



DR.
EUREKATM

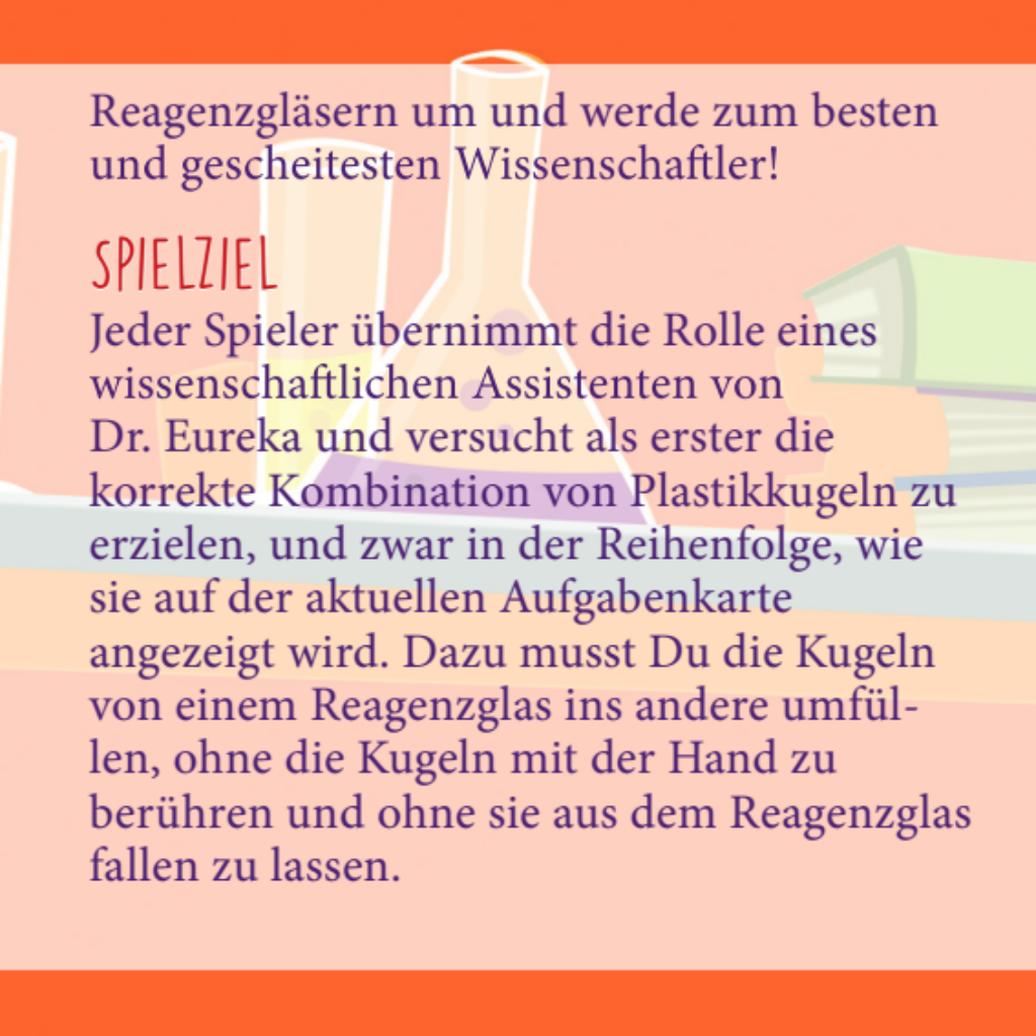


INHALT

- ANLEITUNG MIT ABBILDUNGEN
- 54 AUFGABENKARTEN
- 24 PLASTIKKUGELN
(8 GRÜNE, 8 VIOLETTE, 8 ROTE)
- 12 REAGENZGLÄSER

EINLEITUNG

Im Labor geht alles drunter und drüber! Doktor Eureka braucht Hilfe bei der Durchführung seiner Experimente. Fülle Deine Materialien so schnell wie möglich in der richtigen Reihenfolge zwischen den

The background features a stylized illustration of laboratory glassware, including a beaker on the left and a Erlenmeyer flask in the center, both containing yellow liquid. To the right, there is a stack of three books with green, blue, and yellow covers. The entire scene is set against a light orange background with a darker orange border at the top and bottom.

Reagenzgläsern um und werde zum besten und gescheitesten Wissenschaftler!

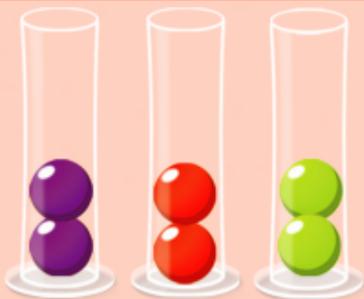
SPIELZIEL

Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines wissenschaftlichen Assistenten von Dr. Eureka und versucht als erster die korrekte Kombination von Plastikkugeln zu erzielen, und zwar in der Reihenfolge, wie sie auf der aktuellen Aufgabenkarte angezeigt wird. Dazu musst Du die Kugeln von einem Reagenzglas ins andere umfüllen, ohne die Kugeln mit der Hand zu berühren und ohne sie aus dem Reagenzglas fallen zu lassen.

Wer zuerst 5 Punkte (5 Aufgabenkarten) gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

1. Die Aufgabenkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel auf den Tisch gelegt.
2. Jeder Spieler nimmt sich 3 Reagenzgläser und stellt sie nebeneinander vor sich auf.
3. Jeder Spieler erhält 2 Kugeln einer Farbe und lässt sie in die Reagenzgläser fallen, und zwar in folgender Reihenfolge von links nach rechts:
2 violette, 2 rote, 2 grüne.



SPIELVERLAUF

Wenn alle Spieler bereit sind, wird die oberste Aufgabenkarte aufgedeckt.

Nun versuchen alle Spieler gleichzeitig die Aufgabe zu erfüllen, indem sie ihre Kugeln von einem Reagenzglas ins andere umfüllen und sich dabei bemühen, ihre Kugeln und Reagenzgläser in der Reihenfolge anzuordnen, wie sie auf der aktuellen Aufgabenkarte abgebildet ist.

Dafür gelten folgende Regeln:

Du kannst Kombinationen mit richtig herum aufgestellten Reagenzgläsern bilden.

(A)

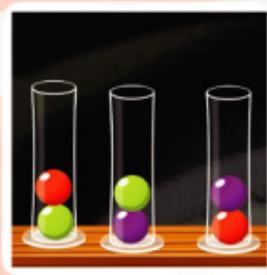
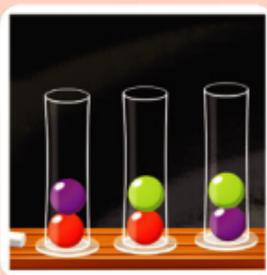
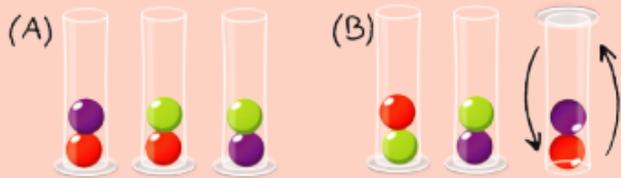
Oder Du kannst sie bilden, indem Du die Reagenzgläser auf den Kopf stellst. (B)

Du kannst die Position Deiner Reagenzgläser vertauschen, so dass sie sich in der richtigen Reihenfolge befinden.

Wenn Du eine Deiner Kugeln berührst oder fallen lässt oder fälschlicherweise verkündest, Du hättest die Aufgabe erfüllt, scheidest Du sofort für den Rest der Runde aus (d.h., bis die aktuelle Aufgabenkarte erfüllt worden ist).

WICHTIG

Eine Aufgabe gilt immer dann als erfüllt, wenn die Kugeln und Reagenzgläser genau so angeordnet sind, wie die Karte dies vorgibt (von links nach rechts und von oben nach unten).



HINWEIS

In jedem Reagenzglas ist genug Platz für maximal vier Kugeln.

Wer als erster seine Reagenzgläser in der korrekten Kugel-Kombination angeordnet hat, ruft aus: «Eureka!»

Stimmen die Mitspieler zu, dass er Recht hat, erhält dieser Spieler die aktuelle Aufgabenkarte; sie ist 1 Punkt wert.

Die Spieler lassen ihre Kugeln dort, wo diese am Ende der vorherigen Aufgabe gelegen haben; die Kugeln werden nicht wieder in ihre Startposition gebracht. Allerdings müssen alle Reagenzgläser wieder richtig

herum gedreht werden, bevor eine neue Runde beginnt.

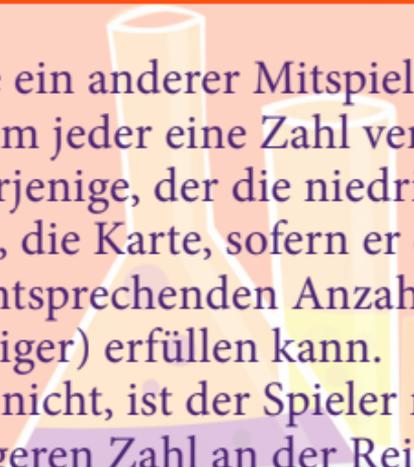
Wenn alle Spieler bereit sind, beginnen sie eine neue Runde, indem sie die nächste Aufgabenkarte aufdecken.

SPIELEND

Wer zuerst 5 Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

VARIANTE

Nachdem die Aufgabenkarte aufgedeckt worden ist, kündigt jeder Spieler an, in wie vielen Zügen die Aufgabe seiner Meinung nach zu bewältigen ist. (Niemand darf

A stylized illustration of a glass and a bottle, possibly containing a beverage, rendered in a light, sketchy style. The glass is on the left and the bottle is on the right, both with simple outlines and some light shading. They are positioned behind the main text block.

dieselbe Zahl wie ein anderer Mitspieler nennen). Nachdem jeder eine Zahl verkündet hat, erhält derjenige, der die niedrigste Zahl genannt hat, die Karte, sofern er die Aufgabe in der entsprechenden Anzahl von Zügen (oder weniger) erfüllen kann. Gelingt ihm dies nicht, ist der Spieler mit der nächstniedrigeren Zahl an der Reihe.

© 2015 Blue Orange. Dr Eureka und Blue Orange sind Warenzeichen von Blue Orange. Das Spiel wird veröffentlicht und vertrieben in Lizenz durch Blue Orange, 97 rue Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. In China hergestellt. In Frankreich gestaltet. www.blueorangegames.eu