

IMMUNIOS

LES RÈGLES DU JEU -->

Pour 3 à 4 joueuse.s



Retrouvez le matériel pédagogique et les solutions du jeu sur :
IMMUNIOS.CINDYTANG.CH

La CASCADE D'ÉVÉNEMENTS alterne toujours entre une carte **CELLULE IMMUNITÉ** et **ÉVÉNEMENT**.

- 6 x **DANGER**
- 4 x **LES RÈGLES DU JEU**
- 4 x **LIBÉRATION DE CYTOKINES**
- 2 x **PRODUCTION D'ANTICORPS**
- 4 x **PHAGOCYTOSE**
- 3 x **LIBÉRATION DE PERFORINES ET GRANZYME**

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 écarté le **DANGER** présent avec les cartes en jeu.

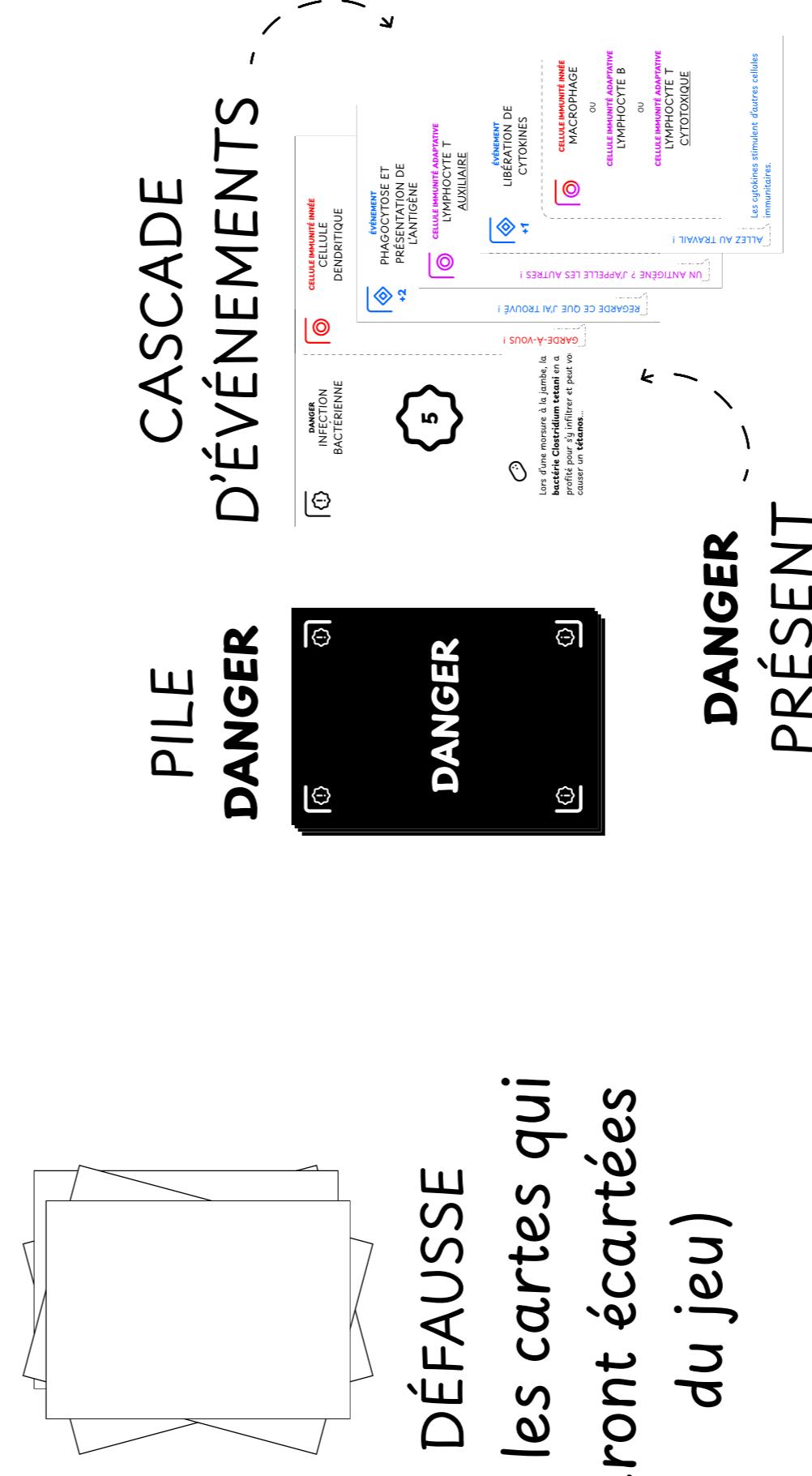
Bonne chance !

-->

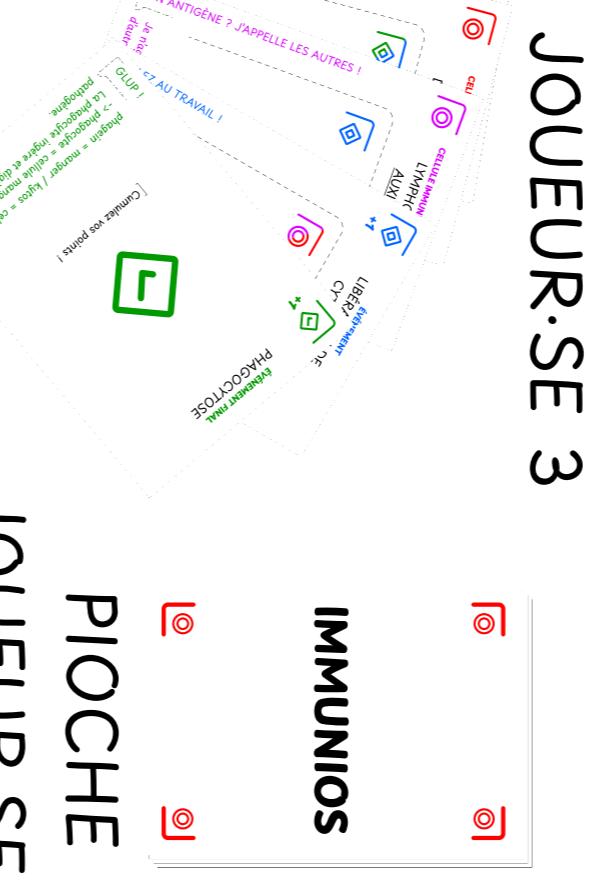
-->

Ouvrez la feuille pour lire la suite... -->

VUE SUR LA TABLE



JOUEUR·SE 3



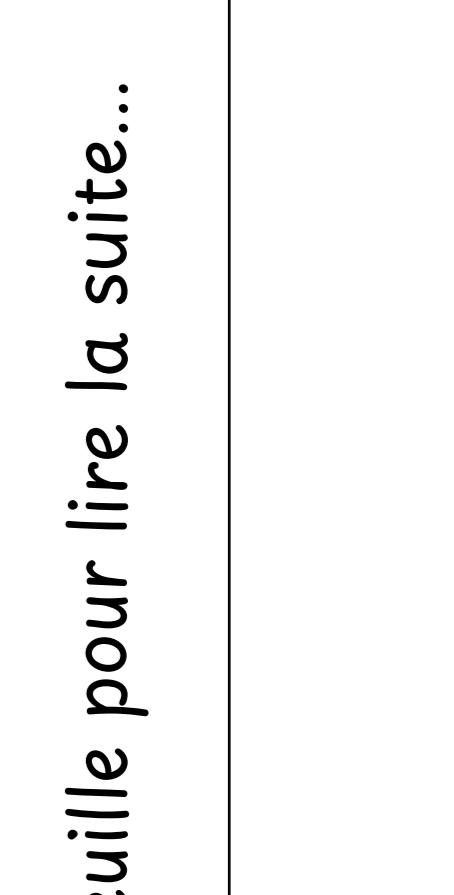
MAIN



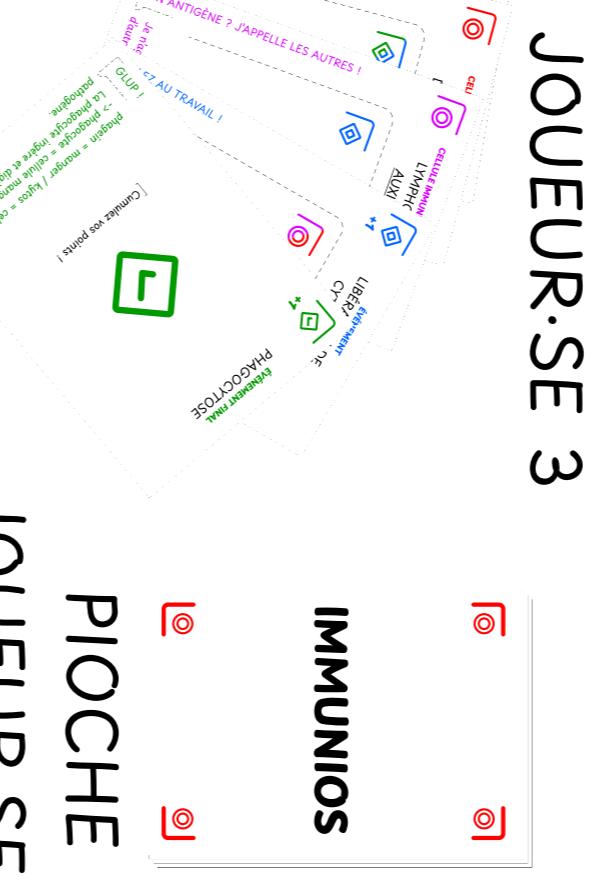
MAIN



MAIN



JOUEUR·SE 2



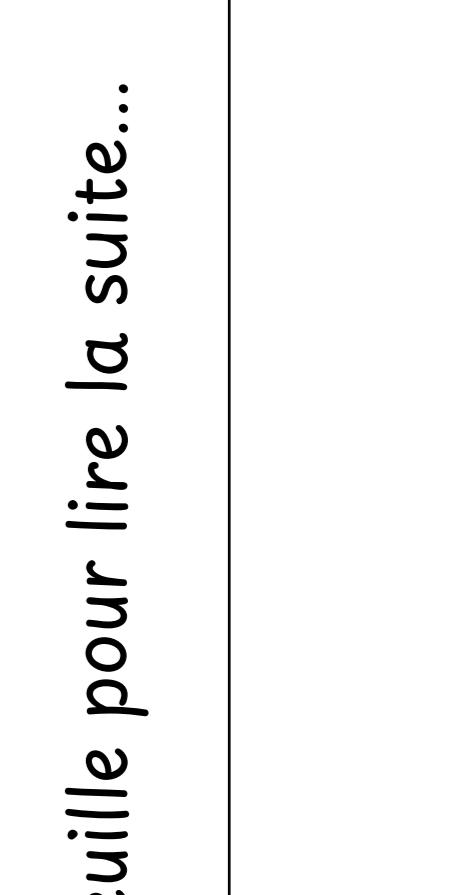
MAIN



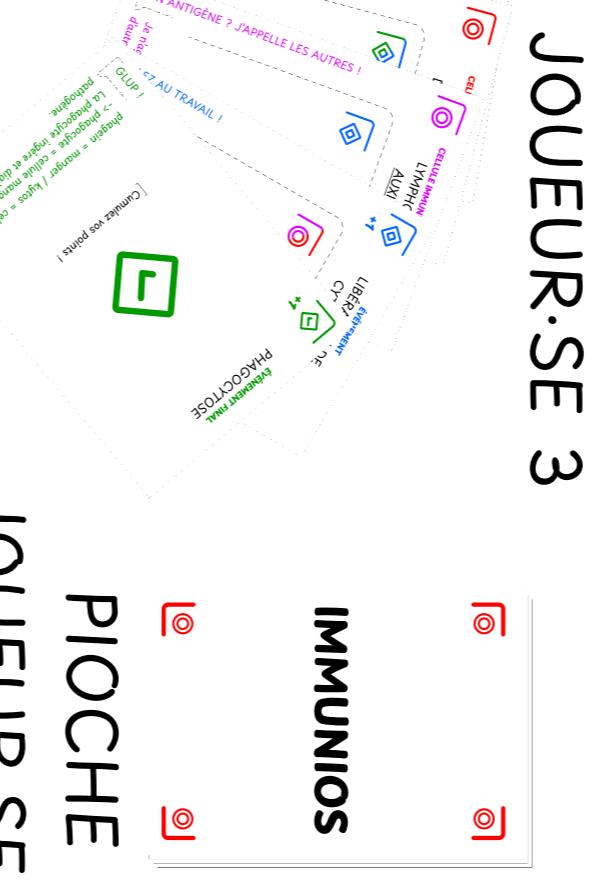
MAIN



MAIN



JOUEUR·SE 1



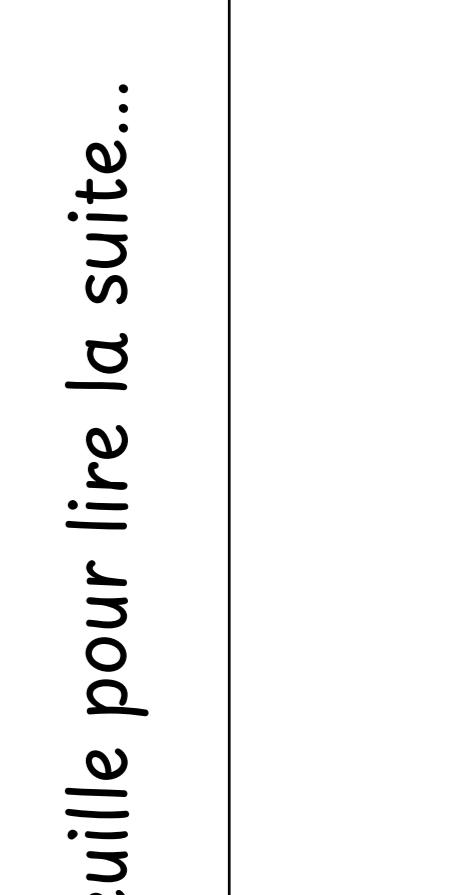
MAIN



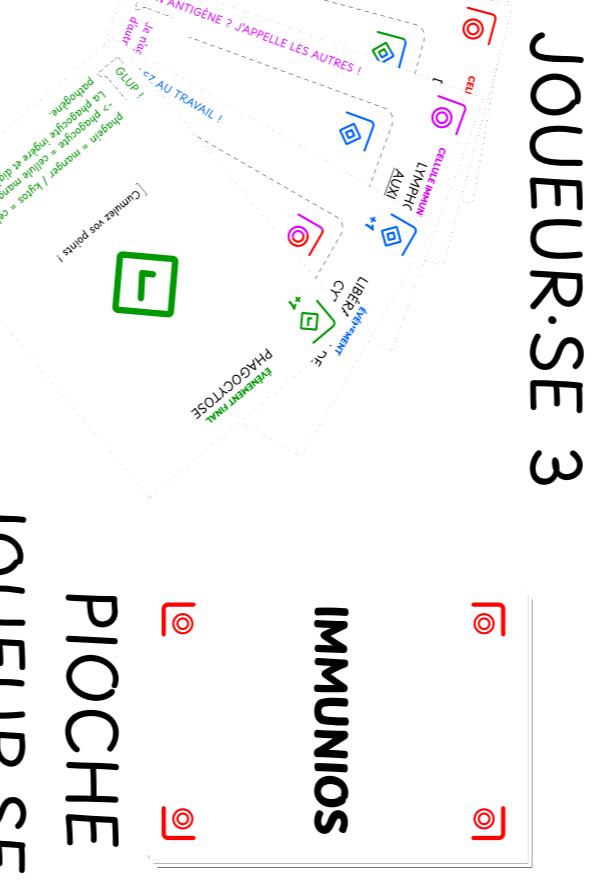
MAIN



MAIN



JOUEUR·SE 2



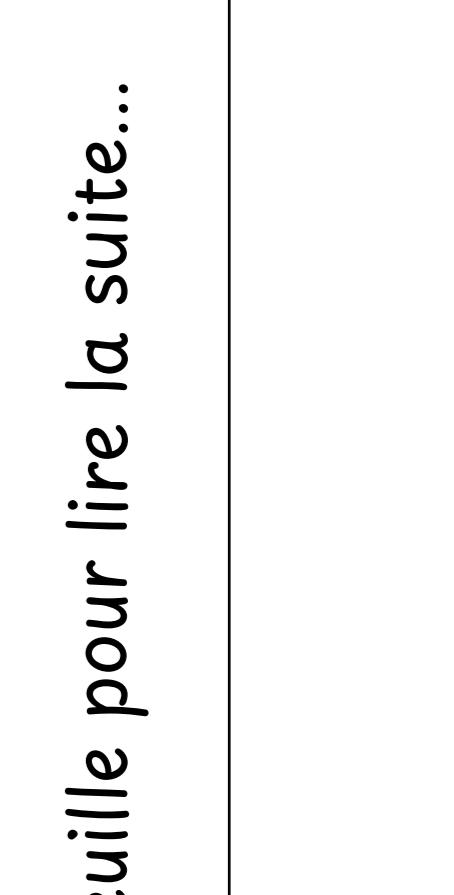
MAIN



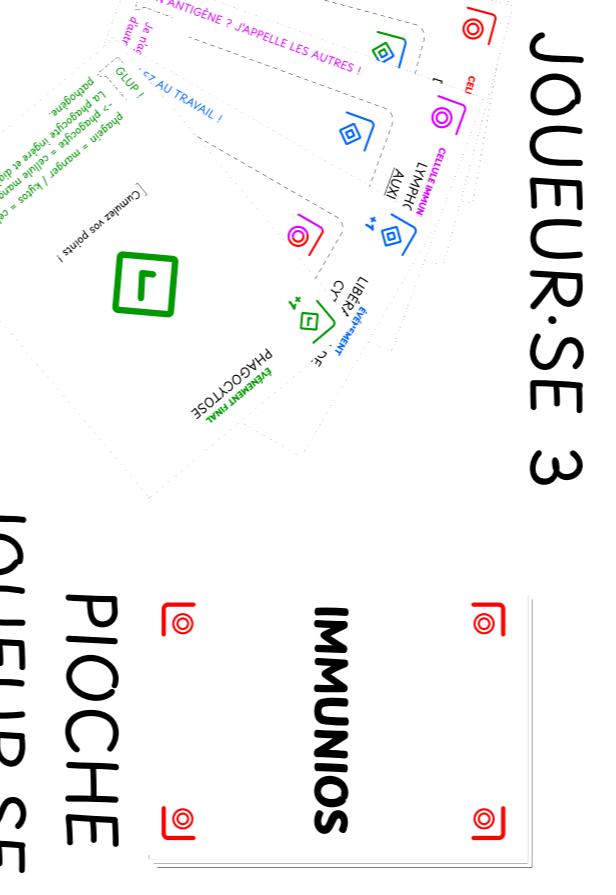
MAIN



MAIN



JOUEUR·SE 3



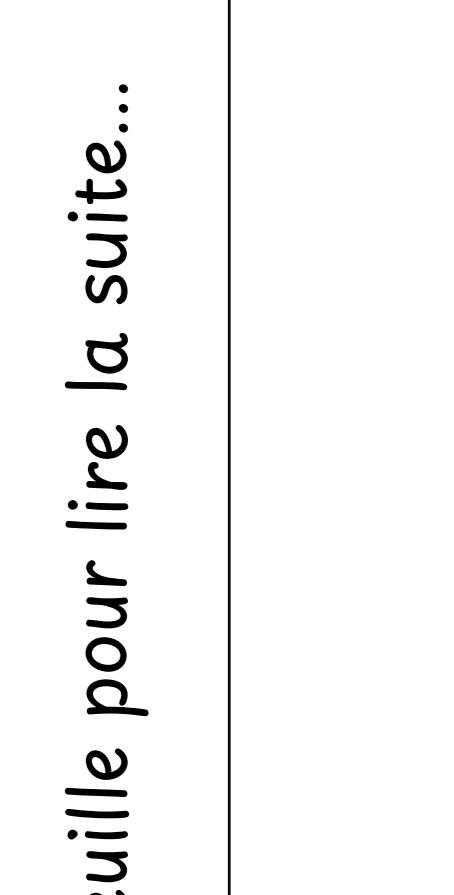
MAIN



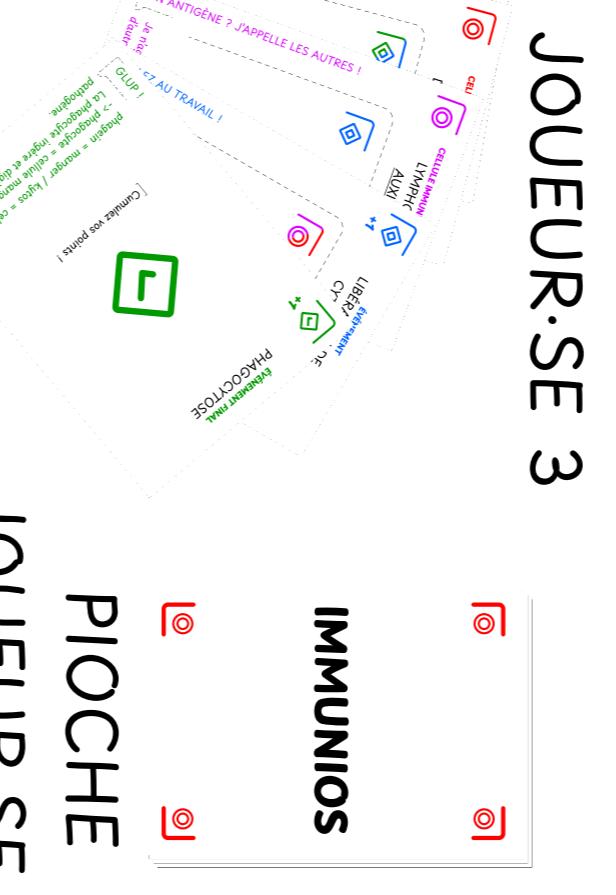
MAIN



MAIN



JOUEUR·SE 2



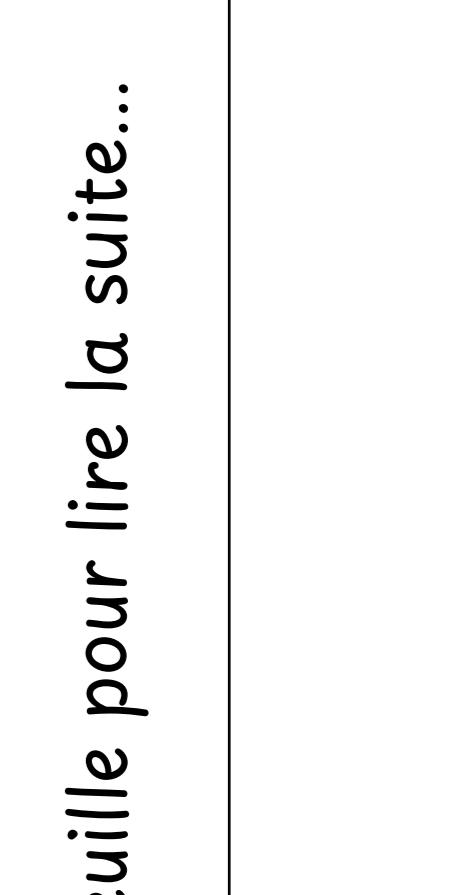
MAIN



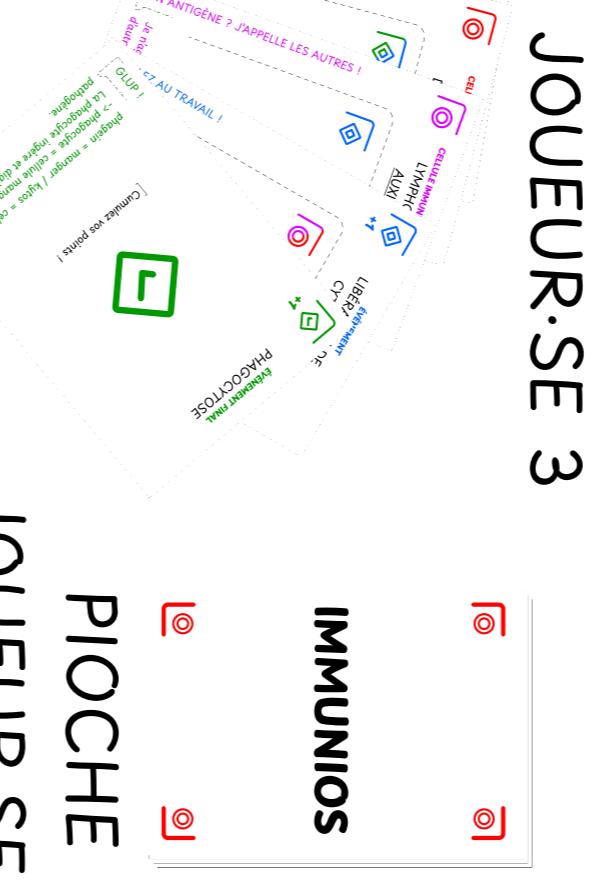
MAIN



MAIN



JOUEUR·SE 3



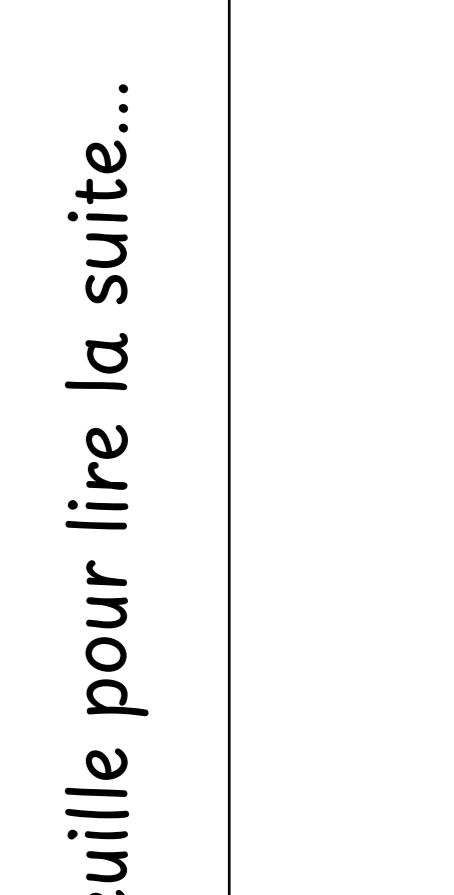
MAIN



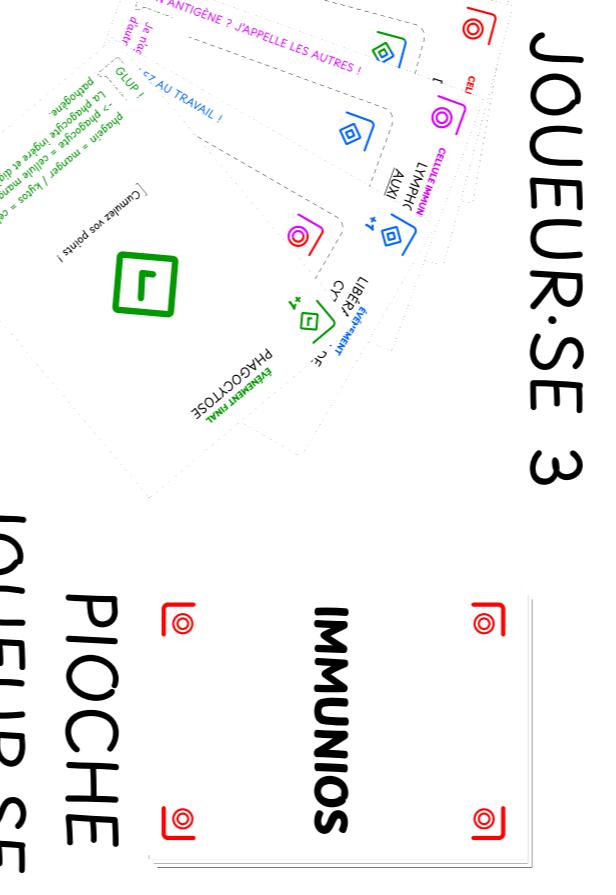
MAIN



MAIN



JOUEUR·SE 2



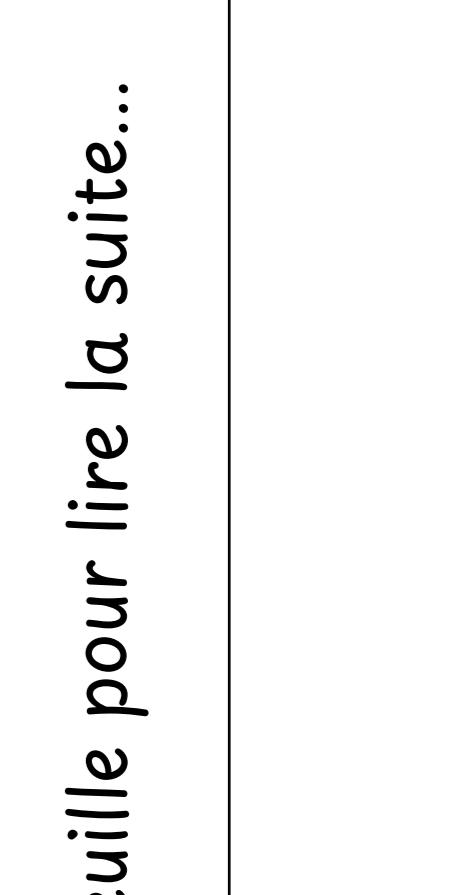
MAIN



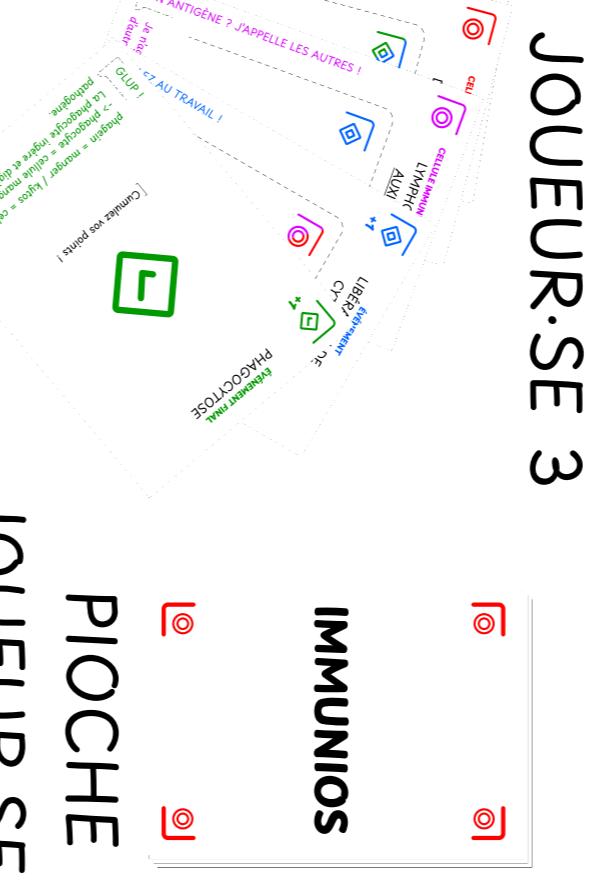
MAIN



MAIN



JOUEUR·SE 3



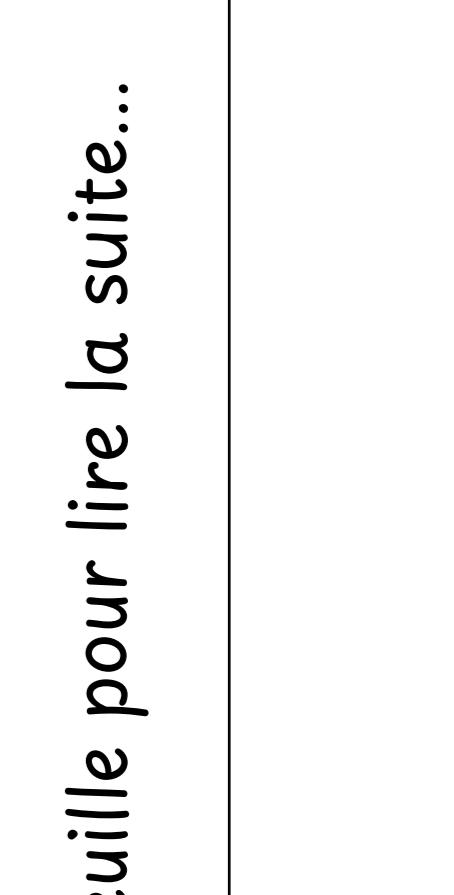
MAIN



MAIN



MAIN



POUR ÉCARTER LE DANGER PRÉSENT

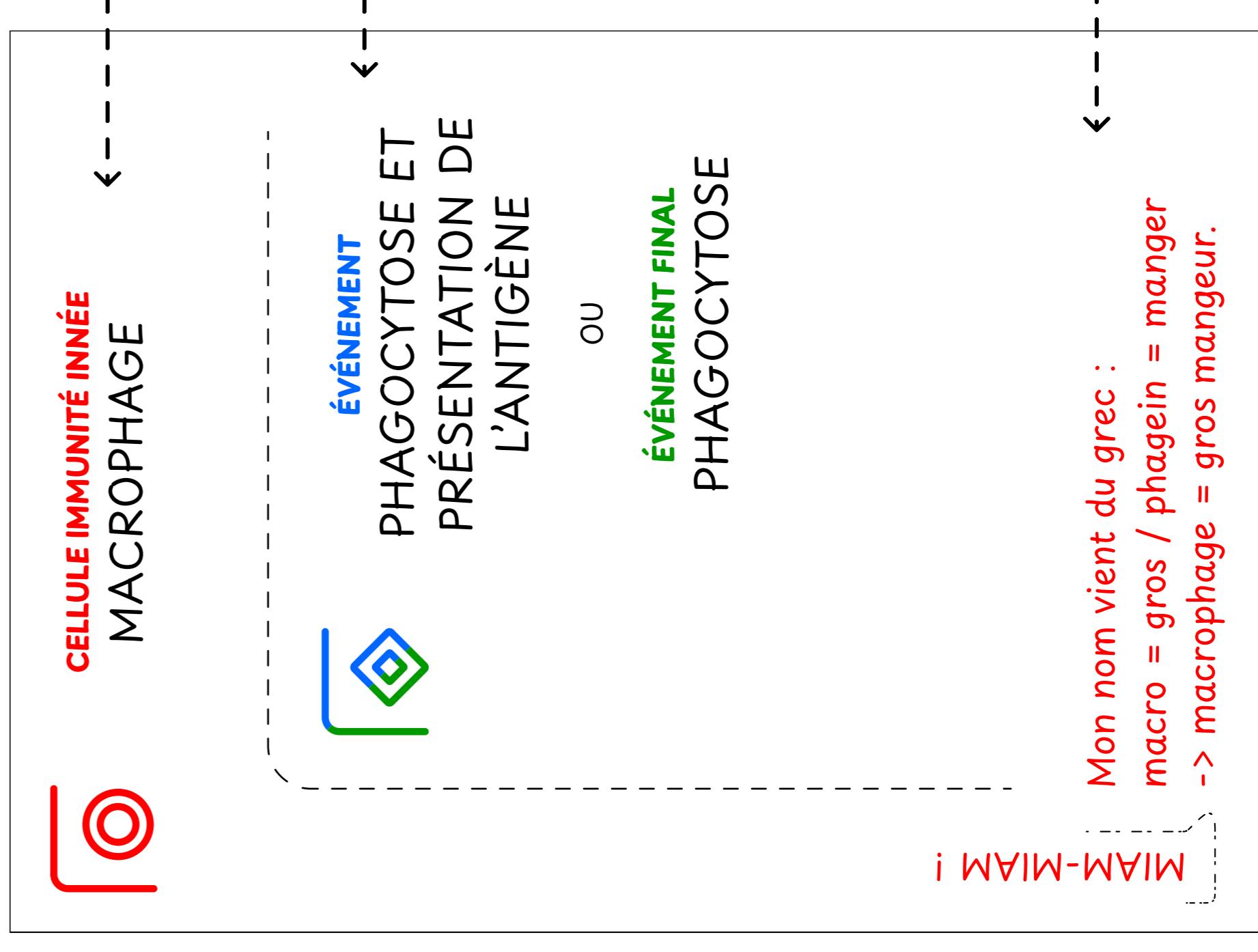
Construisez une CASCADE D'ÉVÉNEMENTS qui rapporte un nombre de points égal au nombre inscrit sur la carte **DANGER** ! N'importe qui peut jouer une carte de sa main à tout moment.

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 gardez 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



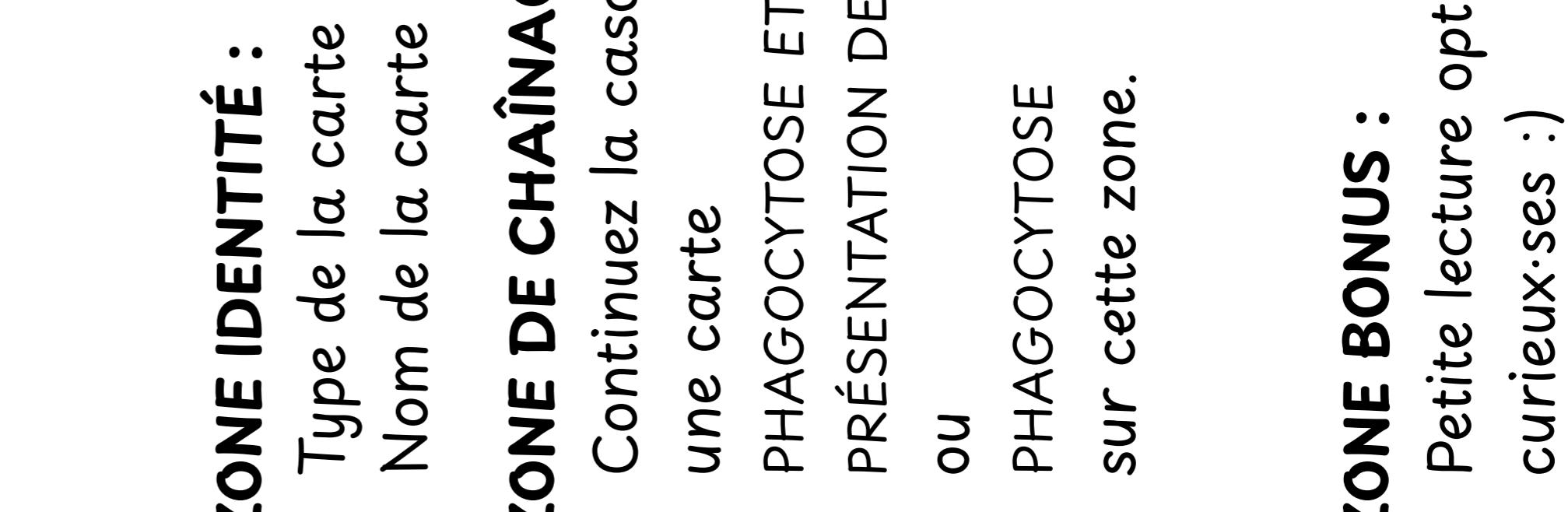
CASCADE D'ÉVÉNEMENTS : EXEMPLE

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... Défaissez 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.



MIAM-MIAM !

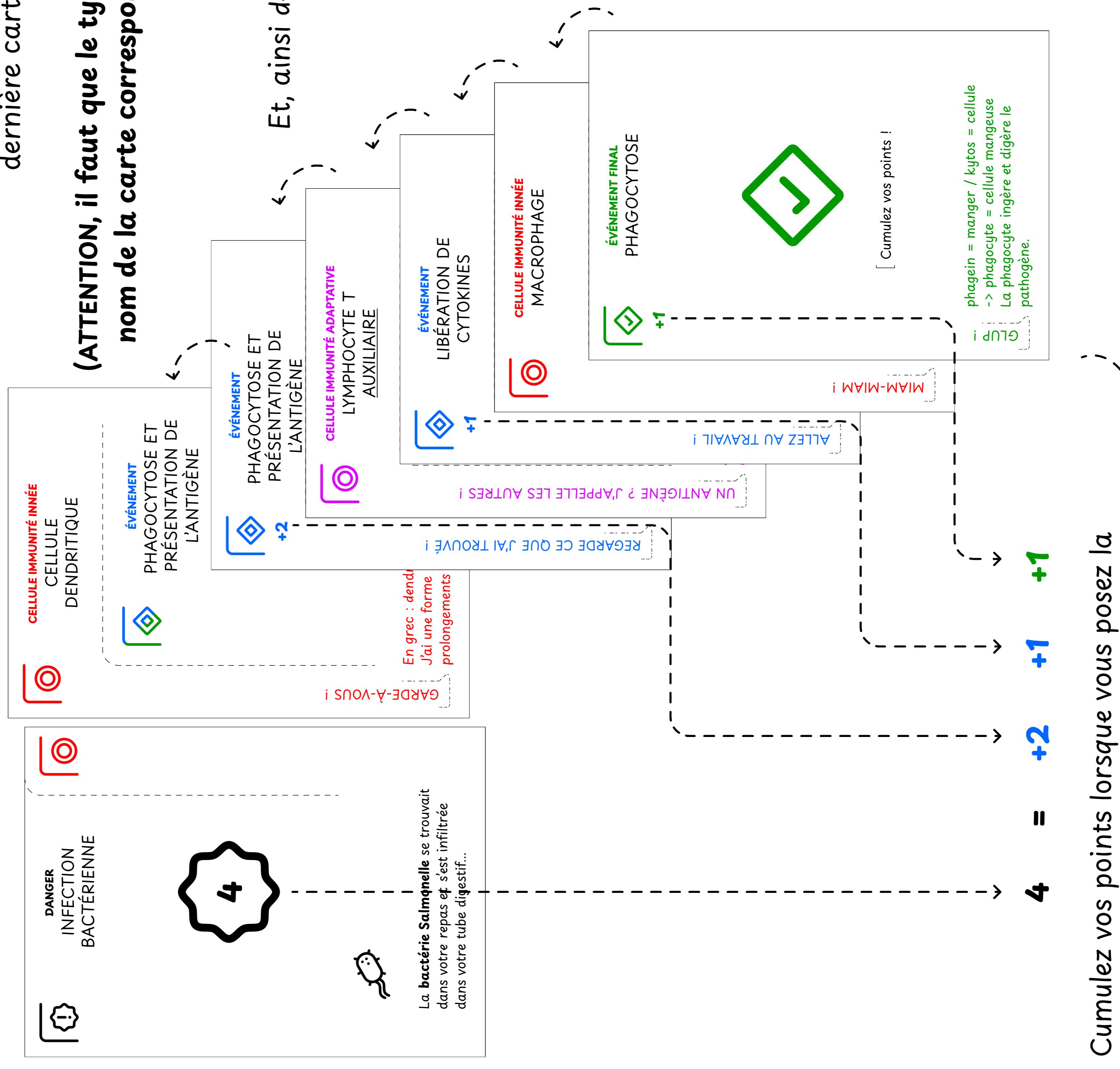
Mon nom vient du grec :
macro = gros / phagocyt = manger
-> macrophage = gros mangeur.

ZONE BONUS :
Petite lecture optionnelle pour les curieux·ses :)

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 !)



PETITES INDICATIONS UTILES :)
au dos de la feuille... <- ->