



2 à 10 joueurs – dès 8 ans - durée d'une partie: 10 à 30 minutes

CONTENU

25 cases 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 cases 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 4 passages en salle de mutation ! Une amibe qui, dans le même tour, passe par 4 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.

ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver.

© 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



2 - 10 spelers vanaf 8 jaar – speelduur: 10 tot 30 minuten

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 gelooft 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).

Ventilatioorsters

De amoëbes verbergen zich door in de ventilatioorsters te kruipen. Wanneer een

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

In het voorbeeld (fig. 5) zoeken de spelers een rode, gestreepte amoëbe 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 ventilatioorster (2) zonder de amoëbe te hebben gevonden. Je slaat alle vakjes tot het volgende vakje met ventilatioorster (3) over en hervat vandaar de zoektocht naar de amoëbe (4).

Mutatielokalen

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

- Een amoëbe die door het Kleur-mutatielokaal komt, verandert van kleur (a).
- Een amoëbe die door het Vorm-mutatielokaal komt, verandert van vorm (b).
- Een amoëbe 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 amoëbe 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 amoëbe gevonden te hebben; nu moeten ze dus op zoek naar een paarse, gestippelde amoëbe met tentakels. Ze volgen de vakjes steeds in dezelfde richting en komen in het Kleur-mutatielokaal (3) terecht zonder de amoëbe gevonden te hebben; nu moeten ze dus op zoek naar een rode, gestippelde amoëbe met tentakels. Ze volgen de vakjes en komen bij een vakje met ventilatioorster (4) zonder de amoëbe gevonden te hebben. Ze slaan alle tussenliggende vakjes over en komen bij het volgende vakje met ventilatioorster (5), vanwaar ze weer op zoek gaan naar de amoëbe, die uiteindelijk gevonden wordt (6).

Opgelet: de amoëbes zijn kwetsbaar en kunnen maximaal 4 keer in een mutatielokaal terecht komen! Een amoëbe die in dezelfde beurt 4 keer in een mutatielokaal terecht komt, verdwijnt onmiddellijk. Dan is de winnaar degene die het eerst zijn hand legt op het vierde en laatste mutatielokaal, waarin de amoëbe terecht komt!

EINDE VAN HET SPEL

Zodra een speler de juiste amoëbe of het juiste mutatielokaal heeft gevonden, heeft hij een fiche verdiend 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 ventilatioorsters, gespeeld worden.

WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

Bevat kleine onderdelen die ingeslikt kunnen worden. Informatie bewaren voor referentie.

© Gigamic 2011 van a concept by Dominique Ehrhard

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