

СОСТАВ ИГРЫ

- Правила игры
- 54 Карты Заданий
- 24 Шарика (8 красных, 8 лиловых, 8 зелёных)
- 12 Пробирок



ВВЕДЕНИЕ

Профессор Эврика приглашает в свою чудесную лабораторию всех энтузиастов, жаждущих новых научных открытий. Под его чутким руководством вы будете соединять в пробирках молекулы и создавать новые материи. Профессор подготовил для вас карточки с секретными формулами и по три пробирки с разноцветными молекулами. Вот тут и начинается настоящее безумие, потому что вам нужно провести опыт и создать материю быстрее всех, а трогать руками молекулы нельзя! И это вполне логично, ведь профессор не обрадуется, если вы получите цветные ожоги, а его любимая лаборатория взлетит на воздух.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждый игрок пробует себя в роли ученика Профессора Эврики и старается первым составить правильную комбинацию из пластиковых шариков, указанную на текущей Карте Задания. Чтобы добиться этого, игрокам нужно перекачивать шарики из одной пробирки в другую, не касаясь шариков руками и не позволяя им выпадать из пробирок. Первый игрок, набравший 5 очков (5 Карт Заданий), побеждает в игре.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

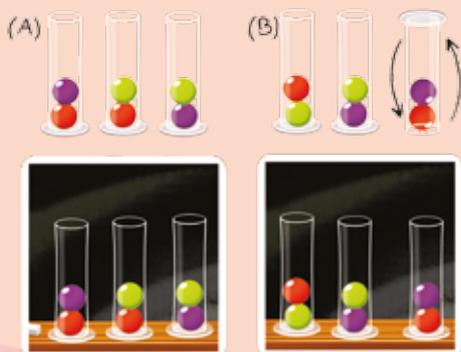
1. Перемешайте Карты Заданий и положите их колодой рубашкой вверх.
2. Возьмите 3 пластиковых пробирки и положите их в один ряд перед собой.
3. Возьмите по 2 шарика каждого цвета и положите их в пробирки в следующем порядке слева направо:

- 2 лиловых,
- 2 красных,
- 2 зелёных.



ХОД ИГРЫ:

Когда все игроки готовы, откройте верхнюю Карту Задания из колоды. Одновременно все игроки пытаются выполнить задание, перекачивая свои шарики из одной пробирки в другую, стараясь расположить шарики в пробирках в указанном на текущей Карте Задания



порядке.

Игроки должны соблюдать следующие правила: Комбинации могут быть получены в пробирках в их обычном положении (А) или после переворота пробирок вверх дном (В).

Игроки могут менять местами свои пробирки, чтобы они располагались в правильном порядке в ряду. Если игрок касается одного из своих шариков или роняет его, либо ошибочно объявляет, что выполнил задание, то он сразу же выбывает из текущего раунда (пока не будет открыта следующая Карта Задания).

ПРИМЕЧАНИЕ

Каждая пробирка может максимально вмещать 4 шарика.

ПРИМЕЧАНИЕ

Всегда необходимо в точности повторить порядок шариков и пробирок (слева направо и сверху вниз). Игрок, первым составивший правильную комбинацию в своих пробирках, должен выкрикнуть «Эврика!»

Если все игроки согласятся, что задание выполнено правильно, то он получает текущую Карту Задания в качестве 1 победного очка.

ПРИМЕЧАНИЕ

Перед следующим заданием игроки оставляют свои шарики в том состоянии, в каком они находились в конце предыдущего задания (не нужно восстанавливать расположение, указанное в «Подготовке к игре»). Однако перед началом нового раунда игроки должны перевернуть все свои пробирки в обычное положение (дном пробирки вниз).

Когда все игроки готовы, открывается следующая Карта Задания и начинается новый раунд.

КОНЕЦ ИГРЫ

Побеждает игрок, который первым наберет 5 очков.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

После того как открыта Карта Задания, игроки наперегонки объявляют, за сколько шагов они смогут его выполнить (игроки не могут называть число, уже объявленное другим игроком). После того как все игроки назвали числа, игрок, объявивший минимальное число шагов, получит эту карту, если сможет выполнить задание за названное (или меньшее) количество шагов. Если ему это не удастся, то право на попытку переходит к игроку, назвавшему следующее по величине число.