



**À retrouver
dans la même collection !**



Pour en savoir plus,
www.ravensburger.com

23857

Remerciements de l'auteur

Je tiens à remercier fiévreusement mes petits microbes familiaux (Sylvie, Célia, Manon, Inès, Papou, Banoi, Gillou, Anthony, Dimitry, Vy, Zizou, Irène) qui m'ont toujours soutenu dans mes pérégrinations et délires ludiques. Ainsi que Jean-Baptiste dont les très bonnes idées ont fortement contribué à l'amélioration continue de ce petit jeu rigolo et bien dégueu.

Illustrations : Stéphane Escapa - Design: Agence Cactus
Auteur: Fabien Chevilion - Rédaction: Jean-Baptiste Ramassamy.

© 2016 Ravensburger Spieleverlag

Jeux Ravensburger S.A.S. • 21, rue de Dornach • F-68120 Pfaffatt
www.ravensburger.com

Ravensburger



Pour 2 à 6 joueurs à partir de 6 ans.

Contenu



2 dés



21 cartes Microbz



1 cache carte

But du jeu

**Alerte, les Microbz attaquent !
Vite, écrasons-les avant qu'ils ne se propagent !**

À chaque tour, lancez les dés et tapez sur la carte Microbz correspondante pour la remporter. Puis posez-la devant vous.

Si la carte demandée est déjà devant un adversaire, piquez-la-lui avant qu'il ne la protège.

Si la carte demandée n'est pas présente sur la table, tapez sur la pioche.

Celui qui aura le plus de cartes devant lui lorsque la pioche sera épuisée remportera la partie.

Il existe 6 Microbz différents, chacun représenté 1 fois sur les 2 dés. Chacune des 21 cartes Microbz représente un duo de Microbz différent. Par conséquent, à un lancer de dé ne correspondra toujours qu'une seule et unique carte.

Ravensburger

Mise en place

Mélangez les cartes et constituez une pioche face visible (côté rouge vers le haut) au centre de la table.
Tirez 7 cartes et disposez-les face visible tout autour de la pioche.
Distribuez une carte à chaque joueur qu'il pose devant lui.
Placez le cache-carte sur la pioche.

La face visible est celle faisant apparaître 2 Microbz (couleur rouge). Les dos des cartes (couleur bleue) comportent différents pictos qui ne seront utilisés que dans la variante expert (page 5), d'où la présence du cache-carte dans la règle de base.

Déroulement de la partie

Le dernier joueur à avoir eu un rhume lance les dés.
Il s'agit de trouver la carte correspondante aux 2 Microbz tirés aux dés : **il y a alors 3 situations possibles**

Si la carte correspondante est parmi les 7 cartes autour de la pioche :

Le premier joueur qui tape dessus la remporte et la pose devant lui.
Puis on tire une nouvelle carte (sous le cache-carte) pour remplacer la carte prise.

Il doit toujours y avoir 7 cartes autour de la pioche, la nature a horreur du vide.

Si la carte correspondante est devant un joueur :

Le premier joueur qui tape dessus la récupère et la place devant lui.
Bien sûr, si son propriétaire tape dessus avant les autres joueurs, il la conserve. *Dans ce cas, taper sur la carte revient à protéger son trophée des autres joueurs.*

Si la carte correspondante n'est pas visible :

Le premier joueur qui tape sur la pioche remporte la première carte du paquet (sous le cache-carte) et la place devant lui. *Ces Microbz ne sont ni autour de la pioche ni devant un joueur ? Ils se cachent dans la pioche, c'est sûr ! Banzai !!!*

Le dernier joueur à avoir tapé sur une carte lance les dés pour le nouveau tour.

Vous pouvez convenir de crier « Microbz » à chaque fois que vous tapez une carte : il devient alors plus évident de repérer les erreurs et trancher les égalités.

En cas d'erreur

À tout moment du jeu, si un joueur fait une erreur (s'il tape sur une carte non demandée ou sur la pioche alors que la carte demandée est présente sur la table), il devra **rendre l'une des cartes posées devant lui** (en la remettant sous la pioche).

On ne plaisante pas avec les Microbz.

Si le joueur en question n'a aucune carte posée devant lui, rien ne se passe.

Dans Microbz, rien n'est jamais figé. Même si vous avez beaucoup de cartes devant vous, ne vous reposez pas sur vos lauriers, au risque de vous les faire piquer.

Observation, rapidité et mémoire seront vos meilleures alliées.

Fin de partie

Lorsque la pioche de carte Microbz est épuisée (il n'y a plus de cartes sous le cache-carte), la partie prend fin.

Vous pouvez aussi convenir de jouer en 3 manches gagnantes.

Le joueur avec le plus de cartes Microbz devant lui remporte la partie.

En cas d'égalité, les finalistes se départagent lors d'un ultime défi : un joueur tiers lance les dés et le premier des finalistes à taper la carte correspondante remporte la partie.

Une fois que vous maîtriserez bien le jeu classique, essayez la variante Expert. Mais attention, les règles changent à chaque tour : surveillez bien le dessus de la pioche pour connaître le défi à réaliser !

Variante Expert

La mise en place est la même que pour la règle de base, à la différence que la pioche est disposée **face cachée** (côté bleu vers le haut) et qu'on ne place pas le cache-cartes au sommet.

À chaque tour, il faudra tenir compte du pictogramme sur le dos de la carte supérieure qui indiquera la règle à appliquer :

Il existe 4 différents types de pictogrammes.

La variante expert nécessite de bien connaître la signification des différents dos de cartes.

Ces derniers changeant diamétralement la façon de jouer, nous vous conseillons de les introduire progressivement (et non pas tous dès la première partie).

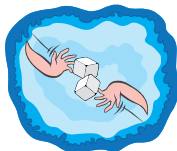


Quelle tête à claques !

Si un des Microbz indiqués sur les dés correspond au Microb sur le dos de carte, **alors tous les joueurs** doivent taper sur la pioche :

- le premier joueur à taper (celui le plus bas dans la pile de mains) remporte la première carte de la pioche.
- le dernier joueur à taper (celui le plus haut dans la pile de mains) rend une carte.

Exemple : le dos de carte indique que le Microb Marron est la tête à claques. Le lancer de dés indique Rose & Marron, tous les joueurs tapent alors sur la pioche. Le premier à avoir tapé remporte une carte, alors que le dernier en rend une. Si aucun des dés n'avait indiqué de Marron, la règle classique se serait appliquée.



Ils sont cachés dans les dés !

Si la carte correspondante aux dés est visible, la règle classique s'applique. *Pour rappel : taper sur la carte, autour de la pioche ou devant un joueur.*

Par contre, **si la carte correspondante aux dés n'est pas visible, les joueurs doivent attraper les dés au lieu de taper sur la pioche.** Tous ceux qui ont réussi à attraper au moins un dé remportent une carte de la pioche. *Si un joueur attrape les 2 dés, il ne reçoit qu'une seule carte.*

Exemple : Le lancer de dés indique les Microbz Vert & Bleu, la carte correspondante n'est pas visible. Tous les joueurs tentent alors de récupérer les dés. Ceux qui y arrivent remportent une carte. Si la carte concernée avait été visible, la règle classique se serait appliquée.

Attention, les Microbz per-mutent !

Le dos de carte indique deux Microbz Mutants qui se font passer l'un pour l'autre. **Lorsqu'un dé indique l'un de ces Microbz, les joueurs devront en fait rechercher l'autre Microb (son mutant) sur les cartes.**

Exemple : le dos de carte indique que les Microbz Jaune & Rouge per-mutent. Le lancer de dés indique Jaune & Vert, il faudra donc taper la carte comportant les Microbz Rouge & Vert. Si le lancer avait indiqué d'autres Microbz que le Jaune et/ou Rouge, la règle classique se serait appliquée.

Attention : cette per-mutation s'applique uniquement aux Microbz sur les dés et non pas à ceux sur les cartes.

Les Microbz sur les cartes ne sont pas inversés : une carte faisaient apparaître les Microbz Jaune & Rouge ne devient pas Bleu & Rouge.



Tout mais PAS ça !

Seules les cartes ne contenant NI le Microb représenté sur le dos de la carte, NI un des Microbz des dés, sont valables.

Le premier joueur qui tape sur **une des cartes autour la pioche ne contenant aucun de ces Microbz** la remporte.

Si plusieurs joueurs tapent en premier et qu'il est impossible de les départager, ils remportent tous une carte.

Exemple : le dos de carte indique le Microb Bleu. Le joueur lance les dés et obtient un Microb Jaune et un Rouge : il faut donc taper sur une carte autour de la pioche ne contenant ni Bleu, ni Jaune, ni Rouge. Taper sur une carte contenant au moins un de ces 3 Microbz est considéré comme une erreur, le joueur fautif devra rendre une carte.

Variante : vous pouvez autoriser de taper sur n'importe quelle carte ne contenant aucun de ces Microbz (et non plus uniquement les cartes autour de la pioche). Il sera alors très facile de piquer les cartes de vos adversaires. Une fois le tour joué, remplacez cette carte sous la pioche si elle n'a pas été prise.

Il est possible qu'une carte reste au sommet de la pioche plusieurs tours de suite : tant qu'elle est en place, son effet perdure. Les dos de cartes introduisent de nouvelles sources d'erreurs... surveillez bien vos voisins !

Pour les plus jeunes

Si vous jouez avec de jeunes enfants, nous vous conseillons de lancer un dé après l'autre.