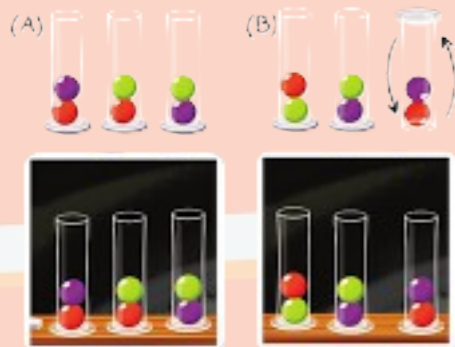


ПРИМЕЧАНИЕ

Каждая пробирка может максимально вмещать 4 шарика.



Первый игрок, составивший правильную комбинацию в своих пробирках, должен выкрикнуть «Эврика!»
Если все игроки согласятся, что задание выполнено правильно, то он получает текущую Карту Задания в качестве 1 победного очка.

ПРИМЕЧАНИЕ

Перед следующим заданием игроки оставляют свои шарики в том состоянии, в каком они находились в конце предыдущего задания (не нужно восстанавливать расположение, указанное в «Подготовке к игре»). Однако перед началом нового раунда

игроки должны перевернуть все свои пробирки в обычное положение.
Когда все игроки готовы, открывается следующая Карта Задания и начинается новый раунд.

КОНЕЦ ИГРЫ

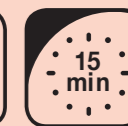
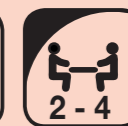
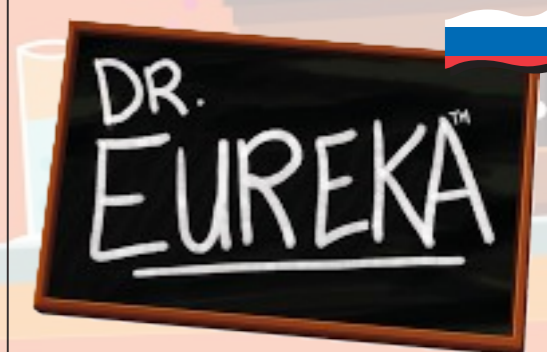
Побеждает первый игрок, набравший 5 очков.

ВАРИАНТ ИГРЫ

После того как открыта Карта Задания, игроки наперегонки объявляют, за сколько шагов можно его выполнить. (Игроки не могут называть число, уже объявленное другим игроком). После

того как все игроки назвали числа, игрок, объявивший минимальное число шагов, попытается получить эту карту, если сможет выполнить задание за названное (или меньшее) количество шагов. Если ему это не удастся, то право на попытку переходит к игроку, назвавшему следующее по величине число.

© 2015 Blue Orange. Dr Eureka и Blue Orange – зарегистрированные марки Blue Orange. Игра издана по лицензии Blue Orange, 97 rue Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Сделано в Китае. Разработано во Франции. www.blueorangegames.eu



Состав игры

- правила игры
- 54 Карты Заданий
- 24 Шарика (8 красных, 8 лиловых, 8 зелёных)
- 12 Пробирок

ВВЕДЕНИЕ

В лаборатории творится настоящее безумие! Доктору Эврике требуется помощь для завершения его экспериментов. Заполняйте пробирки веществами в правильном порядке,

и если вы окажетесь быстрее других игроков, то сможете стать величайшим учёным всех времён!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждый игрок пробует себя в роли ученика Доктора Эврики и старается первым составить правильную комбинацию из пластиковых шариков, указанную на текущей Карте Задания. Чтобы добиться этого, игрокам нужно перекачивать шарики из одной пробирки в другую, не касаясь шариков руками и не позволяя им выпадать из пробирок.
Первый игрок, набравший 5 очков

(5 Карт Заданий), побеждает в игре.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Перемешайте Карты Заданий и положите их колодой рубашкой вверх.
2. Возьмите 3 пластиковых пробирки и положите их в один ряд перед собой.
3. Возьмите по 2 шарика каждого цвета и положите их в пробирки в следующем порядке слева направо: 2 лиловых, 2 красных, 2 зелёных.



ХОД ИГРЫ:

Когда все игроки готовы, откройте верхнюю Карту Задания из колоды. Одновременно все игроки пытаются выполнить задание, перекачивая свои шарики из одной пробирки в другую, стараясь расположить шарики в пробирках в указанном на текущей Карте Задания порядке.
Игроки должны соблюдать следующие правила:
Комбинации могут быть получены в пробирках в их обычном положении (А) или после переворота пробирок вверх дном (В).

Игроки могут менять местами свои пробирки, чтобы они располагались в правильном порядке в ряду.
Если игрок касается одного из своих шариков или роняет его, либо ошибочно объявляет, что выполнил задание, то он сразу же выбывает из текущего раунда (пока не будет открыта следующая Карта Задания).

ПРИМЕЧАНИЕ

Всегда необходимо в точности повторить порядок шариков и пробирок, указанный на Карте Задания (слева направо и сверху вниз).



This document was created with the Win2PDF "print to PDF" printer available at <http://www.win2pdf.com>

This version of Win2PDF 10 is for evaluation and non-commercial use only.

This page will not be added after purchasing Win2PDF.

<http://www.win2pdf.com/purchase/>