

Nebunie în laborator!

Genialul Dr. Eureka are experimente importante de finalizat, și are nevoie de ajutorul tău! Trebuie să rezolvi formulele sale științifice prin amestecarea moleculelor din fiecare eprubetă, fără să le atingi cu mâinile goale. Aranjează-le primul în ordinea corectă corespunzătoare fiecărei formule în parte și vei demonstra că ești cel mai bun asistent al vestitului savant !

Dr. Eureka este un joc dinamic și atractiv pentru toată familia, ce antrenează gândirea analitică și concentrarea sub presiune, dar și dexteritatea fiecăruia, în care toți jucătorii se întrec simultan pentru a face față câte unei provocări.

Conținut:

12 eprubete de plastic; 24 bile (molecule) colorate; 54 cărți de joc.

Cum se joacă:

Când toți jucătorii sunt pregătiți, Cartea Provocare este întoarsă cu fața în sus. Toți joacă în același timp și încearcă să transfere moleculele colorate dintr-o eprubetă în alta, în funcție de indicațiile cărții cu formule chimice. Jucătorul care reușește să facă primul și corect acest lucru, câștigă runda respectivă. Cel care câștigă cinci asemenea runde, este câștigătorul jocului și asistentul de nădejde al Dr. Eureka.

Spor la joacă!



3 770000 904383

STOCK#02501

www.blueorangegames.com

© 2016 Blue Orange, Dr. Eureka și Blue Orange sunt mărci înregistrate ale Blue Orange. Joc publicat și distribuit sub licența Blue Orange, 21 Rue Thibault II, 54700 Point a Mousson, France. Fabricat în China, Design realizat în Franța. www.blueorangegames.eu

Atenție! Pericol de sufocare. Nerecomandat copiilor sub 3 ani. Conține piese mici ce pot fi înghițite. Vă rugăm să păstrați cutia pentru referințe ulterioare, deoarece conține informații importante.

Importator și distribuitor: Grup Primavi S.R.L.

Calea Stan Vidrighin, 14 -16, Timișoara, Timiș

www.happycolor.ro

www.facebook.com/happycolor.ro

Telefon: +40356429332



conține regulament
în limba română



DR.
EUREKA™



Nebunie în laborator!

Genialul Dr. Eureka are experimente importante de finalizat, și are nevoie de ajutorul tău! Trebuie să rezolvi formulele sale științifice prin amestecarea moleculelor din fiecare eprubetă, fără să le atingi cu mâinile goale. Aranjează-le primul în ordinea corectă corespunzătoare fiecărei formule în parte și vei demonstra că ești cel mai bun asistent al vestitului savant !

Dr.Eureka este un joc dinamic și atractiv pentru toata familia, ce antrenează gândirea analitică și concentrarea sub presiune, dar și dexteritatea fiecăruia, în care toți jucătorii se întrec simultan pentru a face fața câte unei provocări.

Conținut:

12 eprubete de plastic; 24 bile (molecule) colorate; 54 cărți de joc.

Scopul jocului:

Când toți jucătorii sunt pregătiți, Cartea Provocare este întoarsă cu fața în sus. Toți joacă în același timp și încearcă să transfere moleculele colorate dintr-o eprubetă în alta, în funcție de indicațiile cărții cu formule chimice. Jucătorul care reușește să facă primul și corect acest lucru, câștigă runda respectivă. Cel care câștigă cinci asemenea runde, este câștigătorul jocului și asistentul de nădejde al Dr.Eureka.

Pregătirea jocului :



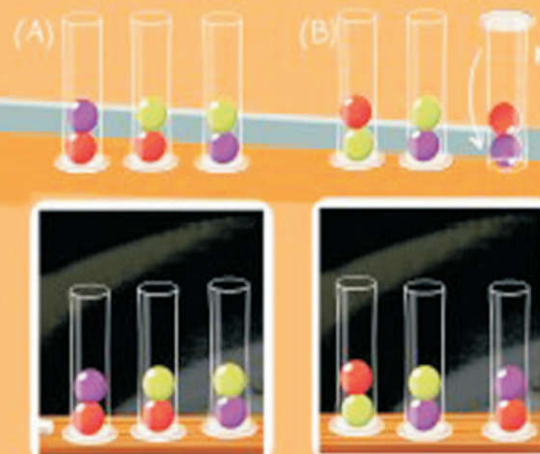
- 1.Cărțile cu formule chimice, denumite în continuare Cărți Provocare sunt amestecate și puse într-un teanc, cu fața în jos.
2. Ia trei eprubete și aliniază-le în fața ta.
3. Pune câte două bile din fiecare culoare în cele trei eprubete și aliniază-le de la dreapta la stânga în următoarea ordine: 2 albastre, 2 roșii, 2 galbene.

Cum se joacă:

Când toți jucătorii sunt pregătiți, Cartea Provocare este întoarsă cu fața în sus. Toți joacă în același timp și încearcă să transfere moleculele colorate dintr-o eprubetă în alta, în funcție de indicațiile cărții cu formule chimice.

JUCĂTORII TREBUIE SĂ ȚINĂ CONT DE URMĂTOARELE REGULI:

Combinațiile pot fi complete indicând tuburile (eprubetele) cu gura în sus (vezi figura A) sau prin întoarcerea eprubetelor cu gura în jos (vezi figura B). Jucătorii pot schimba oricând poziția eprubetelor în așa fel încât ele să fie în ordinea corectă din provocare, cu condiția ca acestea să fie aliniate.



Dacă un jucător atinge sau scapă o bilă sau anunță greșit cum că a terminat provocarea, este automat eliminat din aceasta rundă respectivă a jocului, până când Cartea Provocare este jucată de toata lumea.

Important: Trebuie mereu să finalizezi provocarea cu bilele și eprubetele exact în ordinea indicată de către Cartea Provocare.(stânga dreapta, sus, jos).

Notă: In fiecare eprubetă pot intra maxim 4 bile.

Primul jucător care reușește să aranjeze bilele în ordinea corectă strigă "Eureka". Dacă după verificare se constată că a reușit să aranjeze corect bilele în eprubete, conform imaginii din Cartea Provocare, el primește 1 punct.

Notă:

Jucătorii trebuie să lase bilele în ordinea în care au rămas în eprubete la finalul runde anterioare, deci bilele nu se așează în poziția inițială. Toate eprubetele trebuie însă ridicate cu gura în sus în momentul în care începe o nouă rundă. Când toți jucătorii sunt pregătiți, jocul se continuă ca mai înainte, extrăgându-se o nouă Carte Provocare.

Sfârșitul Jocului:

Jucătorul care reușește să adune 5 puncte este declarat câștigător.

Varianta doi de joc - Licitația.

După dezvăluirea Cărții Provocare jucătorii licitează fiecare din câte mutări poate fi realizată provocarea. Fiecare jucător trebuie să-și aleagă un număr diferit de mutări față de cel al adversarilor. După ce fiecare jucător anunță numărul de mutări, jucătorul care a declarat cele mai puține mișcări va trebui să realizeze provocarea. Dacă reușește acest lucru, în numărul de mutări pe care le-a anunțat sau chiar mai puține, atunci el este câștigătorul jocului. Dacă nu reușește, următorul jucător care a licitat mai puține mutări va fi supus la aceeași încercare și va fi câștigătorul jocului dacă va reuși, dacă nu jocul se continuă astfel până când avem un câștigător.