

6+



15'



2-4



# MICRO NIMO



Jonathan Favre-Godal • Fabrice Lamouille • Ben Newman

FR

EN

DE

IT

ES



Laboludic

**5 familles d'insectes** · 5 insect families · 5 Insektenfamilien  
· 5 familias de insectos · 5 famiglie di insetti



**Abeille**  
Bee  
Biene  
Abeja  
Ape



**Fourmi**  
Ant  
Ameise  
Hormiga  
Formica



**Libellule**  
Dragonfly  
Libelle  
Libélula  
Libellula



**Papillon**  
Butterfly  
Schmetterling  
Mariposa  
Farfalla



**Scarabée**  
Beetle  
Käfer  
Escarabajo  
Scarabeo

**90 cartes** · 90 cards · 90 Karten · 90 cartas · 90 carte

**35 cartes Insecte** · Insect card · Insektenkarte · Carta de insecto  
· Carta insetto



**9 cartes Joker**

Joker card  
Jokerkarte  
Carta de comodin  
Carta jolly



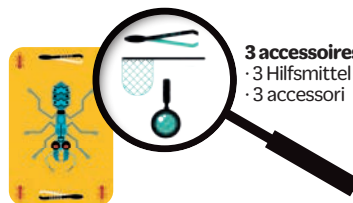
**8 cartes Objectif**

objective cards  
Zielkarten  
cartas de objetivo  
carte obiettivo



**30 cartes Insecte avec 1 accessoire**

Insect card with 1 accessory  
Insektenkarte mit 3 Hilfsmittel  
Carta de insecto con 1 accesorio  
Carta insetto con 1 accessorio



**3 accessoires** · 3 accessories  
· 3 Hilfsmittel · 3 accesorios  
· 3 accessori



**5 cartes de scores**

Scoring cards  
Wertungskarten  
Tarjetas de puntuación  
Carte punteggio

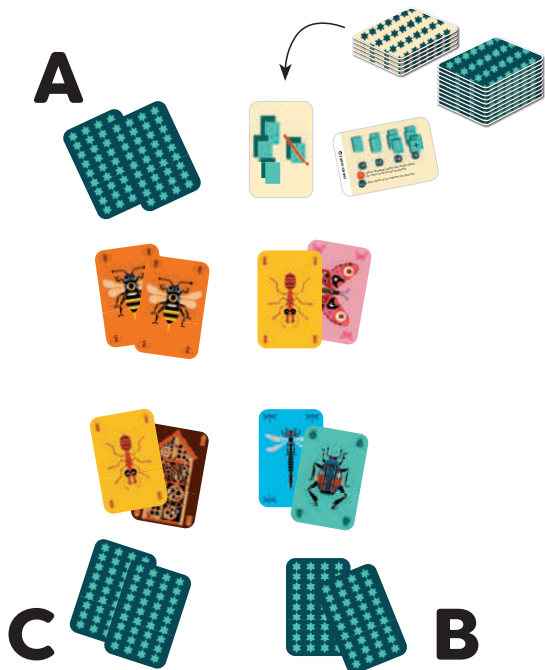
## FR Schéma d'une partie à 3 joueurs

EN Setup example of a 3-player game

DE Beispiel-Aufbau für 3 Personen

ES Ejemplo de preparación de una partida de 3 Jugadores

IT Esempio di preparazione di una partita a 3 giocatori



## But du jeu · goal of the game · das ziel · objetivo del juego · scopo del gioco

FR Les joueurs vont attraper les insectes par paires de cartes identiques pour obtenir la plus belle collection et ainsi gagner des points.

Le chasseur d'insectes ayant le plus de points remporte la partie.

EN Players are trying to trap pairs of insects in order to score points and obtain the most beautiful collection. The bug hunter with the most victory points wins.

DE Ihr versucht, Insektenpaare einzufangen, um dadurch Punkte zu erzielen und die schönste Sammlung von allen zu erlangen. Es gewinnt, wer am Ende der Partie die meisten Punkte hat.

ES Los jugadores intentan capturar parejas de insectos para ganar puntos y obtener la colección más bonita. El cazador de insectos que consiga más puntos de victoria será el ganador.

IT I giocatori devono cercare di intrappolare coppie di insetti per fare punti e ottenere la collezione più bella. Il cacciatore di insetti con il maggior numero di punti vittoria vince.

## Variante · Variant · Variante · Variante · Variante

FR Jouez avec deux cartes objectifs : BLIND et un deuxième pioché au hasard.

EN Play with two objective cards: one should be the 'blind' objective card, and the second one should be chosen randomly.

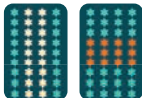
DE Spielt mit 2 Zielkarten: der "blinden" Zielkarte sowie einer zufällig gezogenen.

ES Juega con dos cartas de objetivo: una debe ser la carta de objetivo «ciego» y la segunda debe elegirse al azar.

IT Giocate con due carte obiettivo: una deve essere una carta obiettivo "cieco" e la seconda deve essere scelta casualmente.

## Mise en place

- **Pour 4 joueurs** utilisez toutes les cartes Insecte.
- **Pour 3 joueurs** enlevez les cartes avec les fleurs de couleur blanche au dos de la carte.
- **Pour 2 joueurs** enlevez les cartes avec les fleurs blanches et les cartes avec les fleurs orange au dos de la carte.



Les cartes enlevées sont remises dans la boîte.

Chaque joueur prend connaissance de la carte score. Puis, posez la carte score à droite de la carte objectif.

Mélangez les cartes Objectif puis, placez-les en pile, face cachée, sur le côté. Puis, retournez la 1<sup>re</sup> carte du paquet, face visible.

Mélangez le paquet de cartes Insecte et distribuez-en 2 à chaque joueur. Chacun prend connaissance secrètement de ses cartes.

Puis, placez face visible, au centre de la table, autant de paires de cartes que le nombre de joueurs, plus une paire.

Cette zone sera appelée la zone de capture. Formez avec le reste des cartes une pioche, faces cachées.

Désignez le premier joueur.

## Comment jouer

Une partie sera décomposée en plusieurs **TOURS**.

### Déroulement d'un tour

#### PHASE 1 : LA CAPTURE

En commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, chacun prend une des paires visibles sur la table et l'ajoute à sa main. Il restera donc une paire dans la zone de capture, celle-ci sera présente au tour suivant.

Une fois que chaque joueur a capturé une paire, la phase 2 commence.

#### PHASE 2 : LA COLLECTION

Simultanément, chaque joueur va pouvoir s'il le souhaite poser sur la table des collections d'insectes en respectant les points suivants :

- Pour collectionner une espèce d'insecte il faut poser 2 par 2 des cartes représentant cet insecte.
- Lorsque que l'on collectionne un insecte, on pose les cartes

correspondantes en colonne face visible (sauf la carte BLIND) devant soi.

- Seulement 2 espèces d'insectes différentes peuvent être posées à chaque tour.
- Chaque espèce d'insectes formera alors une colonne distincte. Ces colonnes seront appelées la « zone de collection ».

#### Durant les tours suivants :

- Si vous collectionnez une même espèce d'insecte que lors d'un tour précédent, les cartes compléteront la colonne déjà formée.
- Si vous collectionnez une nouvelle espèce d'insecte, vous formerez une nouvelle colonne.

### Fin du tour

Lorsque tous les joueurs ont fini leur phase de collection, **UN NOUVEAU TOUR COMMENCE**.

En procédant de la même manière, le nouveau premier joueur (celui à gauche du précédent) va ajouter dans la zone de capture autant de paires de cartes Insecte, faces visibles, que le nombre de joueurs. Il y aura donc bien de nouveau un nombre de paires égal au nombre de joueurs plus une paire. Un nouveau tour commence.

### Fin de la partie

- Lorsque la pioche de cartes Insecte est épuisée et que tous les joueurs ont terminé leur phase de collection, la partie se termine. La paire restant dans la zone de capture est défaussée.

#### • Il est temps de compter les points :

Chaque joueur va donc compter ses points dans sa zone de collection en fonction des critères suivants :

- ▶ Distribuez les points de la carte objectif.
- ▶ Comptez le nombre de paires d'insectes présentes dans chaque collection. (voir carte score).
- ▶ Comptez le nombre de paires d'accessoires identiques : vous gagnez +1 point par paire.
- ▶ Enlevez 1 point par carte restante dans votre main.

Le joueur ayant le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, le vainqueur sera celui ayant le moins de cartes joker, et en cas de nouvelle égalité, les joueurs se partagent la victoire.

## Exemple de score



### Ce joueur marque :

+8 points de collection  
 +2 points de paire d'accessoires  
 -2 points de cartes en mains  
 Total : 8 points



Il reste 2 cartes en main, soit -2 points

## Les cartes

### La carte score



**1 paire d'insectes** dans sa zone de collection rapporte **1 point**.

**2 paires d'insectes** de la même espèce rapportent **2 points**.

**3 paires d'insectes** de la même espèce

rapportent **4 points**.

**4 paires** d'un même insecte rapportent **6 points**.

ATTENTION :

5 paires d'un même insecte ne rapportent que 6 points.

### La carte joker



La carte JOKER représente les 5 espèces d'insectes. Le joueur peut donc la collectionner avec n'importe quelle autre carte de sa main (y compris une autre carte joker).

### Les cartes objectifs



**-2 points** pour le joueur qui a le plus de scarabées.



**+2 points** si le joueur a collectionné une paire de chaque accessoire.



**+2 points** pour le joueur qui a le moins de libellules.



**+3 points** si le joueur a collectionné au moins une paire de chaque espèce d'insecte.



Les paires seules ne rapportent aucun point.



Une collection de 4 paires ou plus de la même espèce d'insecte rapporte 8 points au lieu de 6.



« BLIND »  
 Les insectes collectionnés ne sont plus posés en colonnes mais en une unique pile face cachée

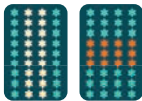


**-1 point** pour chaque paire de cartes joker présente.

devant le joueur. À la fin de la partie, le joueur retourne son paquet sans en changer l'ordre et forme ses piles de cartes insectes en plaçant les cartes 2 par 2. Il compte ensuite ses points.

## Setup

- **In a 4-player game**, use all of the insect cards.
- **In a 3-player game**, don't use any of the cards with white flowers on their back.
- **In a 2-player game**, don't use any of the cards with white or orange flowers on their back.



Return any unused cards to the box.

Each player reads the score card. Then place the score card to the right of the objective card. Shuffle the objective cards and place them in a face-down pile next to the play area. Flip the top card of the pile face up.

Shuffle the insect cards and deal 2 cards to each player face down. Look at your cards in secret. Next, reveal as many pairs of insect cards as there are players +1 face up in the center of the table. For example: in a 3-player game, reveal 4 pairs of insect cards.

This area is called the trap area. Place the remaining insect cards in a face-down draw pile. Randomly determine a first player.

## How To Play

A game of Micronimo consists of several ROUNDS.

### Round overview

#### PHASE 1 : TRAPPING PHASE

Starting with the first player and continuing in clockwise order, each player takes one visible pair from the table and adds it to their hand. One pair will be left in the trap area for the next round. Once all players have trapped a pair, proceed to phase 2.

#### PHASE 2 : COLLECTION PHASE

Phase 2 is carried out simultaneously. Choose whether or not you want to place any of your trapped insects on the table. You must keep the following rules in mind:

- To add insects to your collection, you must play 2 insect cards of

the same type from your hand. Place them in a face-up column in front of you (unless the 'blind' objective card is in play).

- Each player may only collect 2 different types of insects each round.
- Each type of insect must be placed in a separate column.
- These columns are called your collection area.

#### In future rounds:

- If you collect a type of insect you've already collected in a previous round, place these new cards in their corresponding, existing column.
- If you collect a new type of insect, you must start a new column.

### End of the round

Once all players have carried out the collection phase, A NEW ROUND STARTS.

The player to the left of the first player now becomes the new first player. Refill the trap area by revealing pairs of insect cards equal to the number of players.

This means you should once again end up with a number of pairs equal to the number of players +1.

You're now ready to start the next round.

### End of the game

- The game ends when the draw pile of insect cards is empty and all players have finished their collection phase. The remaining pair in the trap area is discarded.

#### • Now it's time to calculate scores:

Calculate the points in your collection area according to the following criteria:

- ◆ Distribute the points on the objective card.
- ◆ Refer to your scoring card, and check how many pairs of insects are present in your collection.
- ◆ Count your number of identical accessories, and score 1 point for each pair.
- ◆ Deduct 1 point for each card you have left in your hand.

The player with the most victory points wins. In case of a tie, the player who used the fewest joker cards wins. If there's still a tie, those players share the victory.

## Scoring example

**Collection area**

This collection scores 4 points

This collection scores 2 points

This collection scores 2 points

Because of the objective card, the single pair scores no points, and neither do the tweezers.

The pair of magnifying glasses scores 1 point.

The pair of butterfly nets scores 1 point.

### This player scores:

+8 points for collections  
 2 points for pairs of accessories  
 -2 points for remaining hand cards  
 Total: 8 points



## The cards



**Scoring Card**

**1 pair of insects** in your collection area scores **1 point**.

**2 pairs of insects** of the same type score **2 points**.

**3 pairs of insects** of the same type score **4 points**.

**4 pairs of insects** of the same type score **6 points**.

### NOTE:

5 pairs of insects of the same type only score 6 points.

EN

### The joker card



The joker card can replace all 5 types of insects. You can collect it by combining it with a hand card of your choice (including another joker).

### The objective cards



**-2 points** for the player with the most beetles in his collection area.



**+2 points** if you've collected at least one pair of each accessory in your collection area.



**+2 points** for the player(s) with the fewest dragonflies in his collection area.



**+3 points** if you've collected at least one pair of each type of insect in your collection area.



Before calculating your score, remove all single pairs in your collection area.



A collection of 4 or more pairs of the same type of insect scores 8 points instead of 6.



'Blind' objective card: collected insects are no longer placed in columns, but in a single face down pile in front of each player.



**-1 point** for each pair of joker cards in your collection area.

At the end of the game, flip your pile over without changing the order of the cards, then create your columns by placing the insects down in pairs. Finally, calculate your points.

## Vorbereitung

- Spielt ihr zu viert, nutzt alle Insektenkarten.
- Spielt ihr zu dritt, sortiert die Karten mit weißen Blumen auf der Rückseite aus.
- Spielt ihr zu zweit, sortiert die Karten mit weißen und orangenen Blumen auf der Rückseite aus.



Legt alle ungenutzten Karten zurück in die Schachtel.

Jeder Spieler nimmt die Scorekarte zur Kenntnis. Legt dann die Scorekarte rechts neben die Zielkarte.

Mischt die Zielkarten und legt diese als verdeckten Stapel in die Mitte. Deckt die oberste Karte dieses Stapels auf.

Mischt die Insektenkarten und teilt allen verdeckt jeweils 2 Karten aus, dies ist eure Hand. Schaut euch eure eigenen Karten an. Deckt dann Paare von Insektenkarten auf und legt diese in der Mitte aus. Die Anzahl an Kartenpaaren entspricht der euren + 1. Bsp.: Spielt ihr zu dritt, deckt 4 Kartenpaare auf.

Dies ist der Einfangbereich.

Legt die verbleibenden Insektenkarten als verdeckten Zugstapel daneben.

Bestimmt zufällig, wer beginnt.

## Ablauf

Eine Partie Micronimo besteht aus mehreren RUNDEN.

### Rundenübersicht

#### PHASE 1 : EINFANGEN

Nehmt reihum (im Uhrzeigersinn) jeweils 1 der ausliegenden Paare auf eure Hand. Das letzte Paar verbleibt für die kommende Runde im Einfangbereich.

Sobald alle von euch 1 Paar eingefangen haben, beginnt mit Phase 2.

#### PHASE 2 : SAMMELN

In dieser Phase spielt ihr alle gleichzeitig. Ihr entscheidet jeweils, ob ihr eingefangene Insekten ausspielen wollt. Dabei müsst ihr folgendes beachten:

- Um Insekten eurer Sammlung hinzuzufügen, müsst ihr 2 Insekten der gleichen Familie von der Hand ausspielen. Legt sie in einer Reihe offen vor euch aus (sofern nicht die "blinde" Zielkarte im Spiel ist).
- Ihr dürft in jeder Runde max. 2 verschiedene Insektenfamilien eurer Sammlung hinzuzufügen.
- Legt jede Insektenfamilie in eine eigene Reihe.
- Diese Reihen bilden eure Sammlung.

#### Weitere Runden:

- Sammelt ihr Insekten, welche in eurer jeweiligen Sammlung bereits vorkommen, so fügt sie der entsprechenden Reihe hinzu.
- Sammelt ihr eine neue Insektenfamilie, so beginnt hierfür eine neue Reihe.

### Ende der runde

Habt ihr alle das SAMMELN abgeschlossen, beginnt eine NEUE RUNDE.

Es beginnt nun die nächste Person im Uhrzeigersinn. Füllt den Einfangbereich auf, indem ihr Paare entsprechend eurer Anzahl aufdeckt.

Somit sollte wieder eure Anzahl + 1 an Paaren ausliegen.

Die nächste Runde kann beginnen!

### Ende der partie

- Die Partie endet, sobald der Zugstapel aufgebraucht ist. Alle schließen noch das letzte SAMMELN ab. Werft das verbleibende Paar im Einfangbereich ab.

#### • Punkte berechnen:

Berechnet die Punkte eurer Sammlung nach folgenden Kriterien:

- ◆ Verteilt die Punkte der Zielkarte.
- ◆ Ihr erhaltet Punkte für jede Reihe eurer Sammlung, je nachdem wie viele Paare sie enthält (siehe Wertungskarte).
- ◆ Ihr erhaltet je 1 Punkt für 1 Paar identischer Hilfsmittel.
- ◆ Ihr verliert je 1 Punkt für jede verbleibende Handkarte.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer die wenigsten Jokerkarten genutzt hat. Sollte noch immer Gleichstand herrschen, teilt ihr euch den Sieg.



## Beispielwertung

**Deine Sammlung**

Du erhältst 4 Punkte für diese Reihe.

Du erhältst 2 Punkte für diese Reihe.

Du erhältst 2 Punkte für diese Reihe.

Du erhältst 1 Punkt für das Paar Lupen.

Aufgrund der Zielkarte verfallen Reihen mit einzelnen Paaren (0 Punkte). Daher ebenfalls keine Punkte für das Paar Pinzetten.

Du erhältst 1 Punkt für das Paar Schmetterlingsnetze.

Deine Wertung:

+8 Punkte für die Insekten der Sammlung

2 Punkte für Hilfsmittel

-2 Punkte für verbleibende Handkarten

Gesamt: 8 Punkte



2 verbleibende Handkarten, du bekommst 2 Punkte abgezogen.

## Die Karten

### Wertungskarte



1 Punkt für 1 Paar einer Insektenfamilie.

2 Punkte für 2 Paare der gleichen Insektenfamilie.

4 Punkte für 3 Paare der gleichen Insektenfamilie.

6 Punkte für 4 Paare der gleichen Insektenfamilie.

HINWEIS:

5 Paare der gleichen Insektenfamilie liefern trotzdem nur 6 Punkte.

### Die Jokerkarte kann



Die Jokerkarte kann jede der 5 Insektenfamilien ersetzen.

Ihr könnt diese also mit einer beliebigen Handkarte kombinieren (auch einem weiteren Joker) und somit sammeln

### Die Zielkarten



**-2 Punkte** für alle derjenige, der die meisten Käfer in der Sammlung haben.



**+2 Punkte** für alle derjenige, der die wenigsten Libellen in der Sammlung haben.



Entfernt alle einzelnen Paare vor der Wertung aus der Sammlung.



“Blinde” Zielkarte: Legt gesammelte Insekten nicht mehr in getrennte Reihen, sondern bildet jeweils 1 einzelnen



**+2 Punkte** für alle, die mind. 1 Paar jedes Hilfsmittels in der Sammlung haben.



**+3 Punkte** für alle, die mind. 1 Paar jeder Insektenfamilie in der Sammlung haben.



8 statt 6 Punkte für eine Reihe mit 4 oder mehr Paaren einer Insektenfamilie.



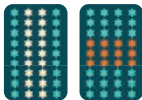
**-1 Punkt** pro 2 Jokerkarten in der Sammlung.

verdeckt Stapel aus Stapel.

Dreht diese Stapel am Ende der Partie um, ohne die Kartenreihenfolge zu verändern, und sortiert die Paare anschließend in die entsprechenden Reihen. Wertet dann ganz normal.

## Preparación

- **En una partida de 4 jugadores** se usan todas las cartas de insectos.
- **En una partida de 3 jugadores** no se usa ninguna de las cartas con flores blancas en el reverso.
- **En una partida de 2 jugadores** no se usa ninguna de las cartas con flores blancas o anaranjadas en el reverso.



Devuelve las cartas no utilizadas a la caja.

Cada jugador lee la tarjeta de puntuación. A continuación, coloque la tarjeta de puntuación a la derecha de la tarjeta de objetivo.

Baraja las cartas de objetivo y colócalas en un mazo boca abajo junto al área de juego. Voltea la carta superior del mazo.

Baraja las cartas de insectos y reparte 2 cartas a cada jugador boca abajo. Mira tus cartas en secreto.

A continuación, revela tantas parejas de cartas de insectos como el número de jugadores +1 boca arriba en el centro de la mesa. Por ejemplo: en una partida de 3 jugadores, revela 4 parejas de cartas de insectos.

Esta área se llama área de captura. Coloca las restantes cartas de insectos en un mazo de robo boca abajo.

Se determina aleatoriamente un jugador inicial.

## Cómo jugar

Una partida de Micronimo consta de varias RONDAS.

### Resumen de la ronda

#### FASE 1 : FASE DE CAPTURA

Comenzando por el primer jugador y siguiendo en sentido horario, cada jugador toma una pareja visible de la mesa y la añade a su mano. Se deja una pareja en el área de captura para la siguiente ronda.

Una vez que todos los jugadores hayan capturado una pareja, se pasa a la fase 2.

#### FASE 2 : FASE DE COLECCIÓN

Los jugadores realizan la fase 2 simultáneamente. Elige si quieres colocar o no alguno de los insectos que has atrapado sobre la mesa. Debes tener en cuenta las siguientes reglas:

- Para añadir insectos a tu colección, debes jugar 2 cartas de

insectos del mismo tipo de tu mano. Colócalas formando una columna boca arriba frente a ti (a menos que la carta de objetivo «ciego» esté en juego).

- Cada jugador solo puede coleccionar 2 tipos diferentes de insectos en cada ronda.
- Cada tipo de insecto debe colocarse en una columna distinta.
- Estas columnas se llaman tu área de colección.

#### En futuras rondas:

- Si vas a coleccionar un tipo de insecto que ya coleccionaste en una ronda anterior, coloca estas nuevas cartas en su columna correspondiente.
- Si vas a coleccionar un nuevo tipo de insecto, debes comenzar una nueva columna.

### Fin de la ronda

Una vez que todos los jugadores han realizado la fase de colección, COMIENZA UNA NUEVA RONDA.

El jugador situado a la izquierda del primer jugador se convierte en el nuevo primer jugador. Vuelve a llenar el área de captura revelando parejas de cartas de insectos igual al número de jugadores.

Esto significa que una vez más debería haber un número de parejas igual al número de jugadores +1.

Ahora está todo listo para comenzar la siguiente ronda.

### Fin de la partida

- La partida termina cuando el mazo de robo de cartas de insectos está vacío y todos los jugadores han terminado su fase de colección. La pareja restante en el área de captura se descarta.

#### • Es hora de calcular las puntuaciones:

Calcula los puntos de tu área de colección según los siguientes criterios:

- ▶ Distribuye los puntos de la carta de objetivos.
- ▶ Consulta tu tarjeta de puntuación y verifica cuántas parejas de insectos hay en tu colección.
- ▶ Cuenta el número de accesorios idénticos y suma 1 punto por cada par.
- ▶ Resta 1 punto por cada carta que te quede en la mano.

El jugador con más puntos de victoria es el ganador. En caso de empate, gana el jugador que haya usado menos cartas de comodín. Si persiste el empate, esos jugadores comparten la victoria.

## Ejemplo de puntuación



### Este jugador anota:

+8 puntos por colecciones  
 2 puntos por pares de accesorios  
 -2 puntos por las cartas restantes en la mano  
 Total : 8 puntos



Las dos cartas que quedan en la mano restan 2 puntos de penalización

## Las cartas



### Tarjeta de puntuación

**1 pareja** de insectos en tu área de colección da **1 punto**.  
**2 parejas** de insectos del mismo tipo dan **2 puntos**.  
**3 parejas** de insectos del mismo tipo dan

**4 puntos**.

**4 parejas** de insectos del mismo tipo dan **6 puntos**.

NOTA:

5 parejas de insectos del mismo tipo solo dan 6 puntos.

### La carta de comodín



La carta de comodín puede reemplazar los 5 tipos de insectos.  
 Puedes añadirla a tus colecciones combinándola con una carta de tu mano que prefieras (incluido otro comodín).

### Las cartas de objetivo



**-2 puntos** para el jugador que tenga más escarabajos en su área de colección.



**+2 puntos** para el jugador con la menor cantidad de libélulas en su área de colección.



Antes de calcular tu puntuación, retira todas las parejas únicas de tu área de colección.



Carta de objetivo «ciego»: los insectos coleccionados ya no se colocan en columnas, sino en una sola pila boca



**+2 puntos** si has coleccionado al menos un par de cada accesorio en tu área de colección.



**+3 puntos** si has coleccionado al menos un par de cada tipo de insecto en tu área de colección.



Una colección de 4 o más parejas del mismo tipo de insecto da 8 puntos en lugar de 6.

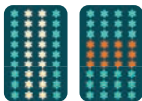


**-1 punto** por cada par de cartas de comodín en tu área de colección.

abajo frente a cada jugador. Al final de la partida, voltea tu pila sin cambiar el orden de las cartas y, a continuación, haz las columnas colocando los insectos por parejas. Finalmente, calcula tus puntos.

## Preparazione

- **In una partita a 4 giocatori**, utilizzerete tutte le carte insetto.
- **In una partita a 3 giocatori**, non utilizzerete le carte con i fiori bianchi sul retro.
- **In una partita a 2 giocatori**, non utilizzerete le carte con i fiori bianchi o arancioni sul retro.



Rimettete eventuali carte inutilizzate nella scatola.

Ogni giocatore legge la carta punteggio. Poi metti la carta punteggio a destra della carta obiettivo. Mescolate le carte obiettivo e posizionatele coperte, formando una pila, accanto all'area di gioco. Girate la prima carta della pila a faccia in su.

Mescolate le carte insetto e distribuite 2 carte coperte a ciascun giocatore. Guardate le vostre carte senza farle vedere agli altri.

In seguito, rivelate tante coppie di insetti quanti sono i giocatori + 1 a faccia in su al centro del tavolo. Ad esempio, in una partita a 3 giocatori, rivelate 4 coppie di carte insetto.

Quest'area viene chiamata area di cattura. Posizionate le restanti carte insetto in un mazzo di pesca a faccia in giù.

Determinate casualmente il primo giocatore.

## Svolgimento del gioco

Una partita a Micronimo è composta da diversi **TURNI**.

### Panoramica del turno

#### FASE 1 : FASE DI CATTURA

Partendo dal primo giocatore e continuando in senso orario, ogni giocatore prende dal tavolo una coppia di carte scoperte e la aggiunge alla propria mano. Una coppia verrà lasciata nell'area di cattura per il turno successivo.

Dopo che tutti i giocatori avranno intrappolato una coppia, si procede con la fase 2.

#### FASE 2 : FASE DI RACCOLTA

La fase 2 viene eseguita contemporaneamente. Scegliete se posizionare o meno gli insetti intrappolati sul tavolo. Dovrete tenere a mente le seguenti regole:

- Per aggiungere gli insetti alla vostra collezione, dovete giocare dalla vostra mano 2 carte insetto dello stesso tipo, posizionandole

in una colonna a faccia in su di fronte a voi (a meno che non sia in gioco la carta obiettivo "cieco").

- Ciascun giocatore può raccogliere solo 2 tipi diversi di insetti per turno.
- Ciascun tipo di insetto deve essere posizionato in una colonna diversa.
- Queste colonne vengono chiamate area di raccolta.

#### Nei turni successivi:

- Se collezionate un tipo di insetto che avete già collezionato in un turno precedente, posizionate queste nuove carte nella colonna esistente corrispondente.
- Se collezionate un nuovo tipo di insetto, dovete creare una nuova colonna.

### Fine del turno

Quando tutti i giocatori hanno terminato la fase di raccolta, INIZIA UN NUOVO TURNO.

Il giocatore a sinistra del primo giocatore diventa il nuovo primo giocatore. Riempite l'area di cattura rivelando un numero di coppie di carte insetto pari al numero di giocatori.

Questo significa che dovrete ritrovarvi di nuovo con un numero di coppie pari al numero di giocatori +1.

Ora siete pronti per iniziare il nuovo turno.

### Fine del gioco

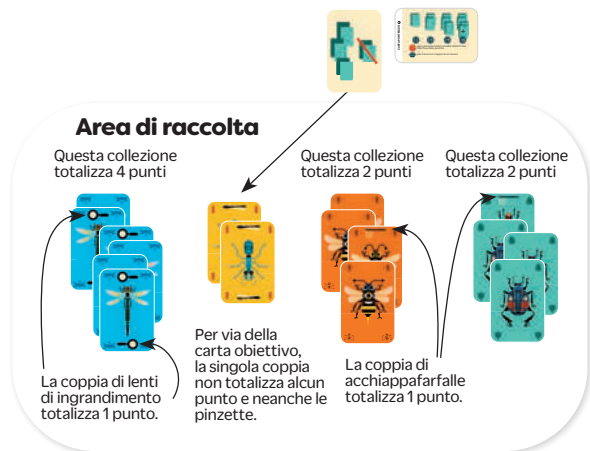
- Il gioco termina quando il mazzo di pesca delle carte insetto è vuoto e tutti i giocatori hanno terminato la fase di raccolta. Scartate la coppia rimasta nell'area di cattura.

#### • Ora è il momento di calcolare i punteggi:

Calcolate i punti nell'area di raccolta in base ai seguenti criteri:

- ▶ Distribuite i punti in base alla carta obiettivo.
  - ▶ Fate riferimento alla vostra carta punteggio e controllate quante coppie di insetti sono presenti nella vostra collezione.
  - ▶ Contate il numero di accessori identici e assegnate 1 punto per ogni coppia.
  - ▶ Togliete 1 punto per ogni carta rimasta nella vostra mano.
- Il giocatore con più punti vittoria vince. In caso di pareggio, vince il giocatore che ha utilizzato meno carte jolly. In caso di ulteriore pareggio, quei giocatori condividono la vittoria.

## Esempio di punteggio



### Questo giocatore totalizza:

8 punti per le collezioni  
 2 punti per le coppie di accessori  
 -2 punti per le carte rimaste nella mano  
 Totale: 8 punti



2 carte rimaste nella mano, per una penalità di -2 punti.

## Le carte



### Carta punteggio

**1 coppia** di insetti nell'area di raccolta totalizza **1 punto**.  
**2 coppie** di insetti dello stesso tipo totalizzano **2 punti**.  
**3 coppie** di insetti dello stesso tipo totalizzano **4 punti**.

**4 punti.**

**4 coppie** di insetti dello stesso tipo totalizzano **6 punti**.

NOTA:

5 coppie di insetti dello stesso tipo totalizzano solo 6 punti.

### La carta jolly

La carta jolly può sostituire tutti e 5 i tipi di insetti. Potete collezionarla combinandola con una carta della mano a vostra scelta (incluso un altro jolly).

### Le carte obiettivo



**-2 punti** per il giocatore con più scarabei nella propria area di raccolta.



**+2 punti** per il giocatore con meno libellule nella propria area di raccolta.



Prima di calcolare il punteggio, rimuovete tutte le coppie singole nell'area di raccolta.



Carta obiettivo "cieco": gli insetti collezionati non vengono più posizionati in colonna, ma in una singola pila

coperte in su di fronte a ciascun giocatore.

Alla fine della partita, capovolgete il mazzo senza cambiare l'ordine delle carte, quindi create le colonne posizionando gli insetti a coppie. Infine, calcolate i punti.



**+2 punti** se avete collezionato almeno una coppia di ciascun accessorio nella vostra area di raccolta.



**+3 punti** se avete collezionato almeno una coppia di ciascun tipo di insetto nella vostra area di raccolta.



Una collezione di 4 o più coppie dello stesso tipo di insetto totalizza 8 punti invece di 6.



**-1 punto** per ciascuna coppia di carte jolly nella vostra area di raccolta.



English Translation: Jo Lefebure for The Geeky Pen

Deutsche Übersetzung: Philipp Kühnl, unterstützt von Markus Jost, für The Geeky Pen.

Traducción al español: Jaume de Marcos y Jael Herrera Gómez para The Geeky Pen

Traduzione: Valentina Ottomano e Giada Ruscitto per The Geeky Pen Micronimo

© Ludello S.A.S. 2022

All right reserved · Designed in France · Made in Poland

91 rue de Faubourg Saint-Antoine 75011 Paris

[www.laboludic.com](http://www.laboludic.com)

