

EIN CHEMISCHES GESCHICKLICHKEITSSPIEL
FÜR 2-4 SPIELER AB 6 JAHREN VON ROBERTO FRAGA

SPIELIDEE

Im Labor geht alles drunter und drüber! Doktor Eureka* braucht bei der Durchführung seiner Experimente eure Hilfe. Bringt die Molekül-Kugeln in euren Reagenzgläsern so schnell wie möglich in die richtige Reihenfolge und werdet zu seinem besten Assistenten!

*Hintergrundinformation: Eureka (griechisch Heureka) ist ein freudiger Ausruf mit der Bedeutung: „Ich hab's!“

SPIELMATERIAL

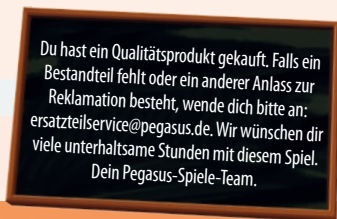


54 Aufgabenkarten

24 Molekül-Kugeln
(8 grüne, 8 violette, 8 blaue)



12 Reagenzgläser



Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegasus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus-Spiele-Team.

SPIELVORBEREITUNG

1. Mischt die Aufgabenkarten und bildet daraus einen verdeckten Stapel in der Tischmitte.
2. Stellt jeweils 3 Reagenzgläser nebeneinander vor euch auf.
3. Nehmt euch 2 Kugeln jeder Farbe und lasst sie in folgender Reihenfolge in die Reagenzgläser fallen (von links nach rechts): 2 violette, 2 blaue, 2 grüne.



SPIELZIEL

Ihr übernehmt die Rolle eines wissenschaftlichen Assistenten von Dr. Eureka. Euer Ziel ist es, als Erster die korrekte Kombination von Molekül-Kugeln entsprechend der aktuellen Aufgabenkarte zu erstellen. Dazu müsst ihr die Kugeln von einem Reagenzglas ins andere umfüllen, ohne die Kugeln mit euren Händen zu berühren und ohne sie aus dem Reagenzglas fallen zu lassen. Wer zuerst 5 Aufgabenkarten gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

SPIELABLAUF

Seid ihr alle bereit, deckt einer von euch die oberste Aufgabenkarte auf. Versucht nun gleichzeitig, die Aufgabe zu erfüllen, indem ihr die Molekül-Kugeln und die Reagenzgläser in der Reihenfolge anordnet, wie sie auf der aktuellen Aufgabenkarte abgebildet sind. Nehmt dafür jeweils 2 eurer Reagenzgläser und kippt 1 oder mehrere Kugeln von 1 Reagenzglas in das andere.

Beachtet dabei folgende Regeln:

- (a) Zum Erfüllen einer Aufgabe darfst du Reagenzgläser auf den Kopf stellen. Auch kann es genügen, nur die Position von 2 Reagenzgläsern zu vertauschen.
- (b) Du darfst beim Umfüllen keine der Molekül-Kugeln mit deinen Händen berühren. Sollte dir dies dennoch passieren, scheidest du aus der aktuellen Runde aus.

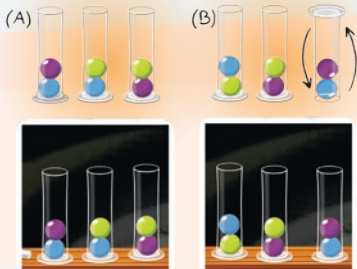
Du darfst erst bei der nächsten Aufgabenkarte wieder mitmischen.

(c) Einmal auf den Kopf gestellte Reagenzgläser darfst du somit für die aktuelle Aufgabenkarte nicht wieder umdrehen, da du ansonsten eine Kugel mit der Hand berühren müsstest.

(d) Sollte eine Kugel aus dem Reagenzglas fallen, scheidest du ebenfalls aus der aktuellen Runde aus. Du darfst erst bei der nächsten Aufgabenkarte wieder mitmischen. Lege die Kugel in das Reagenzglas zurück, aus dem sie dir herausgefallen ist.

(e) Du darfst zu jeder Zeit im Spiel nur maximal 4 Molekül-Kugeln in deinen Reagenzgläsern haben. Sollte eine fünfte Kugel in ein Reagenzglas rollen, musst du sie direkt wieder „zurückschütten“.

Meinst du, deine Reagenzgläser und Molekül-Kugeln in der richtigen Reihenfolge angeordnet zu haben, rufe laut „Eureka!“. Kontrolliere nun, ob du die aktuelle Aufgabenkarte der Abbildung entsprechend erfüllt hast (von links nach rechts und von oben nach unten). Ist dies der Fall, erhältst du die Aufgabenkarte. Hier 2 Beispiele:



War dein „Eureka!“-Ruf zu Unrecht erfolgt, scheidest du aus der aktuellen Runde aus. Du darfst erst bei der nächsten Aufgabenkarte wieder mitmischen. Der nächste

deiner Mitspieler, der „Eureka!“ ruft, darf seinerseits kontrollieren, ob er die Aufgabenkarte erfüllt hat. Sollte der seltene Fall eintreten, dass ihr alle ausscheidet, legt die Aufgabenkarte unter den Stapel zurück.

Sobald einer von euch die Aufgabenkarte erfüllt hat oder ihr alle ausgeschieden seid, lasst die Molekül-Kugeln und die Reagenzgläser so stehen, wie sie gerade stehen. Richtet lediglich die auf dem Kopf stehenden Reagenzgläser wieder auf. Beginnt dann eine neue Runde, indem einer von euch die oberste Aufgabenkarte aufdeckt.

SPIELLENDE

Sobald einer von euch 5 Aufgabenkarten gesammelt hat, gewinnt er das Spiel. Alternativ könnt ihr auch ein anderes Spielende bestimmen. Spielt zum Beispiel so lange, bis einer von euch 10 Aufgabenkarten erfüllt hat. Oder ihr spielt alle Aufgabenkarten durch und überprüft dann, wer von euch die meisten Karten gesammelt hat.

IMPRESSUM

Autor: Roberto Fraga
Illustrationen: Stéphane Escapa

Deutsche Ausgabe:
Grafikdesign: Fiore GmbH | www.fiore-gmbh.de
Schachtellayout basierend auf dem Grunddesign
von Hans-Georg Schneider
Realisation: Klaus Ottmaier, Sebastian Hein

Pegasus Spiele, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Blue Orange © 2015 Blue Orange. Dr. Eureka und Blue Orange sind eingetragene Marken von Blue Orange. © der deutschen Ausgabe 2016 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist ohne Genehmigung nicht erlaubt.



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



pegasusspiele

