



MATÉRIEL DE JEU

- 1 RÈGLE DU JEU
- 54 CARTES OBJECTIF
- 24 BILLES EN PLASTIQUE (8 VERTES, 8 VIOLETTES, 8 ROUGES)
- 12 TUBES EN PLASTIQUE TRANSPARENT

INTRODUCTION

C'est la folie dans le labo! Dr. Eureka a besoin d'aide pour réaliser ses expériences. Transvasez les billes de tube en tube le plus vite possible et devenez le meilleur savant fou!

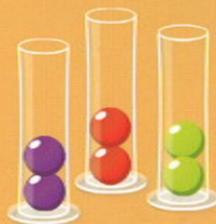
BUT DU JEU

Chaque joueur en tant que bon chimiste doit réaliser la combinaison imposée par la carte Objectif le plus vite possible. Pour cela, les joueurs doivent verser les billes de tube en tube jusqu'à réaliser la combinaison de la carte objectif.

Le premier joueur à remporter 5 points (5 cartes Objectif) gagne la partie.

PRÉPARATION

1. Prenez les cartes Objectif, mélangez et posez-les en une pile face cachée.
2. Prenez 3 tubes en plastique et posez-les devant vous en ligne.
3. Prenez 2 billes de chaque couleur et placez-les dans les tubes de la manière suivante de gauche à droite:
2 violettes, 2 rouges, 2 vertes



LES CARTES OBJECTIF

54 cartes : Les billes sont réparties aléatoirement dans les tubes.

Il faut toujours réaliser les cartes dans le sens de réalisation imposé.

Les cartes sont configurées de façon à ce que chaque joueur puisse voir le défi sur le même pied d'égalité.

Précision: dans chaque tube on a la place pour empiler 4 billes verticalement, au maximum.

TOUR DE JEU

La première carte Objectif de la pile est retournée.

Chaque joueur doit alors essayer de réaliser la même combinaison qu'indiquée par la carte Objectif en transvasant ses billes d'un tube à un autre.

Les joueurs doivent respecter les règles suivantes:

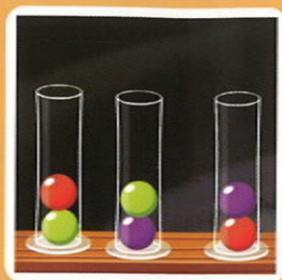
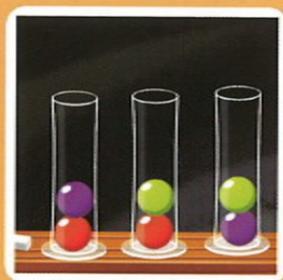
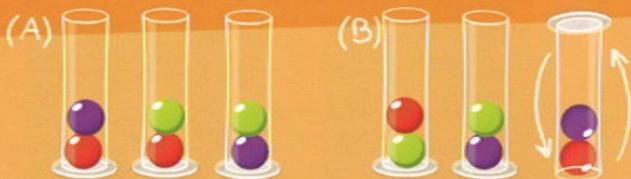
Ils peuvent réaliser les combinaisons les tubes à l'endroit. (A)

Ils peuvent réaliser les combinaisons les tubes à l'envers (en les retournant). (B)

Les joueurs n'ont pas de limites pour retourner leurs tubes. (B)

On peut permuter ses propres tubes pour les mettre à la bonne place.

Si un joueur touche ou fait tomber une de ses billes ou annonce qu'il a réalisé la carte Objectif, à tort, il est immédiatement éliminé de la manche en cours (carte Objectif en cours).



Règle mise en ligne par

didacto.com
Travaux d'activités et matériels pédagogiques

Le premier joueur qui réalise la combinaison crie « Eurêka ! ».

Il gagne la carte objectif (1point), puis en tire immédiatement une autre.

Les joueurs ne remettent pas les billes dans la position de départ.

Ils doivent juste retourner les tubes qui seraient à l'envers, avant de commencer une nouvelle manche.

FIN DU JEU

Le premier joueur à avoir 5 points gagne la partie.

VARIANTE

Les joueurs doivent annoncer en combien de coups la carte Objectif peut être réalisée. (Il n'est pas permis d'annoncer le même nombre de coups qu'un autre joueur.)

Celui qui propose le chiffre le moins élevé commence.

Si ce joueur réussit son défi, il remporte la carte.

Si ce joueur ne réussit pas son défi, le joueur qui a fait l'enchère la plus proche tente sa chance à son tour et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur réussisse le défi.

Si aucun joueur ne réussit le défi, passez à une autre carte Objectif.

Le premier joueur à avoir 5 points gagne la partie.