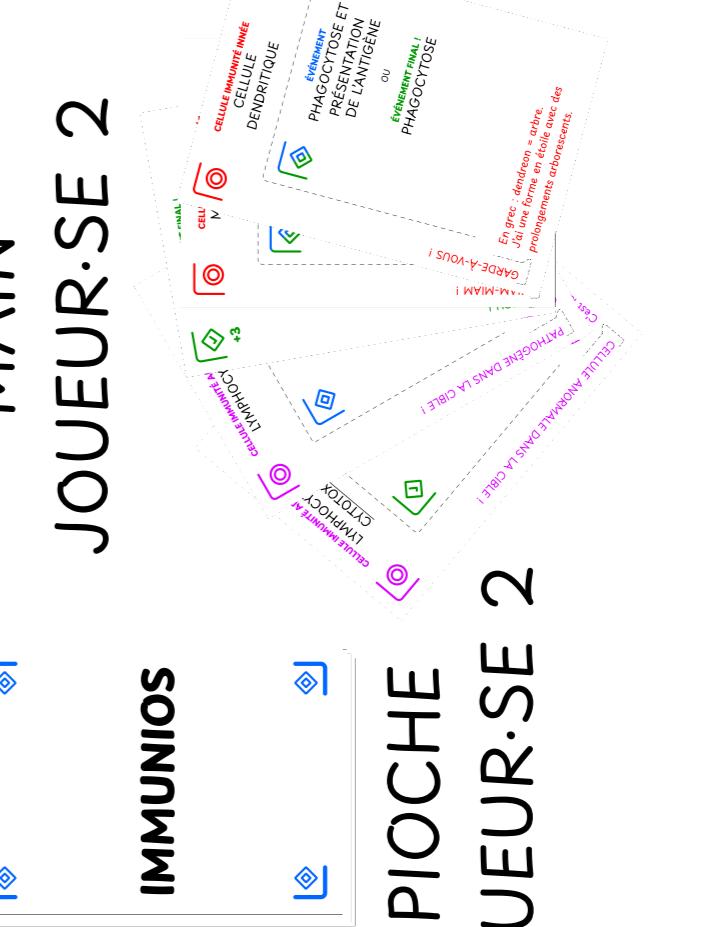
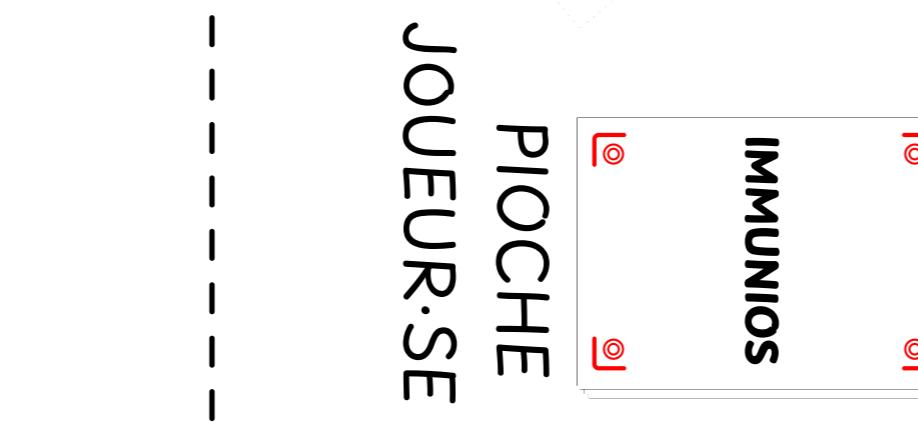
La suite au dos de la feuille... <-->



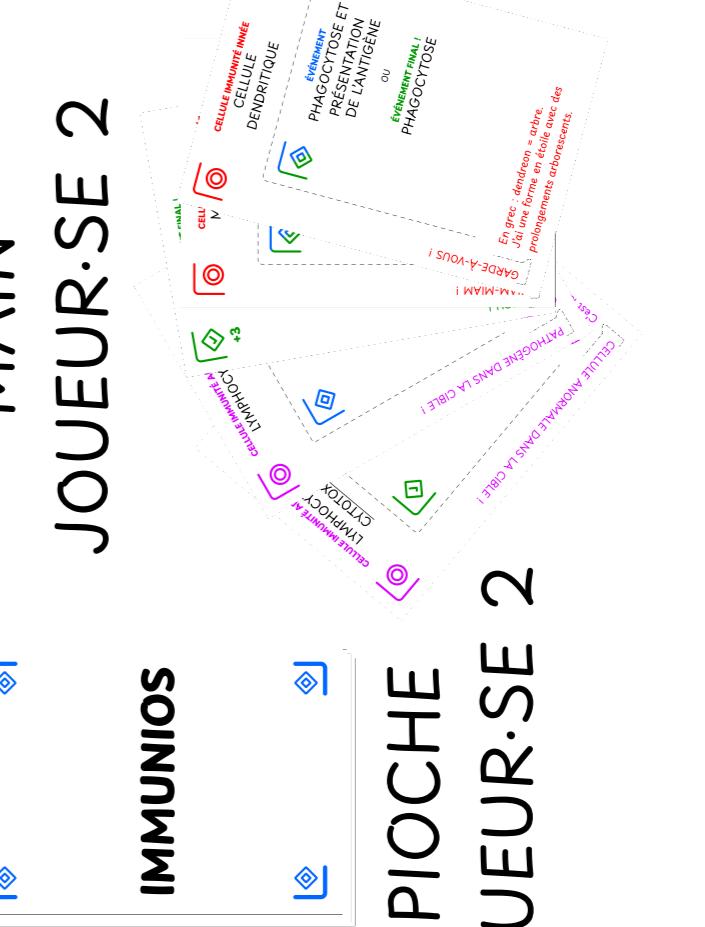
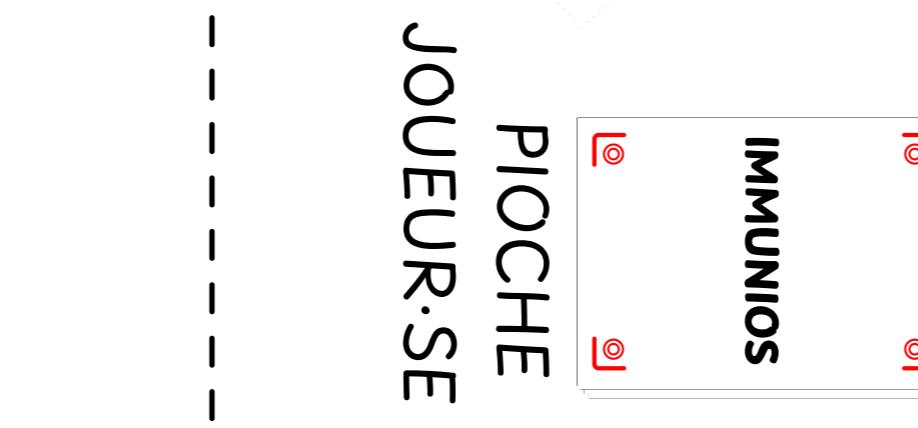
La suite au dos de la feuille... <-->



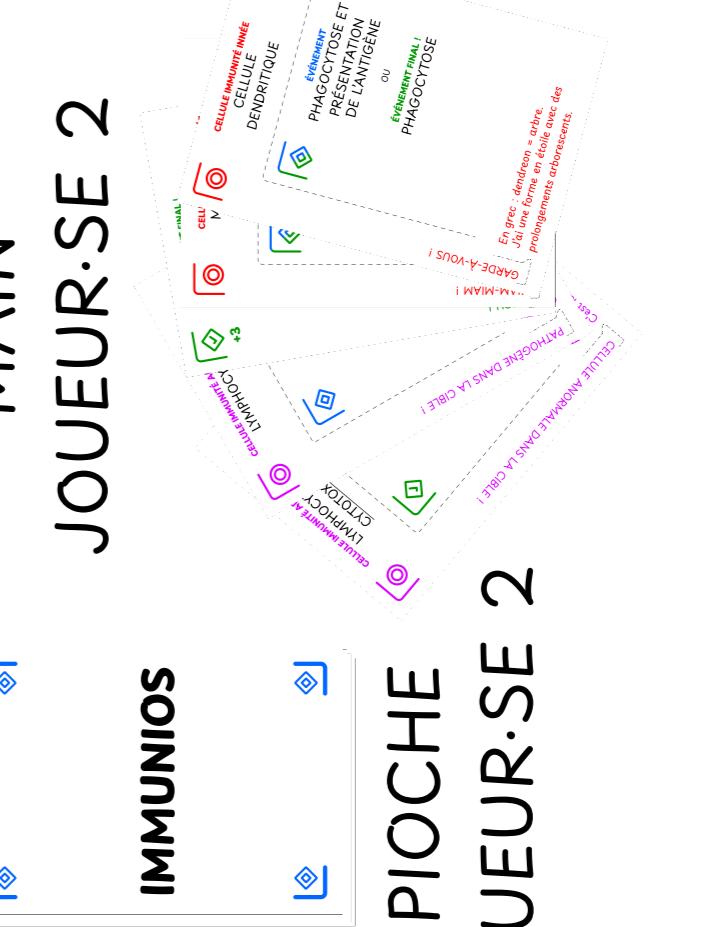
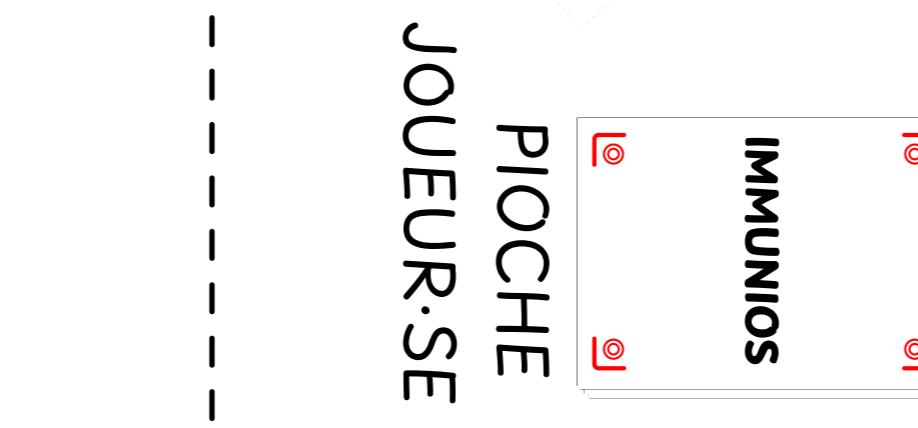
La suite au dos de la feuille... <-->



La suite au dos de la feuille... <-->



La suite au dos de la feuille... <-->



La suite au dos de la feuille... <-->

