

## СКЛАД ГРИ

Правила гри  
54 Карті Завдань  
24 Кульки (8 червоних,  
8 фіолетових, 8 зелених)  
12 Пробірок



## ВСТУП

Професор Еврика запрошує до своєї чудової лабораторії усіх ентузіастів, спраглих до нових наукових відкриттів. Під його чуйним керівництвом ви будете з'єднувати в пробірках молекули і створювати нові матерії. Професор підготував вам картки з секретними формулами і по три пробірки з різнокольоровими молекулами.

Ось тут і починається справжнє божевілля, тому що вам потрібно провести дослід і створити матерію швидше за всіх, а чіпати молекули не можна! І це цілком логічно, адже професор не зрадіє, якщо ви отримаєте кольорові опіки, а його улюблена лабораторія злетить у повітря.

## МЕТА ГРИ

Кожен гравець пробує себе в ролі учня Професора Еврики і намагається першим скласти правильну комбінацію з пластикових кульок, вказану на поточній Карті Завдання.

Гравці мають перекоотити кульки із однієї пробірки до іншої, не торкаючись кульок руками і не дозволяючи їм випадати з пробірок.

Гравець, який першим набере 5 очок (5 Карток Завдань), перемагає у грі.

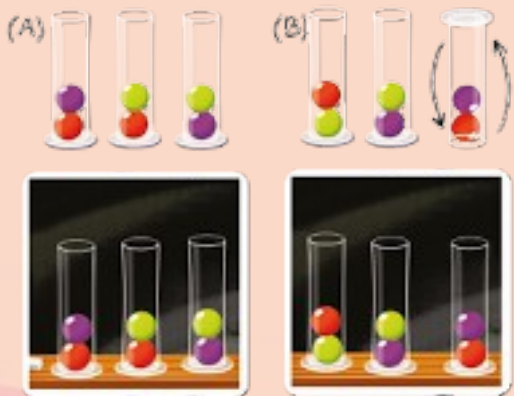
## ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. Перемішайте Карті Завдань і покладіть їх колодою сорочкою догори.
2. Візьміть 3 пластикових пробірки та поставте їх в один ряд перед собою.
3. Візьміть по 2 кульки кожного кольору і покладіть їх до пробірок у наступному порядку зліва направо:  
2 фіолетових,  
2 червоних,  
2 зелених



## ХІД ГРИ:

Коли всі гравці готові, відкрийте верхню Карту Завдання з колоди. Усі гравці одночасно намагаються виконати завдання, перекочуючи свої кульки з однієї пробірки до іншої, намагаючись розташувати кульки



у пробірках у порядку, вказаному на поточній Карті Завдання.

Гравці мають дотримуватися наступних правил:

- Комбінації можуть бути отримані в пробірках в їх звичному положенні (А) чи після перевертання пробірок догори дном (В).
- Гравці можуть міняти місцями свої пробірки, щоб вони розташовувалися у правильному порядку в ряду.
- Якщо гравець торкається однієї зі своїх кульок чи упускає її, або помилково оголошує, що виконав завдання, то він одразу ж вибуває з поточного раунду (поки не буде відкрито нову Карту Завдання)

## ПРИМІТКА

Кожна пробірка максимально може вміщати 4 кульки.

## ПРИМІТКА

Завжди необхідно точно відтворювати порядок кульок і пробірок (зліва направо і зверху вниз). Гравець, який першим склав правильну комбінацію в своїх пробірках, має вигукнути: «Еврика!» Якщо всі гравці погодяться, що завдання виконано вірно, то він отримує поточну Карту Завдання у якості 1 переможного очка.

## ПРИМІТКА

Перед наступним завданням гравці залишають свої кульки у тому стані, в якому вони знаходились у кінці попереднього завдання (не потрібно відновлювати розташування вказане у «Підготовці до гри»). Але перед початком нового раунду гравці мають перевернути всі свої пробірки у звичайне положення (дном пробірки донизу). Коли всі гравці готові, відкривається наступна Карта Завдання і починається новий раунд.

## КІНЕЦЬ ГРИ

Перемагає гравець, який першим набере 5 очок.

## ДОДАТКОВИЙ ВАРІАНТ ГРИ

Після того як відкрито Карту Завдання, гравці наввипередки оголошують, за скільки кроків вони зможуть його виконати (гравці не можуть називати число, яке було оголошено іншим гравцем). Після того як усі гравці назвали числа, гравець, що оголосив мінімальне число кроків, отримує цю карту, якщо зможе виконати завдання за названу (чи меншу) кількість кроків. Якщо йому це не вдасться, то право спроби переходить до гравця, який назвав наступне за величиною число.



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/>