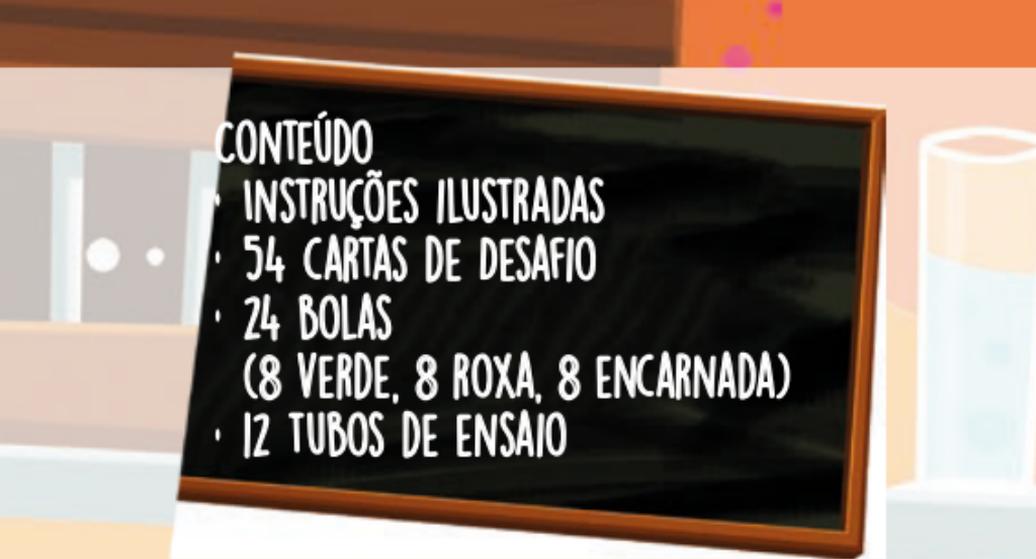




DR.  
EUREKA<sup>TM</sup>





## CONTEÚDO

- INSTRUÇÕES ILUSTRADAS
- 54 CARTAS DE DESAFIO
- 24 BOLAS  
(8 VERDE, 8 ROXA, 8 ENCARNADA)
- 12 TUBOS DE ENSAIO

## INTRODUÇÃO

Loucura no laboratório! O Dr. Eureka precisa de ajuda para completar as suas experiências. Transfere os teus materiais entre os tubos de ensaio, na ordem correta e muito depressa, para te tornares no cientista mais brilhante de todos!

## OBJECTIVO DO JOGO

Cada jogador encarna um aprendiz do Dr. Eureka e apressa-se para ser o primeiro a conseguir a combinação correta de bolas de plástico nos seus tubos de ensaio, de acordo com a carta de Desafio. Para tal, os jogadores devem transferir as bolas de uns tubos para os outros, sem tocar nas bolas com as mãos e sem as deixar cair.

O primeiro jogador a atingir 5 pontos (5 cartas de Desafio) é o vencedor.

## PREPARAÇÃO

1. Baralha as cartas de Desafio e coloca-as de face para baixo, numa pilha sobre a mesa.
2. Retira 3 tubos de ensaio e coloca-os à tua frente.
3. Coloca duas bolas de cada cor nos teus tubos de ensaio na ordem seguinte, da esquerda para a direita:  
2 roxa, 2 encarnada, 2 verde.



## DESENROLAR DO JOGO

Quando todos os jogadores estiverem prontos, a carta de Desafio do cimo da pilha é revelada.

Agora, todos os jogadores, simultaneamente, competem para completar o desafio, transferindo as suas bolas de um tubo para outro, tentando ordenar as suas bolas e tubos como está mostrado na carta de Desafio.

Valem as regras seguintes:

Podes completar as combinações com os tubos de pé. (A)

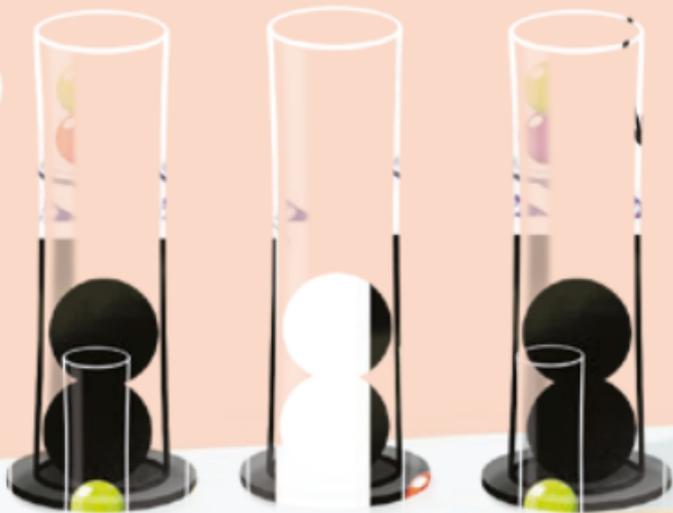
Podes completar as combinações com os tubos invertidos. (B)

Podes trocar a ordem dos tubos para conseguir o alinhamento correto.

Se tocares ou deixares cair uma bola, ou anunciares incorretamente que terminaste o desafio, ficas eliminado para o resto da presente ronda (até o desafio da atual carta ser atingido).

**IMPORTANTE:** Para completar um desafio, a combinação da respectiva carta deve ser atingida exatamente como ilustrado na carta (da direita para a esquerda, de cima para baixo).

(A)



## NOTA

Cada tubo pode conter um máximo de 4 bolas.

O primeiro jogador a obter a combinação certa das bolas nos tubos de ensaio grita «Eureka!»

Se os outros jogadores concordarem que o arranjo está certo, ele ganha a carta de Desafio, que vale 1 ponto.

## NOTA

Os jogadores devem deixar as suas bolas na posição em que estão no fim de uma ronda; as bolas não devem ser recolocadas na posição inicial. Contudo, todos os tubos de

ensaio devem ser colocados de pé antes da próxima ronda.

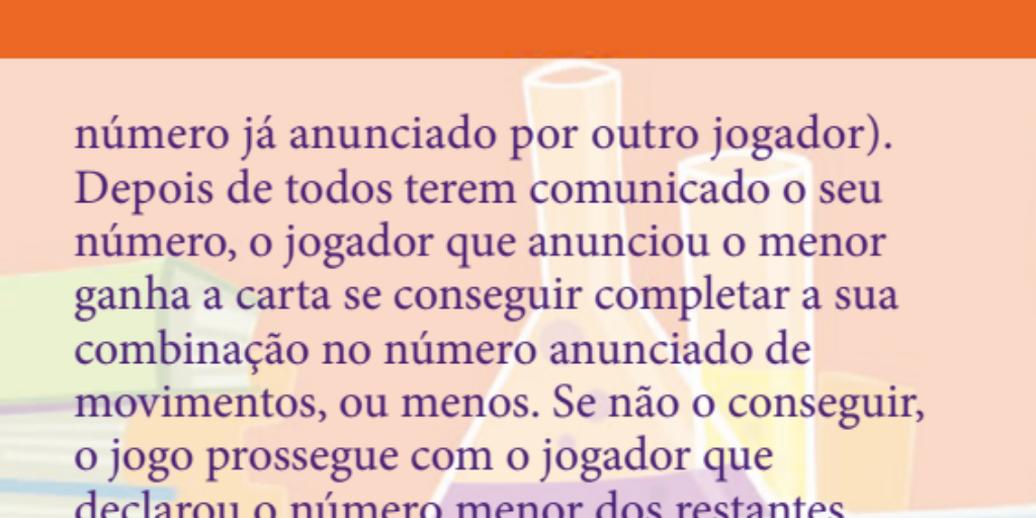
Quando todos os jogadores estiverem prontos, dá-se início a uma nova ronda, revelando a carta de Desafio seguinte.

## FIM DO JOGO

O primeiro jogador a atingir 5 pontos é o vencedor.

## VARIANTE

Após revelar a carta de Desafio, cada jogador, à vez, diz em voz alta o número de movimentos necessário para atingir a combinação da carta. (Não se pode dizer um



número já anunciado por outro jogador). Depois de todos terem comunicado o seu número, o jogador que anunciou o menor ganha a carta se conseguir completar a sua combinação no número anunciado de movimentos, ou menos. Se não o conseguir, o jogo prossegue com o jogador que declarou o número menor dos restantes.

© 2015 Blue Orange. Dr Eureka e Blue Orange são marcas registadas pela Blue Orange. Jogo publicado e distribuído sob licença por Blue Orange, 97 rue Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Fabricado na China. Concebido em França. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)