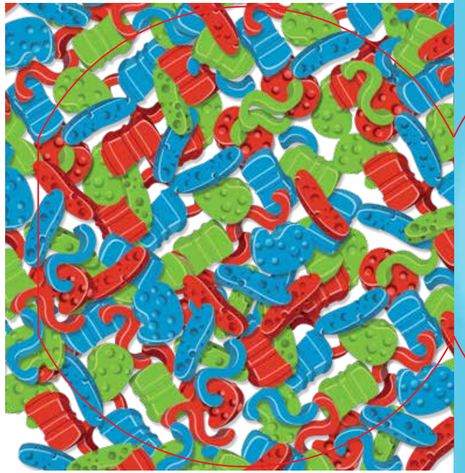


Gdy któryś z graczy uzna, że udało mu się poprawnie ukończyć badanie, musi krzyknąć: „Mam antidotum!". To znak dla pozostałych graczy, by natychmiast odłożyli pesety.
Gracze uważnie sprawdzają, czy w dzielonej szalce Petriego zgłaszającego się gracza znajdują się odpowiednie mikroby i antidotum.

Jeśli wszyscy potwierdzą, że badanie zakończyło się powodzeniem, gracz otrzymuje kartę badacza, która reprezentuje 1 punkt.

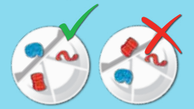
W przeciwnym razie gracz musi oddać 1 ze swoich kart i umieścić ją na spodzie talii kart badań.

UWAGA! Zdarza się, że istnieje więcej niż 1 poprawna kombinacja mikrobów i antidotum.

WAŻNE

- Jeśli gracz upuści mikroba na stół, musi go natychmiast podnieść i odrzucić do dużej szalki Petriego albo – w zależności od wybranego wariantu – do dzielonej szalki przeciwnika.
- Gracze nie mogą kraść mikrobów z szalek Petriego swoich rywali.
- Gracze nie mogą dorzucać mikrobów do szalek Petriego swoich rywali (wyjątkiem są warianty nr 2 i 3).
- Gracze muszą zawsze używać peset do przenoszenia mikrobów, antidotum i fioletowego wirusa.

1. Zbierz mikroby zgodnie z kartą badacza.



2. Znajdź brakujące mikroby.

KONIEC GRY

Grę wygrywa gracz, który jako pierwszy zdobędzie 5 punktów.

WARIANTY

1. **Fioletowy wirus.** Na początku gry umieśćcie fioletowego wirusa w dużej szalce Petriego.
W czasie gry można przekazać fioletowego wirusa sąsiadowi po lewej. Gracz, u którego na koniec rundy znajdzie się fioletowy wirus, musi oddać zwycięzcy jedną ze swoich kart. Gracz, który ma w swojej szalce fioletowego wirusa, nie może krzyknąć „Mam antidotum!". Wariant ten polecany jest przy 3-4 graczach.
2. **Sabotaż.** Gracze mogą próbować pokrzyżować szyki swoim przeciwnikom, podrzucając mikroby do ich szalek Petriego. Nie mogą jednak kraść cudzych mikrobów. Aby pozbyć się niechcianych mikrobów, gracz musi przy użyciu pesety umieścić je z powrotem w dużej szalce Petriego.
3. **Tryb łączony.** W czasie gry korzystajcie z zasad obu wariantów.

DR MIKROB

Roberto Fraga
Delphine Lemonnier
Stephane Escapa

ZAWARTOŚĆ:

- 49 mikrobów,
- 54 karty badań,
- 4 pesety,
- 4 dzielone szalki Petriego,
- duża szalka Petriego,
- ilustrowana książeczka z zasadami.

8+ | 2–4 | 15 min

Tłumaczenie: Magda Kożyczkowska
Redakcja polskich zasad: zespół Rebel

© 2017 Blue Orange. *Dr. Microbe* (*Dr Mikrob*) i Blue Orange to znaki towarowe Blue Orange. Gra wydana i dystrybuowana na licencji Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Francja. Wyprodukowano w Chinach. Zaprojektowano we Francji.
www.blueorangegames.eu

WPROWADZENIE

Czy chcesz wcielić się w asystenta laboratoryjnego? Jeśli tak, to śmiało chwytaj za pesete! Szybko rozpoznaj mikroby z karty badacza i pozbądź się ich przy użyciu antidotum!

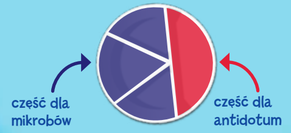
CEL BADANIA

Zostań pierwszym naukowcem, który poprawnie ukończy badanie i zdobędzie uznanie doktora Mikroba! Aby tego dokonać, musisz wybrać odpowiednie mikroby i umieścić je w swojej dzielonej szalce Petriego, przestrzegając regulaminu laboratorium, który opisano w dalszej części instrukcji. Pierwszy gracz, który poprawnie wypełni 5 kart badacza, wygrywa!

PRZYGOTOWANIE LABORATORIUM

- Wypełnijcie dużą szalkę Petriego wszystkimi mikrobami (oprócz fioletowego wirusa, chyba że gracie w wariant nr 1 albo 3), a następnie umieśćcie ją na środku stołu.
- Potasujcie wszystkie karty i ułóżcie z nich stos. Połóżcie go awersami do dołu obok dużej szalki Petriego.
- Każdy z graczy otrzymuje swoje wyposażenie laboratoryjne: 1 dzieloną szalkę Petriego i 1 pesetę.

3 mniejsze części w dzielonej szalce Petriego służą wyizolowaniu 3 mikrobów. Największa część jest przeznaczona dla specjalnego mikroba zwanego „antidotum".



REGULAMIN LABORATORIUM

Gdy wszyscy gracze będą gotowi, odkryjcie wierzchnią kartę z talii.

Gracze ścigają się o to, kto pierwszy zrealizuje cel z karty badacza. Aby tego dokonać, gracz musi przy użyciu pesety pojedynczo wyławiać z dużej szalki Petriego mikroby widoczne na karcie badacza, a następnie umieszczać je we własnej szalce.

Mikroby trafiające do dzielonej szalki Petriego muszą być umieszczane w odpowiednich przegródkach, zgodnie z rysunkiem na karcie badacza.

Mikroby, których brakuje na karcie badacza, muszą zostać odpowiednio rozpoznane, wyłowione i umieszczone w dzielonych szalkach Petriego zgodnie z następującymi zasadami:

- Antidotum musi mieć **inny kształt i kolor** niż 3 pozostałe mikroby. Antidotum należy umieścić w największej części dzielonej szalki Petriego gracza.
- 3 mikroby muszą mieć inny kształt i kolor niż antidotum. 2 z 3 mikrobów będą miały ten sam kolor, wszystkie jednak muszą się różnić kształtem. (W jednej dzielonej szalce Petriego nie może się powtórzyć żaden kształt mikroba).