
DR. MICROBE™
blue orange™
Hot Games Cool Planet

DR. MICROBE™

Roberto Fraga
Delphine Lemonnier

Stephane Escapa

COMPONENTS

- 49 Microbes
- 54 Research Cards
- 4 Tweezers
- 4 Sectioned Petri Dishes
- 1 Large Petri Dish
- Illustrated Rules



8+

2 - 4

15 min

© 2017 Blue Orange. Dr Microbe and Blue Orange are trademarks of Blue Orange. Game published and distributed under license by Blue Orange, 97 rue Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Made in China. Designed in France.
www.blueorangegames.eu



INTRODUCTION

Would you like to pretend you are a lab assistant? Then grab your tweezers! Be the fastest to identify the microbes on the research card, and to eliminate them with the Antidote!

RESEARCH OBJECTIVE

Race to be the first scientist to impress Dr. Microbe by completing the Research Card correctly.
In order to do this, players must select the correct Microbes, and place them in the Petri Dish by matching the Research Card and following the Research Rules. The first player who correctly completes five Research Cards wins the game.



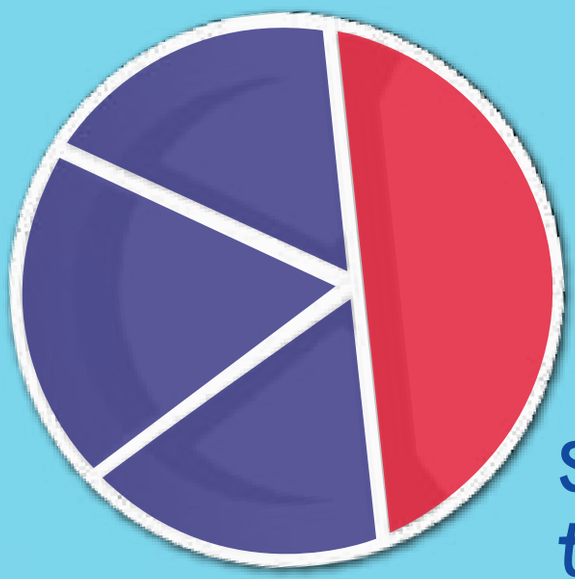
LAB PREP

- Place the large Petri Dish filled with all of the Microbes in the middle of all players (keep the Purple Virus aside unless playing variation 1 or 3).
- Shuffle the Research cards and place them face down in a pile, next to the Large Petri Dish.
- Each player takes 1 Sectioned Petri Dish and 1 pair of tweezers as their lab equipment.





The 3 smaller sections of a player's Petri Dish are used to isolate 3 Microbes and the largest section is used to isolate a special Microbe called the Antidote.



Section for the Microbes

Section for the Antidote

RESEARCH RULES

When all players are ready, the top card is turned over.

Using their tweezers players must race to complete the Research Card by picking the correct Microbes one-by-one from the Large Petri Dish and putting them into their own dish.

The Microbes visible on the Research Card must be picked and placed correctly in the Petri Dish to match the Research Card.

The Microbes missing on the Research Card must be found, picked, and placed in the Petri Dish so that the following rules always apply:

- **The Antidote** must always be a different shape and color than the other 3 Microbes. It must be isolated in the largest section of a player's Petri Dish.

- **The 3 Microbes** need to differ in shape and color from the Antidote. Two Microbes will be the same color but all should differ in shape (no shape may be repeated in a player's Petri Dish).



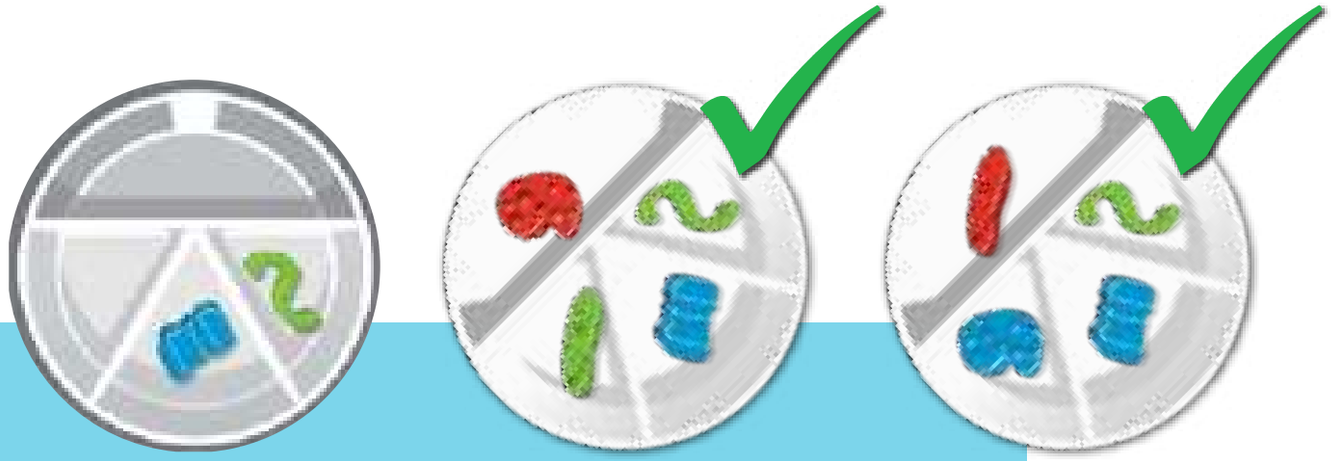
When players feel that they have completed their research correctly, they stop and yell "Got the Antidote!". All other players must immediately stop and put down their tweezers.

They now carefully check the first player's Petri Dish to see if it is correct.

If all players agree the research is completed correctly, the first player scores the Research Card as a point.

If not, the player loses one of their cards by placing it under the stack of Research Cards.

NOTE: There may be more than one correct answer.



IMPORTANT

- If a Microbe falls on the table, the player who dropped it must pick it up immediately; it may not remain on the table.

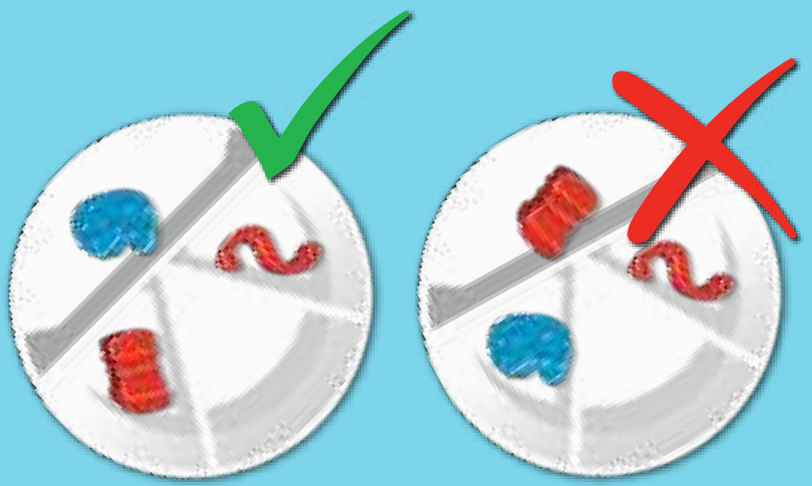
- Players cannot steal Microbes from their opponent's Petri Dishes.

- Players cannot add Microbes into their opponent's dishes (unless playing variation 2 or 3).

- Players must always use their tweezers to pick the Microbes, Antidote and the Purple Virus.



1. Match the Research Card



2. Find the missing Microbe



END OF GAME

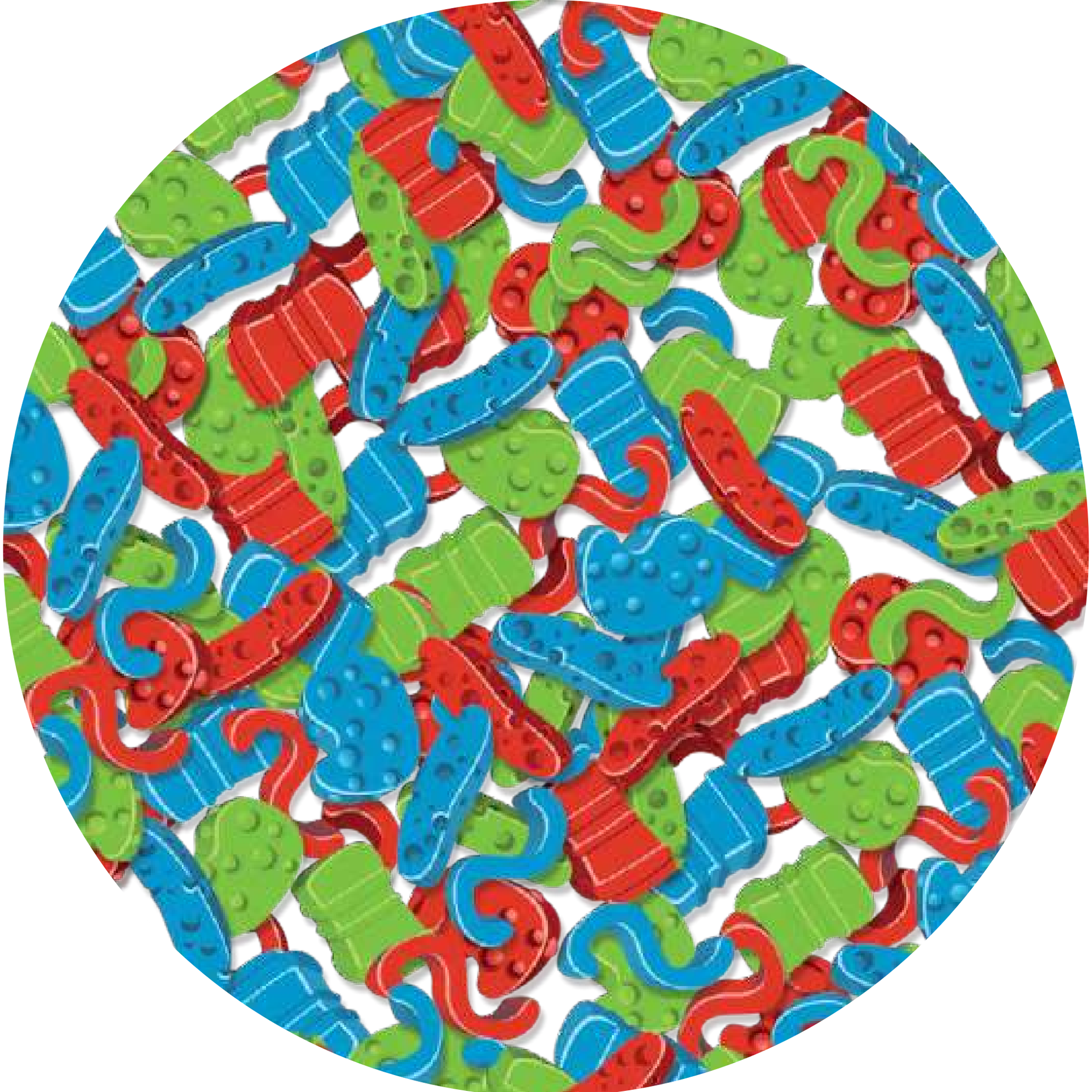
The first player to score
5 points wins the game.

VARIATIONS

1. The Purple Virus: At the beginning of the game, the Purple Virus is placed in the Large Petri Dish. During the game, players can pass the virus to the neighbor on their left. When a round ends, the player with the Purple Virus must give up a card to the winner. A player may not yell "Got the Antidote!" when the Purple Virus is in their dish. (3 or more players recommended).

2. Sabotage: Players may add Microbes to their opponent's dishes in an attempt to sabotage their research efforts. However, players may not steal Microbes from their opponents. Players get rid of any unwanted Microbes by placing them back into the Large Petri Dish using their tweezers.

3. Combination: The game is played with the two variations above.




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



8+

2 - 4

15 min

© 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-Mousson, 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 pétri 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).

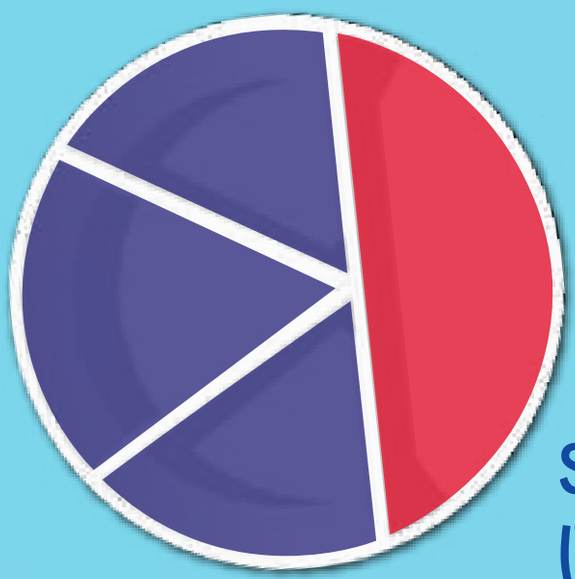
• Mélangez les cartes et placez-les en une pioche face cachée à côté du grand pétri.

• Prenez chacun un pétri individuel et une pince. Vous êtes parés 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 pinces pour réaliser au plus vite l'objectif de la carte. Attrapez les Microbes un à un dans la grand 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 pétri.

• **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).



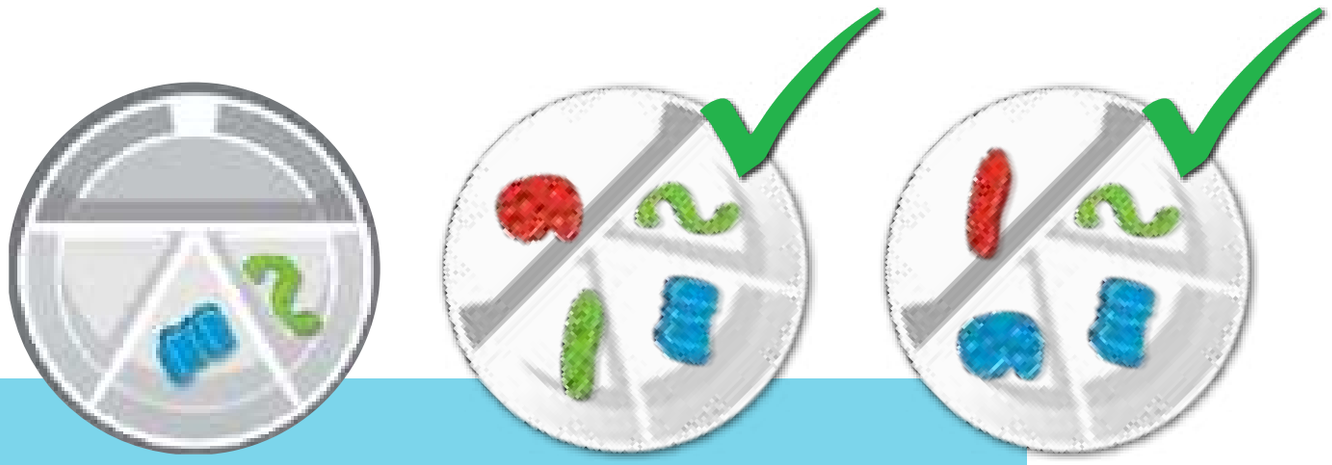
Lorsqu'un joueur pense avoir résolu la carte Recherche, il s'arrête et annonce à haute voix "J'ai l'Antidote!".
Tous les joueurs s'arrêtent immédiatement et posent leur pince sur la table.

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 pétri; il ne doit pas rester sur la table.

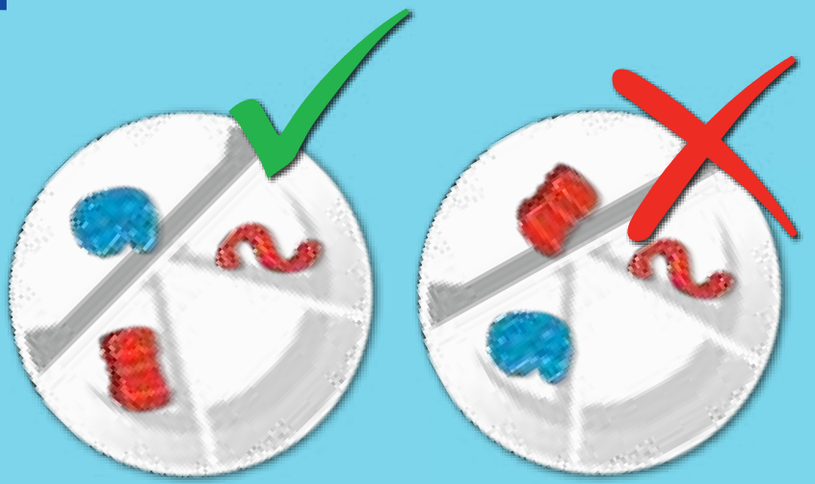
Les joueurs n'ont pas le droit de voler de Microbes dans les pétris de leurs adversaires.

Les joueurs n'ont pas le droit de mettre de Microbes dans les pétris 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

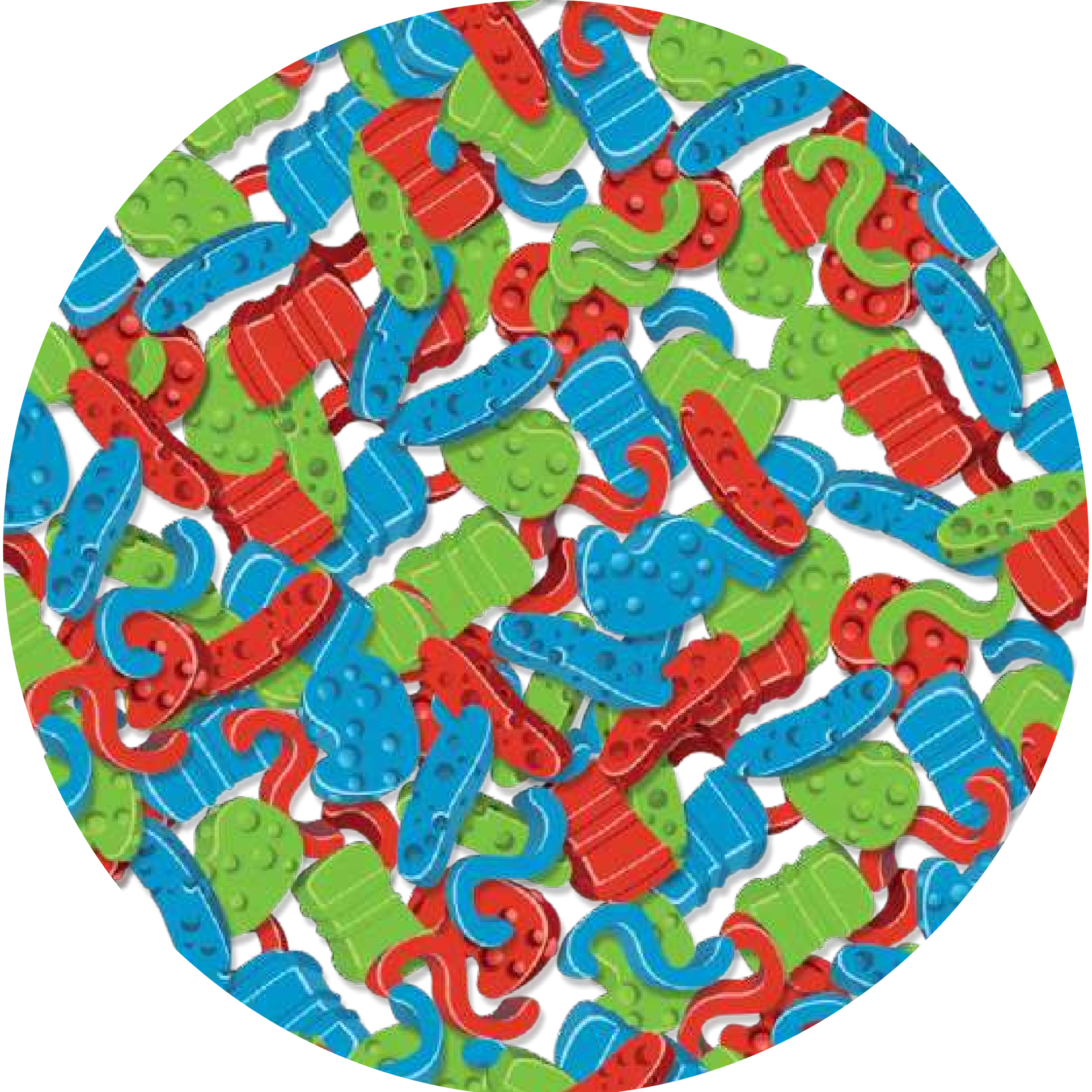
Le premier joueur à avoir collecté 5 cartes
donc 5 points remporte la partie.

VARIANTES

• **Le Virus Violet** : En début de partie, le Virus Violet est placé dans le grand pétri. 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 pétri 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 pétri. (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 pétri avec sa pince.

• **La totale** : Jouez avec les 2 variantes.




DR.
MICROBE
blue orange
Hot Games Cool Planet

DR. MICROBE™

Roberto Fraga
Delphine Lemonnier

Stephane Escapa

SPIELMATERIAL

- 4 Pinzetten
- 49 Mikroben
- 54 Forschungskarten
- 1 große Petrischale
- 4 persönliche Petrischalen
- Illustrierte Regel



8+

2 - 4

15 min

© 2017 Blue Orange. Dr Mikrobe und Blue Orange sind Marken von Blue Orange. Das Spiel wird unter Lizenz hergestellt von Blue Orange, 97, rue Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Made in China. Designed in France.
www.blueorangegames.eu



EINLEITUNG

Spielt ihr gerne den Laboranten? Dann an die Pinzetten, fertig, los! Erkennt am schnellsten die Mikroben auf der Forschungskarte und schaltet sie mit dem richtigen Gegengift aus!

AUFTRAG: MIKROBE

Sei der erste Wissenschaftler, der Dr. Mikrobe wirklich beeindruckt und löse die Aufgabe auf der Forschungskarte! Schnappt euch die Mikroben mit euren Pinzetten und legt sie an den richtigen Platz in eurer eigenen Petrischale! Das ist noch nicht alles: Vervollständigt die Lücken gemäß den Forschungsregeln, um die Partie zu gewinnen.



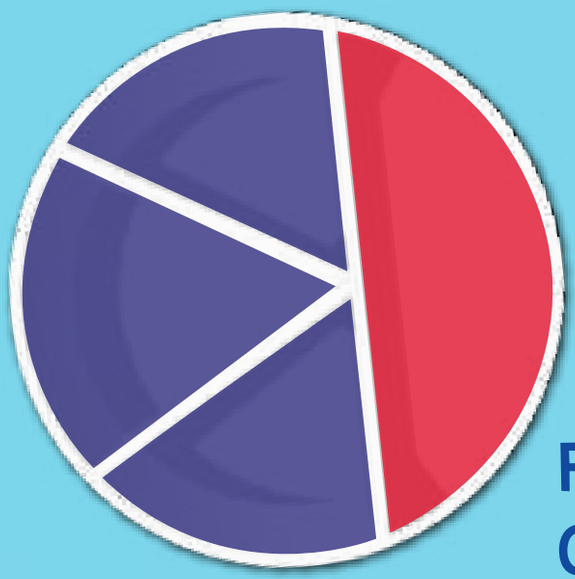
VORBEREITUNGSPHASE

- Platziert die große Petrischale in der Tischmitte, im gleichen Abstand zu allen Spielern. Legt alle Mikroben hinein – bis auf das violette Virus, das ihr nur in den Varianten 1 und 3 benötigt.
- Mischt die Karten und legt sie in einem verdeckten Stapel neben die große Petrischale.
- Nehmt jeder eine eigene Petrischale und eine Pinzette. Ihr seid bereit für die Mikroben-Jagd!





Die 3 kleinen Fächer eurer eigenen Petrischale dienen dazu, 3 Mikroben zu isolieren. Das große Fach ist für eine besondere Mikrobe, die sich „Gegengift“ nennt.



Fach für die Mikroben

Fach für das Gegengift

FORSCHUNGSREGELN

Wenn alle Spieler bereit sind, wird die erste Karte vom Stapel aufgedeckt.

Benutzt die Pinzetten, um möglichst schnell den Auftrag der Karte umzusetzen. Nehmt euch die Mikroben eine nach der anderen aus der großen Petrischale und legt sie in eure eigene Schale.

Die Mikroben, die ihr auf der Forschungskarte seht, müsst ihr einsammeln und ins richtige Fach eurer eigenen Petrischale legen.

Dann müsst ihr die Mikroben ausfindig machen, die auf der Karte fehlen und sie in eure Petrischale legen - nach den folgenden Regeln:

• Das Gegengift muss sich in Form und Farbe immer von den 3 Mikroben unterscheiden. Es muss im großen Fach eurer Petrischale aufbewahrt werden.

• Die 3 Mikroben müssen sich in Farbe UND Form vom Gegengift unterscheiden. 2 Mikroben können die gleiche Farbe haben, müssen aber unterschiedliche Formen haben. Ihr dürft keine Form in eurer Petrischale wiederholen)

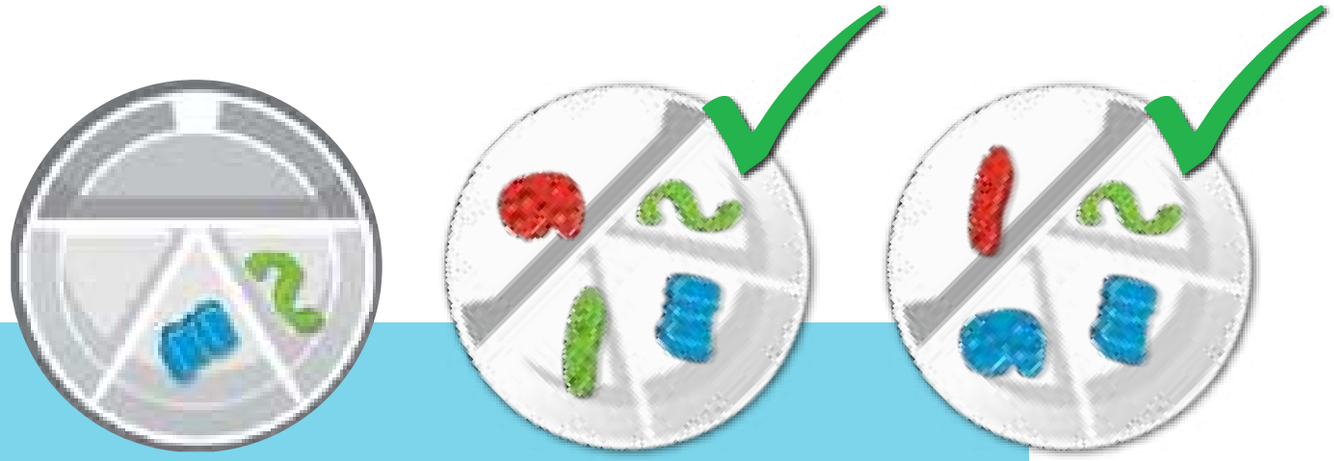


Sobald ein Spieler glaubt, dass er die Forschungskarte gelöst hat, stoppt er und ruft mit lauter Stimme „Ich habe das Gegengift!“. Alle Spieler stoppen sofort und legen ihre Pinzetten auf den Tisch.

Das Ergebnis wird genauestens von den anderen Spielern untersucht. Wenn das Ergebnis richtig ist, gewinnt der Spieler die Auftragskarte und erhält einen Punkt.

Wenn das Ergebnis falsch ist, muss der Spieler eine seiner Karten abgeben (wenn er mindestens eine besitzt) und sie unter den Stapel mit den Auftragskarten schieben. Dann beginnt eine weitere Runde, indem man eine neue Karte umdreht.

ANMERKUNG: Mehrere Lösungen können richtig sein.



WICHTIG

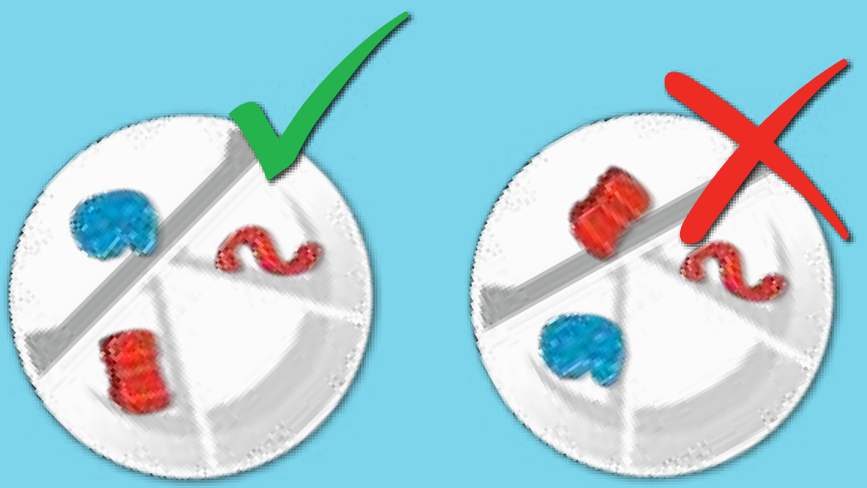
Wenn eine Mikrobe auf den Tisch fällt, muss der Spieler, dem sie heruntergefallen ist, sie sofort mit seiner Pinzette aufheben und in die große Petrischale zurücklegen. Die Spieler dürfen keine Mikroben aus den Petrischalen ihrer Gegner stehlen.

Die Spieler dürfen keine Mikroben in die Petrischalen ihrer Gegner legen (außer in Variante 2 oder 3)

Die Spieler müssen immer die Pinzette benutzen, um Mikroben, das Gegengift (und das violette Virus) zu greifen



1 - Erfülle die Forschungskarte



2 - Finde die fehlende Mikrobe



SPIELENDE

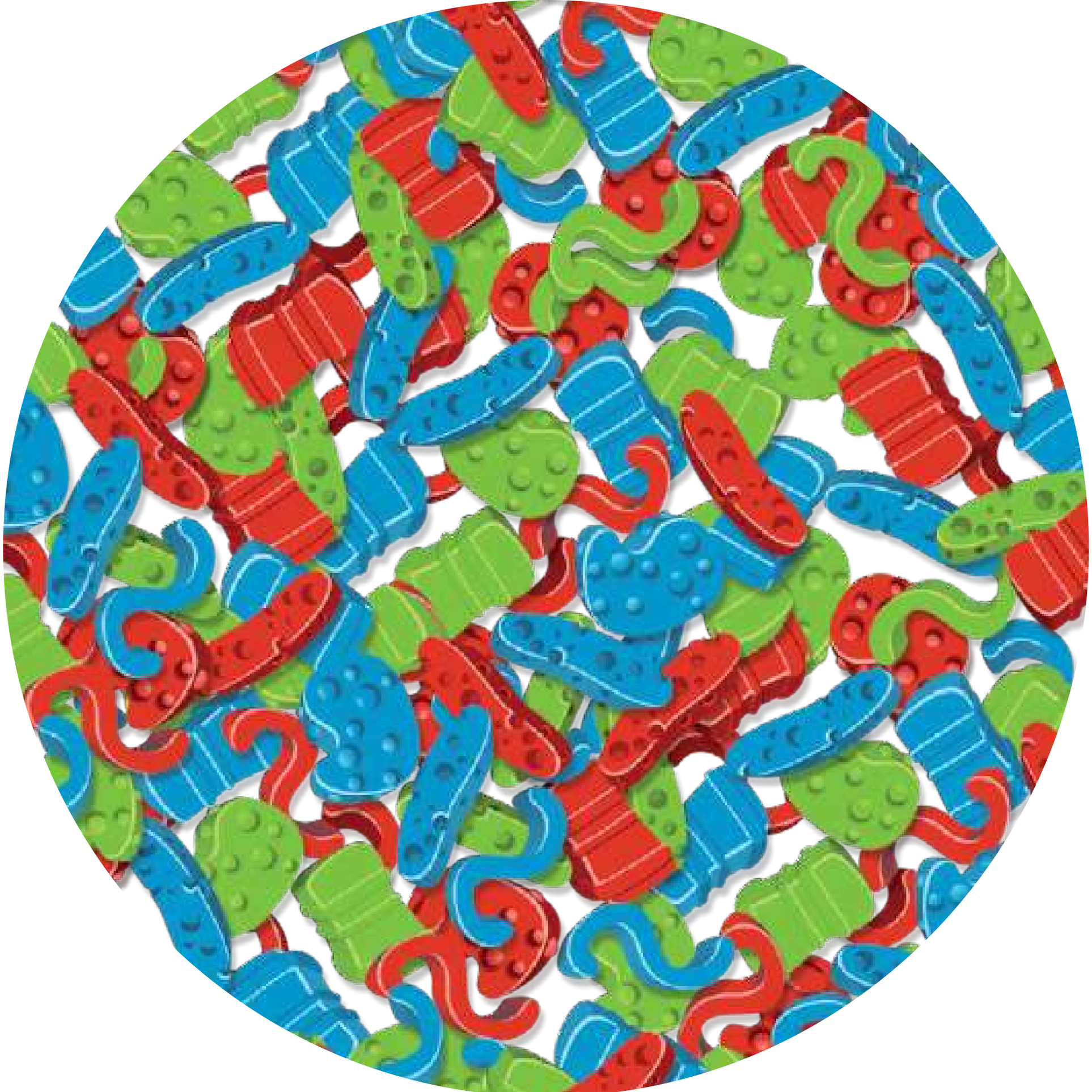
Der erste Spieler, der 5 Karten gesammelt hat, gewinnt die Partie.

VARIANTEN

1. Das violette Virus: Zu Beginn der Partie wird das violette Virus in die große Petrischale gelegt. Im Laufe der Partie können die Spieler das Virus unter sich weitergeben, aber nur an ihren linken Nachbarn. Wenn ein Spieler die Runde beendet, verliert der Spieler mit dem violetten Virus in seiner Schale eine Karte (wenn er mindestens eine hat), die er dem Sieger des Durchgangs gibt.
Ein Spieler kann nicht rufen: „Ich habe das Gegengift!“, solange das violette Virus in seiner Petrischale liegt.
(Das solltet ihr mit mindestens drei Spielern spielen)

2. Sabotage: Die Spieler können Mikroben in die Schalen ihrer Gegner legen, um deren Forschung zu sabotieren. Allerdings können sie ihnen keine Mikroben stehlen.
Wenn ein Spieler nutzlose Mikroben loswerden will, muss er sie mit seiner Pinzette in die große Petrischale legen.

3. Mikrobe total: Spielt mit beiden Varianten.




DR.
MICROBE
blue orange
Hot Games Cool Planet

DR. MICROBE™

Roberto Fraga
Delphine Lemonnier

Stephane Escapa

CONTENUTO DEL GIOCO

- Regolamento illustrato
- 4 pinzette
- 1 capsula di Petri
- 49 Microbi
- 4 capsule di Petri individuali
- 54 carte Ricerca



8+

2 - 4

15 min

© 2017 Blue Orange. Dr Microbe e Blue Orange sono marchi depositati di Blue Orange. Gioco pubblicato e distribuito su licenza di Blue Orange, 97 rue Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Made in China. Ideato in Francia.
www.blueorangegames.eu



INTRODUZIONE

Ti piace giocare al laboratorio? Allora impugna le pinzette! Devi essere il più veloce a individuare i Microbi della carta obiettivo ed eliminarli con l'antidoto appropriato!

OBIETTIVO MICROBO

Cerca di essere il primo ricercatore a impressionare Dr. Microbe completando la carta Ricerca!
Afferra i microbi con la tua pinzetta e mettili nella tua capsula di Petri al posto giusto!
Ma non basta, devi riempire tutti gli scomparti rispettando la regola di ricerca per vincere la partita!



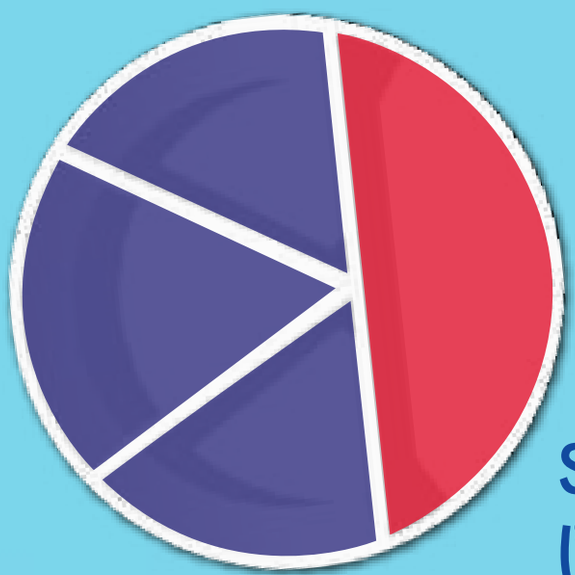
PREPARAZIONE

• Si colloca la grande capsula di Petri al centro dl tavolo raggiungibile da tutti i giocatori.
Vi si inseriscono tutti i microbi eccetto il Virus Viola (lo si usa soltanto nelle varianti 1 e 3).
• Si mischiano le carte e si colloca il mazzo a faccia in giù a lato della grande capsula di Petri.
• Ciascun giocatore prende una capsula di Petri individuale e una pinzetta. Tutti sono pronti per la caccia ai microbi!





Le 3 sezioni più piccole della capsula di Petri individuale servono a isolare 3 Microbi, mentre la sezione più grande serve a isolare un Microbo speciale, il cosidetto “Antidoto”.



Sezione per i Microbi

Sezione per l’antidoto

REGOLE PER LA RICERCA

Quando tutti sono pronti viene girata la prima carta del mazzo.
Si usano le pinzette per completare il più velocemente possibile l'obiettivo della carta.
Si catturano i Microbi ad uno ad uno dalla grande capsula di Petri e si mettono nella capsula di Petri individuale.
Le carte obiettivo non indicano tutti i microbi.
Sta all'abilità dei giocatori individuare i Microbi mancanti sulla carta e metterli nella loro capsula di Petri personale seguendo queste regole:

• L'Antidoto deve essere sempre di forma e colore diversi dai 3 Microbi. Deve essere isolato nella sezione grande della capsula di Petri personale.

• I 3 Microbi devono essere di forma E colore diversi dall'Antidoto.
2 microbi possono essere di colore uguale ma devono avere forme diverse (non ci possono essere forme ripetute).



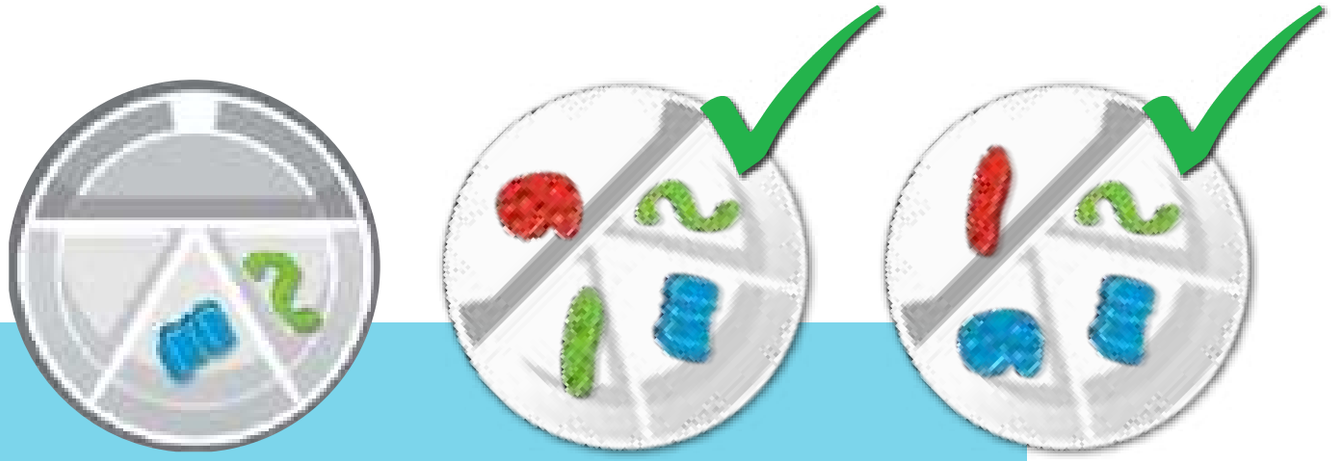
Quando un giocatore pensa di aver completato la carta Ricerca, si ferma e dichiara ad alta voce "Ho l'Antidoto". Tutti i giocatori i giocatori si fermano e posano le loro pinzette sul tavolo.

Si passa alla verifica e se il risultato è corretto, il giocatore guadagna la carta e segna 1 punto.

Se il risultato è sbagliato, il giocatore deve restituire una delle sue carte (sempre che ne abbia almeno una) e la mette sotto il mazzo delle carte obiettivo.

Si prosegue poi, girando una nuova carta.

N.B. Può esserci più di una soluzione.



IMPORTANTE
Se un Microbo cade sul tavolo, il giocatore che l'ha fatto cadere deve ricuperarlo immediatamente con la sua pinzetta e rimetterlo nella grande capsula di Petri.

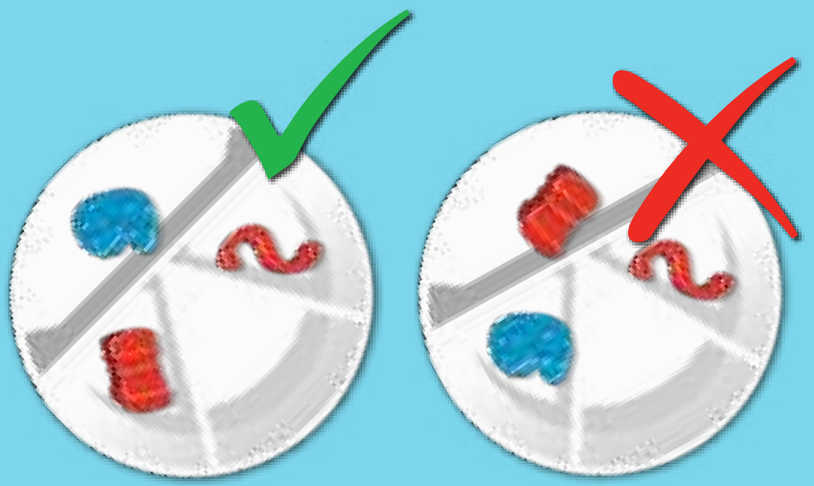
Non si possono rubare i Microbi degli altri giocatori dalle loro capsule.

Non si possono mettere Microbi nella capsula di Petri degli avversari (si può soltanto nella variante 2 o 3).

I giocatori devono usare sempre le pinzette per catturare i Microbi, l'Antidoto e il Virus Viola.



1. Scopri la carta Ricerca



2. Trova il microbo mancante



FINE DEL GIOCO

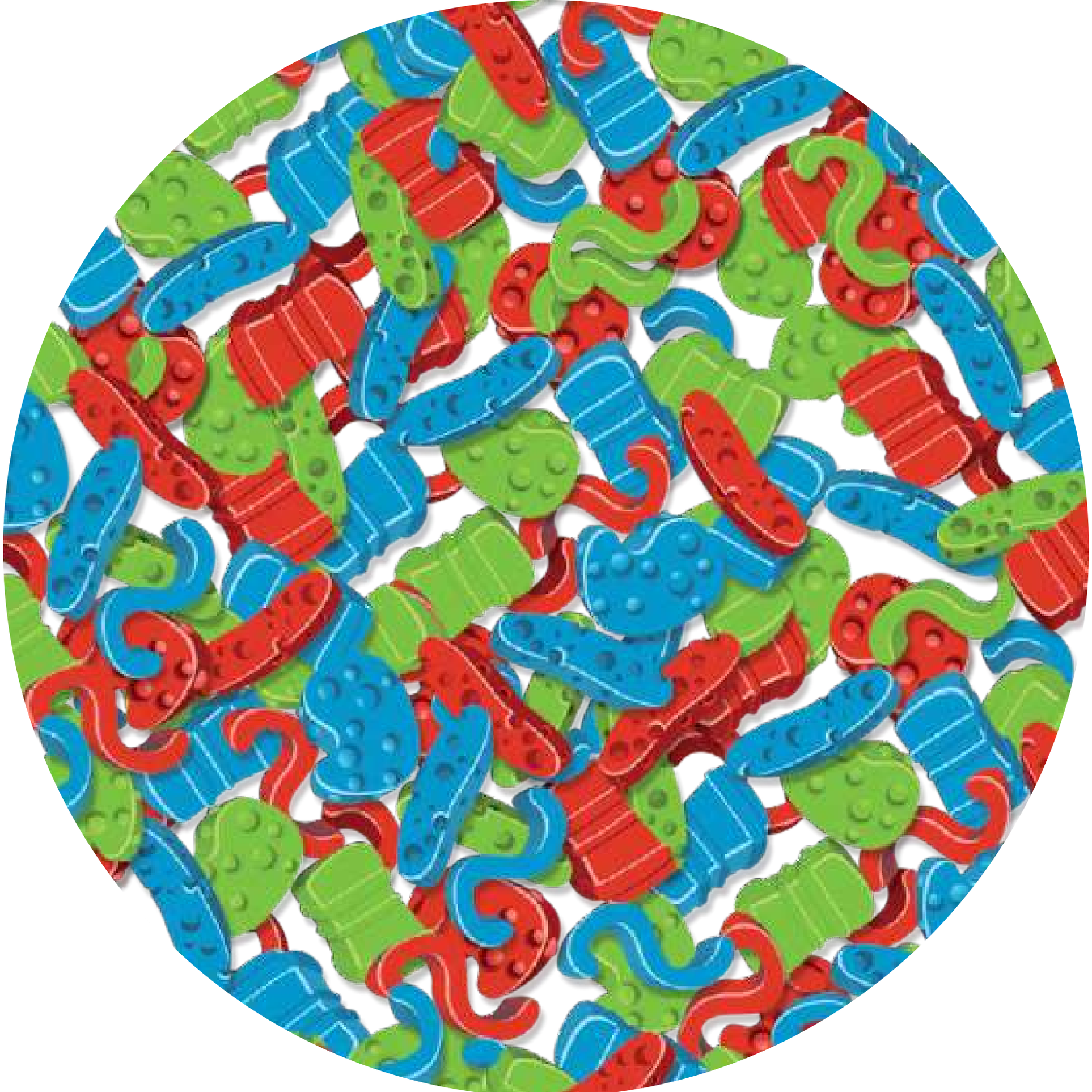
Il primo giocatore che avrà vinto
5 carte sarà il vincitore.

VARIANTI

- **IL Virus Viola**: all'inizio della partita il virus viola è messo nella grande capsula di Petri. Durante la partita, i giocatori possono passarsi il virus ma dandolo sempre al vicino di sinistra. Quando un giocatore vince la manche, il giocatore con il Virus Viola nella sua capsula di Petri perde una carta (se ne ha almeno una) che deve dare al vincitore della manche. Se un giocatore ha nella sua capsula di Petri il Virus Viola non può dichiarare "Ho l'Antidoto!". (giocatori previsti, almeno 3)

- **Sabotaggio**: I giocatori possono aggiungere Microbi nelle capsule di Petri degli avversari per sabotare le loro ricerche. Tuttavia non possono rubare Microbi agli altri. Se un giocatore vuole liberarsi da Microbi che ritiene inutili, deve rimetterli nella capsula di Petri grande con la sua pinzetta.

- **Se volete potete giocare con le due varianti insieme.**




DR. MICROBE™
blue orange™
Hot Games Cool Planet

DR. MICROBE™

Roberto Fraga
Delphine Lemonnier

Stephane Escapa

COMPONENTES

- 49 microbios
- 54 cartas de investigación
- 4 pinzas
- 4 placas de Petri con secciones
- 1 placa de Petri grande
- Reglas de juego









© 2017 Blue Orange. Dr Microbe y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange. Juego publicado y distribuido bajo licencia por Blue Orange, 97 rue Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France.
Fabricado en China. Diseñado en Francia.
www.blueorangegames.eu



INTRODUCCIÓN

¿Así que quieres ser ayudante de laboratorio? ¡Pues prepara tus pinzas! Tendrás que ser el más rápido en identificar los microbios de la carta de investigación y en eliminarlos a todos con el Supergermen.

OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN

Competir para ser el primer científico en completar la carta de investigación y así impresionar al Dr. Microbe. Para conseguirlo, los jugadores deben seleccionar los microbios correctos de la placa de Petri grande y colocarlos en su placa de Petri con secciones de forma que coincidan con la carta de investigación y cumplan las reglas de juego. Para ello deberán deducir qué microbios faltan en cada Carta de Investigación. El primer jugador que complete cinco Cartas de Investigación, ganará la partida.



PREPARACIÓN DEL LABORATORIO

• Colocad la placa de Petri grande en el centro de la mesa con todos los microbios dentro de ella. (Quitad el Virus Morado si no estáis jugando con la variante de juego 1 o 3)

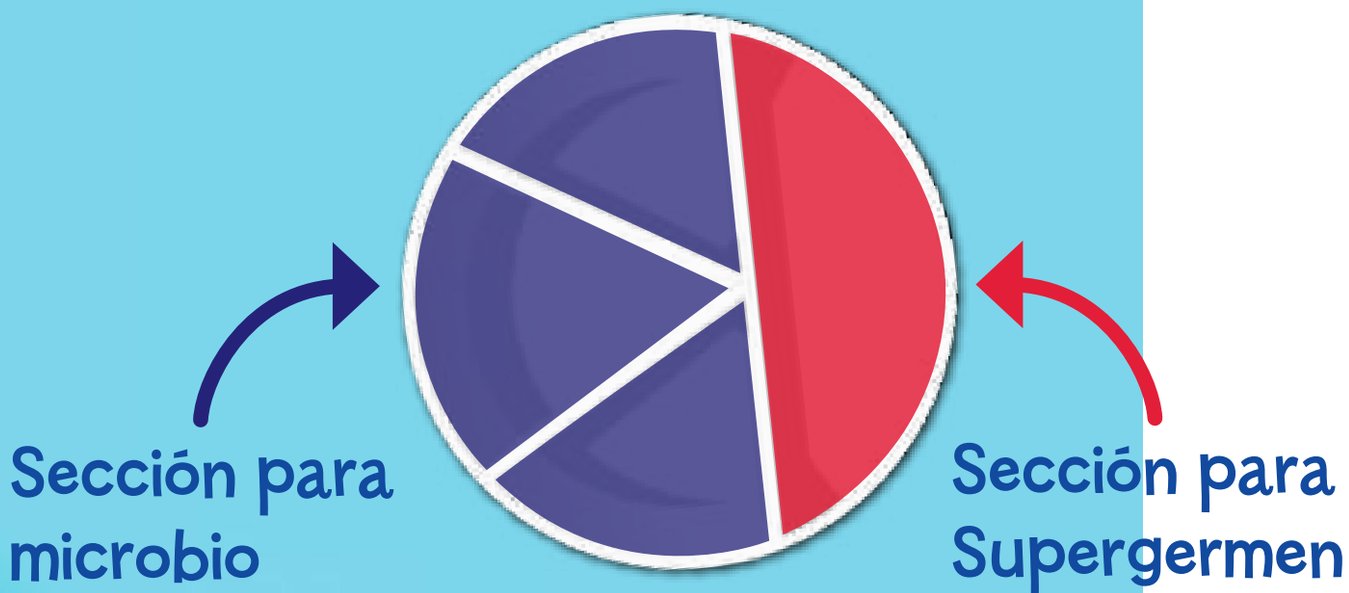
• Mezclad las cartas de objetivo y ponedlas bocabajo formando una pila al lado de la placa de Petri.

• Cada jugador coge su equipo de laboratorio: una placa de Petri con secciones y unas pinzas.





Las tres secciones más pequeñas de las placas de Petri de los jugadores se utilizan para aislar un microbio en cada una. La sección más grande se utiliza para colocar un microbio especial llamado Supergermen.



REGLAS DE INVESTIGACIÓN

Cuando todos los jugadores están listos, se gira la primera Carta de Investigación.

Usando sus pinzas, los jugadores compiten por colocar en su placa de Petri los microbios que muestra la carta de investigación cogiéndolos de uno en uno de la placa de Petri grande.

Los microbios que muestra la Carta de Investigación deben cogerse y colocarse en las posiciones indicadas en las placas con secciones.

Cuando hay un espacio vacío en la carta de investigación, los jugadores deben encontrar cuál es el microbio que va en esa sección siguiendo estas reglas:

• El Supergermen siempre debe ser de diferente forma y color que los otros 3 microbios y debe colocarse aislado en la sección más grande de las placas de Petri de los jugadores.

• Los 3 microbios deben ser diferentes del Supergermen en forma y color. Dos microbios pueden tener el mismo color pero todos deben tener diferente forma. (Ninguna forma puede repetirse en la placa de Petri de un jugador)



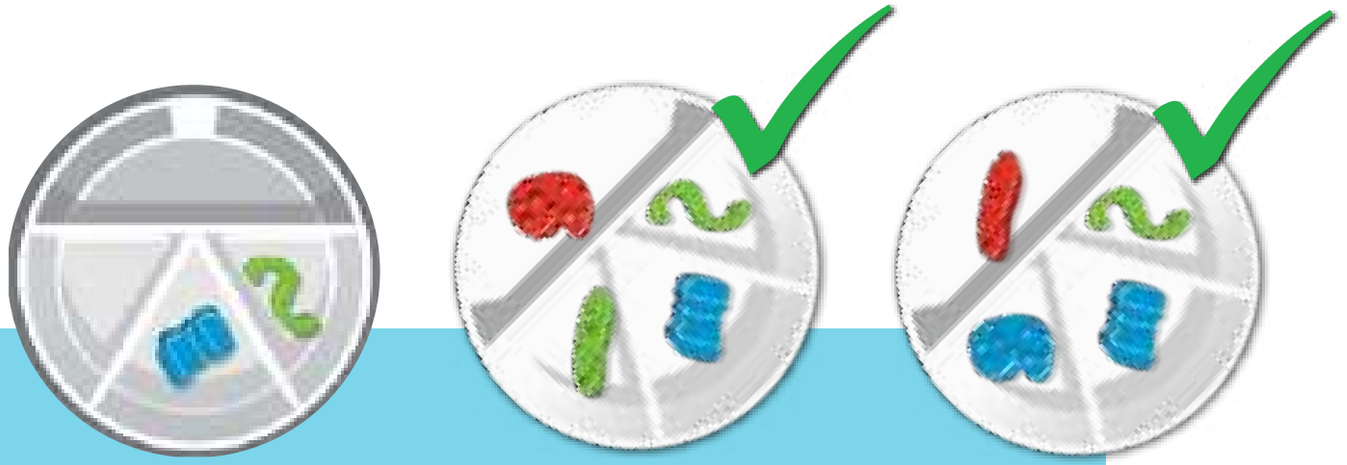
Cuando un jugador cree que ha completado su investigación correctamente dice en voz alta "¡Tengo el Supergermen!". Los demás jugadores deben parar inmediatamente de jugar y dejar sus pinzas.

Entonces se comprueba si la combinación de microbios de la placa de Petri del jugador es correcta.

Si todos los jugadores están de acuerdo en que es correcta, el jugador se queda la Carta de Investigación como punto.

Si no, el jugador pierde una de sus cartas ganadas, si tiene alguna, y la coloca bajo la pila de Cartas de Investigación.

NOTA: puede haber más de una combinación correcta.



IMPORTANTE

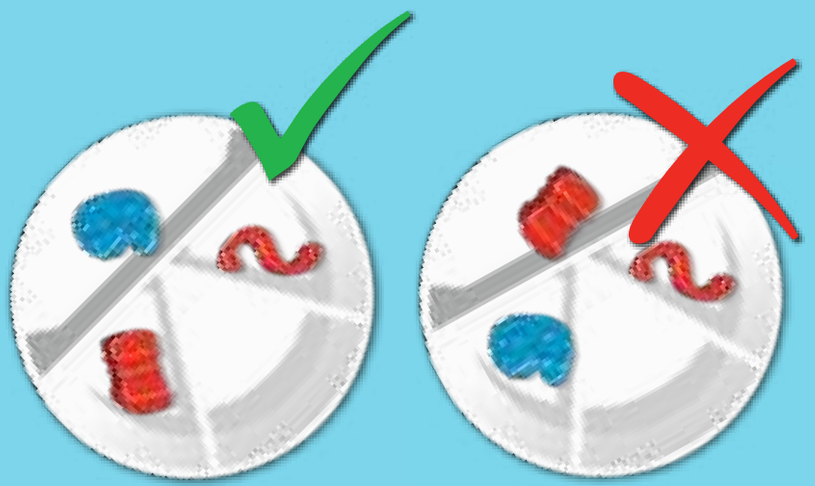
Si un microbio cae en la mesa, el jugador al que se le ha caído debe cogerlo con las pinzas inmediatamente, no puede quedarse en la mesa. Los jugadores no pueden robar microbios de las placas de Petri de otros jugadores.

Los jugadores no pueden añadir microbios en las placas de Petri de otros jugadores (excepto jugando en la variante 2 o 3)

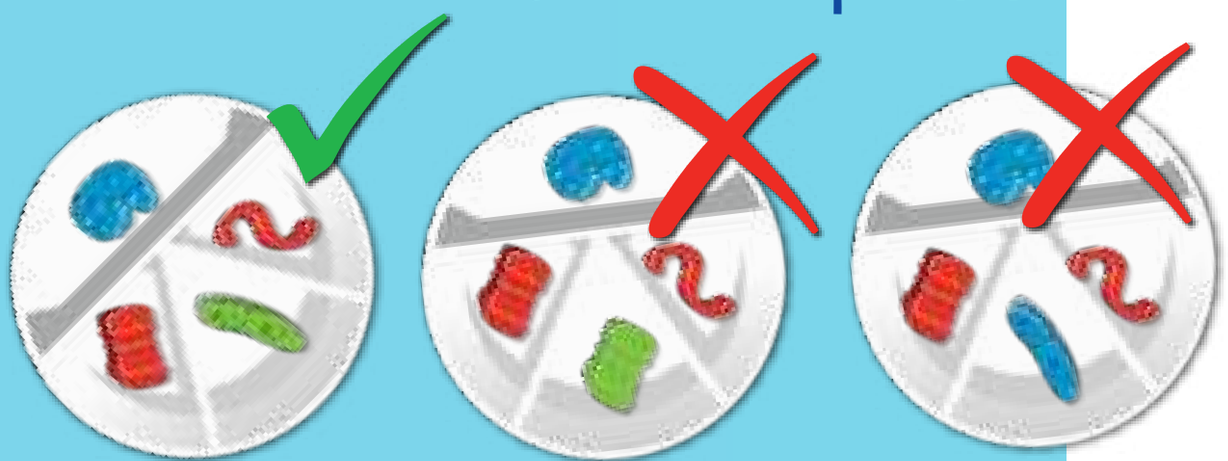
Los jugadores deben usar siempre sus pinzas para coger los microbios, el Supergermen y el Virus Morado.



1. Completa la Carta de Investigación



2. Encuentra el microbio perdido.

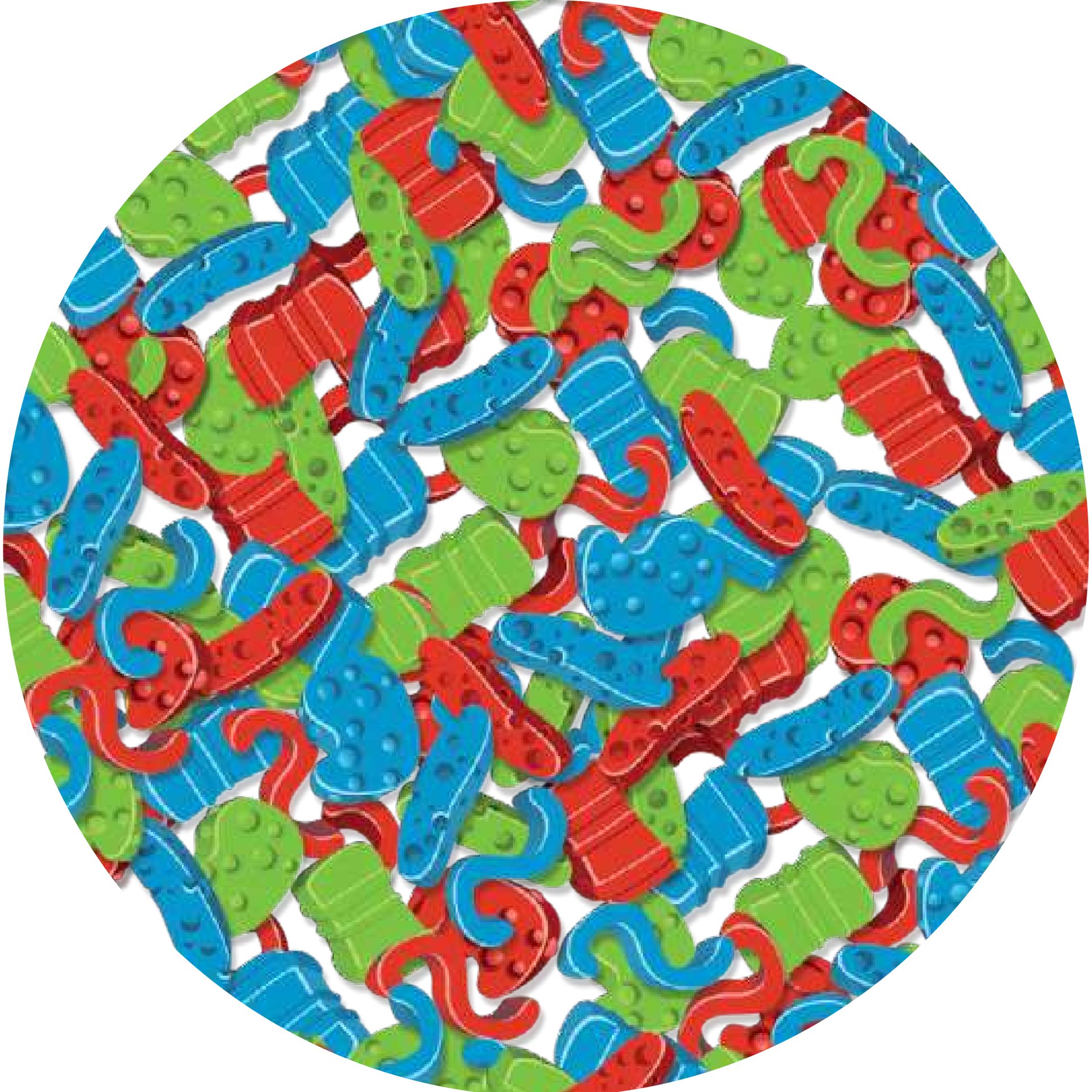


FINAL DEL JUEGO

El primer jugador en conseguir
5 puntos gana el juego.

VARIANTES DE JUEGO

1. El Virus Morado: al principio del juego el Virus Morado se coloca en la placa de Petri grande. Durante el juego, los jugadores pueden pasar el Virus Morado a sus vecinos. Cuando la ronda acaba, el jugador que tiene el Virus Morado en su placa debe dar una de sus cartas al ganador. Un jugador no puede decir "¡Tengo el Supergermen!" si tiene el Virus Morado en su placa. (Se recomienda jugar esta variante con 3 o más jugadores)
2. Sabotaje: los jugadores pueden colocar microbios en las placas de otros jugadores para intentar sabotear su investigación. No se permite robarles microbios. Los jugadores pueden devolver los microbios de su placa que no quieran a la placa de Petri grande usando sus pinzas.
3. Combinación: se juega con las dos variantes anteriores combinadas.




DR.
MICROBE
blue orange
Hot Games Cool Planet

DR. MICROBE™

Roberto Fraga
Delphine Lemonnier

Stephane Escapa

COMPONENTES

1• Regras ilustradas
2• 1 Placa de Petri grande
3• 4 Placas de Petri com divisões
4• 49 Micróbios
5• 54 Cartas de Investigação
6• 4 Pinças









© 2017 Blue Orange. Dr. Microbe e Blue Orange são marcas Blue Orange. O jogo é publicado e distribuído sob Licença pela Blue Orange, 97 rua Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, França. Feito na China. Desenhado em França.
www.blueorangegames.eu



INTRODUÇÃO

Gostas de fazer de conta que és um assistente de laboratório? Então agarra as tuas pinças! Sê o primeiro a identificar os Micróbios na Carta de Investigação e a eliminá-los com o Antídoto correto!

OBJETIVO MICRÓBIO

Sê o primeiro cientista a impressionar o Dr. Micróbio ao completares a Carta de Investigação corretamente. Apanha os micróbios com a ajuda da tua pinça e coloca-os na tua Placa de Petri individual no sítio certo! Mas não é tudo, completa os espaços respeitando as regras de investigação para ganhares o jogo. O primeiro jogador a conseguir completar corretamente cinco Cartas de Investigação ganha.



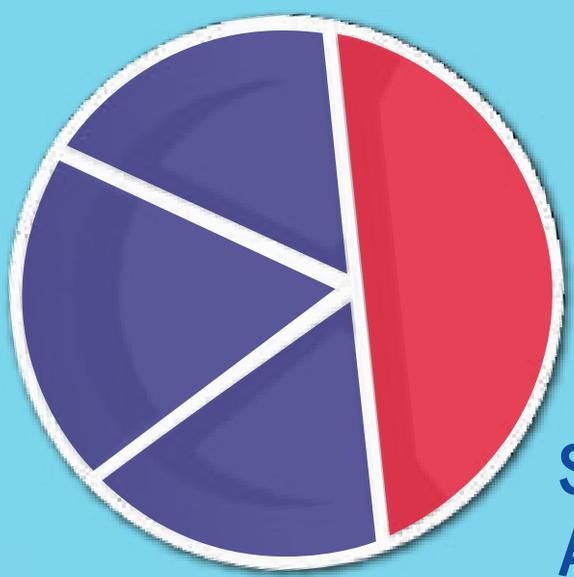
FASE DE PREPARAÇÃO

Coloca a Placa de Petri grande no meio de todos os jogadores com todos os micróbios, exceto o Vírus Violeta (utilizado somente nas variantes 1 ou 3). Baralha as cartas e coloca-as num monte com a face para baixo ao lado da Placa de Petri grande. Cada jogador tira uma Placa de Petri individual e uma pinça. Agora já estão preparados para a caça aos micróbios!





As 3 partes pequenas da Placa de Petri individual são usadas para isolar 3 Micróbios e a seção maior é usada para isolar um Micróbio especial chamado "Antídoto".



Seção para os Micróbios

Seção para o Antídoto

REGRAS DE INVESTIGAÇÃO

Quando todos os jogadores estiverem prontos,
a carta do topo do baralho é voltada para cima.

Utilizando as pinças os jogadores devem o mais
rápido possível, realizar o objetivo da carta.
Apanha os Micróbios um-a-um da Placa de Petri
grande e coloca-os no teu Petri individual.
Os Micróbios que aparecem na Carta de Investigação
devem ser apanhados e colocados corretamente na
Placa de Petri para corresponderem com a carta.
Os Micróbios que estão em falta na Carta de
Investigação devem ser encontrados, apanhados
e colocados na Placa de Petri individual para
que as seguintes regras sejam aplicadas:

• **O Antídoto:** Deve ser sempre de cor e forma diferente dos outros 3 Micróbios. Tem de ser isolado na seção maior da Placa de Petri do jogador.

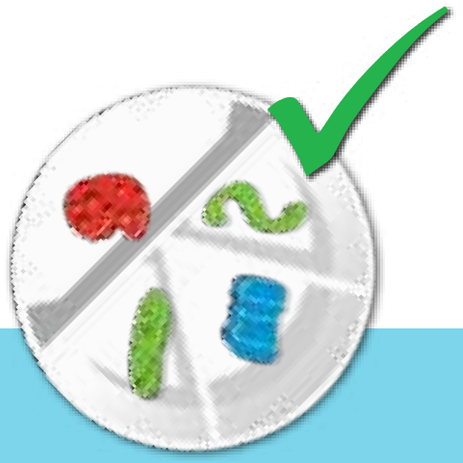
• **Os 3 micróbios:** Têm de ser de forma e cor diferente do Antídoto. Dois dos Micróbios podem ter a mesma cor mas a forma deve ser diferente (não pode haver repetições de forma).

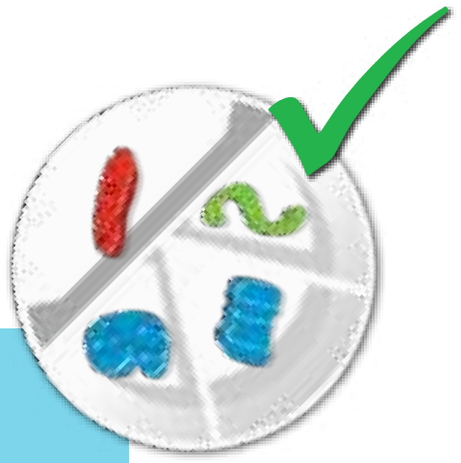


Assim que um jogador pense ter resolvido a sua Carta de Investigação corretamente, deve parar e dizer em voz alta “Eu tenho o Antídoto!”.
Todos os outros jogadores devem parar imediatamente e colocar a sua pinça em cima da mesa.
A Placa de Petri do jogador é verificada cuidadosamente pelos jogadores. Se todos os jogadores concordarem que o resultado está correto, o jogador ganha a Carta de Investigação e marca um ponto.
Se o resultado estiver incorreto, o jogador deve entregar uma das suas cartas (se tiver pelo menos uma) e colocá-la debaixo do baralho das Cartas de Investigação. Depois recomeça-se outra ronda ao virar outra carta do baralho para cima.

NOTA: Pode haver mais do que uma resposta correta.







IMPORTANTE

Se um Micróbio cai em cima da mesa, o jogador que o deixou cair deve imediatamente apanhá-lo com a sua pinça e colocá-lo na Placa de Petri grande; o Micróbio não pode ficar em cima da mesa.

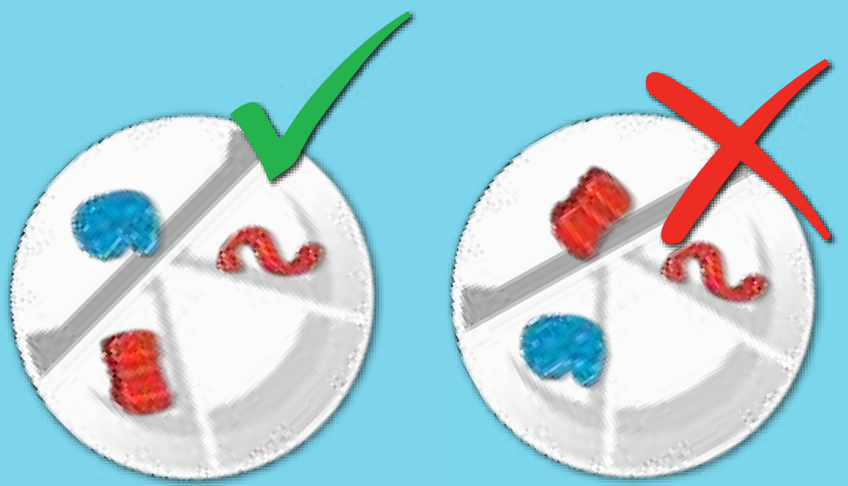
Os jogadores não podem roubar Micróbios às Placas de Petri dos adversários.

Os jogadores não podem adicionar Micróbios aos Petris dos adversários (exceto se estiverem a jogar com a variante 2 ou 3).

Os jogadores devem sempre utilizar a sua pinça para apanhar os Micróbios, o Antídoto (e o Vírus Violeta).



1• Faz corresponder a Carta de Investigação



2• Encontra o Micróbio que falta.



FIM DO JOGO

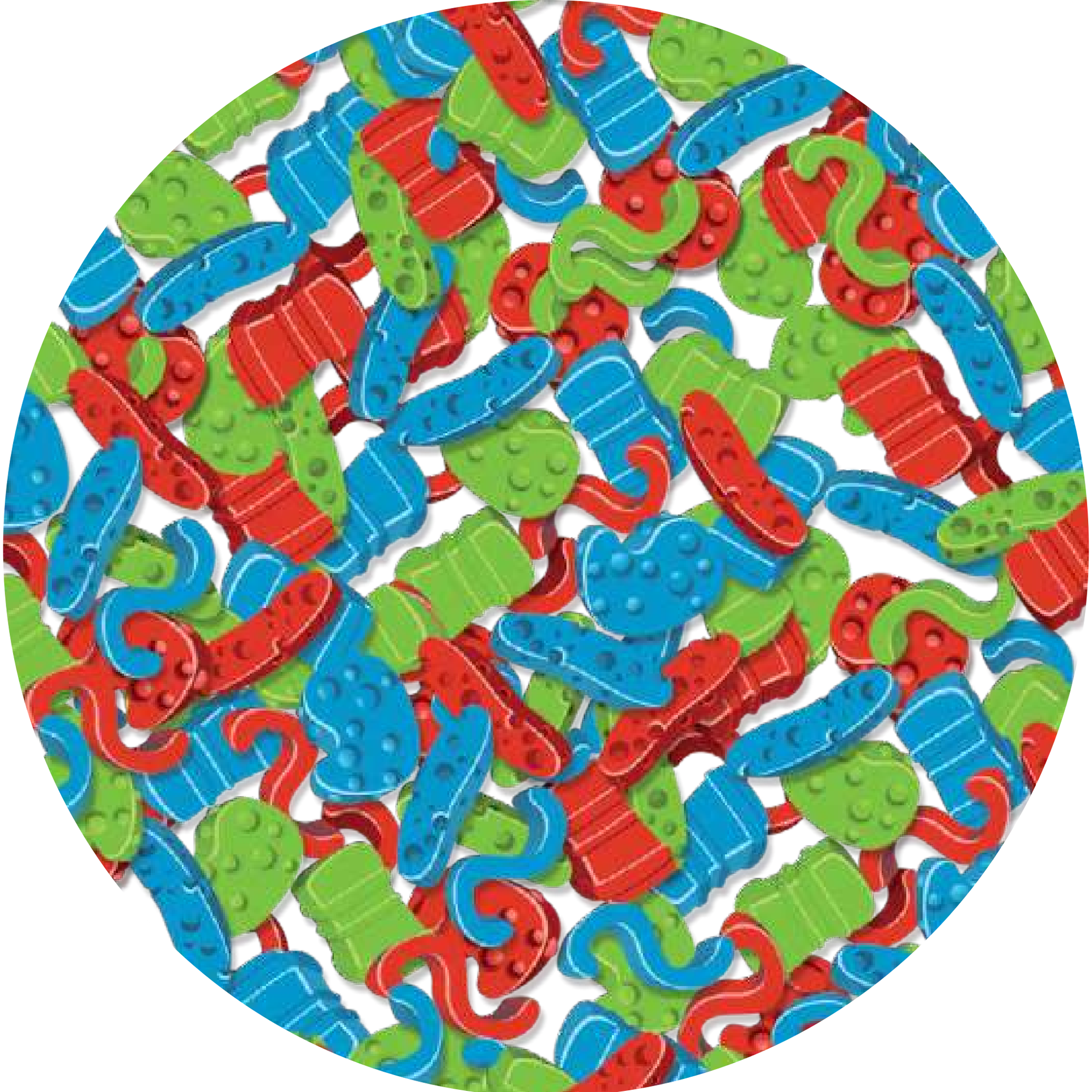
O primeiro jogador a marcar
5 pontos ganha o jogo.

VARIANTES

O Vírus Violeta: No princípio do jogo, o Vírus Violeta é colocado na Placa de Petri grande. Durante o jogo, os jogadores podem passar o vírus entre eles mas sempre ao jogador que está à sua esquerda. Quando uma ronda acaba, o jogador que tem o Vírus Violeta na sua Placa de Petri tem de entregar uma das suas cartas ao vencedor (se tiver pelo menos uma). O jogador não pode dizer " Tenho o Antídoto" se o Vírus Violeta estiver no seu Petri. (É recomendado jogar com 3 ou mais jogadores).

Sabotagem: Os jogadores podem adicionar Micróbios às Placas de Petri dos seus adversários para tentarem sabotar a sua investigação. Contudo, os jogadores não podem roubar Micróbios aos seus adversários. Se um jogador se quiser livrar de um Micróbio que esteja a mais, deverá colocá-lo de volta no Petri grande utilizando a sua pinça.

Combinação: Ogo é jogado com as duas variantes




DR.
MICROBE
blue orange
Hot Games Cool Planet

DR. MICROBE™

Roberto Fraga
Delphine Lemonnier

Stephane Escapa

SPELMATERIAAL

- 1 spelregel
- 1 grote petrischaal
- 4 individuele petrischalen
- 4 klemmen
- 49 microben
- 54 opdrachtkaarten









© 2017 Blue Orange. Dr. Microbe en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange. Spel uitgegeven en verdeeld onder licentie van Blue Orange, 97 rue Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Geproduceerd in China. Uitgegeven in Frankrijk.
www.blueorangegames.eu



INLEIDING

Zin om lab assistent te spelen? Hou je klemmen klaar! Wees de eerste die de microben van de opdrachtkaart weet te identificeren en uit te roeien met het juiste tegengif!

DOEL VAN HET SPEL

Wees de eerste wetenschapper die indruk maakt op Dr. Microbe door de opdrachtkaart te verwezenlijken. Vang de microben van de opdrachtkaart en plaats ze met behulp van uw klem op de juiste plek in uw individuele petrischaal !



VOORBEREIDING

• Plaats de grote petrischaal in het midden van de tafel op gelijke afstand van elke speler. Doe er alle microben in, met uitzondering van het paarse virus (wordt enkel gebruikt in de varianten 1 of 3).

• Schud de kaarten en leg ze in een stapel/dek met zichtbare zijde naar beneden naast de grote petrischaal.

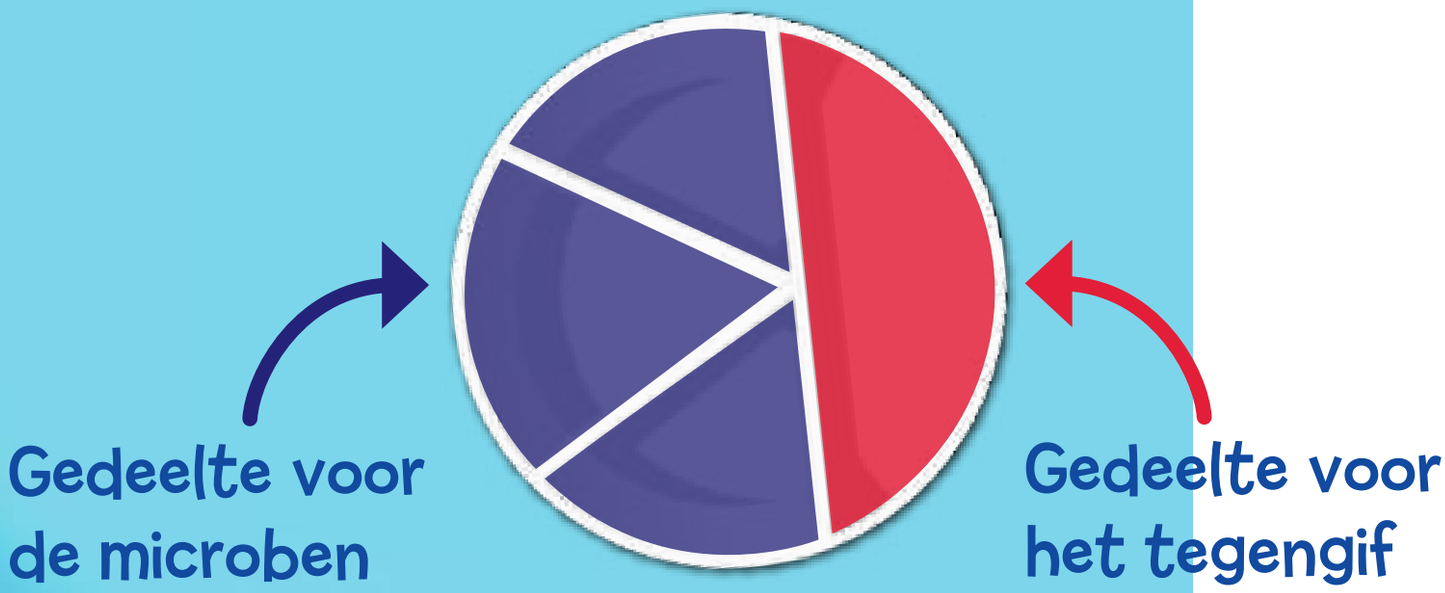
• Elke speler neemt een schaal en een klem.

Je bent helemaal klaar voor de microbenjacht!





De 3 kleine afdelingen binnen de individuele petrischaal dienen om 3 microben isoleren en het grote deel dient om een speciale microbe, het «tegengif", te isoleren.

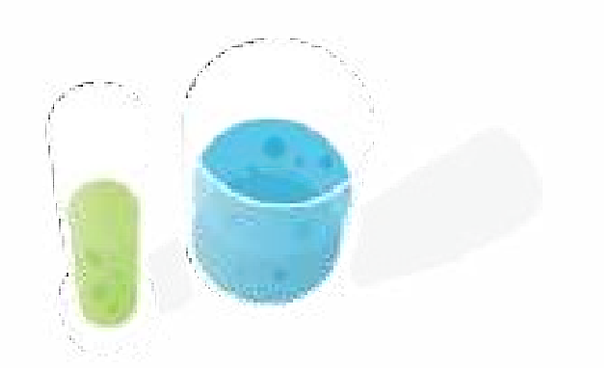


OPZOEKREGELS

Als alle spelers klaar zijn, wordt de eerste kaart van de stapel omgedraaid.
Gebruik de klem om zo snel mogelijk de gegevens op de opdrachtkaart te verwezenlijken. Vang de microben een voor een in de grote petrischaal en plaats ze in uw eigen schaal.
Op de opdrachtkaarten worden slechts enkele microben getoond. De spelers moeten de ontbrekende microben op de kaart identificeren en ze in hun eigen petrischaal plaatsen met eerbied voor de volgende regels:

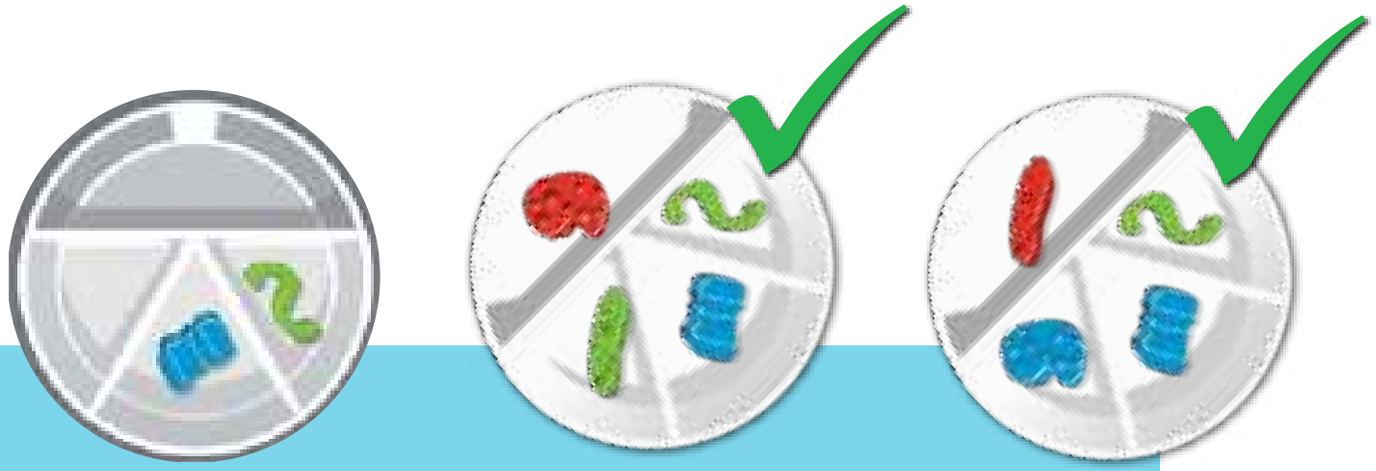
• **Het tegengif** moet in kleur en vorm verschillen van de 3 microben.
Het moet worden geïsoleerd in het grote deel van uw petrischaal.

• **De 3 microben** moeten in kleur en vorm verschillen van het tegengif.
2 microben mogen dezelfde kleur hebben maar moeten een verschillende vorm hebben (de vormen mogen niet herhaald worden).



Als een speler denkt dat hij de oplossing voor de opdrachtkaart gevonden heeft, houdt hij op met spelen en schreeuwt «ik heb het tegengif!».
Alle spelers houden dan onmiddellijk op met spelen en leggen hun klem op de tafel.
Het resultaat wordt zorgvuldig nagekeken door de spelers.
Als het resultaat juist is, wint de speler de opdrachtkaart en scoort hij 1 punt.
Als het resultaat niet juist is, moet de speler één van zijn opdrachtkaarten (als hij er tenminste één heeft) terug onder het dek met de opdrachtkaarten schuiven.
Start daarna een nieuwe spelronde door een andere opdrachtkaart om te draaien.

LET OP: er kunnen verschillende juiste oplossingen zijn.



BELANGRIJK

Als er een microbe op de tafel valt, moet de speler die hem liet vallen hem onmiddellijk met zijn klem oppikken en hem terug in de grote petrischaal plaatsen. Hij mag niet op de tafel blijven.

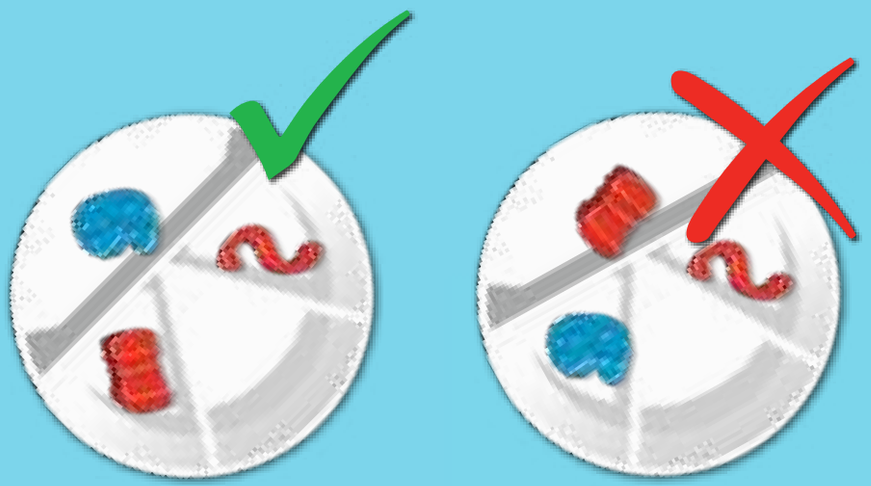
De spelers mogen geen microben stelen in de petrischalen van hun tegenstanders.

De spelers mogen ook geen microben in de petrischalen van hun tegenstanders plaatsen (behalve in varianten 2 of 3).

De spelers moeten altijd gebruik maken van hun klem om microben of tegengif (en het paarse virus) te vangen.



1 • Verwezenlijk de opdrachtkaart



2 • Zoek de ontbrekende microbe



EINDE VAN HET SPEL

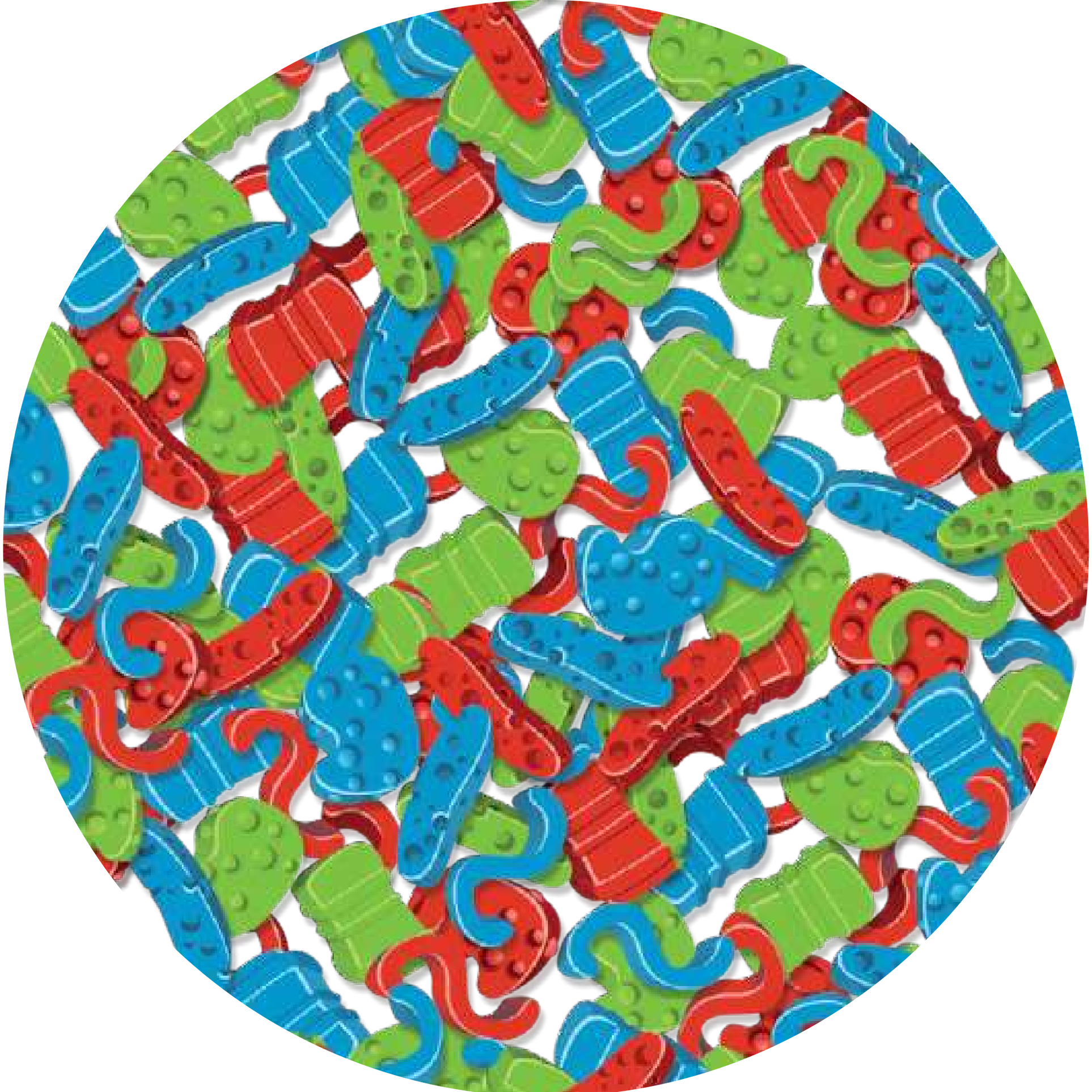
De eerste speler die 5 kaarten heeft verzameld, dus 5 punten, wint het spel.

VARIANTEN

• **Paarse virus:** in het begin van het spel wordt het paarse virus in de grote petrischaal geplaatst. Tijdens het spel mogen spelers het virus doorgeven aan hun buurman, maar altijd aan de linkerbuurman. Als een speler de spelronde beëindigt, moet de speler die het paarse virus in zijn petrischaal heeft, een van zijn kaarten (als hij er tenminste één heeft) aan de winnaar van de spelronde geven.
Een speler mag niet «ik heb het tegengif!» schreeuwen als het paarse virus zich in zijn petrischaal bevindt.
(3 spelers of meer aanbevolen).

• **Sabotage:** spelers mogen microben toevoegen in de petrischalen van hun tegenstanders om hun zoekwerk te saboteren. Ze mogen hun microben echter niet stelen. Als een speler zich wil ontdoen van nutteloze microben, dan moet hij ze met zijn klem terug in de grote petrischaal plaatsen.

• **Totaalspel:** speel met de 2 varianten.




DR. MICROBE
blue orange
Hot Games Cool Planet

DR. MICROBE™

Роберто Фрага
Дельфин Лемоннье

Стефан Эскапа

КОМПОНЕНТЫ

- 48 микробов и фиолетовый вирус
- 54 карты цели
- 4 пинцета
- 4 маленьких чашки Петри
- 1 большая чашка Петри
- Правила игры









© 2017 Blue Orange. Dr Microbe и Blue Orange — зарегистрированные марки Blue Orange. Игра издана по лицензии Blue Orange, 97 rue Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Сделано в Китае. Разработано во Франции.
www.blueorangegames.eu



ОБЗОР

Хотели бы вы стать лаборантом? Тогда хватайте пинцеты! Как можно быстрее находите микробов, изображённых на карте цели, и уничтожайте их с помощью антидота!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Помогите Доктору Микробу! Хватайте пинцетом микробов и располагайте их в отсеках своей чашки Петри, как показано на карте цели! Но не забывайте следовать правилам!
Первый игрок, собравший 5 карт цели, становится победителем.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

• Поместите большую чашку Петри в центр стола на одинаковом расстоянии от всех игроков. Внутрь положите всех микробов, фиолетовый вирус отложите в сторону (если только вы не играете в вариант игры Фиолетовый вирус или в Смешанный вариант игры).

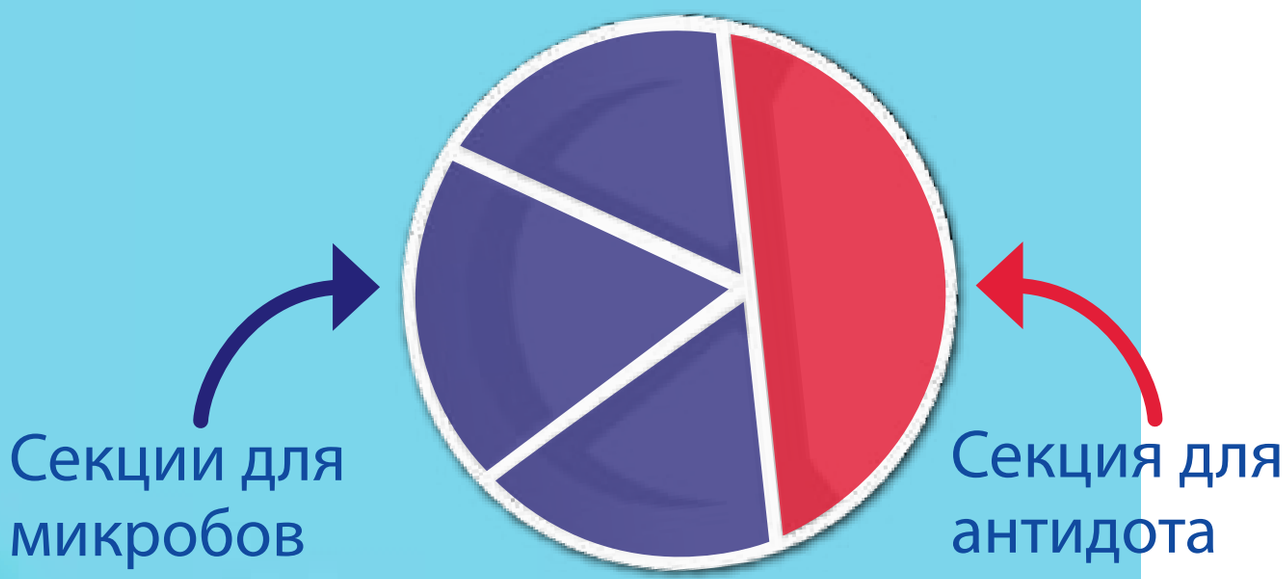
• Тщательно перемешайте колоду карт цели и положите её рубашкой вверх в центр стола.

• Каждый игрок берёт 1 пинцет и 1 маленькую чашку Петри.





3 маленькие секции в чашке Петри игрока предназначены для микробов, а в большую секцию помещается особый микроб — антидот.



ПРАВИЛА ИГРЫ

Самый юный игрок переворачивает верхнюю карту колоды.

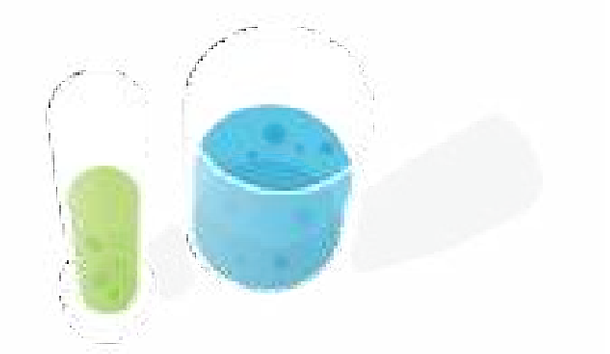
С помощью пинцетов игроки перетаскивают микробов по одному из большой чашки Петри в центре стола в свои чашки Петри.

Игроки должны расположить микробов в своих чашках Петри, как на открытой карте Цели.

Антидот — микроб, которого нет на открытой цели. Игроки должны найти антидот и поместить его в свою чашку Петри в соответствии со следующими правилами:

• Антидот должен отличаться формой и цветом от остальных 3 микробов. Антидот помещается в большую секцию в чашке Петри игрока.

• 3 микроба должны отличаться формой и цветом от антидота. Два микроба могут совпадать по цвету, но должны отличаться по форме (все микробы в чашке Петри игрока, включая антидот, должны отличаться по форме).



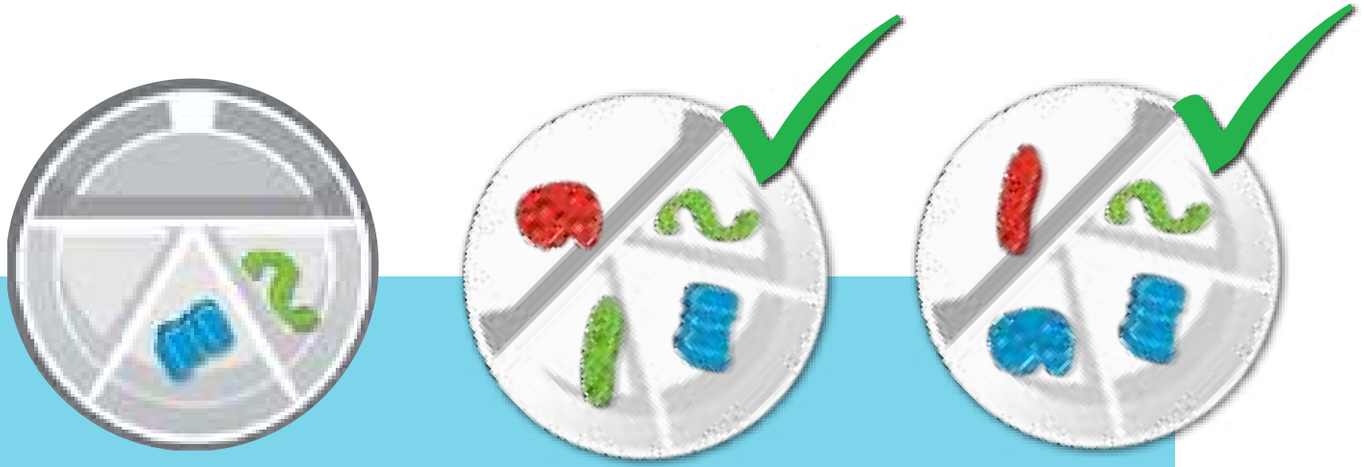
Как только игрок решает, что его чашка Петри соответствует карте цели, он говорит: «Готово!» Все остальные игроки останавливаются и кладут свои пинцеты на стол.

Они проверяют чашку Петри этого игрока.

Если чашка Петри игрока действительно соответствует карте цели, игрок получает эту карту цели в награду и раунд завершается.

Если игрок ошибся, он кладёт одну из своих карт цели (если у него они есть) под колоду и раунд завершается.

ПРИМЕЧАНИЕ: Есть несколько способов верно разложить микробов в своей чашке Петри.



ВАЖНО

Если игрок роняет микроба на стол, он должен поднять его с помощью пинцета.

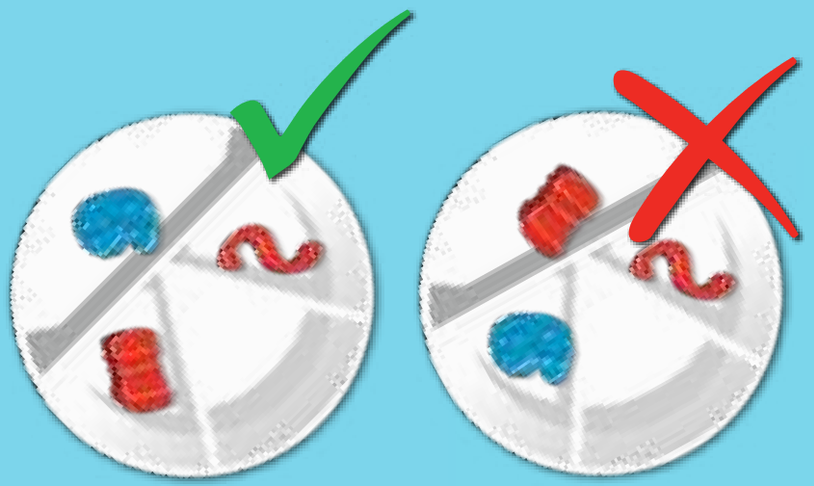
Игроки не могут брать микробов из чашек Петри других игроков.

Игроки не могут класть микробов в чужие чашки Петри (если только вы не играете в вариант игры Саботаж или в Смешанный вариант игры).

Игроки могут брать микробов, антидот и фиолетовый вирус только пинцетом.



1. Разложите микробов, как показано на карте цели



2. Найдите микроба, которого нет на карте цели



КОНЕЦ ИГРЫ

Первый игрок, собравший 5 карт цели,
становится победителем.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

1. Фиолетовый вирус (для 3 или более игроков): При подготовке к игре поместите фиолетовый вирус в большую чашку Петри. В ходе игры игроки могут класть фиолетовый вирус в чашки Петри других игроков. В конце раунда игрок, у которого в чашке Петри оказался фиолетовый вирус, отдаёт одну из своих карт цели (если они у него есть) победителю раунда. Игрок не может остановить игру, если в его чашке Петри лежит фиолетовый вирус.

2. Саботаж: Игроки могут класть микробов в чашки Петри других игроков, но не могут брать микробов из чужих чашек Петри. Игроки переложить лишние микробы из своей чашки Петри в большую чашку Петри в центре стола с помощью пинцета.

3. Смешанный вариант: Играйте одновременно по правилам обоих вариантов, приведённых выше.

