



USA / GB	Rules of the game	4
FR	Règles du jeu	6
DE	Spielregeln	8
NL	Spelregels	10
ES	Reglas del juego	12
IT	Regole del gioco	14
DK	Spilleregler	16
GR	Κανόνες του Παιχνιδιού	18
SE	Spelregler	20
KR	게임 규칙	22
PL	Zasady gry	24
LV	Spēles noteikumi	26
LT	Žaidimo taisyklės	28
EE	Mängu reeglid	30
HU	Játékszabály	32
CZ	Pravidla hry	34
RO	Regulile jocului	36
SL	Pravila igre	38
SR	Правила игре	40
HR	Pravila igre	42
IR	قوانین بازی	44
RU	Правила игры	46
PT	Regras do jogo	48
TR	Oyunun kuralları	50
SK	Pravidlá hry	52
BG	Инструкции за игра	54
	Pictures	End



CONTENTS

25 illustrated squares ; 4 dice ; 30 counters.

AIM OF THE GAME

Starting from the square indicated on the Lab die, each player tries to find the amoeba indicated by the three Color, Shape and Pattern dice as quickly as possible.

SETUP

Shuffle the 25 squares and arrange them in a circle (fig. 1).

PLAYING THE GAME

The first player is chosen randomly and rolls the four dice. All the players then play at the same time:

- the Color, Shape and Pattern dice indicate the amoeba to be found;
In the example (fig. 2), the players need to find the red striped amoeba with tentacles;
- the Lab die shows where the amoeba escaped from and which way it went;
In the example (fig. 3), the players need to find the amoeba starting from the yellow lab in the direction of the black arrow.

To find the amoeba indicated by the Color, Shape and Pattern dice, the players need to start from the laboratory indicated by the Lab die, in the direction of the arrow shown on the die. The first player to touch the right amoeba wins a counter, after the other players have checked that the correct amoeba has been found.

In the example (fig. 4), the players need to find a purple spotted crawling amoeba. It escaped from the blue laboratory in the direction of the white arrow. Following the cards after the blue laboratory (1) in the direction of the white arrow, we find the amoeba in (2).

Error!

Sometimes players disagree and touch different amoebas. After checking, the player or players having chosen the wrong amoeba hand(s) in a counter (if one of the incorrect players has no counter to hand in, nothing happens).

Air vents

The amoebas can hide by slithering through the air vents. If, when following the path taken by an amoeba, the players come across an air vent square, they skip all the squares between it and the next vent. They begin looking for the amoeba starting from the second air vent, continuing in the same direction. At the third vent, the players ignore all the squares until they return to the first vent, and start looking again.

In the example (fig. 5), the players are looking for a red striped amoeba with tentacles that escaped from the red laboratory (1) in the direction of the black arrow. Following the squares in this direction, the players arrive at an air vent (2) without finding the amoeba. They skip all the squares until the next vent (3) and then start looking for the amoeba again (4).

Mutation rooms

The amoebas change when they pass through mutation rooms (fig. 6).

- An amoeba passing through the Color mutation room changes color (a).
- An amoeba passing through the Shape mutation room changes shape (b).
- An amoeba passing through the Pattern mutation room changes pattern (c).

In the example (fig. 7), the players are looking for a purple striped amoeba with tentacles that escaped from the yellow laboratory (1) in the direction of the white arrow. Following the squares in this direction, they arrive at the Pattern mutation room (2) without having found the amoeba. Now they have to look for the purple spotted amoeba with tentacles. Following the squares in the same direction they arrive in the Color mutation room (3) without having found the amoeba. They now have to look for the red spotted amoeba with tentacles. Following the squares, the players arrive at an air vent (4) without having found the amoeba. They skip all the squares until the next air vent (5), then start looking again, and finally find the amoeba (6).

Note: amoebas are fragile and cannot survive more than four mutations! If an amoeba passes through four mutation rooms in the same turn, it immediately disappears. The winning player is the first to touch the fourth and final mutation room through which the amoeba passed!

ENDING THE GAME

When a player finds the correct amoeba or correct mutation room, they pick up a counter to mark their victory and roll the four dice again to start another hunt.

The first player to win five counters wins.

ALTERNATIVE PLAY

To get used to the game, or to play with young children, the game can be played without mutation rooms or even without air vents.

© Gigamic 2011 from a concept by Dominique Ehrhard

Dominique Ehrhard wants to thank Pierre-Nicolas Lapointe for his assistance in the creation of this game



CONTENU

25 tuiles illustrées ; 4 dés ; 30 jetons.

BUT DU JEU

En partant de la case indiquée par le dé Labo, chaque joueur essaie de retrouver au plus vite l'amibe indiquée par les 3 dés Couleur, Forme et Motif.

MISE EN PLACE

Mélangez les 25 tuiles et posez-les les unes à côté des autres pour former un cercle (fig. 1).

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le premier joueur est tiré au sort et lance les 4 dés, puis tous les joueurs jouent en même temps :

- les dés Couleur, Forme et Motif indiquent l'amibe qu'il faut rechercher ; dans l'exemple (fig. 2), c'est l'amibe à tentacules, de couleur rouge et à rayures qu'il faut trouver ;
- le dé Labo indique de quel endroit l'amibe s'est échappée et dans quel sens elle est partie; dans l'exemple (fig. 3), il faut chercher l'amibe à partir du laboratoire jaune en se dirigeant dans le sens de la flèche noire.

Pour retrouver l'amibe indiquée par les dés Couleur, Forme et Motif, il faut donc partir du laboratoire indiqué par le dé Labo, dans le sens de la flèche indiqué par le dé. Le premier joueur qui pose sa main sur l'amibe recherchée gagne un jeton, après contrôle par les autres joueurs.

Dans l'exemple (fig. 4), il faut chercher une amibe rampante, de couleur violette et à pois. Elle s'est échappée du laboratoire bleu dans le sens de la flèche blanche. En suivant les cartes placées après le laboratoire bleu (1) dans le sens de la flèche blanche, on retrouve l'amibe recherchée en (2).

Erreur !

Il peut arriver qu'il y ait un désaccord et que des joueurs posent la main sur des amibes différentes. Lors de la vérification, le ou les joueurs qui se sont trompés doivent rendre un de leurs jetons (si un de ces joueurs n'a pas de jeton à rendre, il ne se passe rien).

Grilles d'aération

Les amibes se cachent en se faufilant dans les grilles d'aération. Si en suivant le chemin parcouru par une amibe on rencontre une case grille d'aération, on ne tient pas compte des cases suivantes jusqu'à la prochaine grille. On reprend les recherches à partir de

cette deuxième grille en continuant à tourner dans le même sens. Eventuellement, jusqu'à la troisième grille d'aération après laquelle on ne tient plus compte des cases jusqu'à revenir à la première grille, depuis laquelle il faut reprendre les recherches.

Dans l'exemple (fig. 5), on recherche une amibe à tentacules, de couleur rouge et à rayures échappée du laboratoire rouge (1) dans le sens de la flèche noire. En suivant les cases dans ce sens on arrive sur une grille d'aération (2) sans avoir trouvé l'amibe. On ignore toutes les cases jusqu'à la prochaine grille d'aération (3) puis on reprend les recherches pour trouver l'amibe (4).

Salles de mutation

Les amibes qui passent par les salles de mutation (fig. 6) se modifient.

- Une amibe qui passe par la salle de mutation Couleur change de couleur (a).
- Une amibe qui passe par la salle de mutation Forme change de forme (b).
- Une amibe qui passe par la salle de mutation Motif change de motif (c).

Dans l'exemple (fig. 7), on recherche une amibe à tentacules, de couleur violette et à rayures échappée du laboratoire jaune (1) dans le sens de la flèche blanche. En suivant les cases dans ce sens on arrive sur la salle de mutation Motif (2) sans avoir trouvé l'amibe ; on cherche donc maintenant l'amibe à tentacules violette et à pois. En suivant les cases, toujours dans le même sens, on arrive sur la salle de mutation Couleur (3) sans avoir trouvé l'amibe; on cherche donc maintenant l'amibe à tentacules rouge et à pois. En suivant les cases on arrive sur une grille d'aération (4) sans avoir trouvé l'amibe. On ignore toutes les cases jusqu'à la prochaine grille d'aération (5) puis on reprend les recherches pour finalement trouver l'amibe (6).

Attention : les amibes sont fragiles et ne peuvent supporter que quatre passages en salle de mutation ! Une amibe qui, dans le même tour, passe par quatre salles de mutation disparaît immédiatement. Le gagnant est alors le premier à poser sa main sur la quatrième et dernière salle de mutation par laquelle l'amibe est passée !

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur a trouvé la bonne amibe ou la bonne salle de mutation, il prend un jeton pour marquer sa victoire puis relance les 4 dés pour lancer une nouvelle chasse. Le gagnant est le premier à remporter 5 jetons.

VARIANTES

Pour se familiariser avec le jeu ou pour jouer avec les plus jeunes, on peut jouer sans les salles de mutation, voire sans les grilles d'aération.

© Gigamic 2011 from a concept by Dominique Ehrhard

Dominique Ehrhard tient à remercier Pierre-Nicolas Lapointe pour son aide à la création de ce jeu.



INHALT

25 illustrierte Spielkarten ; 4 Würfel ; 30 Spielmarken.

ZIEL DES SPIELS

Von dem Feld aus, das vom Laborwürfel angezeigt wird, versucht jeder Spieler, so schnell wie möglich die Amöbe zu finden, die durch die 3 anderen Würfel (Farbe, Form und Muster) bestimmt wird.

SPIELVORBEREITUNGEN

Mischen Sie die 25 Karten und legen Sie sie zu einem Kreis aus (Abb. 1). In diesen Kreis kommen die 30 Spielmarken.

Der jüngste Spieler wird erster Startspieler.

SPIELVERLAUF

Der Spieler am Zug wirft die 4 Würfel. Dann spielen alle Spieler gleichzeitig:

- Die 3 Würfel Farbe, Form und Muster zeigen die Amöbe an, die gesucht werden soll.
- Im Beispiel (Abb. 2) muss die rotgestreifte Amöbe mit Fangarmen gefunden werden.
- Der Laborwürfel gibt an, aus welchem Labor und in welche Richtung die Amöbe entkommen ist.

Im Beispiel (Abb. 3) muss die Amöbe vom gelben Labor aus in Richtung der schwarzen Pfeile gesucht werden.

Um die von den 3 Würfeln Farbe, Form und Muster bestimmte Amöbe zu finden, muss man sich also nach dem Laborwürfel richten und von dem darauf angezeigten Labor in Richtung der darauf angezeigten Pfeile suchen. Der erste Spieler, der seine Hand auf die gesuchte Amöbe legt, beendet die Suche. Er gewinnt nach Überprüfung durch die anderen Spieler eine Spielmarke.

Im Beispiel (Abb. 4) muss eine kriechende lilafarbene gepunktete Amöbe gefunden werden. Sie ist aus dem blauen Labor in Richtung der weißen Pfeile entwischt. Wenn man den Feldern nach dem blauen Labor (1) in Richtung der weißen Pfeile folgt, trifft man alsbald auf die gesuchte Amöbe (2).

Irrtum!

Es kann vorkommen, dass ein Spieler falsch getippt hat oder dass zwei oder mehr Spieler gleichzeitig auf verschiedene Amöben ihre Hand gelegt haben. Nach Überprüfung müssen der oder die Spieler, die sich geirrt haben, eine ihrer Spielmarken in den Vorrat abgeben, falls sie schon eine besitzen.

Lüftungsschlitze

Die Amöben verkriechen sich gerne in den Lüftungsschlitzen. Wenn man auf der Suche nach einer Amöbe an einem Lüftungsschlitze vorbeikommt, lässt man die folgenden Felder

bis zum nächsten Lüftungsschlitze aus. Die Suche wird erst ab dem zweiten Lüftungsschlitze und weiterhin in dieselbe Richtung fortgesetzt. Eventuell bis zum dritten Lüftungsschlitze, ab dem man alle Felder bis zum ersten Schlitze auslässt, von dem aus dann die Suche fortgesetzt wird.

Im Beispiel (Abb. 5) wird eine rotgestreifte Amöbe mit Fangarmen gesucht, die aus dem roten Labor (1) in Richtung der schwarzen Pfeile entkommen ist. Wenn man den Feldern in diese Richtung folgt, kommt man zu einem Lüftungsschlitze (2), ohne die Amöbe gefunden zu haben. Alle Felder bis zum nächsten Lüftungsschlitze (3) werden ausgelassen und erst dann wird die Suche nach der Amöbe (4) fortgesetzt.

Mutationsräume

Die Amöben, die durch einen Mutationsraum (Abb. 6) gelangen, verändern sich.

- Eine Amöbe, die durch den Mutationsraum Farbe kommt, verändert ihre Farbe (a).
- Eine Amöbe, die durch den Mutationsraum Form kommt, verändert ihre Form (b).
- Eine Amöbe, die durch den Mutationsraum Muster kommt, verändert ihr Muster (c).

Im Beispiel (Abb. 7) wird eine lilagestreifte Amöbe mit Fangarmen gesucht, die aus dem gelben Labor (1) in Richtung der weißen Pfeile entkommen ist. Geht man auf den Feldern in diese Richtung weiter, gelangt man zum Mutationsraum Muster (2), ohne die Amöbe gefunden zu haben. Ab jetzt wird also eine lilafarbene gepunktete Amöbe mit Fangarmen gesucht. Geht man auf den Feldern in die gleiche Richtung weiter, gelangt man zum Mutationsraum Farbe (3), ohne die Amöbe gefunden zu haben. Ab jetzt wird also eine rote gepunktete Amöbe mit Fangarmen gesucht. Folgt man den Feldern, kommt man zu einem Lüftungsschlitze (4), ohne die Amöbe gefunden zu haben. Alle Felder bis zum nächsten Lüftungsschlitze (5) werden ausgelassen, dann wird die Suche fortgesetzt, bis man die rote gepunktete Amöbe mit Fangarmen (6) schließlich findet.

Achtung: Amöben sind empfindlich und halten nur 4 Mutationen aus! Eine Amöbe, die während ein und derselben Runde durch 4 Mutationsräume gelangt, löst sich augenblicklich in Luft auf. Sieger ist in diesem Fall derjenige, der seine Hand als Erster auf den vierten und letzten Mutationsraum legt, durch den die Amöbe gekommen ist!

SPIELMARKEN

Wer bei der Suche nach der richtigen Amöbe zuerst auf die korrekte Karte seine Hand gelegt hat, erhält eine Spielmarke aus der Tischmitte. Jeder sammelt gewonnene Marken vor sich.

Danach wirft der Spieler, der eine Marke gewonnen hat, erneut die 4 Würfel und eine neue Suche beginnt sofort.

ENDE DES SPIELS

Wer zuerst 5 Spielmarken erlangt hat, beendet das Spiel und hat gewonnen.

SPIELVARIANTEN

Um sich mit dem Spiel vertraut zu machen oder mit jüngeren Spielern zu spielen, kann man ohne die Mutationsräume oder auch ohne Lüftungsschlitze spielen.



INHOUD

25 geïllustreerde vakjes ; 4 speciale dobbelstenen ; 30 fiches.

DOEL VAN HET SPEL

Er wordt gestart vanaf het vakje dat door de Lab-dobbelsteen wordt bepaald. Alle spelers moeten proberen om vanaf hier zo snel mogelijk de amoëbe te vinden die door de 3 dobbelstenen Kleur, Vorm en Motief wordt omschreven.

VOORBEREIDING

Schud de 25 vakjes en leg ze in een cirkel op tafel (fig. 1).

SPELVERLOOP

Er wordt geloot wie er mag beginnen. De speler gooit met de 4 dobbelstenen en vervolgens spelen alle spelers tegelijkertijd:

- de dobbelstenen Kleur, Vorm en Motief bepalen naar welke amoëbe gezocht moet worden; *in het voorbeeld (fig. 2) moeten de spelers op zoek naar een rode, gestreepte amoëbe met tentakels;*

- de Lab-dobbelsteen geeft aan uit welk lab de amoëbe is ontsnapt en in welke richting hij is verdwenen;

in het voorbeeld (fig. 3) moeten de spelers beginnen bij het gele laboratorium en zich in de richting van de zwarte pijl bewegen.

Om de amoëbe te vinden die voldoet aan de Kleur, Vorm en het Motief op de dobbelstenen, moeten de spelers dus vertrekken vanaf het laboratorium in de kleur en de richting die op de Lab-dobbelsteen staan. De speler die het eerst zijn hand op de gezochte amoëbe legt wint, na goedkeuring door de andere spelers, een fiche.

In het voorbeeld (fig. 4) moeten de spelers op zoek naar een kruipende, paarse en gestippelde amoëbe. Hij is ontsnapt uit het blauwe laboratorium in de richting van de witte pijl. Door de kaarten te volgen die in het verlengde van het blauwe laboratorium (1) in de richting van de witte pijl liggen, vind je de gezochte amoëbe (2).

Fout!

Het kan gebeuren dat de spelers het oneens zijn en dat ze hun hand op verschillende amoëbes leggen. De speler(s) die zich na controle vergist blijkt/blijken te hebben, moet(en) een van zijn/hun fiches inleveren (behalve als de speler in kwestie geen fiches heeft).

Ventilatieroosters

De amoëbes verbergen zich door in de ventilatie-roosters te kruipen. Wanneer een

speler in de achtervolging van de amoebe op zijn weg een vakje met ventilatierooster tegenkomt, gaat hij direct door naar het volgende rooster. De speler hervat zijn zoektocht in dezelfde richting vanaf dit tweede vakje met ventilatierooster. Eventueel tot het derde vakje met ventilatierooster. Hier vandaan gaat hij direct door naar het eerste vakje met ventilatierooster, vanwaar hij zijn zoektocht hervat.

In het voorbeeld (fig. 5) zoeken de spelers een rode, gestreepte amoebe met tentakels die ontsnapt is uit het rode laboratorium (1) in de richting van de zwarte pijl. Wanneer je de vakjes in deze richting volgt kom je bij een ventilatierooster (2) zonder de amoebe te hebben gevonden. Je slaat alle vakjes tot het volgende vakje met ventilatierooster (3) over en hervat vandaar de zoektocht naar de amoebe (4).

Mutatielokalen

De amoebes die door de mutatielokalen komen (fig. 6) veranderen van uiterlijk.

- Een amoebe die door het Kleur-mutatielokaal komt, verandert van kleur (a).
- Een amoebe die door het Vorm-mutatielokaal komt, verandert van vorm (b).
- Een amoebe die door het Motief-mutatielokaal komt, krijgt een ander motief (c).

In het voorbeeld (fig. 7) zijn de spelers op zoek naar een paarse, gestreepte amoebe met tentakels die ontsnapt is uit het gele laboratorium (1) in de richting van de witte pijl. Door de vakjes in deze richting te volgen komen ze in het Motief-mutatielokaal (2) terecht zonder de amoebe gevonden te hebben; nu moeten ze dus op zoek naar een paarse, gestippelde amoebe met tentakels. Ze volgen de vakjes steeds in dezelfde richting en komen in het Kleur-mutatielokaal (3) terecht zonder de amoebe gevonden te hebben; nu moeten ze dus op zoek naar een rode, gestippelde amoebe met tentakels. Ze volgen de vakjes en komen bij een vakje met ventilatierooster (4) zonder de amoebe gevonden te hebben. Ze slaan alle tussenliggende vakjes over en komen bij het volgende vakje met ventilatierooster (5), vanwaar ze weer op zoek gaan naar de amoebe, die uiteindelijk gevonden wordt (6).

Opgelet: de amoebes zijn kwetsbaar en kunnen maximaal 4 keer in een mutatielokaal terechtkomen! Een amoebe die in dezelfde beurt 4 keer in een mutatielokaal terechtkomt, verdwijnt onmiddellijk. Dan is de winnaar degene die het eerst zijn hand legt op het vierde en laatste mutatielokaal, waarin de amoebe terechtkomt!

EINDE VAN HET SPEL

Zodra een speler de juiste amoebe of het juiste mutatielokaal heeft gevonden, heeft hij een fiche verdient en mag hij met de 4 dobbelstenen gooien om een nieuwe jacht te starten. De winnaar is degene die als eerste 5 fiches heeft gewonnen.

VARIANTEN

Om aan het spel te wennen of om het met jonge kinderen te spelen, kan het spel ook zonder de mutatielokalen, en eventueel ook zonder de ventilatieroosters, gespeeld worden.



CONTENIDO

25 casillas ilustradas ; 4 dados ; 30 fichas.

FINALIDAD DEL JUEGO

Saliendo de la casilla indicada por el dado Laboratorio, cada jugador intenta encontrar cuanto antes la ameba indicada por los 3 dados de Color, Forma y Motivo.

PREPARACIÓN

Barajar las 25 casillas y colocarlas unas junto a otras formando un círculo (fig. 1).

FUNCIONAMIENTO DE LA PARTIDA

Se decidirá por sorteo quién es el primer jugador y éste tirará los 4 dados. A continuación, todos los jugadores juegan al mismo tiempo:

- los dados de Color, Forma y Motivo indican la ameba que hay que buscar; *en el ejemplo (fig. 2), hay que buscar la ameba con tentáculos, de color rojo y con rayas.*
- el dado Laboratorio indica el lugar del que la ameba se ha escapado y en qué dirección se ha ido; *en el ejemplo (fig. 3), hay que buscar la ameba saliendo del laboratorio amarillo y dirigiéndose en el sentido de la flecha negra.*

Para encontrar la ameba indicada por los dados de Color, Forma y Motivo, hay que salir del laboratorio indicado por el dado laboratorio, en el sentido de la flecha indicada por el dado. El primer jugador que ponga la mano sobre la ameba buscada gana una ficha, bajo el control de los demás jugadores.

En el ejemplo (fig. 4), hay que buscar una ameba trepadora, de color violeta y a lunares. Se ha escapado del laboratorio azul en el sentido de la flecha blanca. Siguiendo las cartas situadas tras el laboratorio azul (1) en el sentido de la flecha blanca, encontramos la ameba que buscamos en (2).

¡Error!

Puede suceder que haya un desacuerdo y que los jugadores pongan la mano sobre amebas distintas. En la comprobación, el o los jugadores que se hayan equivocado tendrán que devolver una ficha (si uno de estos jugadores no tiene fichas para devolver, no sucede nada).

Rejillas de ventilación

Las amebas se esconden entrando por las rejillas de ventilación. Si siguiendo el camino recorrido por una ameba, encontramos una rejilla de ventilación, se saltarán las casillas

siguientes hasta la próxima rejilla. Retomamos la búsqueda a partir de esta segunda rejilla y seguiremos girando en el mismo sentido. Eventualmente, hasta la tercera rejilla de ventilación tras la cual saltaremos las casillas hasta volver a la primera rejilla, desde la cual habrá que retomar la búsqueda.

En el ejemplo (fig. 5), buscamos una ameba con tentáculos, de color rojo y a rayas que se ha escapado del laboratorio rojo (1) en el sentido de la flecha negra. Siguiendo las casillas en este sentido, llegamos a una rejilla de ventilación (2) sin haber encontrado la ameba. Ignoramos todas las casillas hasta la próxima rejilla de ventilación (3) y retomamos la búsqueda para encontrar la ameba (4).

Salas de mutación

Las amebas que pasan por las salas de mutación (fig. 6) se modifican.

- Una ameba que pasa por la sala de mutación Color cambia de color (a).
- Una ameba que pasa por la sala de mutación Forma cambia de forma (b).
- Una ameba que pasa por la sala de mutación Motivo cambia de motivo (c).

En el ejemplo (fig. 7), buscamos una ameba con tentáculos, de color violeta y a rayas que se ha escapado del laboratorio amarillo (1) en el sentido de la flecha blanca. Siguiendo las casillas en ese sentido llegamos a la sala de mutación Motivo (2) sin haber encontrado la ameba. Así, ahora buscamos la ameba con tentáculos, violeta y a lunares. Siguiendo las casillas en el mismo sentido, llegamos a la sala de mutación Color (3) sin haber encontrado la ameba. Así, ahora buscamos la ameba con tentáculos, roja y a lunares. Siguiendo las casillas, llegamos a una rejilla de ventilación (4) sin haber encontrado la ameba. Ignoramos todas las casillas hasta la próxima rejilla de ventilación (5) y retomamos la búsqueda para encontrar la ameba (6).

Advertencia: ¡las amebas son frágiles y sólo pueden pasar 4 veces por la sala de mutación! Una ameba que, en el mismo turno, pase por 4 salas de mutación, desaparece instantáneamente. En ese caso, el ganador es el primero que ponga la mano EN la cuarta y última sala de mutación por la que pase la ameba.

FINAL DE LA PARTIDA

Cuando un jugador encuentre la ameba correcta o la sala de mutación correcta, gana una ficha para marcar su victoria y vuelve a tirar los 4 dados para iniciar una nueva caza. El ganador es el primer o que obtenga 5 fichas.

VARIANTES

Para familiarizarse con el juego, o para jugar con los más pequeños, podemos jugar sin las salas de mutación e incluso sin las rejillas de ventilación.

© Gigamic 2011 from a concept by Dominique Ehrhard

Dominique Ehrhard wants to thank Pierre-Nicolas Lapointe for his assistance in the creation of this game



CONTENUTO

25 tessere illustrate ; 4 dadi ; 30 gettoni.

SCOPO DEL GIOCO

Partendo dalla tessera indicata dal dado Labo, ogni giocatore cerca di ritrovare il prima possibile l'ameba indicata dai 3 dadi, Colore, Forma e Motivo.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Mescolate le 25 tessere e mettetele una vicino all'altra in modo da formare un cerchio (fig. 1)

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Il primo giocatore viene sorteggiato e lancia i 4 dadi. Poi tutti i giocatori giocano contemporaneamente:

- I dadi Colore, Forma e Motivo indicano l'ameba che bisogna cercare; *nell'esempio (fig. 2) bisogna trovare l'ameba a strisce con i tentacoli di colore rosso;*
- Il dado Labo indica dove è scappata l'ameba e in quale direzione è andata; *nell'esempio (fig. 3), bisogna cercare l'ameba partendo dal laboratorio giallo seguendo la direzione indicata dalla freccia nera.*

Quindi, per ritrovare l'ameba indicata dai dadi Colore, Figura e Motivo, bisogna partire dal laboratorio indicato dal dado Labo, e andare nel senso della freccia indicata dal dado. Il primo giocatore che mette la mano sull'ameba ricercata vince un gettone, naturalmente, dopo che gli altri giocatori hanno verificato.

Nell'esempio (fig. 4), bisogna cercare un'ameba strisciante viola a pois, scappata dal laboratorio blu e diretti nel senso della freccia bianca. Seguendo le carte poste dopo il laboratorio blu (1) nel senso indicato dalla freccia bianca, si ritroverà l'ameba ricercata in (2).

Errore!

Può succedere che si verifichi un errore e che i giocatori mettano la mano su amebe diverse. Dopo aver verificato l'eventuale errore, il giocatore o i giocatori che si sono sbagliati devono restituire uno dei loro gettoni (se uno dei giocatori non ha gettoni non accade nulla).

Griglie d'aerazione

Le amebe si nascondono infilandosi nelle griglie d'aerazione. Se seguendo il cammino percorso da un'ameba si incontra una tessera con la griglia di aerazione, tutte le tessere seguenti fino alla successiva griglia andranno ignorate. Da qui si riprende la ricerca

continuando a girare sempre nello stesso senso e se occorre fino alla terza griglia d'aerazione, ignorando le tessere successive, fino a tornare alla prima griglia dalla quale si riprenderanno le ricerche.

Nell'esempio (fig. 5), si ricerca un'ameba rossa a strisce, con i tentacoli di colore rosso, scappata dal laboratorio rosso (1), andata nel senso della freccia nera. Seguendo le tessere in questo senso si arriva ad una griglia di aerazione (2) senza aver trovato l'ameba. Si procede ignorando tutte le tessere fino alla successiva griglia di aerazione (3), da cui si riprenderà a cercare l'ameba (4).

Camere di mutazione

Le amebe che passano attraverso le camere di mutazione (fig. 6) subiscono dei cambiamenti.

- Un'ameba che attraversa la camera di mutazione Colore, cambia colore (a)
- Un'ameba che attraversa la camera di mutazione Forma, cambia forma (b)
- Un'ameba che attraversa la camera di mutazione Motivo, cambia motivo (c)

Nell'esempio (fig. 7), si ricerca un'ameba a strisce con i tentacoli di colore viola scappata dal laboratorio giallo (1), andata nel senso della freccia bianca. Seguendo le tessere in questo senso si arriva alla camera di mutazione Motivo (2) senza aver trovato l'ameba. Ora si deve cercare l'ameba a pois con i tentacoli viola. Seguendo le tessere sempre nello stesso senso, si arriva alla camera di mutazione Colore (3) senza aver trovato l'ameba. Ora si deve cercare l'ameba a pois con i tentacoli rossi. Seguendo le tessere si arriva su una griglia d'aerazione (4) senza aver trovato l'ameba. Si procede ignorando tutte le tessere fino alla successiva griglia di aerazione (5), poi si riprende la ricerca fino a quando si riuscirà a trovare l'ameba (6).

Attenzione, le amebe sono creature fragili e possono sopportare di passare solo 4 volte attraverso le camere di mutazione! Un'ameba che nello stesso giro attraversa 4 camere di mutazione scompare all'istante. In questo caso il vincitore è il primo giocatore che mette la mano sulla quarta (ed ultima) camera di mutazione attraversata dall'ameba!

FINE DELLA PARTITA

Quando un giocatore trova l'ameba ricercata, o la camera di mutazione, vince un gettone, poi rilancia i 4 dadi per dare il via ad una nuova caccia.
Vince chi per primo riesce ad ottenere 5 gettoni.

VARIANTI

Per prendere confidenza con il gioco, o per giocare con i bambini più piccoli, si possono escludere dal gioco i passaggi attraverso le camere di mutazione e le griglie d'aerazione.

© Gigamic 2011 from a concept by Dominique Ehrhard

Dominique Ehrhard wants to thank Pierre-Nicolas Lapointe for his assistance in the creation of this game

**INDHOLD:**

25 illustrerede firkanter; 4 terninger; 30 markører

MÅLET MED SPILLET:

Startende med feltet vist på laboratorie terningen skal hver spiller forsøge at finde amøben indikeret af de 3 farve-, form- og mønsterterninger så hurtigt som muligt.

OPSÆTNING:

Bland de 25 felter og arranger dem i en cirkel (figur 1).

SPILLET:

Den første spiller vælges tilfældigt og ruller 4 terninger. Alle spiller så samtidig:

- Farve-, Form- og Mønsterterningerne viser hvilken amøbe spillerne skal finde:

Eksempel (figur 2): spillerne skal finde den rødstrøbet amøbe med tentakler.

- Laborieterningen viser hvor amøben er undsluppet fra og skal tilbage til:

Eksempel (figur 3): spillerne skal finde amøben gående fra det gule laboratorium i den sorte pils retning.

For at finde amøben som indikeret af Farve-, Form- og Mønsterterningen, skal spillerne begynde ved laboriet vist af laborieterningen og bevæge sig i retning af pilen vist på terningen. Den der først rører den rigtige amøbe vinder en markør, så snart at alle spillerne er enige om at det er den rigtige amøbe han har fundet.

Eksempel (figur 4): spillerne skal finde en lilla, plettet, kravlende amøbe. Den er undsluppet fra det blå laboratorium (1), i retning af den hvide pil (2).

FEJL!

Nogle gange er spillerne ikke enige og rører forskellige amøber. Efter at de er tjekket skal spillerne, eller spilleren, der har valgt de forkerte amøber indlevere en markør (hvis de ikke har nogle markører sker der ikke noget).

Luftkanaler:

Amøberne kan gemme sig ved at kravle ind i luftkanalerne. Hvis spillerne kommer forbi et luftskaktsfelt når jagter en amøbe, skal de springe alle felter mellem denne luftkanal og den næste over. De begynder at lede efter amøben igen fra den næste luftkanal, og fortsætter i samme retning som hidtil. Ved den tredje luftkanal hopper spillerne frem til den første luftkanal og fortsætter med at lede igen.

Eksempel (figur 5): spillerne leder efter en rød strøbet amøbe med som er undsluppet fra det røde laboratorium (1) i den sorte pils retning. De følger felterne i denne retning og

ankommer til en luftkanal (2), uden at finde amøben. De hopper nu over alle felterne indtil næste luftkanal (3) og begynder at lede efter amøben igen (4).

Mutationsrum:

Amøberne ændrer sig når de passerer igennem mutationsrum (figur 6).

- En amøbe der passerer igennem Farve mutationsrummet skifter farve (a).
- En amøbe der passerer igennem Form mutationsrummet skifter form (b).
- En amøbe der passerer igennem Mønster mutationsrummet skifter mønster (c).

Eksempel (figur 7): spillerne leder efter en lilla stribet amøbe med tentakler, som er undsluppet fra det gule laboratorium (1) i retning af den hvide pil. I denne retning finder spillerne Mønster mutationsrummet (2) uden at have fundet amøben. Nu leder de pludselig efter en rød plettet amøbe med tentakler. Senere kommer de til en luftskakt (4) uden at have fundet amøben. De hopper videre til den næste luftskakt (5) og leder videre, endelig finder de amøben (6).

Bemærk: Amøber er skrøbelige og kan ikke overleve mere en 4 mutationer! Hvis en amøbe går igennem 4 mutationsrum i den samme runde forsvinder den øjeblikkeligt. Spilleren der vinder er den der først rører det fjerde og sidste mutationsrum amøben passerede igennem.

SPILLETS AFSLUTNING:

Når en spiller finder den rigtige amøbe eller det rigtige mutationsrum, tager han en markør som bevis for sin sejr og ruller de 4 terninger for at begynde en ny jagt.

Spilleren der først får 5 markører vinder spillet.

VARIATIONER:

Til at begynde med kan spillet spilles uden mutationsrum eller luftkanaler. Det kan også bruges til at spille med yngre børn.

© Gigamic 2011 from a concept by Dominique Ehrhard

Dominique Ehrhard wants to thank Pierre-Nicolas Lapointe for his assistance in the creation of this game



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

25 εικονογραφημένα τετράγωνα, τέσσερα ζάρια, 30 δείκτες

ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ξεκινώντας από το τετράγωνο που καθορίζει τα ζάρια του Εργαστηρίου, κάθε παίκτης προσπαθεί να βρει την αμοιβάδα που καθορίζεται από τα τρία ζάρια Χρώματος, Σχήματος και Μοτίβου όσο πιο γρήγορα μπορεί.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Ανακατέψτε τα 25 τετράγωνα και σχηματίστε με αυτά ένα κύκλο (εικ.1).

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Επιλέξτε ποιος παίκτης θα παίζει πρώτος. Αυτός ρίχνει και τα τέσσερα ζάρια. Στη συνέχεια όλοι οι παίκτες παίζουν ταυτόχρονα:

- Τα ζάρια Χρώματος, Σχήματος και Μοτίβου καθορίζουν την αναζητούμενη αμοιβάδα
Στο παράδειγμα (εικ.2), οι παίκτες πρέπει να βρουν την κόκκινη ριγωτή αμοιβάδα με πλοκάμια.
- Το ζάρι Εργαστηρίου δείχνει από πού το έσκασε η αμοιβάδα και που πηγαίνει.

Στο παράδειγμα (εικ.3) οι παίκτες πρέπει να βρουν την αμοιβάδα που ξεκίνησε από το κίτρινο εργαστήριο και κινείται κατά την κατεύθυνση του μαύρου βέλους.

Για να βρουν την αμοιβάδα που καθορίζουν τα ζάρια Χρώματος Σχήματος και Μοτίβου, οι παίκτες πρέπει να ξεκινήσουν από το εργαστήριο που καθορίζεται από το ζάρι Εργαστηρίου, κατά την κατεύθυνση του βέλους που φαίνεται στο ζάρι. Ο πρώτος παίκτης που θα ακουμπήσει τη σωστή αμοιβάδα κερδίζει ένα δείκτη, αφού οι υπόλοιποι παίκτες ελέγξουν ότι βρέθηκε η σωστή αμοιβάδα.

Στο παράδειγμα (εικ.4) οι παίκτες πρέπει να βρουν μια μοβ αμοιβάδα με βούλες που σέρνεται. Το έσκασε από το μπλε εργαστήριο κατά την κατεύθυνση του άσπρου βέλους. Ακολουθώντας τα τετράγωνα μετά το μπλε εργαστήριο (1) κατά την κατεύθυνση του άσπρου βέλους, βρίσκουν την αμοιβάδα στο (2).

Λάθος!

Κάποιες φορές οι παίκτες διαφωνούν και ακουμπάνε διαφορετικές αμοιβάδες. Μετά τον έλεγχο, ο παίκτης ή οι παίκτες που επέλεξαν τη λάθος αμοιβάδα επιστρέφουν ένα δείκτη (αν κάποιος δεν έχει καθόλου δείκτες, δεν δίνει τίποτα).

Αεραγωγοί

Οι αμοιβάδες μπορούν να κρυφτούν τρυπώνοντας μέσα στους αεραγωγούς. Αν, ακολουθώντας το μονοπάτι στο οποίο κινήθηκε μια αμοιβάδα, οι παίκτες φτάσουν σε τετράγωνο με αεραγωγό, προσπερνάνε όλα τα τετράγωνα ανάμεσα σε αυτόν και τον επόμενο αεραγωγό. Συνεχίζουν να ψάχνουν για την αμοιβάδα ξεκινώντας από τον δεύτερο αεραγωγό, και συνεχίζοντας προς την ίδια κατεύθυνση. Στον τρίτο αεραγωγό, οι παίκτες προσπερνάνε όλα τα τετράγωνα μέχρι τον πρώτο αεραγωγό, και συνεχίζουν από αυτόν (τον πρώτο).

Στο παράδειγμα (εικ.5), οι παίκτες ψάχνουν για μια κόκκινη ριγωτή αμοιβάδα με πλοκάμια, η οποία το έσκασε από το κόκκινο εργαστήριο (1) κατά τη κατεύθυνση του μαύρου βέλους. Ακολουθώντας τα τετράγωνα σε αυτή την κατεύθυνση οι παίκτες φτάνουν σε αεραγωγό (2) χωρίς να έχουν βρει την αμοιβάδα. Προσπερνάνε όλα τα τετράγωνα μέχρι τον επόμενο αεραγωγό (3) και ξαναρχίζουν να ψάχνουν για την αμοιβάδα (4).

Δωμάτια μετάλλαξης

Οι αμοιβάδες αλλάζουν όταν περάσουν μέσα από δωμάτιο μετάλλαξης (εικ.6).

- Μια αμοιβάδα που περνάει μέσα από δωμάτιο μετάλλαξης χρώματος αλλάζει χρώμα (a).
- Μια αμοιβάδα που περνάει μέσα από δωμάτιο μετάλλαξης Σχήματος αλλάζει σχήμα (b).
- Μια αμοιβάδα που θα περάσει μέσα από δωμάτιο μετάλλαξης Μοτίβου αλλάζει μοτίβο (c).

Στο παράδειγμα (εικ.7) οι παίκτες ψάχνουν για μια μοβ ριγωτή αμοιβάδα με πλοκάμια που το έσκασε από το κίτρινο εργαστήριο (1) κατά την κατεύθυνση του άσπρου βέλους. Ακολουθώντας τα τετράγωνα σε αυτή την κατεύθυνση, οι παίκτες φτάνουν στο δωμάτιο μετάλλαξης Μοτίβου (2) χωρίς να έχουν βρει την αμοιβάδα. Τώρα πρέπει να ψάξουν για μια μοβ αμοιβάδα με βούλες και πλοκάμια. Ακολουθώντας τα τετράγωνα στην ίδια κατεύθυνση φτάνουν στο δωμάτιο μετάλλαξης χρώματος (3) χωρίς να έχουν βρει την αμοιβάδα. Τώρα πρέπει να ψάξουν για την κόκκινη αμοιβάδα με βούλες και πλοκάμια. Ακολουθώντας τα τετράγωνα, οι παίκτες φτάνουν σε αεραγωγό (4) χωρίς να έχουν βρει την αμοιβάδα. Προσπερνάνε όλα τα τετράγωνα μέχρι τον επόμενο αεραγωγό (5), και συνεχίζουν το ψάξιμο, βρίσκοντας τελικά την αμοιβάδα (6).

Σημείωση: οι αμοιβάδες είναι ευαίσθητες και δεν μπορούν να αντέξουν περισσότερες από τέσσερις μεταλλάξεις! Αν μια αμοιβάδα περάσει από τέσσερα δωμάτια μετάλλαξης στον ίδιο γύρο, αμέσως εξαφανίζεται. Νικητής τότε είναι ο παίκτης που θα προλάβει να ακουμπήσει πρώτος το τέταρτο και τελευταίο δωμάτιο μετάλλαξης μέσα από το οποίο πέρασε η αμοιβάδα!

ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Όταν ένας παίκτης βρει τη σωστή αμοιβάδα ή το σωστό δωμάτιο μετάλλαξης, παίρνει ένα δείκτη και ρίχνει τα τέσσερα ζάρια για να αρχίσει ένα νέο κυνήγι.

Ο πρώτος παίκτης που θα μαζέψει πέντε δείκτες είναι ο νικητής.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Για να συνηθίσετε το παιχνίδι, ή για να παίξετε με μικρότερα παιδιά, μπορείτε να παίξετε χωρίς τα δωμάτια μετάλλαξης ή ακόμα και χωρίς τους αεραγωγούς.

© Gigamic 2011 from a concept by Dominique Ehrhard

Dominique Ehrhard wants to thank Pierre-Nicolas Lapointe for his assistance in the creation of this game



INNEHÅLL

25 illustrerade brickor, 4 tärningar och 30 polletter.

MÅLET MED SPELET

Från brickan som illustreras på "Labb"-tärningen ska varje spelare försöka hitta amöban som indikeras på "Färg"-tärningen, "Form"-tärningen och "Mönster"-tärningen så snabbt som möjligt.

SPELUPPSTÄLLNING

Blanda de 25 brickorna och arrangerade dem i en cirkel (figur 1).

SPELA SPELET

Första spelaren väljs slumpvis och slår alla fyra tärningarna. Därefter spelar alla spelare samtidigt:

- "Färg"-, "Form"- och "Mönster"-tärningarna indikerar vilken amöba spelarna ska leta efter; I exemplet i figur 2 ska spelarna hitta den rödrandiga amöban med armar.
- "Labb"-tärningen visar vilket labb amöban flydde ifrån och vilken riktning den tog; I exemplet i figur 3 ska spelarna leta efter amöban från det gula labbet i de svarta pilarnas riktning.

För att hitta amöban som indikeras på "Färg"-, "Form"- och "Mönster"-tärningarna så måste spelarna börja från labbet som "Labb"-tärningen visar i den riktning som dess pilar visar. Den spelare som först rör rätt amöba, vinner en pollett men först efter att övriga spelare har bekräftat att det är rätt amöba som hittats.

I exemplet i figur 4 så ska spelarna hitta en lilaprickig krypande amöba. Den rymde från det blåa labbet i de vita pilarnas riktning. Om spelarna följer brickorna från det blåa labbet (1) i riktning som de vita pilarna visar, så hittar de amöban (2).

Fel!

Ibland händer det att spelare tyder bilderna olika och därför rör olika amöbor. Efter det att spelarna konstaterat vilken amöba som är korrekt så lämnar den/de spelare som rört fel amöba in en varsin pollett. Om spelaren inte har någon pollett så händer ingenting.

Ventilation

Amöborna kan gömma sig genom att slingra sig igenom en ventilationstrumma. Om spelarna kommer till en ventilationstrumma när de följer en amöbas flyktväg, så måste de hoppa över alla brickor mellan denna ventilationstrumma och nästa ventilationstrumma. De börjar därefter leta efter amöban från den andra ventilationstrumman och fortfarande

i samma riktning. Från den tredje ventilationstrumman ignorerar spelarna alla brickor tills de kommer tillbaka till den första ventilationstrumman och börjar därefter om igen.

I exemplet i figur 5 så letar spelarna efter en rödrandig amöba med armar som rymt från det röda labbet (1) i de svarta pilarnas riktning. Om de följer brickorna i denna riktning så kommer spelarna till en ventilationstrumma (2) utan att hitta rätt amöba. De hoppar nu över alla brickor tills de kommer till nästa ventilationstrumma (3) och därefter återupptar letandet till dess de hittar rätt amöba (4)

Mutationsrum

Amöborna ändras när de passerar genom ett mutationsrum (figur 6).

- En amöba som passerar igenom ett färgmutationsrum, ändrar färg (a).
- En amöba som passerar igenom ett formmutationsrum, ändrar form (b).
- En amöba som passerar igenom ett mönstermutationsrum, ändrar mönster (c).

I exemplet i figur 7 så letar spelarna efter en lilalandig amöba med armar som rymt från det gula labbet (1) i de vita pilarnas riktning. När spelarna följer brickorna i denna riktning som kommer de till mönstermutationsrummet (2) utan att hitta amöban. Nu måste de istället leta efter en lilaprickig amöba med armar. Sedan fortsätter spelarna i samma riktning till dess de kommer till färgmutationsrummet (3) utan att hitta amöban. Nu måste spelarna istället leta efter en rödprickig amöba med armar. När de nu följer brickorna så kommer spelarna till en ventilationstrumma (4) utan att hitta amöban de letar efter. Därför måste de nu hoppa över alla brickor till nästa ventilationstrumma (5) och sedan fortsätta leta tills de hittar den rätta (6).

Notera: amöbor är ömtåliga och kan inte överleva mer än 4 mutationer. Om en amöba gått igenom fyra mutationsrum i en spelrunda så försvinner den omedelbart. Den spelare som då först rör det fjärde och sista mutationsrummet som amöban passerade igenom, vinner en pollett.

SPELETS SLUT

När en spelare hittar rätt amöba eller rätt mutationsrum så tar han/hon en pollett för att markera sin vinst och slår sedan alla fyra tärningarna för att starta en ny spelomgång. Den spelare som först vunnit 5 polletter (spelomgångar), vinner spelet.

ALTERNATIVT SPEL

För att vänja sig vid spelet eller om man spelar med yngre barn så kan man spela utan mutationsrum och även utan ventilationstrummor.

© Gigamic 2011 from a concept by Dominique Ehrhard

Dominique Ehrhard wants to thank Pierre-Nicolas Lapointe for his assistance in the creation of this game



내용물

도안 카드 25개, 주사위 4개, 칩 30개

게임의 목적

게임은 실험실 주사위가 지시하는 카드로부터 시작되며 각 플레이어들은 색상, 모양, 무늬의 세 가지 타입의 주사위가 지시하는 아메바를 가능한 빨리 찾아내야만 한다.

게임준비

25 장의 카드를 잘 섞어서 원 모양으로 늘어 놓는다. (그림1)

게임하기

임의의 첫 번째 플레이어를 정하여 4개의 주사위를 던지면 모든 플레이어는 동시에 게임을 시작한다.

• 색상, 모양, 무늬 주사위가 지시하는 아메바를 찾아라

예시 (그림2) : 플레이어들은 빨간 줄무늬의 촉수가 있는 아메바를 찾아야 한다.

• 실험실 주사위는 아메바가 어디로부터 탈출했는지 그리고 어느 쪽으로 갔는지를 알려준다.

예시 (그림3) : 플레이어들은 노란색 실험실에서 출발하여 검은 화살표 방향으로 간 아메바를 찾아야 한다.

플레이어들은 색상, 모양, 무늬 주사위가 지시하는 아메바를 찾기 위해서 실험실 주사위가 지시하는 실험실과 화살표 방향에서 출발해야 한다. 올바른 아메바를 가장 먼저 찾아서 터치한 플레이어는 칩을 하나 획득하고 나머지 플레이어들은 그가 찾아낸 아메바가 정확한지 확인한다.

예시 (그림4) : 플레이어들은 보라색 점박이 무늬의 꿈틀이 아메바를 찾아야 하며 그것은 파란색 실험실로부터 하얀색 화살표 방향으로 탈출했다. (1)번 파란색 실험실 카드에서 출발 후 하얀색 화살표 방향으로 따라가면 (2)번에서 아메바를 찾을 수 있다.

잘못된 경우

간혹 플레이어들은 불 일치된 다른 아메바를 터치할 때가 있다. 나머지 플레이어들이 확인한 결과 잘못된 아메바를 선택했을 경우에는 갖고 있는 칩을 빼앗기게 된다.(만약 빼앗길 칩이 없다면 그냥 놔둔다)

환풍구

아메바들은 환풍구에 숨어 들어갈 수 있다. 만약 플레이어들이 아메바를 찾으러 가는 길에 환풍구를 만나게 된다면 다음 환풍구가 나올 때까지 중간에 있는 모든 카드를 건너 뛰고 두 번째 환풍구에서부터 같은 방향으로 아메바를 찾아 나서면 된다. 세 번째 환풍구를 만나게 된다면 다음에 나오는 모든 카드들을 무시하고 건너 뛰어 첫 번째로 통과했던 환풍구로 가서 아메바를 다시 찾기 시작한다.

예시 (그림5) : 플레이어들은 빨간 실험실에서 탈출하여 검은색 화살표 방향으로(1) 탈출한 빨간색 줄무늬의 축수 달린 아메바를 찾아야 한다. 방향을 따라 카드를 쫓아가다 보면 지정된 아메바를 찾지 못한 채 환풍구를 만나게 된다.(2) 플레이어들은 다음 환풍구까지 모든 카드들을 지나치고(3) 다음 환풍구부터 아메바를 다시 찾기 시작한다.(4)

돌연변이 방

아메바들은 돌연변이 방을 통과하게 되면 변화한다. (그림6)

- 색상 돌연변이 방을 통과한 아메바는 색상이 변한다. (a)
- 모양 돌연변이 방을 통과한 아메바는 모양이 변한다. (b)
- 무늬 돌연변이 방을 통과한 아메바는 무늬가 변한다. (c)

예시 (그림7) : 플레이어들은 노란 실험실에서 탈출하여 하얀색 화살표 방향으로(1) 탈출한 보라색 줄무늬의 축수 달린 아메바를 찾아야 한다. 방향을 따라 카드를 쫓아가다 보면 지정된 아메바를 찾지 못한 채 무늬 돌연변이 방을 만나게 된다.(2) 이제 플레이어들은 보라색 점박이에 축수 달린 아메바를 찾아야 한다. 같은 방향을 따라 카드를 쫓아가다 보면 지정된 아메바를 찾지 못한 채 색상 돌연변이 방을 만나게 된다.(3) 이제 플레이어들은 빨간색 점박이에 축수 달린 아메바를 찾아야 한다. 방향을 따라 카드를 쫓아가다 보면 지정된 아메바를 찾지 못한 채 환풍구를 만나게 된다.(4) 플레이어들은 다음 환풍구까지 모든 카드들을 지나치고(5) 다음 환풍구부터 다시 시작하여 마침내 지정된 아메바를 찾아낸다.(6)

주의 : 아메바는 연약해서 4번 이상 돌연변이 방을 통과하면 살 수 없다. 만약 아메바가 같은 순서에 4번 돌연변이 방을 통과하게 되면 곧 사라져 버린다. 해당 판의 승자는 아메바가 마지막으로 통과한 4번째 돌연변이 방을 가장 먼저 터치한 플레이어가 된다.

게임 마치기

지정된 정확한 아메바를 찾거나 돌연변이 방을 찾아낸 플레이어는 우승의 표시로 칩을 받게 되며 4개의 주사위를 던져 다음 판을 시작하게 된다. 제일 먼저 5개의 칩을 획득한 플레이어가 최후 승자가 된다.

응용게임

게임에 익숙해 지기 위해서 혹은 어린 아이들과 게임을 즐기기 위해서는 돌연변이 방이나 환풍구 카드를 제거한 채 진행해도 무방하다.

© Gigamic 2011 from a concept by Dominique Ehrhard

Dominique Ehrhard wants to thank Pierre-Nicolas Lapointe for his assistance in the creation of this game



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

25 kwadratowych obrazków; cztery kości; 30 żetonów zwycięstwa

CEL GRY

Celem gry jest jak najszybsze odnalezienie ameby o danym kolorze, kształcie i wzorze, które są wyrzucane za pomocą kości.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Należy potasować 25 obrazków z amebami i rozłożyć je w kształcie okręgu (rys. 1).

ROZGRYWKA

Pierwszy gracz, którego wybiera się losowo, rzuca czterema kośćmi. Od tego momentu wszyscy gracze grają jednocześnie:

- trzy kości określają kolor, kształt i wzór ameby, którą należy odnaleźć;
- W przykładzie (rys.2) gracze muszą znaleźć amebę z mackami w czerwone paski;
- kość laboratorium wskazuje miejsce, z którego ameba uciekła oraz kierunek jej ucieczki;
- W tym przykładzie (rys.3) gracze muszą zacząć poszukiwania od żółtego laboratorium w kierunku wskazanym przez czarną strzałkę.

Aby znaleźć amebę wskazaną przez „kości koloru, kształtu i koloru”, gracze muszą zacząć poszukiwania od laboratorium wskazanego „przez kość laboratorium” i poruszać się w kierunku wskazanym przez strzałkę. Wygrywa osoba, która jako pierwsza dotknie odpowiedniego obrazka z amebą. W nagrodę otrzymuje żeton zwycięstwa. Wcześniej jednak wszyscy gracze sprawdzają czy znaleziona została właściwa ameba.

W tym przykładzie (rys. 4) gracze muszą znaleźć pelzającą amebę w fioletowe kropki, która uciekła z niebieskiego laboratorium w kierunku podanym przez białą strzałkę. Jak pokazuje ilustracja niebieskie laboratorium (1) znajduje się na górze i kierując się w prawą stronę znajdujemy właściwą amebę (2)

Błąd!

Zdarza się, że gracze się pomylą i wskazują niewłaściwe ameby. W takim przypadku sprawdza się poprawność i osoba, która źle wskazała amebę oddaje swój żeton zwycięstwa (jeśli nie posiada takiego, nie ponosi żadnej innej kary).

Otwory wentylacyjne

Ameby mogą się ukrywać prześlizgując się przez otwory wentylacyjne. Jeśli idąc drogą obroną przez amebę gracz natrafi na pole z otworem wentylacyjnym wówczas przeskakują wszystkie pola pomiędzy tym otworem i następnym. Zaczynają szukać od drugiego otworu i poruszają się w tym samym kierunku. Przy trzecim otworze wentylacyjnym, należy pominąć wszystkie pola i wrócić do pierwszego otworu wentylacyjnego. Poszukiwanie zaczyna się od nowa.

W tym przykładzie (rys. 5) gracz szuka ameb z mackami w czerwone paski, która uciekła z czerwonego laboratorium (1) w kierunku czarnej strzałki. Idąc w tym kierunku gracz dociera do otworu wentylacyjnego (2), ale nie znajduje ameb. Omijają wszystkie pola, aż dochodzą do następnego otworu wentylacyjnego (3) i znajdują amebę (4.).

Laboratoria mutacyjne

Przechodząc przez laboratoria mutacyjne ameby zmieniają się (rys. 6).

- ameba, która przechodzi przez laboratoria mutacyjne koloru zmienia kolor (a).
- ameba, która przechodzi przez laboratoria mutacyjne kształtu zmienia kształt (b).
- ameba, która przechodzi przez laboratoria mutacyjne wzoru zmienia wzór (c).

W tym przykładzie (rys. 7) gracz szuka ameb z mackami w fioletowe paski, która uciekła z żółtego laboratorium (1) w kierunku białej strzałki. Poruszając się w prawo gracz dociera do laboratorium mutacyjnego wzoru (2) i nie znajduje ameb. Teraz muszą szukać ameb z mackami w fioletowe kropki. Idąc dalej w tym samym kierunku docierają do laboratorium mutacyjnego koloru (3) i wciąż nie znajdują ameb. Teraz gracz musi znaleźć amebę z mackami w czerwone kropki. Idąc dalej w tym samym kierunku gracz dociera do otworu wentylacyjnego (4), omijają wszystkie pola aż do następnego otworu wentylacyjnego (5) i znajdują amebę (6).

Uwaga: ameby są bardzo delikatne i nie przeżyją więcej niż czterech mutacji! Jeśli ameba przechodzi przez czwarte laboratorium mutacyjne w tej samej kolejce, natychmiast znika. W takim przypadku aby wygrać należy dotknąć czwartego i zarazem ostatniego laboratorium mutacyjnego, przez które ameba przechodziła!

KONIEC GRY

W momencie, gdy gracz znajdzie właściwą amebę lub laboratorium mutacyjne, otrzymuje żeton zwycięstwa i ponownie rzuca czterema kośćmi, aby zacząć kolejną rundę. Pierwsza osoba, która zdobędzie pięć żetonów zwycięstwa wygrywa grę.

WERSJA ALTERNATYWNA

Przy pierwszych rozgrywkach, lub grając z dziećmi można grać bez otworów wentylacyjnych i laboratoriów mutacyjnych.

© Gigamic 2011 from a concept by Dominique Ehrhard

Dominique Ehrhard wants to thank Pierre-Nicolas Lapointe for his assistance in the creation of this game



SPĒLES KOMPLEKTS

25 ilustrēti lauciņi; četri metamie kauliņi; 30 marķieri.

SPĒLES MĒRĶIS

Sākot no lauciņa, kas attēlots uz Laboratorijas metamā kauliņa, spēlētāji cenšas pēc iespējas ātrāk atrast amēbu, kuras Krāsu, Formu un Rakstu nosaka pārējie trīs metamie kauliņi.

SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI

Visus 25 lauciņus samaisa un no tiem izveido apli (1. att.).

SPĒLES GAITA

Izlozē spēlētāju, kurš uzsāk spēli, un viņš met visus četrus metamos kauliņus. Visi spēlētāji spēlē vienlaicīgi:

- Krāsas, Formas un Raksta kauliņi norāda, kura amēba ir jāatrod;
Piemērs (2. att.) – spēlētājiem ir jāatrod sarkanā, stripainā amēba ar taustekļiem.
- Laboratorijas kauliņš parāda, no kurienes amēba izbēga un kurā virzienā devās.
Piemērs (3. att.) – spēlētājiem ir jāatrod amēba, kas izbēga no dzeltenās laboratorijas un devās melnās bultiņas virzienā.

Lai atrastu to amēbu, kuru nosaka Krāsas, Formas un Raksta kauliņi, spēlētājiem jāsāk no tās laboratorijas, kuru nosaka Laboratorijas kauliņš, tādā virzienā, kādu parāda bultiņa uz šī kauliņa. Pirmais spēlētājs, kurš pieskaras istajai amēbai, saņem sev vienu marķieri pēc tam, kad pārējie spēlētāji ir pārliecinājušies, ka tā tiešām ir istā amēba.

Piemērs (4.att.) – spēlētājiem ir jāatrod lillā, punktainā, rāpojošā amēba. Tā ir izbēgusi no zilās laboratorijas un devusies baltās bultiņas virzienā. Sekojot kārtīm, kas nāk pēc zilās laboratorijas (1) baltās bultiņas virzienā, mēs atrodam isto amēbu vietā (2).

Kļūda!

Ja kāds (vai vairāki) no spēlētājiem pieskaras nepareizajai amēbai, tad visiem, kas kļūdījās, katram ir jāatdod krājumos viens no saviem marķieriem (ja spēlētājam marķieru vēl nav, tad viņš neko šajā gadījumā nezaudē).

Ventilācijas lūkas

Amēbas var noslēpties, ložņājot pa ventilācijas lūkām. Ja, sekojot amēbas pēdām no laboratorijas, spēlētāji nonāk pie ventilācijas lūkas, tiek izlaisti visi lauciņi starp šo un nākamo ventilācijas lūku un meklēšana tiek turpināta tādā pašā virzienā, sākot ar nākamo lauciņu aiz otrās ventilācijas lūkas. Ja spēlētāji nonāk līdz trešajai ventilācijas lūkai, tad tiek izlaisti visi lauciņi starp šo un pirmo ventilācijas lūku un meklēšana turpinās no pirmās lūkas tajā pašā virzienā.

Piemērs (5. att.) – spēlētāji meklē sarkano, stripaino amēbu ar taustekļiem, kas ir izbēgusi no sarkanās laboratorijas (1) un dodas melnās bultiņas virzienā. Meklējot šajā virzienā, spēlētāji nonāk pie nonāk līdz pirmajai ventilācijas lūkai (2), amēbu vēl neatrodot. Līdz ar to spēlētāji izlaiž visus lauciņus starp pirmo un otro ventilācijas lūku (3) un turpina meklēt amēbu no nākamā lauciņa aiz otrās ventilācijas lūkas (4).

Pārvērtību istabas

Izēlot cauri pārvērtību istabām, amēbas pārvainās (6. att.):

- Amēba, kas iziet cauri Krāsas pārvērtības istabai, maina krāsu (a);
- Amēba, kas iziet cauri Formas pārvērtības istabai, maina formu (b);
- Amēba, kas iziet cauri Raksta pārvērtības istabai, maina rakstu (c).

Piemērs (7. att.) – spēlētāji meklē lillā, stripaino amēbu ar taustekļiem, kas ir izbēgusi no dzeltenās laboratorijas (1) un dodas baltās bultiņas virzienā. Sekojot lauciņiem šajā virzienā, spēlētāji nonāk pie Raksta pārvērtību istabas (2), amēbu vēl neatrodot. Tagad viņiem ir jāmeklē lillā, punktotā amēba ar taustekļiem. Turpinot seko lauciņiem, spēlētāji nonāk pie Krāsas pārvērtības istabas (3), amēbu vēl neatrodot. Tagad viņiem ir jāmeklē sarkanā, punktotā amēba ar taustekļiem. Turpinot seko lauciņiem, spēlētāji nonāk līdz ventilācijas lūkai (4) – tā kā amēba vēl nav atrasta, spēlētāji izlaiž visus lauciņus līdz nākamajai ventilācijas lūkai (5), no kuras turpina meklēšanu, līdz beidzot atrod amēbu (6).

Piebilde: amēbas ir trauslas un nespēja pārdzīvot vairāk nekā četras pārvērtības! Ja amēba ir izgājusi cauri ceturtajai pārvērtību istabai, tā nekavējoties pazūd. Šo raundu uzvar spēlētājs, kurš pirmais pieskaras ceturtajai pārvērtību istabai, kurai amēba ir gājusi cauri.

SPĒLES BEIGAS

Kad spēlētājs atrod īsto amēbu vai pieskaras ceturtajai pārvērtību istabai, viņš atbildībā iegūst vienu marķieri. Pēc tam šis spēlētājs sāk jaunu raundu, metot visus četrus kauliņus. Uzvar pirmais spēlētājs, kurš iegūst piecus marķierus,

SPĒLES VARIANTS

Lai spēli atvieglotu, spēlējot ar nepieredzējušiem vai gados jaunākiem spēlētājiem, no spēles var izņemt pārvērtību istabas, kā arī ventilācijas lūkas.

© Gigamic 2011 from a concept by Dominique Ehrhard

Dominique Ehrhard wants to thank Pierre-Nicolas Lapointe for his assistance in the creation of this game



ŽAIDIMĄ SUDARO

25 kortelės; 4 kauliukai; 30 figūrėlių.

ŽAIDIMO TIKSLAS

Pradedant langeliu, kurį nurodo laboratorijos kauliukas, kiekvienas žaidėjas turi kuo greičiau surasti amebą, pagal šiuos tris požymius: spalvą, formą ir raštą.

ŽAIDIMO PRADŽIA

Sumaišykite 25 korteles ir išdėliokite jas ratu (1 pav.).

ŽAIDIMO EIGA

Pirmasis žaidėjas, išrinktas burtų keliu, meta visus 4 kauliukus. Tuomet visi žaidėjai tuo pačiu metu:

- ieško tarp kortelių amebos, kuri atitiktų visus kauliukuose nurodytus požymius: spalvą, formą ir raštą;

Pavyzdyje (pav. 2), žaidėjai turi surasti raudoną dryžuotą amebą su čiuptuvėliais;

- Laboratorijos kauliukas nurodo iš kurio langelio ir kuria kryptimi ji paspruko;
Pavyzdyje (pav. 3), žaidėjai turi ieškoti amebos pasprukusios iš geltono laboratorijos laukelio juodos rodyklės nurodyta kryptimi.

Kad surastų atitinkamos spalvos, formos ir rašto amebą žaidėjai turi pradėti ieškoti nuo laboratorijos kauliuke nurodyto laukelio, nurodyta kryptimi. Pirmasis žaidėjas pasiekęs reikiamą amebą gauna figūrėlę, prieš tai kitiems žaidėjams įsitikinus, kad tai būtent ta ameba, kurios ieškota.

Pavyzdyje (pav. 4), žaidėjai turi surasti violetinę taškuotą šliaužiančią amebą, pasprukusią iš mėlynos laboratorijos, baltos rodyklės nurodyta kryptimi. Pradėdami nuo mėlynos laboratorijos (1), baltos rodyklės nurodyta kryptimi randame reikiamą amebą (2).

Klaidai!

Kartais žaidimo įkarštyje žaidėjai suklysta ir paliečia skirtingas amebas. Patikrinus, žaidėjas ar žaidėjai, palietę ne tą amebą, teisingai išsirinkusiam žaidėjui turi atiduoti vieną iš savo jau turimų figūrėlių. (Jei žaidėjas neturi figūrėlių, neduoda nieko) ir žaidimas tęsiasi toliau.

Orlaidės

Amebos gali pasislėpti tarp orlaidžių. Jei ieškant amebos rodyklės nurodyta kryptimi, pakeliui pasitaiko orlaidės langelis, žaidėjai turi peršokti visus langelius iki kito orlaidės langelio. Toliau amebos ieškoma nuo šio orlaidės langelio, ta pačia kryptimi. Jei prieinama iki trečiojo orlaidės langelio, vėl turi peršokti visus langelius iki pirmosios orlaidės ir pradėti ieškoti iš naujo.

Pavyzdyje (pav. 5), žaidėjai ieško raudonos dryžuotos amebos su čiuptuvais, pabėgusios iš raudonos laboratorijos (1) juodos rodyklės nurodyta kryptimi. Sekant langelius šia kryptimi, žaidėjai pasiekia orlaidės langelį (2) dar nesuradę amebos. Jie turi peršokti visus langelius iki kitos orlaidės (3) ir nuo jos tęsti amebos paieškas (4).

Mutacijos kambariai

Patekusios į mutacijos kambarius, amebos pasikeičia (pav. 6).

- Ameba, pasiekusi spalvas keičiantį mutacijų kambarį, pakeičia spalvą (a).
- Ameba, pasiekusi formas keičiantį mutacijų kambarį, pakeičia formą (b).
- Ameba, pasiekusi raštą keičiantį mutacijų kambarį, pakeičia raštą (c).

Pavyzdyje (pav. 7), žaidėjai ieško violetinės dryžuotos amebos su čiuptuvais, pabėgusios iš geltonos laboratorijos (1) baltos rodyklės nurodyta kryptimi. Keliaujant šia kryptimi, žaidėjai pasiekia rašto mutacijų kambarį (2), dar prieš surandant amebą. Taigi dabar jie turi ieškoti violetinės taškuotos amebos su čiuptuvais. Toliau ieškodami ta pačia kryptimi, dar neradę reikiamos amebos, prieina spalvos mutacijų kambarį (3). Dabar turi ieškoti raudonos taškuotos amebos su čiuptuvais. Keliaudami toliau, žaidėjai prieina orlaidę (4), taigi turi peršokti visus langelius iki kitos orlaidės (5), nuo kur vėl pradeda ieškoti amebos ir pagaliau ją randa (6).

Pastaba: amebos yra jautrūs padarėliai ir negali išverti daugiau nei keturių mutacijų! Jei ameba pereina per daugiau nei 4 mutacijas to paties ėjimo metu, ji paprasčiausiai išnyksta. Figūrėlę laimi žaidėjas, pirmasis palietęs ketvirtąjį ir paskutinį mutacijų kambarį, kuriame dinga ameba!

ŽAIDIMO PABAIGA

Žaidėjas, palietęs reikiamą amebą ar reikiamą mutacijų kambarį, gauna figūrėlę, žyminčią jo pergalę ir ridena kauliuką, pradėdamas naują raundą. Laimi žaidėjas, pirmasis surinkęs 5 figūrėles.

ALTERNATYVIOS ŽAIDIMO TAISYKLĖS

Pradedantieji ar jaunesni žaidėjai gali žaisti be mutacijos kambarių ir/ar orlaidžių kortelių.

© Gigamic 2011 from a concept by Dominique Ehrhard

Dominique Ehrhard wants to thank Pierre-Nicolas Lapointe for his assistance in the creation of this game



MÄNGUOSAD

25 piltidega ruudukujulist kaarti; 4 täringut; 30 võidupunktitähist

MÄNGU EESMÄRK

Iga mängija püüab võimalikult kiiresti üles otsida laboritäringul näidatud asukohast teatud suunas edasi liikudes leitava esimese amööbi, mille värv, kuju ja muster kattuvad täringutel näha olevatega.

ETTEVALMISTUS

Sega 25 kaarti ja aseta need ringikujuliselt lauale (joonis 1).

MÄNGIMINE

Mängu alustaja loositakse. Ta veeretab korraga kõiki 4 täringut. Seejärel asuvad mängijad üheaegselt tegutsema:

- Värv-, kuju- ja mustritäring näitavad, millist amööbi tuleb otsida.

Näites (joonis 2) peavad mängijad leidma punasetriibulise kombitsatega amööbi.

- Laboritäring näitab, kuskohast amööb põgenes ja mis suunas ta liikus.

Näites (joonis 3) peavad mängijad leidma amööbi, kes alustas liikumist kollasest laborist musta noolega tähistatud suunas.

Et leida vajaliku värvi, kuju ja mustriiga amööbi, peavad mängijad laboritäringul näidatud laborist hakkama liikuma noolega näidatud suunas. Esimesena tunnustele vastavat amööbi märganud mängija puudutab seda käega. Kaasmängijad kontrollivad, kas tegemist oli õige amööbiga. Kui kõik tunnused klappivad, saab leidja endale võidupunkti.

Näites (joonis 4) peavad mängijad leidma lilla täppidega roomava amööbi. Ta põgenes sinisest laborist valge noolega tähistatud suunas. Vaadeldes kaarte, mis asuvad sinisest laborist (1) valge noolega näidatud suunas, leiame amööbi kaardilt (2).

Viga!

Vahel juhtub, et mõni mängija eksib ja puudutab käega vale amööbi. Kui nii juhtub, siis peavad vea teinud mängijad ühe võidupunktitähise tagasi andma. Kui neil veel võidupunkte pole, ei toimu midagi.

Ventilatsiooniluugid

Amööbid võivad läbi ventilatsiooniluukide vingerdades peitu pügeda. Kui mängijad jõuavad amööbi jälitades mõne luugini, jätavad nad vahele kõik selle ja järgmise luugi vahel asuvad kaardid. Otsimist jätkatakse taas teise ventilatsiooniluugi juurest, suund jääb samaks. Kolmanda luugi järel jäetakse vahele kõik kaardid, kuni jõutakse taas esimese luugini, otsimine jätkub esimese luugi juurest.

Näites (joonis 5) otsivad mängijad punasetriibulist kombitsatega amööbi, kes põgenes punasest laborist (1) musta noolega näidatud suunas. Kaarte mööda edasi liikudes jõuavad mängijad amööbi leidmata ventilatsiooniluugini (2). Nad jätavad vahele kõik kaardid kuni järgmise luugini (3) ja jätkavad siis amööbi otsimist (4).

Mutatsiooniruumid

Mutatsiooniruumidest läbi minnes amööbide välimus muutub (joonis 6).

- Värvimuutus (a) – sellest ruumist läbi minnes muudab amööb värvi.
- Kujumuutus (b) – sellest ruumist läbi minnes muudab amööb kuju.
- Mustrimuutus (c) – sellest ruumist läbi minnes muudab amööb mustrit.

Näites (joonis 7) otsivad mängijad lillatriibulist kombitsatega amööbi, kes põgenes kollasest laborist valge noolega näidatud suunas. Kaarte mööda edasi liikudes jõuavad nad mustrit muutva mutatsiooniruumini (2), amööb on leidmata. Nüüd tuleb neil otsida lillat täppide ja kombitsatega amööbi. Samas suunas edasi liikudes jõutakse värvi muutvasse mutatsiooniruumi (3), amööb on ikka veel leidmata. Seega on nüüd vaja üles otsida punane täppide ja kombitsatega amööb. Tunnustele vastavat amööbi leidmata liiguvad mängijad kuni ventilatsiooniluugini (4). Nad jätavad kaardid kuni järgmise luugini (5) vahele ja jätkavad siis otsinguid, kuni õige amööb (6) on viimaks leitud.

Tähelepanu: amööbid on õrnad ja ei suuda taluda rohkem kui 4 muundumist. Kui amööb on läbi läinud neljast mutatsiooniruumist, siis ta lihtsalt kaob. Võidupunkti saab endale mängija, kes puudutab esimesena viimast, neljandat mutatsiooniruumi, millest amööb läbi liikus.

MÄNGU LÕPP

Kui mängija leiab esimesena õige amööbi või mutatsiooniruumi, saab ta endale ühe võidupunkti. Seejärel veeretab ta nelja täringut ja jaht algab otsast peale. Võidab mängija, kes kogub esimesena kokku 5 võidupunkti.

VALIKREEGEL ALGAJATELE:

Mänguga harjumiseks või lastega mängides võib mutatsiooniruumid mängust välja jätta. Veel lihtsamaks mänguks võib välja jätta ka ventilatsiooniluugid.

© Gigamic 2011 from a concept by Dominique Ehrhard

Dominique Ehrhard wants to thank Pierre-Nicolas Lapointe for his assistance in the creation of this game



A DOBOZ TARTALMA

25 illusztrált lapka, 4 dobókocka, 30 jelölő.

A JÁTÉK CÉLJA

A Labor-dobókocka által jelzett lapkáról indulva minden játékos megpróbálja a lehető leggyorsabban megtalálni a Szín-, Forma- és Minta-dobókockák által meghatározott amőbát.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

Keverjétek meg a 25 lapkát, és rakjatok ki belőlük egy kört (1. ábra).

A JÁTÉK MENETE

Véletlenszerűen válasszatok ki a kezdőjátékost. Ő dobjon mind a négy kockával. Ezután minden játékos egyszerre játszik.

- A Szín-, Forma- és Minta-dobókockák határozzák meg, melyik amőbát kell megtalálni.

A 2. ábrán bemutatott példában a játékosoknak a piros csíkos, csápos amőbát kell megtalálniuk.

- A Labor kocka mutatja, hogy honnan szökött meg az amőba, és melyik irányba menekült.

A 3. ábrán bemutatott példában a játékosoknak az amőbát a sárga laborból kiindulva, a fekete nyíl irányába haladva kell megtalálniuk.

Ahhoz, hogy a játékosok megtalálják a Szín-, Forma- és Minta-dobókockák által meghatározott amőbát, el kell indulniuk a Labor kocka által meghatározott lapkától a kockán lévő nyíl irányába. Az első játékos, aki megérinti a megfelelő amőbát, kap egy jelölőt, amint a többi játékos ellenőrizte, hogy a megoldás valóban helyes.

A 4. ábrán bemutatott példában a játékosoknak a lila, pöttyös, csiga módjára csúszó amőbát kell megtalálniuk. Ez az amőba a kék laborból szökött meg, és a fehér nyíl mutatja, melyik irányba menekült. A kártyákat a fehér nyíl irányába követve a kék labor (1) után megtalálják az amőbát a (2). lapkán.

Tévedés!

A játékosok néha nem értenek egyet, és különböző amőbákat érintenek meg. Ellenőrzés után azok a játékosok, akik tévedtek, beadnak egy korábban szerzett jelölőt. (Ha a tévedő játékosnak nincs jelölője, semmi sem történik.)

Szellőzők

Az amőbák elrejtőzhetnek, átbújva a szellőzőnyílásokon. Ha a játékosok az amőba útját követve szellőzőnyíláshoz érnek, akkor innentől a következő szellőzőnyílásig az összes lapkát át kell ugraniuk. Az amőba keresését ettől az új nyílástól folytatják, az eddigivel

meg egyező irányba haladva tovább. A harmadik szellőzőnyílás után megint ki kell hagyni minden lapkát, amíg a játékosok az első nyíláshoz vissza nem érnek – innen folytathatják a keresést.

Az 5. ábrán bemutatott példában a játékosoknak a piros laboratóriumból (1) szökött, piros csíkos, csápos amőbát kell megtalálniuk a fekete nyíl irányába haladva. A megadott irányba a lapkákon lépkedve elérnek egy szellőzőnyílásig (2) anélkül, hogy megtalálnák az amőbát. Kihagyják az ezen és a következő nyílás közötti lapkákat, és a második szellőzőnyílástól (3) folytatják a keresést (4).

Mutációs szobák

Az amőbák megváltoznak, ha áthaladnak egy mutációs szobán (6. ábra).

- a Színmutációs szobán áthaladó amőbának a színe változik meg (a).
- a Formamutációs szobán áthaladó amőba a formáját változtatja (b).
- a Mintamutációs szobán áthaladó amőbának a mintája változik (c).

A példában (7. ábra) a játékosok a sárga laboratóriumból (1) megszökött lila csíkos, csápos amőbát keresik, amely a fehér nyíl irányába menekült. A nyilat követve a játékosok elérkeznek egy Mintamutációs szobához (2) anélkül, hogy megtalálták volna az amőbát. Mostantól egy lila pöttyös, csápos amőbát kell keresniük. A megadott irányba folytatva a keresést elérnek egy Színmutációs szobába (3) anélkül, hogy megtalálták volna az amőbát. Ettől kezdve egy piros pöttyös, csápos amőba után kutatnak. Tovább haladva a játékosok elérnek egy szellőzőnyíláshoz (4), de az amőbát még mindig nem találták meg. Átugorják az összes lapkát, ami eközött és a következő szellőzőnyílás (5) között van, majd onnan folytatják a keresést, míg végül megtalálják az amőbát (6).

Megjegyzés: az amőbák törekeny lények, és nem bírnak ki háromnál több mutációt! Ha egy amőba egy körben áthalad a negyedik mutációs szobán is, azonnal eltűnik. A kört az a játékos nyeri, aki először megérinti a negyedik mutációs szobát, amelyben az amőba eltűnt.

A JÁTÉK VÉGE

Amikor egy játékos elsőként találja meg a megfelelő amőbát vagy mutációs szobát, győzelmét úgy jelzi, hogy magához vesz egy jelölőt. Ezután dob mind a négy kockával, és új kör veszi kezdetét.

Amelyik játékos elsőként összegyűjt 5 ilyen jelölőt, az nyeri a játékot.

JÁTÉKVÁLTOZAT

A játék gyakorlásképp, vagy fiatalabb gyerekekkel játszható mutációs szobák, vagy akár szellőzőnyílások nélkül is.

© Gigamic 2011 from a concept by Dominique Ehrhard

Dominique Ehrhard wants to thank Pierre-Nicolas Lapointe for his assistance in the creation of this game



HRENÍ MATERIÁL

25 čtvercových kartiček s obrázky; 4 kostky; 30 žetonů.

CÍL HRY

Počínaje políčkem, které padlo na kostce Laboratoře, se každý hráč snaží najít co nejrychleji měňavku určenou třemi zbývajícíchmi kostkami: Barvou, Tvarem a Vzorem.

PŘÍPRAVA HRY

Zamíchejte 25 čtvercových kartiček a rozmístěte je do kruhu. (obr. 1).

PRŮBĚH HRY

Náhodně se určí první hráč, který hodí všemi čtyřmi kostkami. Všichni hráči poté hrají najednou:

- kostky s Barvou, Tvarem a Vzorem určují měňavku, kterou je třeba najít;
Na příkladu (obr. 2), se hráči snaží najít červenou pruhovanou měňavku s chapadly;
- kostka Laboratoře určuje, odkud měňavka utekla a kterým směrem se vydala;
Na příkladu (obr. 3), musí hráči najít měňavku, která utekla ze žluté laboratoře ve směru černých šipek.

Aby hráč našel správnou měňavku určenou kostkami s Barvou, Tvarem a Vzorem, musí začít hledat od kartičky laboratoře určené kostkou Laboratoře a pokračovat po směru šipky na kostce. První hráč, který se dotkne správné měňavky, získává žeton; nejprve však hráči společně zkontrolují, že našel správnou měňavku.

Na příkladu (obr.4), musí hráči najít fialovou plazíci se měňavku s puntíky, která utekla z modré laboratoře ve směru bílé šipky. Když si prohlédneme karty ve směru bílé šipky od modré laboratoře (1), najdeme odpovídající měňavku na kartičce (2).

Chybný tah!

Někdy se hráči neshodnou a dotknou se různých měňavek. Jakmile se zkontroluje správná odpověď, každý hráč, který se dotkl nesprávné měňavky, musí vrátit jeden žeton zpět do zásoby (pokud některý z hráčů, kteří se zmýlili, nemá žádný žeton, nic se nestane).

Ventilace

Měňavky se dokáží schovat tím, že sklouznou do ventilace. Pokud hráči při hledání uprchlé měňavky narazí na první kartičku ventilace, musí vynechat všechna políčka mezi první a druhou kartičkou ventilace, poté pokračují v hledání ve stejném směru. Od třetí kartičky ventilace hráči opět vynechají všechna políčka až k první kartičce ventilace a poté pokračují dále v hledání.

Na příkladu (obr. 5), hledají hráči červenou pružovanou měňavku s chapadly, která uprchla z červené laboratoře (1) ve směru černých šipek. Při postupu správným směrem narazí na kartičku ventilace (2) aniž by našli měňavku. Poté vynechají všechny kartičky do následující ventilace (3) a poté pokračují dále v hledání měňavky (4).

Mutační komora

Při průchodu mutační komorou měňavky mění své vlastnosti (obr 6).

- Měňavka, která prošla Barevnou mutační komorou, změní svoji barvu (a).
- Měňavka, která prošla Tvarovou mutační komorou, změní svůj tvar (b).
- Měňavka, která prošla Vzorovou mutační komorou, změní svůj vzor (c).

Na příkladu (obr. 7), hráči hledají fialově pružovanou měňavku s chapadly, která utekla ze žluté laboratoře (1) ve směru bílých šipek. Při postupu správným směrem dorazí do Vzorové mutační komory narazí na kartičku ventilace (2) aniž by našli měňavku. Nyní hledají fialovou měňavku s chapadly a puntíky. Dále pokračují stejným směrem, dokud nedorazí do barevné Mutační komory (3) aniž po cestě našli měňavku. Nyní se musejí poohlédnout po červené měňavce s chapadly a puntíky. Po dalších několika krocích se ocitnou na políčku ventilace (4) aniž našli měňavku. Poté vynechají všechny kartičky do následující ventilace (5) a dále pokračují v hledání a měňavku konečně najdou (6)..

Pozor: Měňavky jsou choulostivé, proto nedokáží přežít více než tři mutace! Jakmile měňavka projde během kola přes čtvrtou mutační komoru, okamžitě zmizí. Vítězem se stává hráč, který se jako první dotkne poslední čtvrté mutační komory, ve které měňavka zmizela!

KONEC HRY

Hráč, který najde jako první správnou měňavku nebo mutační místnost, si vezme na znamení vítězství žeton a hodí všemi čtyřmi kostkami, a tak začne další lov.

Vítězem se stává hráč, který jako první získá pět žetonů.

VARIANTA PRAVIDEL

Při první hře nebo pokud budete hrát s malými dětmi, můžete hru hrát bez mutačních místností, případně i bez kartiček ventilace.

© Gigamic 2011 from a concept by Dominique Ehrhard

Dominique Ehrhard wants to thank Pierre-Nicolas Lapointe for his assistance in the creation of this game



CONȚINUT

25 de cărți de joc ilustrate, 4 zaruri, 30 de jetoane.

SCOPUL JOCULUI

Pornind din pătratul arătat de zarul Laborator, fiecare jucător încearcă să găsească pe cât de rapid posibil, amiba a cărei caracteristici sunt indicate de celelalte trei zaruri: Culoare, Formă, Model.

PREGĂTIREA JOCULUI

Amestecăm cele 25 de cartoane ilustrate și le așezăm într-un cerc (vezi figura 1).

DESFĂȘURAREA JOCULUI

Primul jucător este ales aleatoriu. El aruncă cele patru zaruri.

Apoi cu toții jucăm în același timp:

- Zarul Culoare, Formă, Model indică amiba care trebuie să fie găsită;

În exemplu (figura 2), jucătorii trebuie să găsească amiba roșie, cu dungi și cu tentacule;

- Zarul Laborator indică locul de unde a evadat amiba și încotro a luat-o;

În exemplu (figura 3), jucătorii trebuie să găsească amiba pornind din Laboratorul galben, în direcția săgeții negre.

Pentru a găsi amiba indicată de zarurile Culoare, Formă, Model, vom porni căutarea din Laboratorul indicat de zarul Laborator, în direcția săgeții desenate pe zar. Primul dintre noi care atinge amiba potrivit, câștigă un contor, după ce și ceilalți dintre noi constată că amiba corectă a fost găsită.

În exemplu (figura 4), jucătorii trebuie să găsească amiba târătoare mov, cu pete. Ea a scăpat din Laboratorul albastru și a fugit în direcția săgeții albe. Pornind din Laboratorul albastru și urmând drumul cărților (1) în direcția săgeții albe, vom descoperi amiba (2).

Eroare!

Uneori ne vom confrunta cu cazuri în care nu vom cădea de acord și vom atinge amibe diferite. După ce vom verifica, aceia dintre noi care au ales amiba greșită cedează un jeton (dacă acela care a greșit nu are niciun jeton la care să renunțe, nu se va întâmpla nimic).

Gurile de aerisire

Amibele se pot ascunde târându-se prin gurile de aerisire. Dacă, atunci când urmăm o amibă, ajungem în dreptul unei aerisiri, atunci vom înainta direct până la următoarea aerisire, sărind peste toate celelalte pătrățele. Ne vom continua căutarea pornind de la această a doua aerisire, urmând aceeași direcție. La a treia gură de aerisire, jucătorul va ignora celelalte pătrățele și se va întoarce la prima ventilație, luând căutarea de la capăt.

În exemplu (figura 5), jucătorii caută o amibă roșie, cu dungi și cu tentacule, care a evadat din Laboratorul roșu (1), în direcția săgeții negre. Urmând drumul construit din pătrățele, în direcția indicată, jucătorul ajunge la o aerisire (2) fără a găsi amiba. El sare peste toate pătrățelele și ajunge la următoarea ventilație (3) și pornește din nou în căutarea amibei (4).

Camerele de mutație

Amibele se modifică atunci când trec printr-o cameră de mutație (figura 6).

- O amibă care trece prin Camera de mutație a Culoarii, va avea altă culoare (a).
- O amibă care trece prin Camera de mutație a Formei, își va modifica forma (b).
- O amibă care trece prin Camera de mutație a Modelului, va căpăta alt model (c).

În exemplu (figura 7), jucătorii caută o amibă mov, cu dungi și tentacule, evadată din Laboratorul galben (1), în direcția săgeții albe. Urmând această direcție pe calea creată de pătrățele, ei ajung la Camera de mutație a Modelului (2), fără să fi găsit amiba. Acum ei au de căutat o amibă transformată: mov, cu pete și tentacule. Urmează pătrățelele în aceeași direcție, ajung la Camera de mutație a Culoarii (3), negăsind încă amiba. De acum ei vor căuta amiba roșie cu pete și cu tentacule. Urmează în continuare pătrățelele și ajung la o gură de aerisire (4) înainte de a găsi amiba. Ei sar peste toate pătrățelele și ajung direct la următoarea aerisire (5), unde continuă să caute, găsind în final amiba potrivită (6).

Notă: amibele sunt ființe fragile care nu pot să supraviețuiască mai mult de patru mutări! Dacă o amibă trece prin patru Camere de mutație în același joc, ea va dispărea imediat. În acest caz, câștigător va fi acela care va atinge a patra și ultima Cameră de mutație prin care trece amiba căutată!

FINALUL JOCULUI:

Când unul dintre noi găsește amiba corectă sau Camera de mutație corectă, el primește un jeton pentru a-i marca victoria și el va fi cel care va arunca cele patru zaruri pentru a începe o nouă vânătoare.

Primul dintre noi care primește cinci jetoane, câștigă jocul.

VARIANTĂ DE JOC

Pentru a ne obișnui cu acest joc, sau pentru a juca cu cei mici, putem să renunțăm la Camerele de mutație sau chiar și la aerisiri.

© Gigamic 2011 from a concept by Dominique Ehrhard

Dominique Ehrhard wants to thank Pierre-Nicolas Lapointe for his assistance in the creation of this game



VSEBINA

25 ilustriranih igralnih polj; 4 kocke; 30 žetonov

CILJ IGRE

Igra se začne na polju, na katerega pokaže laboratorijska kocka. Igralci, kar se da hitro, skušajo najti amebo, ki ustreza kriterijem ostalih treh kock: po barvi, obliki in vzorcu.

PRIPRAVA NA IGRO

Premešajte 25 igralnih polj in jih razporedite v krog (slika 1).

POTEK IGRE

Prvega igralca izberemo naključno. Le-ta vrže štiri kocke. Potem vsi igralci igrajo istočasno:

- Kocke z barvo, obliko in vzorcem določajo amebo, ki jo morajo najti.

Primer (slika 2): igralci morajo najti rdečo, črtasto amebo z lovkami.

- Laboratorijska kocka pokaže, od kod je ameba pobegnila in po kateri poti je šla.

Primer (slika 3): igralci morajo najti amebo, ki je svojo pot začela iz rumenega laboratorija in je potovala v smeri črne puščice.

Da bi našli amebo, ki po barvi, obliki in vzorcu na kockah ustreza kriterijem, morajo igralci začeti pot iz laboratorija, ki ga določi laboratorijska kocka, in potovati v smer, ki jo kažejo puščice na tej kocki. Prvi, ki se dotakne prave amebe, pridobi žeton, potem ko ostali igralci preverijo, ali ameba ustreza vsem pogojem na kockah.

Primer (slika 4): igralci morajo najti pikasto, vijolično, plazečo amebo. Ušla je iz modrega laboratorija v smeri belih puščic. Če od modrega laboratorija sledimo kartam v smeri puščic (1), bomo našli amebo, ki ustreza kriterijem (2).

Napaka!

Včasih se igralci ne strinjajo in se dotaknejo različnih ameb. Sledi preverjanje in na podlagi ugotovljenega, morajo igralci, ki so izbrali napačno amebo, vrniti žeton (če igralec, ki je naredil napako, žetona nima, se ne zgodi nič).

Odprtina za zrak

Amebe se lahko skrivajo tako, da zdrsnejo v odprtine za zrak. Če igralec, medtem ko gre po poti, po kateri naj bi šla ameba, naleti na odprtino za zrak, preskoči, oz. izpusti vsa polja med to in naslednjo (drugo) odprtino za zrak. Amebo ponovno išče od druge odprtine za zrak (ker se je ameba pri tej odprtini »vrnila« na igralna polja) in nadaljuje v smeri, v kateri je iskal že ves čas. Pri tretji odprtini za zrak, ameba ponovno zdrsne ven

iz igralnega polja in igralec izpusti oz. ne upošteva nobenega igralnega polja do prve odprtine za zrak, potem pa ponovno išče naprej.

Primer (slika 5): igralci iščejo rdečo, progasto amebo z lovkami, ki je ušla iz rdečega laboratorija (1) v smeri črnih puščic. Če sledimo igralnim poljem v tej smeri, pridemo do odprtine za zrak (2), ne da bi našli amebo. Do naslednje odprtine za zrak (3) preskočimo vsa igralna polja in amebo ponovno začnemo iskati od te odprtine naprej(4).

Sobe za spremembe

Amebe se spremenijo, ko gredo skozi sobe za spremembe (slika 6).

- Ameba, ki je šla skozi sobo za spremembo barve, spremeni barvo (a).
- Ameba, ki je šla skozi sobo za spremembo oblike, spremeni obliko (b).
- Ameba, ki je šla skozi sobo za spremembo vzorca, spremeni vzorec (c).

Primer (slika 7), igralci iščejo vijolično, črtasto amebo z lovkami, ki je ušla iz rumenega laboratorija (1) v smeri belih puščic. Če sledimo igralnim poljem v tej smeri, pridemo v sobo za spremembo vzorca (2), med tem pa amebe še nismo našli. Od te sobe naprej, moramo iskati pikasto vijolično amebo z lovkami. Z nadaljevanjem iskanja po igralnih poljih pridemo do sobe za spremembo barve (3) (amebe vmes nismo našli). Od te sobe dalje iščemo rdečo pikasto amebo z lovkami. Nadaljujemo z iskanjem po igranih poljih in pridemo do odprtine za zrak (4), amebe pa še nismo našli. Igralna polja do naslednje odprtine za zrak (5) izpustimo in šele potem ponovno pričnemo z iskanjem in končno najdemo amebo (6).

Opozorilo: Amebe so zelo občutljive in ne zmorejo preživeti več kot 4 mutacije! Če gre ameba v enem krogu skozi 4 sobe za spremembe, izgine. Zmagovalec kroga je igralec, ki se prvi dotakne četrte (zadnje) sobe za spremembo, skozi katero je šla ameba!

KONEC IGRE

Ko igralec najde pravo amebo ali pravo sobo za spremembo, dobi žeton, kot nagrado za zmago v igralnem krogu, nato pa vrže vse 4 kocke, da se lov na amebe ponovno prične. Prvi, ki zbere pet žetonov, postane zmagovalec igre.

RAZLIČICA IGRE

Ko se na igro šele navajate, ali pa, ko igrate z mlajšimi otroki, lahko igro igrate brez sob za spremembe, lahko pa tudi brez odprtin za zrak.

© Gigamic 2011 from a concept by Dominique Ehrhard

Dominique Ehrhard wants to thank Pierre-Nicolas Lapointe for his assistance in the creation of this game



САДРЖАЈ

25 поља са сликом; 4 коцке; 30 жетона

ЦИЉ ИГРЕ

Играч почиње на пољу, на којег покаже лабораторијска коцка. Играчи што пре покушају наћи амебу, која одговара захтевима остале три коцке: по боји, облику и узорку.

ПРИПРЕМА

Промешајте 25 поља и ставите их у круг (слика 1).

КАКО СЕ ИГРА

Првог играча изаберемо насумиче. Тај баци цетири коцке. Затим сви играчи играју истовремено:

- коцке са бојом, обликом и узорком одређују амебу, коју морају наћи.

Пример (слика 2): играчи морају наћи црвену, пругасту амебу са краковима.

- Лабораторијска коцка покаже, одакле је амеба побегла и по којем је путу ишла.

Пример (слика 3): играчи морају наћи амебу, која је пут започела из жутог лабораторија и путовала у смер црних стрелица.

Да би пронашли амебу, која по боји, облику и узорку на коцкама одговара захтевима, морају играчи почети пут из лабораторија, којег одреди лабораторијска коцка и путовати у смеру, коју показују стрелице на тој коцки. Први, који се дотакне праве амебе, освоји жетон тек након што остали играчи провере, да ли амеба одговара свим условима на коцкама.

Пример (слика 4): играчи морају наћи тачкасту, љубичасту, пузаву амебу. Побегла је из плавог лабораторија у смеру белих стрелица. Ако следимо пољима у смеру стрелица од плавог лабораторија (1), наћи ћемо амебу, која одговара тим условима (2).

Грешка!

Понекад се играчи не слажу и дотакну више различитих амеба. Следи проверавање и у складу са установљеним морају играчи, који су изабрали погрешну амебу, оставити један свој жетон (ако играч, који је направио грешку, нема жетона, ништа се не догоди).

Отвор за ваздух

Амебе се могу сакрити тако, да склизну у отворе за ваздух. Ако играч на путу, по којем би требала ићи амеба, наиђе на отвор за ваздух, прескочи и испусти сва поља

између тог и следећег (другог) отвора за ваздух. Амебу поново тражи од другог отвора за ваздух (јер се је амеба код тог отвора »вратила« на поље за играње) и наставља је тражити у истом смеру даље. Код трећег отвора за ваздух, амеба поново склиже из поља за играње и играч спусти сва играћа поља до следећег отвора за ваздух, затим поново тражи даље.

Пример (слика 5): играчи траже црвену, пругасту амебу с краковима, која је побегла из црвеног лабораторија (1) у смеру црних стрелица. Ако следимо играчким пољима у том смеру, дођемо до отвора за ваздух (2) и не нађемо амебу. До следећег отвора за ваздух (3) прескочимо сва играча поља и поново почнемо тражити амебу од тог отвора (4).

Собе за промене

Амебе се промене кад пролазе кроз собе за промене (слика 6).

- Амеба која је прошла кроз собу за промену боје, промени боју (а).
- Амеба која је прошла кроз собу за промену облика, промени облик (б).
- Амеба која је прошла кроз собу за промену узорка, промени узорак (ц).

Пример (слика 7): играчи траже љубичасту, пругасту амебу са краковима, која је побегла из жутог лабораторија у смеру белих стрелица. Ако следимо играчким пољима у том смеру, дођемо у собу за мењање узорка (2), током тог времена амебе нисмо пронашли. Из ове собе даље морамо тражити тачкасту, љубичасту амебу са краковима. У наставку тражења по играчким пољима стигнемо до собе за промену боје (3) (током тог времена амебу нисмо пронашли). Од те собе даље тражимо црвену, тачкасту амебу са краковима, настављамо са тражењем по играчким пољима и стигнемо до отвора за ваздух (4), а амебу још нисмо пронашли. Играча поља до следећег отвора за ваздух (5) испустимо и затим поново почнемо са тражењем. Коначно пронађемо амебу (6).

Упозорење: амебе су јако осетљиве и не могу преживети више од четири мутације! Ако амеба у једном кругу прође кроз четири собе за промене, нестане. Победник круга је играч, који се први дотакне четврте (последње) собе за промене, кроз коју је прошла амеба!

КРАЈ ИГРЕ

Кад играч нађе праву амебу или праву собу за промене, добије жетон као награду за победу у том кругу. Затим баца све четири коцке, да поново почне лов на амебе. Први играч, који скупиле пет жетона је победник игре.

ВЕРЗИЈА ИГРЕ

Кад се на игру тек навикавате или кад играте са млађом децом, можете играти без просторија за промене и без отвора за ваздух.

© Gigamic 2011 from a concept by Dominique Ehrhard

Dominique Ehrhard wants to thank Pierre-Nicolas Lapointe for his assistance in the creation of this game



SADRŽAJ

25 polja sa slikom; 4 kocka; 30 žetona

CILJ IGRE

Igrač počinje na polju, na kojeg pokaže laboratorijska kocka. Igrači čim prije pokušaju naći amebu, koja odgovara zahtjev ostalih triju kocki: po boji, obliku i uzorku.

PRIPREMA NA IGRU

Promiješajte 25 polja i stavite ih u krug (slika 1).

KAKO IGRAMO

Prvog igrača izaberemo nasumično. Taj baci četiri kocke. Zatim svi igrači igraju istovremeno:

- kocke s bojom, oblikom i uzorkom određuju amebu, koju moraju naći.
Primjer (slika 2): igrači moraju naći crvenu, prugastu amebu s krakovima.
- Laboratorijska kocka pokaže, odakle je ameba pobjegla i po kojem je putu išla.
Primjer (slika 3): igrači moraju naći amebu, koja je put započela iz žutog laboratorija i putovala u smjer crnih strelica.

Da bi pronašli amebu, koja po boji, obliku i uzorku na kockama odgovara kriterijima, moraju igrači početi put iz laboratorija, kojeg odredi laboratorijska kocka i putovati u smjeru, koju pokazuju strelice na toj kocki. Prvi, koji se dotakne prave amebe, osvoji žeton tek kad ostali igrači provjere, da li ameba odgovara svim uvjetima na kockama.

Primjer (slika 4): igrači moraju naći točkastu, ljubičastu, puzavu amebu. Pobjegla je iz plavog laboratorija u smjeru bijelih strelica. Ako slijedimo poljima u smjeru strelica od plavog laboratorija (1), naći ćemo amebu, koja odgovara kriterijima (2).

Pogreška!

Ponekad se igrači ne slažu i dotaknu više različitih amebe. Slijedi provjeravanje i sukladno sa ustanovljenim moraju igrači, koji su izabrali pogrešnu amebu, ostaviti jedan svoj žeton (ako igrač, koji je napravio pogrešku, nema žetona, ništa se ne dogodi).

Otvor za zrak

Amebe se mogu sakriti tako, da skliznu u otvore za zrak. Ako igrač na putu, po kojem bi trebala ići ameba, naiđe na otvor za zrak, preskoči i ispusti sva polja između tog i sljedećeg (drugog) otvora za zrak. Amebu ponovno traži od drugog otvora za zrak (jer se je ameba kod tog otvora „vratila“ na polje za igranje) i nastavlja ju tražiti u istom smjeru

dalje. Kod trećeg otvora za zrak, ameba ponovo skliže iz polja za igranje i igrač spusti sva igrača polja do sljedećeg otvora za zrak, zatim ponovo traži dalje.

Primjer (slika 5): igrači traže crvenu, prugastu amebu s krakovima, koja je pobjegla iz crvenog laboratorija (1) u smjeru crnih strelica. Ako slijedimo igračim poljima u tom smjeru, dođemo do otvora za zrak (2) i ne nađemo amebu. Do sljedećeg otvora za zrak (3) preskočimo sva igrača polja i ponovo počnemo tražiti amebu od tog otvora (4).

Sobe za promjene

Amebe se promjene kad prolaze kroz sobe za promjene (slika 6).

- Ameba koja je prošla kroz sobu za promjenu boje, promjeni boju (a).
- Ameba koja je prošla kroz sobu za promjenu oblika, promjeni oblik (b).
- Ameba koja je prošla kroz sobu za promjenu uzorka, promjeni uzorak (c).

Primjer (slika 7): igrači traže ljubičastu, prugastu amebu s krakovima, koja je pobjegla iz žutog laboratorija u smjeru bijelih strelica. Ako slijedimo igračim poljima u tom smjeru, dođemo u sobu za mijenjanje uzorka (2), tijekom tog vremena amebe nismo pronašli. Iz ove sobe dalje moramo tražiti točkastu, ljubičastu amebu s krakovima. U nastavku traženja po igračim poljima stignemo do sobe za promjenu boje (3) (tijekom tog vremena amebu nismo pronašli). Od te sobe dalje tražimo crvenu, točkastu amebu sa krakovima, nastavljamo s traženjem po igračim poljima i stignemo do otvora za zrak (4), a amebu još nismo pronašli. Igrača polja do sljedećeg otvora za zrak (5) ispuštimo i zatim ponovo počnemo s traženjem. Konačno pronađemo amebu (6).

Upozorenje: amebe su jako osjetljive i ne mogu preživjeti više od četiri mutacija! Ako ameba u jednom krugu prođe kroz četiri sobe za promjene, nestane. Pobjednik kruga je igrač, koji se prvi dotakne četvrtе (zadnje) sobe za promjene, kroz koju je išla ameba!

KRAJ IGRE

Kad igrač nađe pravu amebu ili pravu sobu za promjene, dobije žeton kao nagradu za pobjedu u igračem krugu. Zatim baci sve četiri kocke, da ponovo počne lov na amebe. Prvi igrač, koji skupi pet žetona, postane pobjednik igre.

VERZIJA IGRE

Kad se na igru tek navikavate ili kad igrate s mlađom djecom, možete igrati bez soba za promjene i bez otvora za zrak.

© Gigamic 2011 from a concept by Dominique Ehrhard

Dominique Ehrhard wants to thank Pierre-Nicolas Lapointe for his assistance in the creation of this game



محتویات جعبه

۲۵ مربع طرح دار؛ ۴ تاس؛ ۳۰ شمارنده.

هدف بازی

با شروع از کارتی که تاس آزمایشگاه مشخص می‌کند، هر بازیکن تلاش می‌کند تا آمیبی را که تاس‌های رنگ، شکل و نقش، تعیین کرده‌اند، در کوتاه‌ترین زمان ممکن، پیدا کند.

آماده سازی

۲۵ مربع را بر بزنید و به شکل دایره بچینید (به شکل ۱ مراجعه کنید).

چگونگی بازی

آغازکننده بازی به طور اتفاقی تعیین شده و هر ۴ تاس را می‌ریزد. سپس تمامی بازیکنان، به طور همزمان بازی می‌کنند:

- تاس‌های رنگ، شکل و نقش، تعیین کننده آمیبی هستند که باید پیدا شود؛
(مثال (تصویر ۲): بازیکنان باید به دنبال آمیب قرمز رنگ راه راه تازک دار بگردند).
- تاس آزمایشگاه، نشان می‌دهد که آمیب از کجا فرار کرده و به کدام سمت رفته است؛
(مثال (تصویر ۳): بازیکنان باید مسیر جستجو برای آمیب را از آزمایشگاه زرد شروع کرده و در جفتی که پیکان‌های سیاه نشان می‌دهند، ادامه دهند).
- برای پیدا کردن آمیبی که تاس‌های رنگ، شکل و نقش، تعیین کرده‌اند، بازیکنان باید از آزمایشگاهی که تاس آزمایشگاه مشخص کرده و در جفتی که پیکان روی تاس آزمایشگاه نشان داده است، شروع کنند. نخستین بازیکنی که آمیب مورد نظر را با انگشت لمس کند، یکی از شمارنده‌ها را می‌برد؛ البته پس از آن که بقیه بازیکنان، صحت انتخاب او را تأیید کنند.
- (مثال (تصویر ۴): بازیکنان باید به دنبال آمیب بنفش خال خال خزنده باشند. این آمیب از آزمایشگاه آبی و در جفتی که پیکان سفید نشان می‌دهد، فرار کرده است. با دنبال کردن کارت‌ها از آزمایشگاه آبی (۱) به بعد، در جهت پیکان سفید، می‌توانیم آمیب را در (۲) پیدا کنیم.

خطا!

گاهی بازیکنان با هم اختلاف دارند و آمیب‌های متفاوتی را لمس می‌کنند. بعد از بررسی، بازیکن یا بازیکنانی که آمیب اشتباهی را لمس کرده باشند، باید یکی از شمارنده‌هایشان را پس بدهند (اگر یکی از بازیکنان، هیچ شمارنده‌ای برای پس دادن نداشته باشد، اتفاقی نخواهد افتاد).

دریچه‌های هوا

آمیب‌ها می‌توانند با لغزیدن داخل دریچه‌های هوا، خود را پنهان کنند. اگر در هنگام دنبال کردن مسیر آمیب، بازیکنان به یکی از دریچه‌های هوا برسند، تمامی کارت‌های بین آن دریچه و دریچه بعدی را نا دیده گرفته و مسیر را از دریچه بعدی و در همان جهت ادامه می‌دهند. در هنگام رسیدن به دریچه سوم، بازیکنان تمامی کارت‌ها را تا رسیدن دوباره به دریچه اول، نا دیده می‌گیرند و جستجو را از اول آغاز می‌کنند.

مثال (تصویر ۵): بازیکنان به دنبال آمیب قرمز رنگ راه راه تاژک داری هستند که از آزمایشگاه قرمز (۱) و در جهت پیکان سیاه فرار کرده است. با دنبال کردن کارت‌ها در این جهت، بازیکنان قبل از پیدا کردن آمیب، به یک دریچه‌ی هوا (۲) می‌رسند. آن‌ها تمامی کارت‌های بعد از این دریچه را تا دریچه‌ی بعدی (۳) نا دیده گرفته و جستجو برای آمیب را از این دریچه (۳) از سر می‌گیرند.

اتاق‌های دگردیسی

آمیب‌ها با گذشتن از اتاق‌های دگردیسی، تغییر می‌کنند (تصویر ۶).
• آمیبی که از اتاق دگردیسی رنگ می‌گذرد، تغییر رنگ می‌دهد (a).
• آمیبی که از اتاق دگردیسی شکل می‌گذرد، تغییر شکل می‌دهد (b).
• آمیبی که از اتاق دگردیسی نقش می‌گذرد، تغییر نقش می‌دهد (c).
مثال (تصویر ۷): بازیکنان به دنبال آمیب بنفش راه راه تاژک داری هستند که از آزمایشگاه زرد (۱) و در جهت پیکان سفید فرار کرده است. با دنبال کردن کارت‌ها در جهت مشخص شده، بازیکنان قبل از پیدا کردن آمیب، به اتاق دگردیسی نقش (۲) می‌رسند. از این به بعد، آن‌ها باید به دنبال آمیب بنفش خال خال تاژک دار بگردند. با ادامهی مسیر در همان جهت، آن‌ها قبل از پیدا کردن آمیب، به اتاق دگردیسی رنگ (۳) می‌رسند. حالا آن‌ها باید آمیب قرمز رنگ خال خال تاژک دار را پیدا کنند. با ادامهی مسیر، بازیکنان قبل از پیدا کردن آمیب، به یک دریچه‌ی هوا (۴) می‌رسند. آن‌ها تمامی کارت‌ها را تا دریچه‌ی بعدی (۵) نا دیده گرفته و جستجو را از دریچه‌ی دوم به بعد ادامه می‌دهند تا این که بالاخره آمیب (۶) را پیدا می‌کنند.

نکته: آمیب‌ها بسیار آسیب‌پذیرند و بیش از ۴ دگردیسی را تاب نمی‌آورند! اگر یکی از آمیب‌ها، در یک نوبت بازی، از ۴ اتاق دگردیسی گذر کند، ناگهان ناپدید می‌شود. در این حالت، برنده کسی است که چهارمین و آخرین اتاق دگردیسی را که آمیب از آن گذر کرده است، لمس کند!

پایان بازی

وقتی که یکی از بازیکنان، آمیب یا اتاق دگردیسی درست را بیابد، یکی از شمارنده‌ها را به نشانه‌ی پیروزی در آن دست، برای خودش بر می‌دارد و سپس بار دیگر تاس می‌ریزد تا جستجویی تازه آغاز شود. نخستین بازیکنی که ۵ شمارنده به دست بیاورد، برنده‌ی بازی است.

شکل دیگر بازی

پیش از آن که بازیکنان، مهارت کافی را به دست بیاورند و یا برای بازی با بچه‌های کوچک‌تر، می‌توان بازی را بدون اتاق‌های دگردیسی و حتی بدون دریچه‌های هوا انجام داد.



СОСТАВ ИГРЫ

- 25 тайлов с картинками;
- 4 кубика;
- 30 жетонов.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Начиная с тайла, указанного на кубике Лаборатории, каждый игрок старается как можно быстрее найти определённую амёбу, руководствуясь тремя отличительными особенностями, обозначенными тремя кубиками: кубиком Цвета, кубиком Формы и кубиком Узора.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте 25 тайлов и расположите их в форме круга (Рис. 1).

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Случайным образом выберите первого игрока. Он бросает 4 кубика. После этого все игроки действуют одновременно:

- Кубики Цвета, Формы и Узора определяют амёбу, которую необходимо найти; *На рис. 2 игрокам нужно найти красно-оранжевую полосатую амёбу с щупальцами.*
- Кубик Лаборатории показывает место, откуда сбежала амёба и в какую сторону она направилась.

На рис. 3 игрокам нужно найти амёбу, начав поиски с жёлтой лаборатории и двигаясь в направлении чёрной стрелки.

Чтобы найти амёбу, обозначенную кубиками Цвета, Формы и Узора, игрокам нужно начать поиск из лаборатории, указанной кубиком Лаборатории, и двигаться в направлении стрелки, указанной на кубике Лаборатории. Игрок, первым коснувшийся правильной амёбы, получает один жетон. Другие игроки должны проверить, правильную ли амёбу нашел их товарищ.

На рис. 4 игрокам нужно найти фиолетово-голубую пятнистую амёбу с двумя глазами. Она сбежала из голубой лаборатории и двинулась в направлении белой стрелки. Следуя тайлам, расположенным после тайла голубой лаборатории (1) в направлении белой стрелки, мы находим амёбу (2).

Ошибка!

Иногда игроки ошибаются и дотрагиваются до неправильных амёб. После проверки игрок (или игроки), выбравший неправильную амёбу, возвращает один жетон (если у игрока, допустившего ошибку, нет жетонов, он ничего не теряет).

Вентиляция

Амёбы могут прятаться в вентиляционных шахтах. Если во время поиска амёбы по пути вам встречается тайл вентиляции, пропустите все тайлы между этой и следующей вентиляцией. Продолжите искать амёбу, начиная с тайла со второй вентиляцией и двигаясь в прежнем направлении. Столкнувшись с ещё одной (третьей по счёту) вентиляцией, пропустите все тайлы, находящиеся между третьей и первой вентиляцией и продолжите поиски с первой вентиляции.

На рис. 5 игроки ищут красно-оранжевую полосатую амёбу с щупальцами, которая сбежала из красной лаборатории (1) в направлении чёрной стрелки. Двигаясь в нужном направлении игроки доходят до вентиляции (2), не найдя амёбу. Они пропускают тайлы между первой и второй вентиляциями (3) и продолжают поиски амёбы (4).

Комнаты мутации

Амёбы видоизменяются, когда проходят через комнаты мутации.

- Амёба, которая проходит через комнату мутации Цвета, меняет цвет [Рис. 6, а)].
- Амёба, которая проходит через комнату мутации Формы, меняет форму [Рис. 6, b)].
- Амёба, которая проходит через комнату мутации Узора, меняет узор [Рис. 6, c)].

На рис. 7 игроки ищут фиолетово-голубую полосатую амёбу с щупальцами, которая сбежала из жёлтой лаборатории (1) в направлении белой стрелки. Двигаясь по тайлам в нужном направлении, они доходят до комнаты мутации Узора (2) не найдя амёбу. Теперь они ищут фиолетово-голубую пятнистую амёбу с щупальцами. Двигаясь по тайлам в нужном направлении, они доходят до комнаты мутации Цвета (3) не найдя амёбу. Теперь они ищут красную пятнистую амёбу с щупальцами. Двигаясь по тайлам в нужном направлении, игроки доходят до вентиляции (4) не найдя амёбу. Они пропускают все тайлы между этой и следующей вентиляциями (5), затем возобновляют поиски и, наконец, находят амёбу (6).

Примечание: амёбы - нежные создания и не могут пережить больше четырёх мутаций! Если амёба в одном раунде проходит через 4 комнаты мутации, она исчезает. Победителем становится игрок, первым коснувшийся четвёртой (и последней для амёбы) комнаты мутации, через которую прошла амёба!

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда игрок находит правильную амёбу или правильную комнату мутации, он берёт один жетон, чтобы тем самым отметить свою победу. После этого он бросает 4 кубика, чтобы начать охоту за новой амёбой.

Победителем в игре становится игрок, первым набравший 5 жетонов.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ПРАВИЛА

Чтобы лучше познакомиться с игрой или играть с маленькими детьми, вы можете исключить из игры комнаты мутации и вентиляции.

© Gigamic 2011 from a concept by Dominique Ehrhard

Dominique Ehrhard wants to thank Pierre-Nicolas Lapointe for his assistance in the creation of this game



CONTEÚDO

25 casas ilustradas, 4 dados, 30 fichas

OBJECTIVO DO JOGO

A partir da casa indicada pelo dado Lab, cada jogador procura ser o primeiro a encontrar a amiba indicada pelos 3 dados Cor, Forma e Padrão.

PREPARAÇÃO DO JOGO

Misturam-se as 25 casas e colocam-se lado a lado formando um círculo (fig. 1).

DESENROLAR DA PARTIDA

Tira-se à sorte o primeiro jogador que lança os 4 dados e de seguida todos os jogadores jogam em simultâneo:

- os dados Cor, Forma e Padrão indicam qual a amiba que é preciso encontrar; *no exemplo (fig. 2) é preciso encontrar a amiba com tentáculos, de cor encarnada e às riscas;*
- o dado Lab indica de onde e em que direcção é que a amiba fugiu; *no exemplo (fig. 3) deve-se procurar a partir do laboratório amarelo e no sentido indicado pela seta preta.*

Para encontrar a amiba indicada pelos dados Cor, Forma e Motivo, é assim preciso partir do laboratório indicado pelo dado Lab, no sentido da seta indicada pelo dado. O primeiro jogador a pousar a mão sobre a amiba procurada ganha uma ficha, depois dos adversários verificarem que tinha razão.

Ops... parece que foi engano!

Quando os adversários verificam se a amiba escolhida pelo jogador era efectivamente a amiba procurada, podem chegar à conclusão de que o jogador se enganou. Neste caso, o jogador que se enganou deve devolver uma das suas fichas (se não tiver fichas para devolver não acontece nada). O mesmo se passa se for mais do que um jogador a enganar-se.

Grelhas de ventilação

As amibas gostam de se esconder, escapando-se pelas grelhas de ventilação. Se, ao seguir o caminho percorrido por uma amiba, se encontra uma grelha de ventilação, não se consideram todas as casas seguintes até à próxima grelha. Retomam-se as buscas a partir desta segunda grelha, continuando a avançar no mesmo sentido. Se ao chegar à terceira grelha de ventilação ainda não se encontrou a amiba, ignoram-se todas as casas seguintes até chegar à primeira grelha de ventilação, a partir da qual se retomarão as buscas.

No exemplo (fig. 5), procura-se uma amiba com tentáculos, encarnada e às riscas que fugiu do laboratório encarnado (1) no sentido da seta preta. Seguindo as casas nesse sentido, chega-se a uma grelha de ventilação (2) sem ainda ter encontrado a amiba. Ignoram-se todas as casas até à próxima grelha de ventilação (3) e retomam-se as buscas a partir daí até encontrar a amiba (4).

Câmaras de mutação

As amibas que passam por câmaras de mutação (fig. 6) alteram as suas características:

- uma amiba que passa pela câmara de mutação Cor, muda de cor (a)
- uma amiba que passa pela câmara de mutação Forma, muda de forma (b)
- uma amiba que passa pela câmara de mutação Padrão, muda de padrão (c)

No exemplo (fig. 7), procura-se uma amiba de tentáculos, de cor roxa e às riscas que se escapou do laboratório amarelo (1) no sentido da seta branca. Seguindo as casas nesse sentido, chega-se à câmara de mutação Padrão (2) sem ter ainda encontrado a amiba; sendo assim, procura-se agora uma amiba de tentáculos, de cor roxa e às pintas. Seguindo as casas sempre no mesmo sentido, chega-se a uma câmara de mutação Cor (3) sem ter ainda encontrado a amiba; sendo assim, procura-se agora uma amiba de tentáculos, de cor encarnada e às pintas. Seguindo as casas no mesmo sentido, chega-se a uma grelha de ventilação (4) sem ter ainda encontrado a amiba. Ignoram-se todas as casas até à próxima grelha de ventilação (5) e retomam-se as buscas a partir daí para finalmente encontrar a amiba (6).

Atenção: as amibas são frágeis e não aguentam mais do que 4 mutações! Uma amiba que, na mesma jogada, passa por 4 câmara de mutação desaparece de imediato. O vencedor é então o primeiro a posar a sua mão sobre a quarta e última câmara de mutação pela qual a amiba passou!

FINAL DA PARTIDA

Assim que um jogador encontrou a amiba certa (ou a câmara de mutação certa), ganha uma ficha e relança os 4 dados para iniciar uma nova busca. O primeiro jogador a juntar 5 fichas ganha a partida.

VARIANTES

Para se familiarizar com o jogo ou para jogar com os mais novos, pode jogar-se sem câmaras de mutação e mesmo sem grelhas de ventilação.

© Gigamic 2011 from a concept by Dominique Ehrhard

Dominique Ehrhard wants to thank Pierre-Nicolas Lapointe for his assistance in the creation of this game



İÇİNDEKİLER

25 adet resimli kart, 4 adet zar, 30 adet pul.

OYUNUN AMACI

Her bir oyuncu laboratuvar zarında belirtilen karttan başlayarak Renk, Şekil ve Desen zarlarında gelen seçeneklerin oluşturduğu amibi bulmaya çalışır.

HAZIRLIK

25 kartı karıştırıp tümü bir daire oluşturacak şekilde dizin (Şekil 1).

OYUN

Oyuna ilk olarak başlayacak kişi rastgele seçilir ve dört zarı da aynı anda atar. Bu aşamadan sonra tüm oyuncular birlikte oynar:

- Renk, Şekil ve Desen zarları hangi amibin bulunacağını belirtir;
Örnekte (Şekil 2), oyuncuların vantuzlu kırmızı çizgili amibi bulmaları gerekir.
- Laboratuvar zarı amibin nereden ve hangi yöne doğru kaçtığını gösterir.
Örnekte (Şekil 3), oyuncuların sarı laboratuvardan siyah oklar yönünde kaçan amibi bulmaları gerekir.

Atıldığında Renk, Şekil ve Desen zarlarında gelen özelliklerin oluşturduğu amibi bulmak için oyuncuların Laboratuvar zarında gelen laboratuvarı kullanarak yine zarın üzerinde belirtilen yönde ilerlemeleri gerekir. Doğru amibe dokunan ilk oyuncu, diğer tüm oyuncular doğru amibin bulunduğunu kontrol ettikten sonra, bir pul kazanır.

Örnekte (Şekil 4), oyuncuların sürünen benekli mor bir amibi bulmaları gerekmektedir. Bu amip mavi laboratuvarı beyaz oklar yönünde kaçırmıştır. Mavi laboratuvarı (1) sonra gelen kartları beyaz oklar yönünde izleyerek amibi (2) numarada bulabiliriz.

Yanlış!

Bazen oyuncularda fikir ayrılığı olur ve farklı amiplere dokunurlar. Kontrol ettikten sonra yanlış amibe dokunmuş olan oyuncu veya oyuncular birer pullarını geri verirler (elinde pul olmayan oyuncu veya oyuncular için bu kural geçerli değildir).

Havalandırma Panelleri

Amipler havalandırma panellerine girerek saklanabilirler. Eğer oyuncular, bir amibin gittiği yolu izlerken, herhangi bir havalandırma paneline rastlarsa bir sonraki havalandırma paneline kadar olan tüm kartları atarlar. Bu iki havalandırma paneli arasındaki kartlarda amip aranmaz. Aynı yönde ilerleyerek ikinci havalandırma panelinden itibaren başlayan kartlara bakarak amibi bulmaya çalışırlar. Üçüncü havalandırma paneli ile karşılaşan

oyuncular ilk havalandırma paneline gelinceye kadar bulunan tüm kartları atlarlar ve kartlara yeniden bakmaya başlarlar.

Örnekte (Şekil 5), oyuncular kırmızı laboratuvarından (1) siyah oklar yönünde kaçmış vantuzlu kırmızı çizgili bir amip arıyorlar. Oyuncular siyah oklar yönündeki kartları takip ederken henüz amibi bulmadan havalandırma paneli (2) ile karşılaşırlar. Bir sonraki havalandırma paneline (3) kadar tüm kartları atlarlar ve bu panelden itibaren amibi tekrar aramaya başlarlar (4).

Mutasyon Odaları

Amipler mutasyon odalarından geçtikleri zaman değişime uğrarlar (Şekil 6).

- Renk mutasyonu odasından geçen amip renk değiştirir (a).
- Şekil mutasyonu odasından geçen amip şekil değiştirir (b).
- Desen mutasyonu odasından geçen amip desen değiştirir (c).

Örnekte (Şekil 7), oyuncular sarı laboratuvarından (1) beyaz oklar yönünde kaçan vantuzlu mor çizgili amibi arıyorlar. Bu yönde ilerleyen amibi izlerken, amibi henüz bulamadan Desen değişim odasına (2) ulaşırlar. Bu durumda artık vantuzlu benekli mor amibi bulmak zorundadırlar. Aynı yönde ilerlerken yine henüz amibi bulamadan Renk mutasyonu odasına (3) gelirler. Şimdi vantuzlu benekli kırmızı amibi bulmaları gerekmektedir. Aynı yönde ilerleyerek bu amibi bulmaya çalışırken bir havalandırma deliğine (4) rastlarlar. Bu durumda bir sonraki hava deliğine (5) kadar olan kartlar atlanarak aramaya devam ederler. Sonunda amibi bulurlar (6).

Dikkat: Amipler narindir ve 4. mutasyon odasından itibaren hayatta kalmaz. Eğer bir amip aynı turda 4 odadan geçerse anında yok olur. Bu durumda amibi geçtiği 4. mutasyon odasına dokunan ilk oyuncu o turu kazanır!

OYUNUN SONU

Doğru amibi veya doğru mutasyon odasını bulan oyuncu bir pul alır ve bir sonraki amip avını başlatmak için 4 zarı birden atar. 5 adet pul alabilen ilk oyuncu oyunu kazanır.

ALTERNATİF OYUN

Oyuna alışmak veya küçüklerle oynamak için oyun mutasyon odaları ve hatta havalandırma panelleri oyun dışında bırakılarak da oynanabilir.

© Gigamic 2011 from a concept by Dominique Ehrhard

Dominique Ehrhard wants to thank Pierre-Nicolas Lapointe for his assistance in the creation of this game



HERNÝ MATERIÁL

25 štvorcových kartičiek s obrázkami; 4 kocky; 30 žetónov.

CIEĽ HRY

Od políčka, ktoré padlo na kocke laboratória, sa každý hráč snaží čo najrýchlejšie nájsť meňavku určenú tromi zostávajúcimi kockami: farbou, tvarom a vzorom.

PRÍPRAVA HRY

Zamiešajte 25 štvorcových kartičiek a rozmiestnite ich do kruhu. (obr. 1).

PRIEBEH HRY

Náhodne sa určí prvý hráč, ktorý hodí všetky štyri kocky. Všetci hráči hrajú potom naraz:

- Kocky s farbou, tvarom a vzorom určujú meňavku, ktorú treba nájsť.

Na príklade (obr. 2), sa hráči snažia nájsť červenú pruhovanú meňavku s chápadlami;

- Kocka laboratória určuje, odkiaľ meňavka ušla a ktorým smerom sa vydala.

Na príklade (obr. 3), musia hráči nájsť meňavku, ktorá ušla zo žltého laboratória v smere čiernych šípok.

Na to, aby hráč našiel správnu meňavku určenú kockami s farbou, tvarom a vzorom, musí začať hľadať od kartičky laboratória určenej kockou laboratória a pokračovať v smere šípky na kocke. Prvý hráč, ktorý sa dotkne správnej meňavky, získava žetón; najprv však hráči spoločne skontrolujú, či našiel správnu meňavku.

Na príklade (obr.4) musia hráči nájsť fialovú plaziacu sa meňavku s bodkami, ktorá ušla z modrého laboratória v smere bielej šípky. Keď si prezrieme karty v smere bielej šípky od modrého laboratória (1) nájdeme zodpovedajúcu meňavku na kartičke (2).

Chybný ťah!

Niekedy sa hráči nezhodnú a dotknú sa rôznych meňaviek. Hneď ako sa skontroluje správna odpoveď, každý hráč, ktorý sa dotkol nesprávnej meňavky, musí vrátiť jeden žetón späť do zásoby (ak niektorý z pomýlených hráčov nemá žiadny žetón, nič sa nestane).

Ventilácia

Meňavky sa dokážu schovať tak, že skĺznú do ventilácie. Ak hráči pri hľadaní utečenej meňavky narazia na prvú kartičku ventilácie, musia vynechať všetky políčka medzi prvou a druhou kartičkou ventilácie, potom pokračujú v hľadaní v rovnakom smere. Od tretej kartičky ventilácie hráči opäť vynechajú všetky políčka až k prvej kartičke ventilácie a potom pokračujú ďalej v hľadaní.

Na príklade (obr. 5) hľadajú hráči červenú pruhovanú meňavku s chápadlami, ktorá ušla z červeného laboratória (1) v smere čiernych šípok. Pri postupe správnym smerom narazia na kartičku ventilácie (2) bez toho, že by našli meňavku. Vtedy vynechajú všetky kartičky do nasledujúcej ventilácie (3) a potom pokračujú ďalej v hľadaní meňavky (4).

Mutačná komora

Pri prechode mutačnou komorou meňavky menia svoje vlastnosti (obr. 6).

- Meňavka, ktorá prešla farebnou mutačnou komorou, zmení svoju farbu (a).
- Meňavka, ktorá prešla tvarovou mutačnou komorou, zmení svoj tvar (b).
- Meňavka, ktorá prešla vzorovou mutačnou komorou, zmení svoj vzor (c).

Na príklade (obr. 7) hráči hľadajú fialovo-pruhovanú meňavku s chápadlami, ktorá ušla zo žltého laboratória (1) v smere bielych šípok. Pri postupe správnym smerom dorazia do vzorovej mutačnej komory, narazia na kartičku ventilácie (2) bez toho, že by našli meňavku. Teraz hľadajú fialovú meňavku s chápadlami a bodkami. Ďalej pokračujú rovnakým smerom, až prídu do farebnej mutačnej komory (3) bez toho, že by po ceste našli meňavku. Teraz sa musia poobzerať po červenej meňavke s chápadlami a bodkami. Po niekoľkých krokoch sa ocitnú na poličku ventilácie (4) bez toho, že by našli meňavku. Potom vynechajú všetky kartičky do nasledujúcej ventilácie (5), pokračujú v hľadaní a meňavku konečne nájdu (6).

Pozor: Meňavky sú chúlolistivé, preto nedokážu prežiť viac ako tri mutácie! Keď meňavka prejde počas kola cez štvrtú mutačnú komoru, okamžite zmizne. Víťazom sa stáva hráč, ktorý sa ako prvý dotkne poslednej štvrtej mutačnej komory, v ktorej meňavka zmizla.

KONIEC HRY

Hráč, ktorý prvý nájde správnu meňavku či mutačnú miestnosť, vezme si na znak víťazstva žetón a hodí všetky štyri kocky. Tým začne ďalší lov.

Víťazom sa stáva hráč, ktorý ako prvý získa päť žetónov.

VARIANT PRAVIDIEL

Prvú hru, najmä ak budete hrať s malými deťmi, môžete hrať bez mutačných miestností, prípadne aj bez kartičiek ventilácie.

© Gigamic 2011 podľa koncepcie Dominiqua Erharda

Dominique Ehrhard by sa rád poďakoval Pierrovi-Nicolasovi Lapointovi za jeho pomoc pri vzniku hry.



СЪДЪРЖАНИЕ

25 илюстрирани квадрата, 4 зарчета, 30 пула.

ЦЕЛ НА ИГРАТА

Да се открие възможно най-бързо онази амeba, която отговаря на характеристиките получени при хвърлянето на лабораторния зар и на зарчетата, които са за цвят, форма и шарка.

ПОДГОТОВКА

Разбъркайте 25 –те квадрата и ги подредете в кръг (фиг.1).

КАК СЕ ИГРАЕ

Участникът, който започва играта се избира на случаен принцип. Той хвърля четирите зарчета и всички играят едновременно:

- Зарчетата определят цвета, формата и шарката на амebaта, която се търси.
В примера (фиг.2), участниците трябва да намерят амeba, която е с червени ивици и пипала;
- Лабораторният зар показва откъде е избягала амebaта и в коя посока е тръгнала.
В примера (фиг.3), участниците трябва да намерят амeba, която е тръгнала от жълтата лаборатория по посока на черната стрелка.

За да намерят амebaта, която е отбелязана върху зарчетата за цвят, форма и шарка, участниците трябва да започнат да търсят от лабораторията, която е отбелязана върху лабораторния зар по посока на стрелката, отбелязана върху зара. Първият, който докосне върната амeba, печели пул, след като останалите участници проверят дали тя отговаря на всички критерии.

В примера (фиг.4), участниците трябва да намерят пълзяща лилава амeba на точки, която е избягала от синята лаборатория по посока на бялата стрелка. Проследявайки картите, които са подредени след синята лаборатория (1) по посока на бялата стрелка, намират амebaта (2).

Грешка!

Възможно е участниците да докоснат грешна амeba. След като другите участници проверят и се окаже, че амebaта е грешна, те се лишават от пул (ако нямат пул, нищо не се случва).

Вентилационни отвори

Понякога амебите се крият и се плъзгат във вентилационните отвори. Ако по следите на амебата, се стигне до вентилационен отвор, играчите трябва да прескочат всички карти между този вентилационен отвор и следващия, и да продължат да търсят амебата след втория вентилационен отвор в същата посока. При третия вентилационен отвор, участниците трябва отново да прескочат всички квадрати докато се върнат в първия вентилационен отвор и така да продължат да я търсят.

В примера (фиг. 5), участниците търсят червена амeba на ивици и с пипала, която е избягала от червената лаборатория (1) по посока на черната стрелка. Като проследим квадратите в тази посока, участниците достигат до вентилационния отвор (2) и не са намерили амебата. Те прескачат всички квадрати до другия вентилационен отвор (3) и продължават да търсят амебата (4).

Мутационни стаи

Амебите, които са преминали през мутационни стаи, се променят (фиг.6).

- Амеба, която минава през мутационна стая за цвят, си променя цвета (a).
- Амеба, която минава през мутационна стая за форма, си променя формата (b).
- Амеба, която минава през мутационна стая за шарка, си променя шарката (c).

В примера (фиг.7), участниците търсят лилава амeba на ивици с пипала, която е избягала от жълтата лаборатория (1) по посока на бялата стрелка. Като проследят пътя на амебата стигат до мутационна стая за шарка (2) и не са я открили. Значи трябва да продължат да търсят лилава амeba на точки. Продължавайки напред, стигат до мутационна стая за цвят (3) без да са намерили амебата. Сега трябва да продължат да търсят червена амeba на точки с пипала. Продължават напред и стигат до вентилационен отвор (4) и още не са намерили амебата. Прескачат всички квадрати до другия вентилационен отвор и продължават да търсят докато най-накрая я намерят (6).

Бележка: Амебите са крехки и не могат да преминат повече от 4 мутации! Ако една амeba е преминала през четирите мутационни стаи, тя моментално изчезва. Печелившият участник е този, който докосне четвъртата последна мутационна стая, през която е преминала амебата!

КРАЙ НА ИГРАТА

Когато участник открие върната амeba или мутационна стая, получава един пул за своята победа и хвърля четирите зара, за да започне лов отново. Първият играч, който спечели 5 пула печели играта.

АЛТЕРНАТИВНА ИГРА

За да свикнете с правилата или за да играете с малки деца, играта може да се играе без мутационните стаи или дори без вентилационните отвори.

© Gigamic 2011 from a concept by Dominique Ehrhard

Dominique Ehrhard wants to thank Pierre-Nicolas Lapointe for his assistance in the creation of this game

