



DR. MICROBE

Ein Geschicklichkeitsspiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren
von Roberto Fraga & Delphine Lemonnier

SPIELMATERIAL

48 Mikroben

1 Supervirus

54 Forschungsaufträge

4 Pinzetten

4 kleine Petrischalen

1 große Petrischale



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegasus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus-Spiele-Team.

WILLKOMMEN IM LABOR

Frisch von der Uni ist heute euer erster großer Tag. An der Seite von Dr. Microbe dürft ihr seine Forschung begleiten und eigene Versuche durchführen.

LABORVORBEREITUNG

- Platziert die große Petrischale in der Mitte der Spielfläche und legt alle Mikroben in die Schale. (Legt den Supervirus zunächst beiseite, ihr benötigt ihn nur für die Variante „Der Supervirus“.)
- Mischt die 54 Forschungsaufträge gut und platziert sie verdeckt neben der großen Petrischale.
- Jeder Spieler nimmt sich 1 Pinzette sowie 1 kleine Petrischale, die er vor sich auf dem Tisch platziert.



FORSCHUNGSZIEL

Gleichzeitig versucht ihr, Forschungsaufträge zu erfüllen, indem ihr Mikroben mit euren Pinzetten aus der großen Petrischale greift und in den richtigen Bereichen eurer eigenen Petrischale platziert. Wer dabei die Forschungsregeln beachtet und den ausliegenden Forschungsauftrag am schnellsten erledigt, darf ihn als Belohnung nehmen. Der erste Spieler mit 5 Forschungsaufträgen gewinnt.

FORSCHUNGSREGELN

Wenn ihr alle bereit seid, deckt einer von euch den obersten Forschungsauftrag auf. Gleichzeitig versucht ihr nun, mit euren Pinzetten Mikroben aus der großen Petrischale zu greifen und in eure eigene Petrischale zu legen.

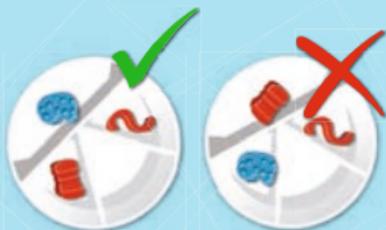
Eure eigene Petrischale besteht aus 4 Bereichen: 3 kleinen und 1 großen. Ihr müsst jeweils 1 Mikrobe in jedem dieser Bereiche platzieren und dabei folgende Forschungsregeln beachten:



- Die auf dem Forschungsauftrag abgebildeten Mikroben müssen in Form und Farbe übereinstimmend in dem abgebildeten Bereich eurer Petrischale platziert werden.
- Zusätzlich muss in leere Bereiche je 1 Mikrobe platziert werden. Dabei gilt:
 1. Die **Mikrobe** im **großen Bereich** eurer Petrischale muss sich in **Farbe und Form** von den anderen 3 Mikroben **unterscheiden**.
 2. Die **Mikroben** in den **kleinen Bereichen** eurer Petrischale müssen sich untereinander nur in ihrer **Form unterscheiden**. Zusätzlich müssen **2 Mikroben dieselbe** und die **dritte Mikrobe** eine **andere Farbe** besitzen.



1. Platziere die richtigen Mikroben in den abgebildeten Bereichen



2. Finde die fehlenden Mikroben und platziere sie in den leeren Bereichen



Bist du der Meinung, die Mikroben in den richtigen Bereichen platziert zu haben, rufe laut **Dr. Microbe**. Kontrolliere nun, ob du den aktuellen Forschungsauftrag der Abbildung und den Forschungsregeln entsprechend erfüllt hast. Ist dies der Fall, erhältst du den Forschungsauftrag.

War dein **Dr. Microbe** Ruf zu Unrecht erfolgt, scheidest du aus der aktuellen Runde aus. Du darfst erst beim nächsten Forschungsauftrag wieder mitmachen. Die Mitspieler versuchen weiterhin, den Forschungsauftrag zu erfüllen. Der nächste Mitspieler, der **Dr. Microbe** ruft, darf seinerseits kontrollieren, ob er die Aufgabenkarte erfüllt hat. Sollte der seltsame Fall eintreten, dass ihr alle ausscheidet, legt die Aufgabenkarte unter den Stapel zurück. Beginnt dann eine neue Runde, indem einer von euch den obersten Forschungsauftrag aufdeckt.



WICHTIG

- Lasst ihr eine Mikrobe auf den Tisch fallen, müsst ihr sie sofort mit eurer Pinzette aufheben und zurück in die große Petrischale legen.
- Es ist nicht erlaubt, Mikroben aus den Petrischalen anderer Spieler zu klauen oder Mikroben in den Petrischalen anderer Spieler zu platzieren.
- Ihr dürft die Mikroben nur mit eurer Pinzette berühren, nicht aber mit euren Fingern.

SPIELEND

Sobald einer von euch **5 Forschungsaufträge** gesammelt hat, **gewinnt** er das Spiel. Alternativ könnt ihr auch ein anderes Spielende bestimmen. Spielt zum Beispiel so lange, bis einer von euch 10 Forschungsaufträge erfüllt hat. Oder ihr spielt alle Forschungsaufträge durch und prüft dann, wer von euch die meisten Aufträge gesammelt hat.

VARIANTE

Der Supervirus: Legt ab der 2. Runde den Supervirus in die Petrischale des Siegers der letzten Runde. Während des Spiels dürft ihr nur dann Mikroben aus der großen Petrischale nehmen, wenn sich der Supervirus nicht in eurer eigenen Petrischale befindet. Ihr dürft den Supervirus nur mit der Pinzette in die Petrischale eures linken Nachbarn legen.

IMPRESSUM

Autoren: Roberto Fraga, Delphine
Lemonnier

Illustrationen: Stéphane Escapa

Deutsche Ausgabe:

Grafikdesign: Jens Wiese; Schachtellayout basierend auf
dem Grunddesign von Hans-Georg Schneider

Realisation: Sebastian Hein

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Blue Orange © 2017 Blue Orange
© der deutschen Ausgabe 2017 Pegasus Spiele GmbH.
Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials
oder der Illustrationen ist ohne Genehmigung nicht erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



