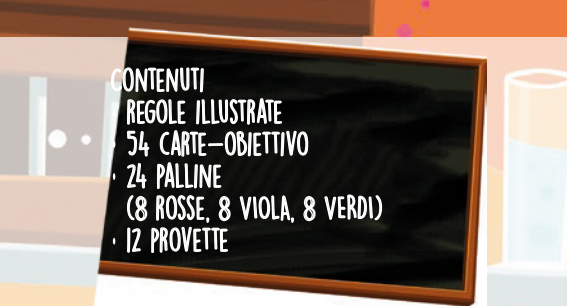


- 
- CONTENUTI
 - REGOLE ILLUSTRATE
 - 54 CARTE—OBIETTIVO
 - 24 PALLINE
(8 ROSSE, 8 VIOLA, 8 VERDI)
 - 12 PROVETTE

INTRODUZIONE

Cose da pazzi nel laboratorio! Il Dr. Eureka ha bisogno di aiuto per completare rapidamente i suoi esperimenti. Posiziona nella giusta sequenza dentro le provette le diverse biglie e diventerai lo scienziato più brillante.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Ogni giocatore assume il ruolo di uno degli apprendisti-scientziati del Dr. Eureka e cerca di essere il primo a raggiungere la combinazione corretta delle palline nella sequenza indicata dalla carta-obiettivo. Per farlo, i giocatori devono trasferire le palline da una provetta all'altra senza toccare le palline con le mani e senza farle cadere.

Vince il primo giocatore che raggiunge 5 punti (5 carte-obiettivo).

PREPARAZIONE

1. Mescolate le carte-obiettivo e formate un mazzo ponendolo sul tavolo a faccia in giù.
2. Prendete 3 provette e mettetele allineate davanti a voi.
3. Prendete 2 palline per colore e mettetele nelle provette, da sinistra a destra nel seguente ordine:
2 viola, 2 rosse, 2 verdi.



SVOLGIMENTO

Quando tutti sono pronti si scopre la prima carta-obiettivo.

Ora i giocatori cercano di risolvere più velocemente possibile il problema, trasferendo le loro palline da una provetta all'altra per creare la combinazione delle provette e delle palline come illustrato nella carta-obiettivo di turno in gioco.

VANNO OSSERVATE LE SEGUENTI REGOLE:

Puoi fare le combinazioni mantenendo l'imboccatura delle provette verso l'alto. (A)

Le puoi anche fare capovolgendo una o più provette. (B)

Puoi scambiare le provette in modo da raggiungere la posizione giusta nella fila. Se tocchi una pallina o la fai cadere, o annunci erroneamente che hai risolto il problema, vieni subito eliminato per il resto di questo turno (cioè fino a che è in vigore la carta-obiettivo attuale).

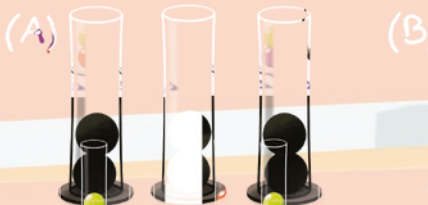
IMPORTANTE

Devi sempre risolvere il problema di una carta-obiettivo con le palline e le provette nell'esatto ordine mostrato sulla carta (da sinistra a destra e da sopra a sotto).

NOTA

Tenete presente che ogni provetta può contenere fino a 4 palline.

Il primo giocatore a mettere le sue provette nel modo corretto grida “Eureka”.



Se gli altri concordano che ha ragione vince la carta-obiettivo, che vale 1 punto.

Proseguendo la partita, i giocatori lasciano le loro palline nella posizione in cui si trovano; non vengono rimesse nella posizione iniziale. Tutte le provette devono però essere rimesse in piedi prima dell'inizio di un nuovo turno.

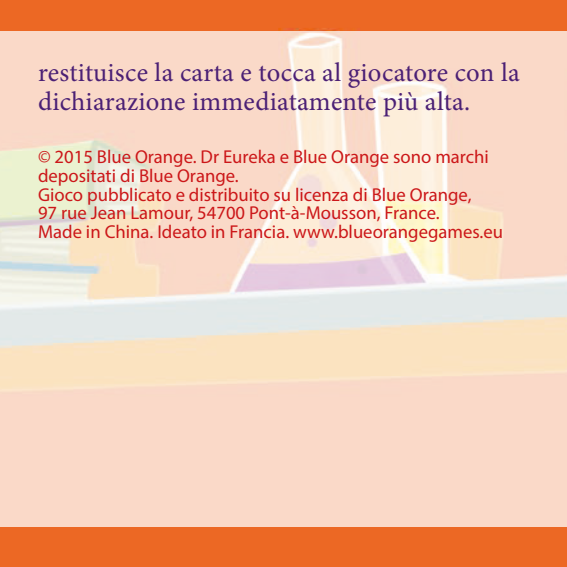
Quando tutti i giocatori sono pronti si inizia un nuovo turno, scoprendo la prossima carta-obiettivo.

FINE DEL GIOCO

Vince il primo giocatore che accumula 5 punti.

VARIANTE

Dopo aver rivelato la carta-obiettivo, i giocatori dichiarano il numero di mosse necessarie per risolvere il problema. (Non è permesso dichiarare lo stesso numero di un altro giocatore). Quando tutti hanno dichiarato un numero, la carta va al giocatore con la dichiarazione più bassa, purché dimostri che il problema può essere risolto in quel numero (o meno) di mosse. Se non è così,

The background features a stylized illustration of laboratory glassware. A large Erlenmeyer flask in the center contains a purple liquid. To its right is a graduated cylinder with a yellow liquid. On the left, there is a stack of books with green, blue, and yellow covers. The entire scene is set against a light orange background with a white horizontal band across the middle.

restituisce la carta e tocca al giocatore con la
dichiarazione immediatamente più alta.

© 2015 Blue Orange. Dr Eureka e Blue Orange sono marchi
depositati di Blue Orange.

Gioco pubblicato e distribuito su licenza di Blue Orange,
97 rue Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France.

Made in China. Ideato in Francia. www.blueorangegames.eu