

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Roberto Fraga
Delphine Lemonnier

Stephane Escapa

MATÉRIEL DE JEU

- Règles illustrées
- 4 pinces
- 1 grand pètri
- 49 Microbes
- 4 pètris individuels
- 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-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

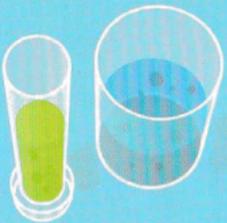
Soyez le premier scientifique à impressionner
Dr. Microbe en réalisant la carte Recherche!
Attrapez les microbes à l'aide de votre pince et
placez-les dans votre pètri individuel au bon endroit!
Ce n'est pas tout, complétez les trous en respectant
la règle de recherche pour gagner la partie!



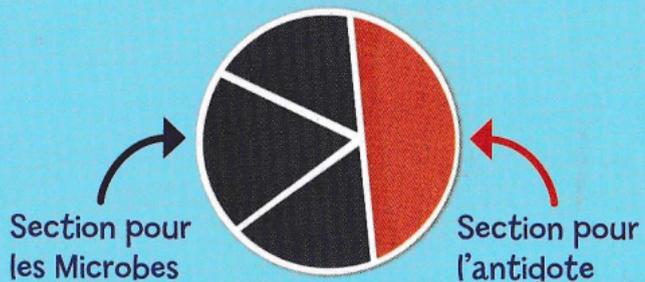
PHASE DE PRÉPARATION

- Placez le grand pètri 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 pètri.
- Prenez chacun un pètri individuel et une
pince. Vous êtes prêts pour la chasse aux
microbes!





Les 3 petites parties du p etri individuel servent   isoler 3 Microbes et la grande partie sert   isoler un Microbe sp ecial appel e "Antidote".



R EGLES DE RECHERCHE

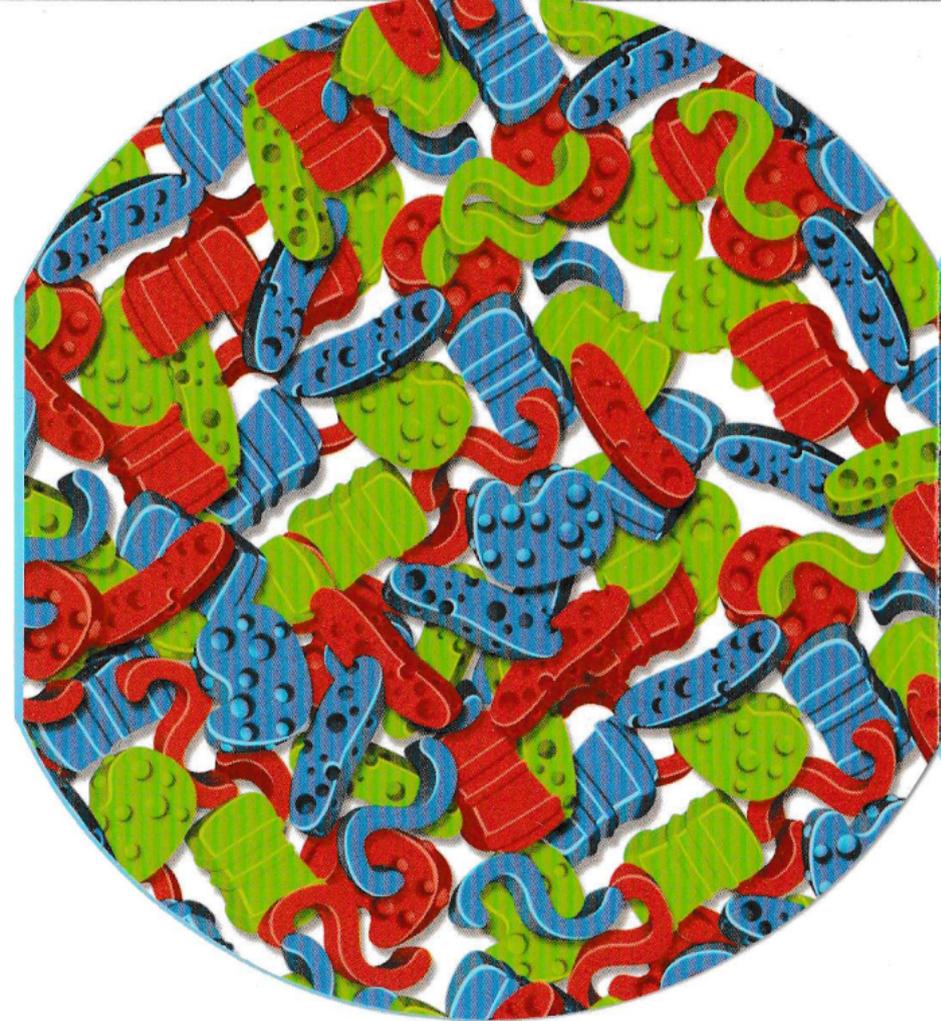
Lorsque tous les joueurs sont pr ets, la premi ere carte de la pioche est retourn ee.

Utilisez vos pinces pour r ealiser au plus vite l'objectif de la carte. Attrapez les Microbes un   un dans la grand p etri et placez-les dans votre p etri.

Les cartes objectif ne laissent appara tre que quelques Microbes.   vous de rep erer les Microbes manquants sur la carte et de les placer dans votre p etri en suivant les r egles suivantes :

- **L'Antidote** doit toujours  tre de couleur et de forme diff erente des 3 Microbes. Il doit  tre isol e dans la grande partie de votre p etri.

- **Les 3 Microbes** doivent  tre de couleur ET de forme diff erentes de l'Antidote. 2 Microbes peuvent  tre de couleur identique mais doivent  tre de forme diff erente (il ne peut pas y avoir de r ep etition 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 pétris; il ne doit pas rester sur la table.

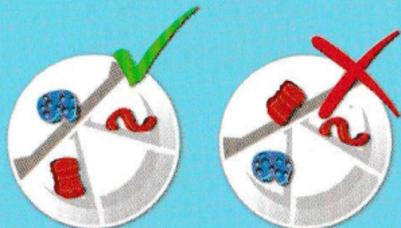
Les joueurs n'ont pas le droit de voler de Microbes dans les pétris de leurs adversaires.

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 pètri. 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 pètri 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 pètri. (3 joueurs ou plus recommandés).

- Sabotage : Les joueurs peuvent ajouter des Microbes dans les pêtis 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 pètri avec sa pince.

- La totale : Jouez avec les 2 variantes.

