

DR.  
EUREKA<sup>™</sup>






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 reageerbuizen krijgt, in de goede volgorde en sneller dan je medespelers.

The background features a stylized illustration of laboratory glassware, including a test tube and a flask, and a stack of books. The scene is set against a light orange background with a darker orange border at the top and bottom.

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 reageerbuizen 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 reageerbuizen 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 reageerbuizen 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.

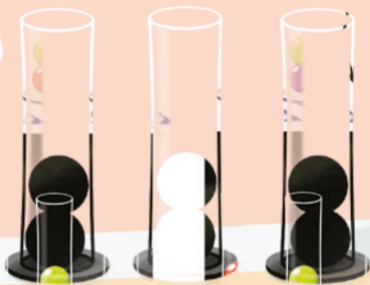
Als je een bal met de hand raakt of uit je

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).

(A)



## LET OP

Er kunnen maar 4 ballen in een reageerbuis.

De eerste speler die zijn ballen goed in de reageerbuisen 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 reageerbuisen 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.

© 2015 Blue Orange. Dr Eureka en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange. Spel uitgeeft en verdeeld onder licentie van Blue Orange, 97 rue Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Geproduceerd in China. Uitgeeft in Frankrijk. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)