

Pour 3 à 4 joueur·se·s

LES RÈGLES DU JEU ->

IMMUNIOS

Bienvenue dans IMMUNIOS !

Ici, unissez vos cellules immunitaires pour écarter 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 les 5 cartes DANGER.

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

Bonne chance !

INSTALLATION

1. Prenez les 5 cartes DANGER. Mélangez-les et formez une pile face cachée au centre de la table.
2. Prenez les cartes restantes, mélangez-les et distribuez-les 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 !

-->

© IMMUNIOS 2024

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

CELLULE IMMUNITÉ ET ÉVÉNEMENT.

La CASCADE D'ÉVÉNEMENTS alterne toujours entre une carte

des points.

Seules les cartes ÉVÉNEMENT rapportent

piocher une carte de sa pioche.

qui d'entre vous est le la prochain·e à

Soyez stratégiques si vous pouvez choisir

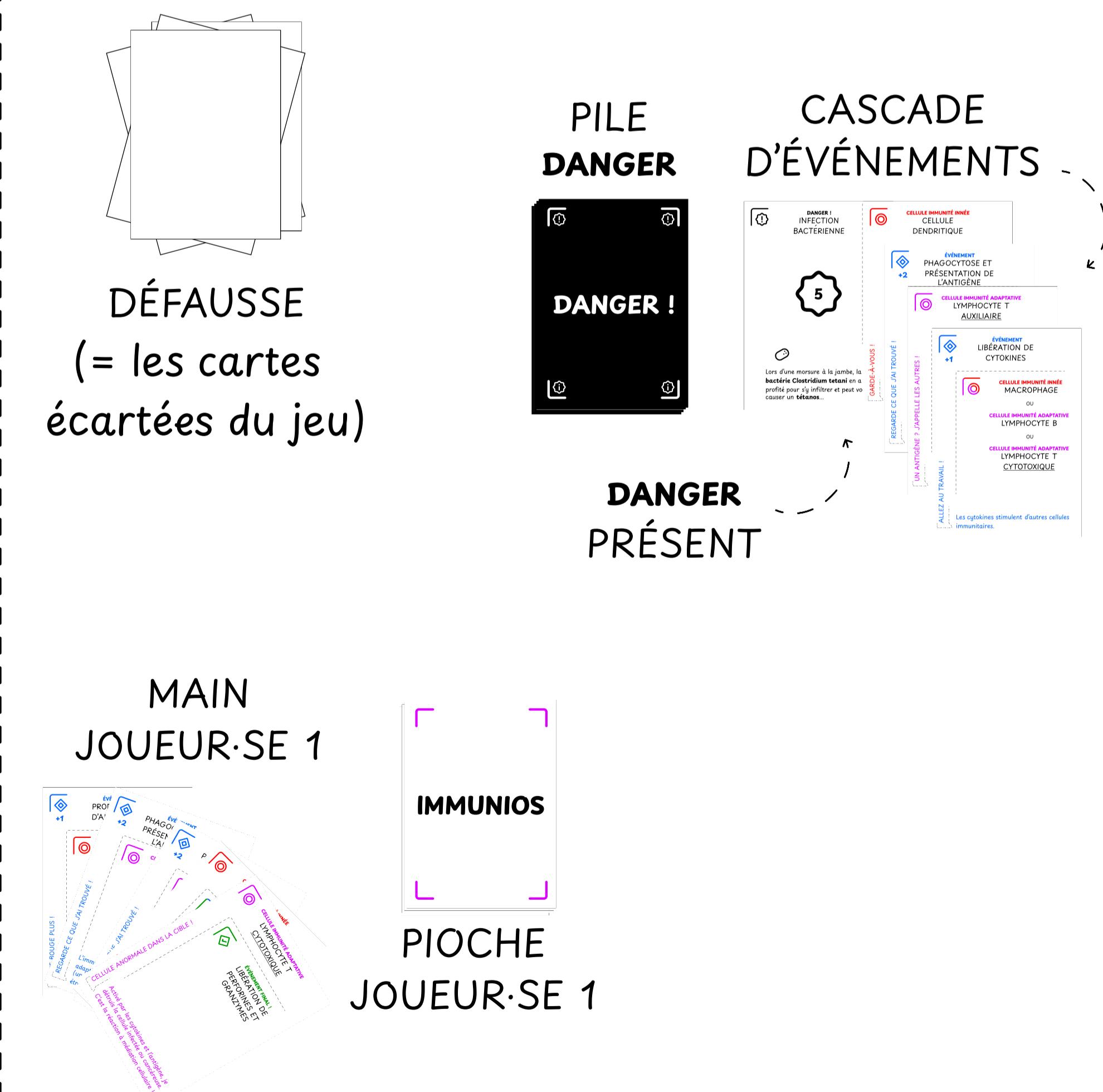
indiquer en avance le type de la carte.

Les couleurs sur le dos des cartes vous

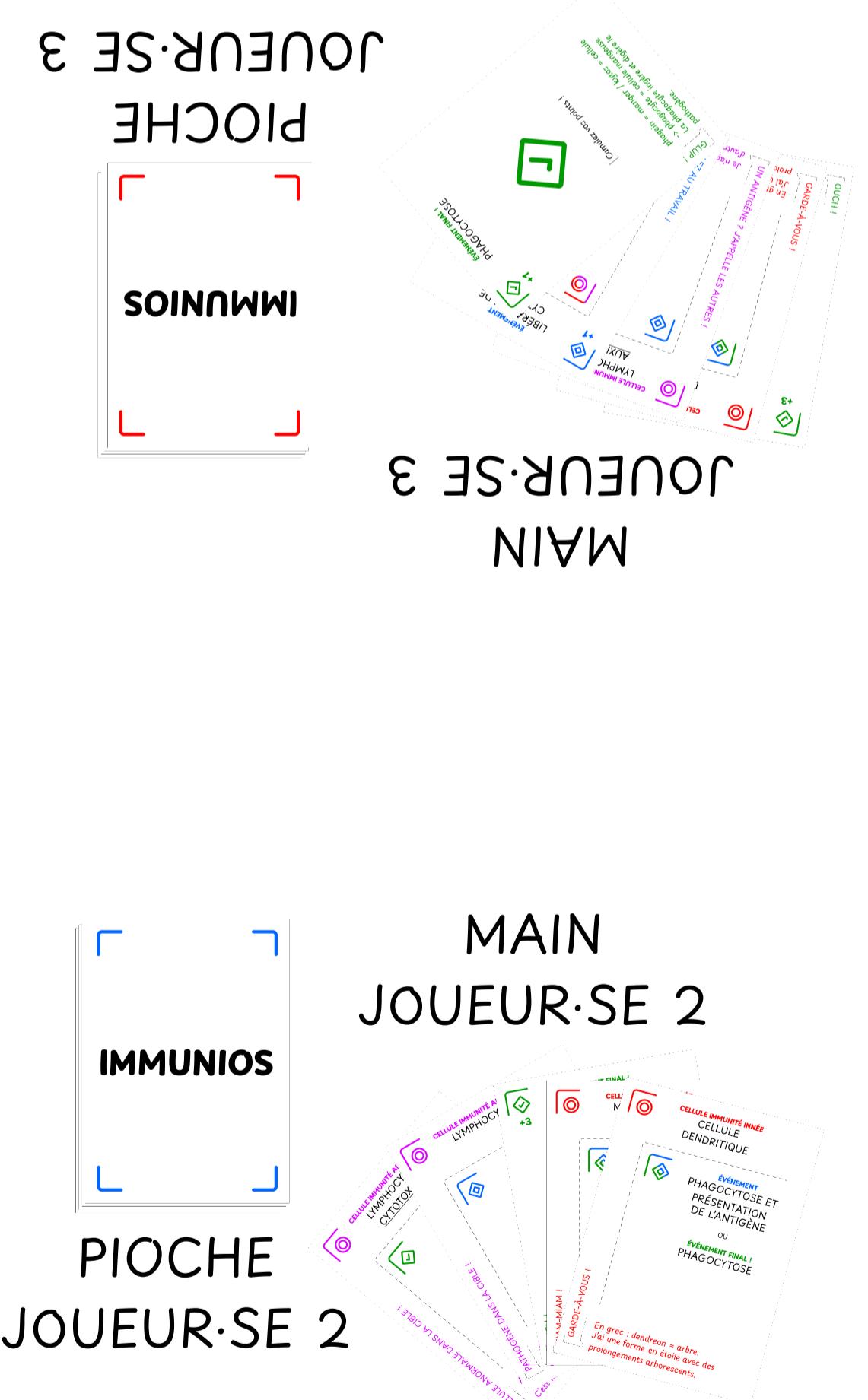
reprires, soyez économies !

PETITES INDICATIONS UTILES :

VUE SUR LA TABLE



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



MATÉRIEL

- 4 x LES RÈGLES DU JEU
- 5 x DANGER !
- GRANZYMES
- 2 x LIBÉRATION DE PERFORINES ET
- 5 x PHAGOCYTOSE
- 2 x PRODUCTION D'ANTICORPS
- 4 x LIBÉRATION DE CYTOKINES
- LA NTIGÈNE
- 4 x PHAGOCYTOSE ET PRÉSENTATION DE
- 2 x LYMPHOCYTE B
- 3 x LYMPHOCYTE T CYTOTOXIQUE
- 4 x LYMPHOCYTE T AUXILIAIRE
- 4 x CELLULE DENDRITIQUE
- 6 x MACROPHAGE

CARTE

ÉVÉNEMENT

CYTOKINE

ANTIGÈNE

PHAGOCYTOSE

LIBÉRATION DE CYTOKINES

MACROPHAGE

LYMPHOCYTE T AUXILIAIRE

LYMPHOCYTE T CYTOTOXIQUE

CELLULE DENDRITIQUE

MACROPHAGE

LYMPHOCYTE T AUXILIAIRE

LYMPHOCYTE T CYTOTOXIQUE

PHAGOCYTOSE

LIBÉRATION DE CYTOKINES

ANTIGÈNE

PHAGOCYTOSE

LIBÉRATION DE CYTOKINES

ANTIGÈNE

PHAGOCYTOSE

LIBÉRATION DE CYTOKINES

ANTIGÈNE

POUR ÉCARTER LE DANGER PRÉSENT

Construisez une CASCADE D'ÉVÉNEMENTS qui rapporte un nombre de points égal au nombre inscrit sur la carte **DANGER** !

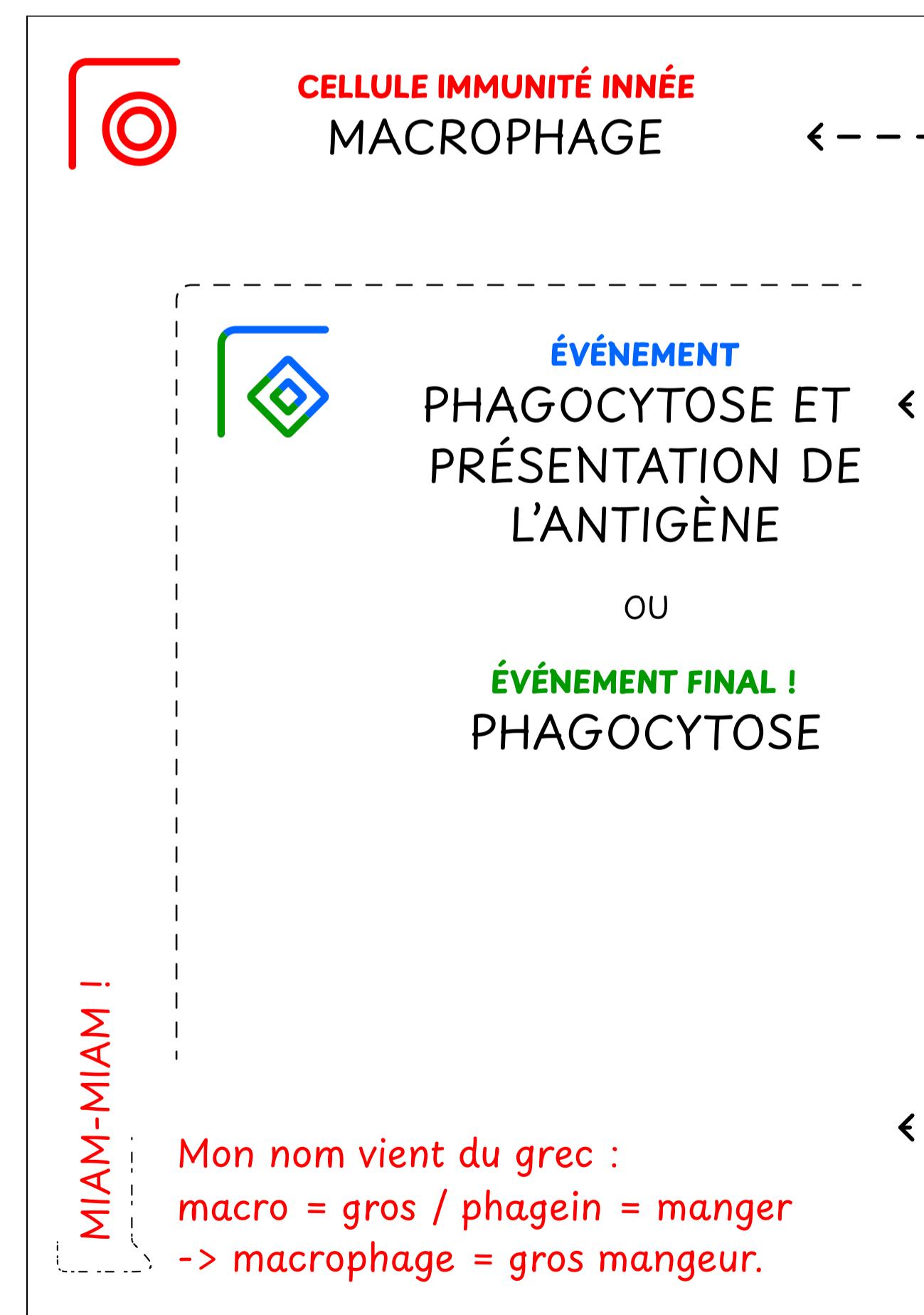
N'importe qui peut jouer une carte de sa main à tout moment.

Pour débuter la CASCADE D'ÉVÉNEMENTS,
posez une carte **CELLULE IMMUNITÉ INNÉE**
sur le côté de la carte **DANGER**.

À chaque fois que vous jouez une carte, piochez-en une nouvelle de votre pioche pour toujours garder 5 cartes en main.

Continuez la CASCADE D'ÉVÉNEMENTS en posant une carte nommée dans la ZONE DE CHAÎNAGE, et ainsi de suite...

CARTE : EXEMPLE



Cumulez vos points seulement lorsque vous posez une carte **ÉVÉNEMENT FINAL**.

Si vous avez le nombre exact de points,
écartez le **DANGER** et la **CASCADE**
D'ÉVÉNEMENTS dans la défausse.
Et, retournez le prochain danger, et ainsi
de suite jusqu'à finir la pile **DANGER** !

Sinon, vous avez pris un mauvais chemin..
Défaussez la ou les dernières cartes
posées sur la CASCADE D'ÉVÉNEMENTS.
Et, essayez un autre chemin !

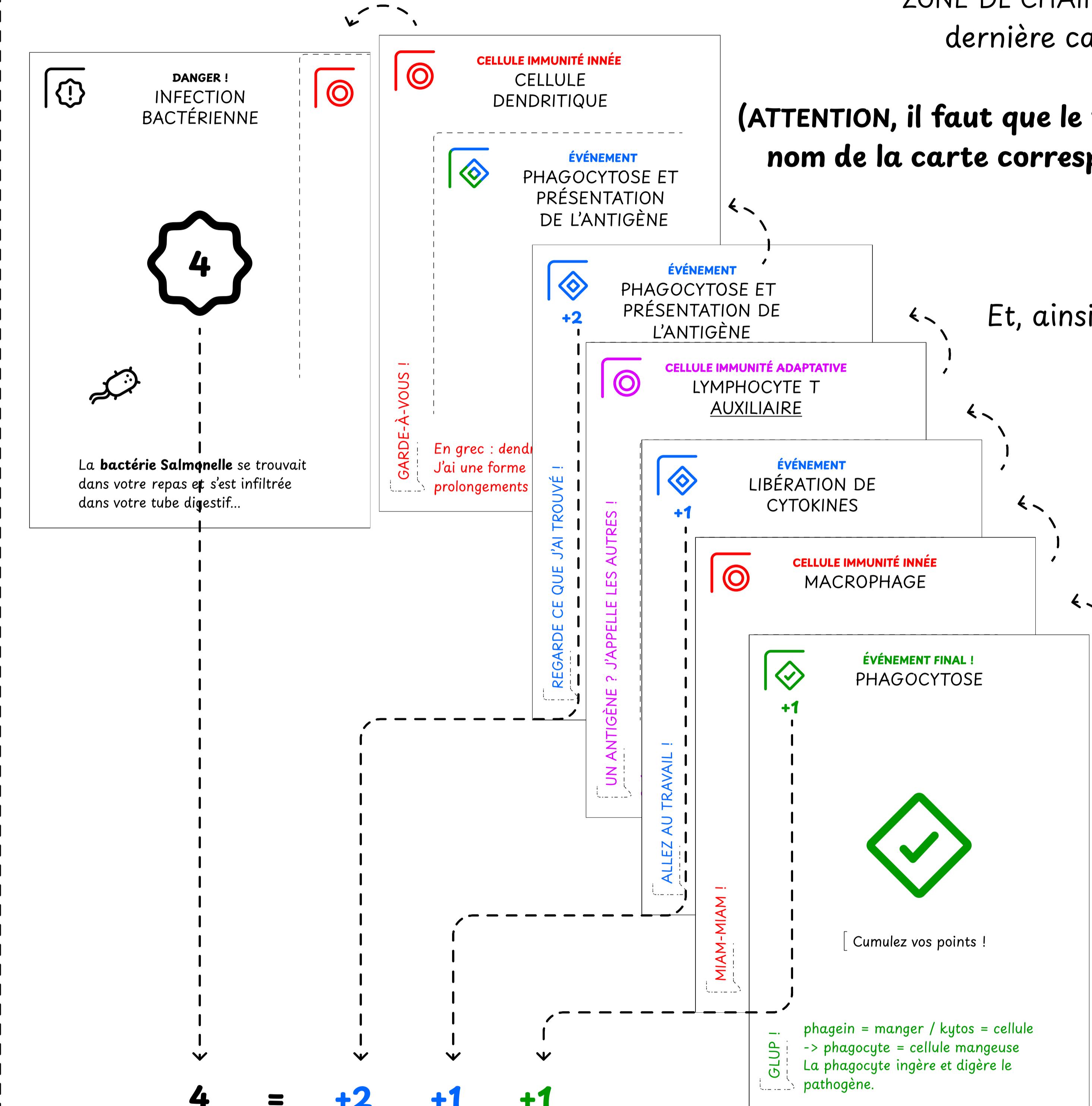
Lorsque vous n'avez pas la carte requise pour continuer la CASCADE D'ÉVÉNEMENTS, n'importe qui peut défausser une carte de sa main et en piocher une nouvelle.

CASCADE D'ÉVÉNEMENTS : EXEMPLE

Pour débuter la CASCADE D'ÉVÉNEMENTS
posez une carte **CELLULE IMMUNITÉ INNÉE**
sur le côté de la carte **DANGER.**

Continuez la CASCADE D'ÉVÉNEMENTS
avec une carte nommée dans la
ZONE DE CHAÎNAGE de la
dernière carte posée.

(ATTENTION, il faut que le type et le nom de la carte correspondent !)



Cumulez vos points lorsque vous posez la carte **ÉVÉNEMENT FINAL**.
Avez-vous exactement **4** points ? Ici, oui

PETITES INDICATIONS UTILES :) au dos de la feuille...