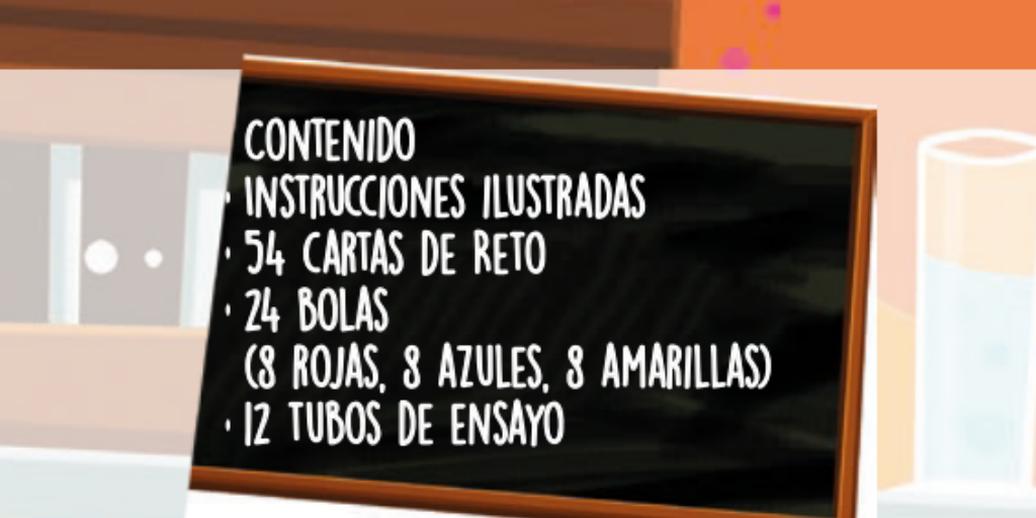


- 
- CONTENIDO
 - INSTRUCCIONES ILUSTRADAS
 - 54 CARTAS DE RETO
 - 24 BOLAS
(8 ROJAS, 8 AZULES, 8 AMARILLAS)
 - 12 TUBOS DE ENSAYO

INTRODUCCION

¡Locura en el laboratorio! El Dr. Eureka necesita ayuda para completar sus experimentos. Transfiere tus materiales entre los tubos de ensayo, en el orden correcto y más rápido que los demás jugadores para convertirte en el científico más brillante.

OBJETIVO DEL JUEGO

Los jugadores se ponen en el papel de uno de los aprendices del Dr. Eureka intentando ser el primero en conseguir la combinación correcta de bolas de plástico en el orden que aparece en la carta de Reto. Para conseguirlo, los jugadores deben pasar las bolas de un tubo a otro, sin tocarlas con las manos ni dejar que caigan fuera de los tubos.

El primer jugador en acumular 5 puntos (5 cartas de Reto) gana la partida.

PREPARACIÓN

1. Mezcla las cartas de Reto y colócalas formando un mazo boca abajo en la mesa.
2. Coge 3 tubos de ensayo y colócalos en fila delante de ti.
3. Coge 2 bolas de cada color y ponlas en los tubos de izquierda a derecha en el siguiente orden: 2 azules, 2 rojas, 2 amarillas.



DESARROLLO DEL JUEGO

Cuando todos los jugadores estén listos, se descubre la primera carta de Reto del mazo. Ahora, todos los jugadores simultáneamente compiten para completar el reto pasando las bolas de un tubo a otro, intentando que todo quede como en la carta de Reto actual visible.

Se aplican las siguientes reglas:

Puedes hacer las combinaciones con los tubos en pie del derecho. (A)

O puedes completarlas con los tubos del revés. (B)

Puedes intercambiar la posición de tus tubos de ensayo para colocarlos en el lugar adecuado de la fila.

Si tocas o se te cae alguna bola, o anuncias que has acabado cuando no sea así, quedas eliminado para el resto del turno (hasta que el Reto actual se haya completado).

IMPORTANTE

Siempre se tiene que completar la carta de Reto con las bolas y tubos de ensayo exactamente en el orden que aparece en la carta (de izquierda a derecha y de arriba abajo).

(A)



NOTA

En cada tubo caben un máximo de 4 bolas. El primer jugador en conseguir que sus tubos tengan la combinación correcta grita “¡Eureka!”.

Los otros jugadores comprueban que ésta sea correcta, y si es así, el jugador consigue la actual carta de Reto en juego, que le da 1 punto.

NOTA

Los jugadores deben dejar las bolas tal y como estén al final de cada reto; nunca se vuelven a la posición inicial. Los tubos, en cambio, deben dejarse todos boca arriba

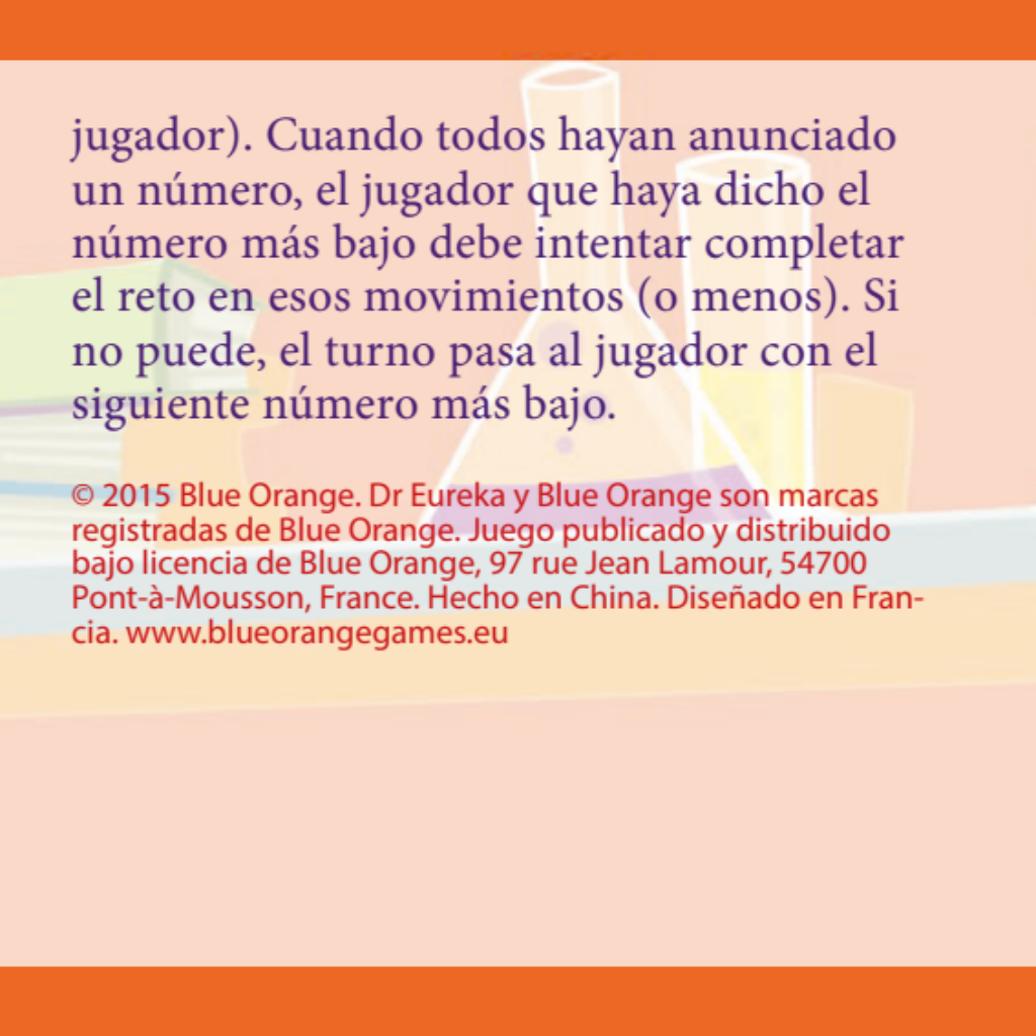
antes de que empiece otra ronda de juego. Cuando todos los jugadores estén preparados, se empieza la siguiente ronda descubriendo otra carta de Reto.

FIN DEL JUEGO

El primer jugador en acumular 5 puntos gana la partida.

VARIANTE

Una vez que se ha descubierto la carta de Reto, cada jugador (sin tocar los tubos todavía) anuncia el número de movimientos que necesitaría para conseguirlo (No se permite decir el mismo número que otro



jugador). Cuando todos hayan anunciado un número, el jugador que haya dicho el número más bajo debe intentar completar el reto en esos movimientos (o menos). Si no puede, el turno pasa al jugador con el siguiente número más bajo.

© 2015 Blue Orange. Dr Eureka y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange. Juego publicado y distribuido bajo licencia de Blue Orange, 97 rue Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Hecho en China. Diseñado en Francia. www.blueorangegames.eu