



Количество игроков: 2-10 игроков. Возраст: от 8 лет
Продолжительность: 10-30 минут.

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 вентиляцией.

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, б)].
- Амёба, которая проходит через комнату мутации Узора, меняет узор [Рис. 6, с)].

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 четвертой (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.

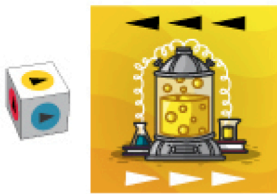
Победителем в игре становится игрок, первым набравший 5 жетонов.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ПРАВИЛА

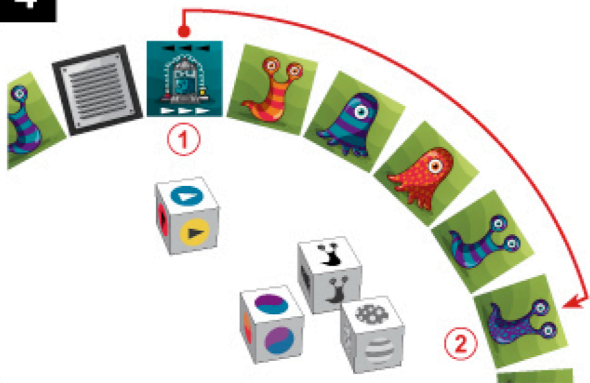
Чтобы лучше познакомиться с игрой или играть с маленькими детьми, вы можете исключить из игры комнаты мутации и вентиляции.

© 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

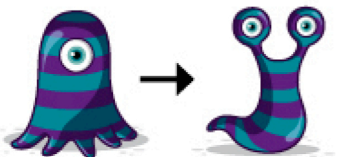
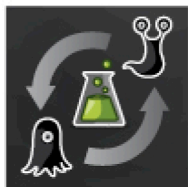
1**2****3**

4



5



6**a****b****c**