



INHOUD

- GEÏLLUSTREERDE SPELREGELS
- 54 OPDRACHTKAARTEN
- 24 BALLEN (8 GROENE, 8 PAARSE, 8 RODE)
- 12 REAGEERBUIZEN

INTRODUCTIE

Het laboratorium staat op zijn kop! Doctor Eureka heeft hulp nodig om zijn experimenten te doen. Zorg dat je juiste materialen in de reageerbuisen krijgt, in de goede volgorde en sneller dan je medespelers. Dan ben je de beste en slimste wetenschapper!

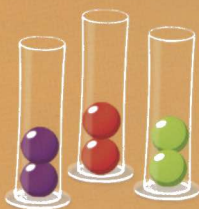
DOEL VAN HET SPEL

Alle spelers zijn assistent-wetenschappers van Dr. Eureka en proberen als snelste de voorgeschreven volgorde van plastic ballen in de reageerbuisen te krijgen. De ballen mogen daarbij niet uit de buizen vallen of met de handen aangeraakt worden.

De eerste speler die 5 punten verzamelt (5 opdrachtkaarten) heeft gewonnen.

VOORBEREIDING

1. Schud de opdrachtkaarten en leg de stapel verdekt op tafel.
2. Pak 3 reageerbuisen en zet ze op een rij voor je neer.
3. Pak twee ballen van elke kleur en doe ze in de buizen, van links naar rechts: 2 paarse, 2 rode, 2 groene.



VERLOOP VAN HET SPEL

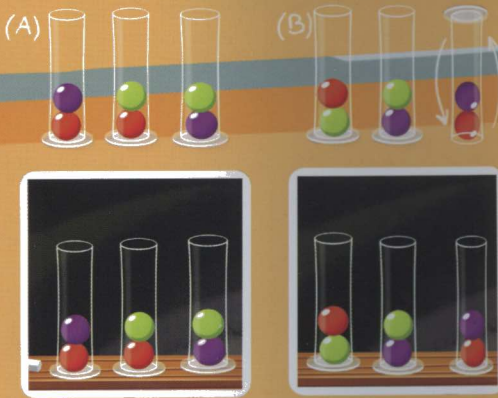
Als alle spelers klaar zijn, wordt de bovenste opdrachtkaart omgedraaid. Dan proberen alle spelers zo snel mogelijk de ballen van de ene in de andere buis te krijgen, zodat ze de volgorde krijgen die op de opdrachtkaart staat. Daarbij gelden de volgende regels:

- Je kunt de opdracht bereiken met de reageerbuisen rechtopstaand. (A)
- Of je kunt de oplossing bereiken door een buis omgekeerd neer te zetten. (B)
- Je mag een reageerbuis op een andere plek in de rij zetten.

Als je een bal met de hand raakt of uit je buis laat vallen of onterecht aankondigt dat je de oplossing hebt, doe je deze ronde niet meer mee (dus totdat de anderen deze opdracht af hebben).

BELANGRIJK

Je moet een opdracht altijd precies zo opgelost hebben als op de opdrachtkaart staat (zowel van links naar rechts als boven en onder).



LET OP

Er kunnen maar 4 ballen in een reageerbuis.

De eerste speler die zijn ballen goed in de reageerbuizen heeft, roept «Eureka!»

Als de andere spelers het er mee eens zijn dat zijn oplossing goed is, krijgt hij de opdrachtkaart, die 1 punt waard is.

De spelers laten de ballen in hun reageerbuizen zoals ze na de vorige ronde zaten; de ballen worden niet in de startpositie geplaatst. Maar alle buizen moeten rechtop gezet worden voordat een nieuwe opdrachtkaart wordt omgekeerd.

Als alle spelers klaar zijn begint de volgende ronde met het omdraaien van een nieuwe opdrachtkaart.

EIND VAN HET SPEL

De eerste speler die 5 punten heeft, wint het spel.

VARIANT

Nadat de opdrachtkaart is omgedraaid zegt elke speler hoeveel handelingen hij denkt te doen om aan die opdracht te voldoen. (je mag niet hetzelfde getal noemen als een andere speler). Nadat elke speler een getal heeft genoemd, mag de speler die het laagste getal noemde, het eerst proberen of het hem in zo weinig handelingen (of minder) lukt. Als het hem niet lukt is de speler met het op een na laagste getal aan de beurt. Indien het geen enkele speler lukt, draai dan een nieuwe opdrachtkaart om. De eerste speler die 5 punten heeft, wint het spel.



MATÉRIEL DE JEU

- 1 RÈGLE DU JEU
- 54 CARTES OBJECTIF
- 24 BILLES EN PLASTIQUE (8 VERTES, 8 VIOLETTES, 8 ROUGES)
- 12 TUBES EN PLASTIQUE TRANSPARENT

INTRODUCTION

C'est la folie dans le labo! Dr. Eureka a besoin d'aide pour réaliser ses expériences. Transvasez les billes de tube en tube le plus vite possible et devenez le meilleur savant fou!

BUT DU JEU

Chaque joueur en tant que bon chimiste doit réaliser la combinaison imposée par la carte Objectif le plus vite possible. Pour cela, les joueurs doivent verser les billes de tube en tube jusqu'à réaliser la combinaison de la carte objectif.

Le premier joueur à remporter 5 points (5 cartes Objectif) gagne la partie.

PRÉPARATION

1. Prenez les cartes Objectif, mélangez et posez-les en une pile face cachée.
2. Prenez 3 tubes en plastique et posez-les devant vous en ligne.
3. Prenez 2 billes de chaque couleur et placez-les dans les tubes de la manière suivante de gauche à droite:
2 violettes, 2 rouges, 2 vertes



LES CARTES OBJECTIF

54 cartes : Les billes sont réparties aléatoirement dans les tubes.

Il faut toujours réaliser les cartes dans le sens de réalisation imposé.

Les cartes sont configurées de façon à ce que chaque joueur puisse voir le défi sur le même pied d'égalité.

Précision: dans chaque tube on a la place pour empiler 4 billes verticalement, au maximum.

TOUR DE JEU

La première carte Objectif de la pile est retournée.

Chaque joueur doit alors essayer de réaliser la même combinaison qu'indiquée par la carte Objectif en transvasant ses billes d'un tube à un autre.

Les joueurs doivent respecter les règles suivantes:

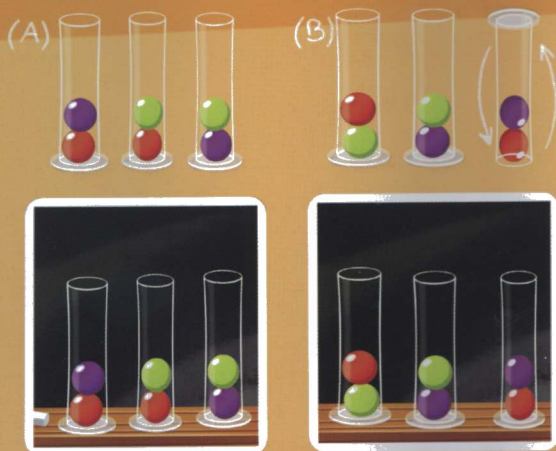
Ils peuvent réaliser les combinaisons les tubes à l'endroit. (A)

Ils peuvent réaliser les combinaisons les tubes à l'envers (en les retournant).

Les joueurs n'ont pas de limites pour retourner leurs tubes. (B)

On peut permuter ses propres tubes pour les mettre à la bonne place.

Si un joueur touche ou fait tomber une de ses billes ou annonce qu'il a réalisé la carte Objectif, à tort, il est immédiatement éliminé de la manche en cours (carte Objectif en cours).



Le premier joueur qui réalise la combinaison crie « Euréka ! ».

Il gagne la carte objectif (1point), puis en tire immédiatement une autre.

Les joueurs ne remettent pas les billes dans la position de départ.

Ils doivent juste retourner les tubes qui seraient à l'envers, avant de commencer une nouvelle manche.

FIN DU JEU

Le premier joueur à avoir 5 points gagne la partie.

VARIANTE

Les joueurs doivent annoncer en combien de coups la carte Objectif peut être réalisée. (Il n'est pas permis d'annoncer le même nombre de coups qu'un autre joueur.)

Celui qui propose le chiffre le moins élevé commence.

Si ce joueur réussit son défi, il remporte la carte.

Si ce joueur ne réussit pas son défi, le joueur qui a fait l'enchère la plus proche tente sa chance à son tour et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur réussisse le défi.

Si aucun joueur ne réussit le défi, passez à une autre carte Objectif.

Le premier joueur à avoir 5 points gagne la partie.