

Microbes

Un jeu MALADE!

2 à 8 joueurs (idéal pour 4-6 joueurs)

4 ans et +

5 à 15 minutes

CONTENU

- ★ Instructions en français et en anglais
- ★ 20 jetons **BOÎTE DE MOUCHOIRS** (à détacher avant la première partie)
- ★ 32 cartes de microbes comprenant :
 - 3 cartes pour chaque valeur entre 1 et 9
 - et 5 cartes « **Atchoo** » de valeur 10.

BUT DU JEU

À *Microbes*, il faut être malade le plus possible ! Comment ? En gardant pour soi les gros microbes ou en attrapant ceux des autres.

MICROBES

Les microbes ont différentes valeurs comprises entre 1 et 10. Plus la valeur de la carte est élevée et plus le microbe est gros. Le petit microbe de valeur 1 (Zigoto) est donc le plus faible du jeu, tandis que le gros microbe de valeur 10 est le plus fort. Ce microbe, surnommé **Atchoo**, est invincible : il bloque les échanges (voir **DÉROULEMENT**).

PRÉPARATION

Dépendamment du nombre de participants, chaque joueur prend un certain nombre de jetons **BOÎTE DE MOUCHOIRS**, qu'il place devant lui, à la vue de tous.

2 joueurs : 5 jetons

3-4 joueurs : 4 jetons

5-6 joueurs : 3 jetons

7-8 joueurs : 2 jetons



Pour des parties plus longues ou plus courtes, vous pouvez modifier le nombre de jetons à votre guise.

DISTRIBUTION DES CARTES

Le joueur qui a été malade le plus récemment est le premier brasseur. Il mélange les cartes, en distribue une à chaque joueur ainsi qu'à lui-même (faces cachées), puis place 3 cartes devant soi (aussi faces cachées). Il met finalement le talon (la pile avec le reste des cartes) de côté : il ne servira plus durant ce tour.

DÉROULEMENT

Le joueur à gauche du brasseur (joueur A) est le premier à jouer. Il prend connaissance en secret de son microbe, puis deux options s'offrent à lui :

1. CONSERVER SON MICROBE

Si le joueur A conserve sa carte, le tour va au joueur B. C'est maintenant au joueur B de décider s'il garde son microbe (option 1) ou s'il désire l'échanger au joueur C (option 2).

2. ÉCHANGER SON MICROBE

Si le joueur A n'aime pas sa carte (probablement un petit microbe), il peut l'échanger avec son voisin de gauche (joueur B). Le joueur B est obligé de procéder à l'échange SAUF s'il a entre ses mains la carte **Atchoo**, la carte la plus forte du jeu. Si tel est le cas, il doit montrer sa carte de valeur 10 et crier « **Atchoo!!!** » L'échange est alors invalidé et le joueur A doit conserver son microbe

On procède ainsi en suivant le sens des aiguilles de l'horloge jusqu'au brasseur. Ce dernier peut conserver sa carte ou, comme il n'a personne avec qui échanger, tourner l'une des 3 cartes faces cachées devant lui, au choix.

FIN D'UN TOUR

Une fois que le brasseur a annoncé qu'il conservait sa carte ou a pigé l'une des 3 cartes devant lui, le tour est terminé. Tous les joueurs dévoilent leur carte. Celui qui a le plus petit microbe (carte de plus petite valeur) perd un jeton **BOÎTE DE MOUCHOIRS**. Si plusieurs joueurs possèdent la carte de plus petite valeur (par exemple, deux joueurs ont le microbe 1), ils perdent tous un jeton. Si tous les joueurs ont une carte de même valeur, personne ne perd de jeton.

C'est maintenant au joueur à gauche du brasseur (joueur A) de tenir ce rôle. Le joueur A brasse toutes les cartes (le talon et les cartes jouées) et on reprend le déroulement du début.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur perd son dernier jeton **BOÎTE DE MOUCHOIRS**, il est guéri de ses microbes, donc est exclu de la partie. Le gagnant est le joueur qui réussit à rester malade jusqu'à la fin (ses adversaires ont tous été éliminés sauf lui).

STRATÉGIE

Un joueur qui est obligé de procéder à un échange et qui aboutit avec une meilleure carte que celle qu'il possédait a tout intérêt à conserver sa nouvelle carte puisqu'il est assuré de ne pas perdre un jeton à la fin du tour.

VARIANTES

Pour les habitués de *Microbes*, voici quelques variantes pour pimenter vos parties.

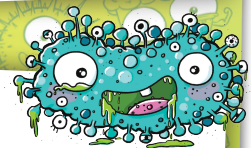
Vous pouvez choisir une ou plusieurs options parmi les 3 proposées. Vous pouvez même en inventer !

Un joueur possédant un microbe de valeur 1 et qui voit sa tentative d'échange bloquée par un microbe de valeur 10 peut, après s'être fait crier « **Atchoo!!!** », répliquer d'un énorme râlement de gorge grotesque en montrant sa carte en guise de preuve. À ce moment-là, le microbe de valeur 10 perd son pouvoir et l'échange devient obligatoire.



1
Zigoto

Un joueur qui termine le tour avec un microbe de valeur 3 et qui ne perd pas de jeton **BOÎTE DE MOUCHOIRS** (donc au moins un de ses adversaires possède un 1 ou un 2) gagne un jeton **BOÎTE DE MOUCHOIRS**, et ce, même s'il n'en a pas encore perdu un seul jusqu'à maintenant.



3
Splouk

Un joueur qui termine le tour avec un microbe de valeur 7 et qui, malheureusement, a le microbe le plus faible (ses adversaires ont des 8-9-10) perd 2 jetons **BOÎTE DE MOUCHOIRS** et non un seul tel que prévu par les règlements.



7
Slime-Bob



Bonne contamination !

l'équipe de la Belette moqueuse

Daniel Brouillette, Patrick Marleau et Mika

Concept : Daniel Brouillette

(inspiré d'un jeu datant de plusieurs siècles !)

Illustrations et graphisme : Mika

Microbes

CONTAGIOUS FUN FOR ALL!

2 – 8 players (best for 4–6 players)

Age: 4 years and up

Duration: 5 – 15 minutes

EACH GAME COMES WITH:

- ★ Instructions in English and French
- ★ 20 **TISSUE BOX** tokens (please detach before the first game)
- ★ 32 microbe cards:
 - 3 cards for each value between 1 and 9
 - and 5 “**Atchoo**” cards (value: 10)

AIM OF THE GAME

When playing *Microbes*, you have to be sick as much as possible. How? By keeping the big microbes for yourself or by catching them from other players.

MICROBES

Each microbe card has a different value ranking from 1 to 10. The higher the value of the card, the stronger the microbe. The tiny microbe with a value of 1 (Zigoto) is the weakest of the game, the biggest microbe with a value of 10 is the strongest. This microbe, called “**Atchoo**”, is invincible: it blocks exchanges (see **HOW TO PLAY**).

PREPARATION

Each player takes a number of **TISSUE BOX** tokens and places them in front of himself, for everyone else to see:

2 players: 5 tokens

3–4 players: 4 tokens

5–6 players: 3 tokens

7–8 players: 2 tokens



If you prefer a longer game, you can choose to take more tokens, if you want a shorter game, you can take fewer ones. Feel free to modify the number of tokens as required.

HANDING OUT CARDS

Each player says when they were last ill. The one with the most recent illness is the one who shuffles the deck. After shuffling the deck, the dealer places a card face down in front of each player, including himself, and places 3 additional cards in front of himself, face down. Once finished, the dealer puts the deck aside; it won't be needed again during this round.

HOW TO PLAY

The player sitting to the left of the card dealer (player A) is the first one to play. He secretly takes a look at his microbe card. He now has two choices:

1. KEEPING HIS MICROBE

If player A keeps his card, it's player B's turn. Now player B will have to decide if he prefers to keep his microbe (option 1) or if he wishes to exchange it against player C's (option 2).

2. EXCHANGING HIS MICROBE

If player A doesn't like his card (this is likely if it's a small microbe), he can choose to exchange cards with the player sitting to his left (player B). Player B must accept the exchange EXCEPT if he has the **Atchoo** card, the most valuable card of the game. If this is the case, he will need to show his card, which displays the value of 10, and shout “**Atchoo!!!**”. The exchange then becomes invalid and player A will have to keep his microbe.

The game continues clockwise until it is the card dealer's turn. The card dealer may either keep his card or, as there is no player that he can exchange cards with, turn one of the 3 cards in front of him.

END OF THE ROUND

As soon as the card dealer has announced that he will keep his card or once he has turned one of the three cards lying in front of him, the round is over. All players show their card. The player who has the smallest microbe (the card with the lowest value) will lose one **TISSUE BOX** token. If two or more players have the same card displaying the lowest value (for example two players display microbe 1), they will all lose one token. If all players have a card of the same value, no one loses a token.

Now, the player sitting on the left hand side of the card dealer (player A) will become the new card dealer. Player A shuffles all the cards (the deck as well as the cards from the last round) and the game starts anew.

END OF THE GAME

As soon as one player loses his last **TISSUE BOX** token, he is healed from all possible illnesses and, as a result, is excluded from the game. The player who remains ill until the end of the game wins (all other players have been eliminated, all but him).

STRATEGY

A player who has had to participate in an exchange and who ends up with a better card should keep this new card. It ensures that he will not lose a token in this round.

VARIATIONS OF THE GAME

For experienced players, here are a few variations to spice up your game sessions. Feel free to choose one or more of the options provided below. You could even invent another variation yourself!

If one player tries to exchange a microbe with the value of 1 and his attempt is blocked by another microbe by the value of 10, he can react to his opponent's “**Atchoo!**” with an enormous deep-throated groan and show his card as a proof. At that moment, the value 10 microbe loses its power and the exchange becomes mandatory for the other player.



A player who ends his turn with a microbe of the value of 3 and who does not lose a **TISSUE BOX** token (so at least one of the other players has a 1 or a 2) receives a **TISSUE BOX** token even if he has not lost one yet.



A player who ends his turn with a microbe of the value of 7 and who unfortunately has the weakest microbe of the round (his opponents' card values are 8, 9 or 10), loses 2 **TISSUE BOX** tokens instead of one token that he or she would normally lose.



Enjoy being sick!

the team of “la lelette moqueuse”

Daniel Brouillette, Patrick Marleau & Mika

Concept : Daniel Brouillette
Illustrations & graphic design : Mika

  La belette moqueuse