



DR. MICROBE™



blue orange™
Hot Games Cool Planet

DR. microBE™



Roberto Fraga
Delphine Lemonnier



Stephane Escapa

MATÉRIEL DE JEU

- Règles illustrées
- 1 grand pétri
- 4 pétris individuels
- 4 pinces
- 49 Microbes
- 54 cartes Recherche



© 2017 Blue Orange. Dr Microbe et Blue Orange
sont des marques de Blue Orange.

Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue
Orange, 97 rue Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mous-
son, France. Made in China. Designed in France.

www.blueorangegames.eu



INTRODUCTION

Vous aimez jouer au laborantin? Alors à vos pinces!
Soyez le plus rapide à identifier les Microbes de la
carte objectif et à les éliminer avec le bon Antidote!

OBJECTIF MICROBE

Soyez le premier scientifique à impressionner
Dr. Microbe en réalisant la carte Recherche!
Attrapez les microbes à l'aide de votre pince et
placez-les dans votre pétri individuel au bon endroit!
Ce n'est pas tout, complétez les trous en respectant
la règle de recherche pour gagner la partie!



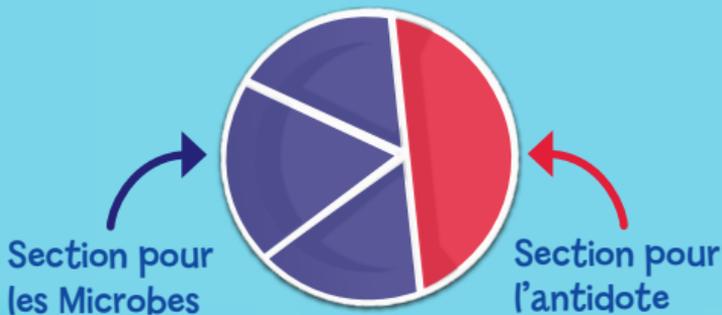
PHASE DE PRÉPARATION

- Placez le grand pëtri au centre de la table à distance égale de chaque joueur. Mettez tous les microbes à l'intérieur sauf le Virus Violet (utilisé uniquement dans les variantes 1 ou 3).
- Mélangez les cartes et placez-les en une pioche face cachée à côté du grand pëtri.
- Prenez chacun un pëtri individuel et une pince. Vous êtes prêts pour la chasse aux microbes!





Les 3 petites parties du pétri individuel servent à isoler 3 Microbes et la grande partie sert à isoler un Microbe spécial appelé "Antidote".



Section pour
les Microbes

Section pour
l'antidote

RÈGLES DE RECHERCHE

Lorsque tous les joueurs sont prêts, la première carte de la pioche est retournée.

Utilisez vos pincettes pour réaliser au plus vite l'objectif de la carte. Attrapez les Microbes un à un dans la grande pétri et placez-les dans votre pétri.

Les cartes objectif ne laissent apparaître que quelques Microbes. À vous de repérer les Microbes manquants sur la carte et de les placer dans votre pétri en suivant les règles suivantes :

- **L'Antidote** doit toujours être de couleur et de forme différente des 3 Microbes. Il doit être isolé dans la grande partie de votre pètri.

- **Les 3 Microbes** doivent être de couleur ET de forme différentes de l'Antidote. 2 Microbes peuvent être de couleur identique mais doivent être de forme différente (il ne peut pas y avoir de répétition de forme).



Lorsqu'un joueur pense avoir résolu la carte Recherche, il s'arrête et annonce à haute voix "J'ai l'Antidote!".

Tous les joueurs s'arrêtent immédiatement et posent leur pince sur la table.

Le résultat est vérifié minutieusement par les joueurs. Si le résultat est correct, le joueur gagne la carte objectif et marque 1 point.

Si le résultat est incorrect, le joueur doit redonner une de ses cartes (s'il en a au moins une) et la placer sous la pioche avec la carte objectif.

Puis on redémarre une nouvelle manche en retournant une carte.

NOTE: Il peut y avoir plusieurs bonnes solutions.



IMPORTANT

Si un Microbe tombe sur la table, le joueur qui l'a fait tomber doit immédiatement le récupérer avec sa pince et le remettre dans le grand pëtri; il ne doit pas rester sur la table.

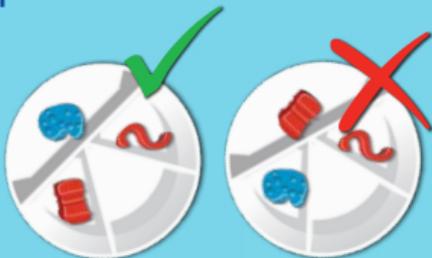
Les joueurs n'ont pas le droit de voler de Microbes dans les pëttris de leurs adversaires.

Les joueurs n'ont pas le droit de mettre de Microbes dans les pëttris de leurs adversaires (seulement dans la variante 2 ou 3).

Les joueurs doivent toujours utiliser leur pince pour attraper les Microbes, l'Antidote (et le Virus Violet).



1. Attrapez les microbes de la carte Recherche !



2. Trouvez le(s) microbe(s) manquant(s) !



FIN DU JEU

Le premier joueur à avoir collecté 5 cartes
donc 5 points remporte la partie.

VARIANTES

- **Le Virus Violet** : En début de partie, le Virus Violet est placé dans le grand pétris. Au cours de la partie, les joueurs peuvent se passer le virus mais toujours à leur voisin de gauche. Dès qu'un joueur met fin à la manche, le joueur avec le Virus Violet dans son pétris perd une carte (s'il en a au moins une) qu'il donne au gagnant de la manche. Un joueur ne peut pas annoncer "J'ai l'Antidote" si le Virus Violet est dans son pétris. (3 joueurs ou plus recommandés).
- **Sabotage** : Les joueurs peuvent ajouter des Microbes dans les pétris de leurs adversaires pour saboter leur recherche. Cependant, ils ne peuvent pas leur voler de Microbes. Si un joueur souhaite se débarrasser des Microbes inutiles, il doit les remettre dans le grand pétris avec sa pince.
- **La totale** : Jouez avec les 2 variantes.