



## 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

Véletlenyszerűen válasszátok 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 csúszo 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.)

### Szellőzés

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

megegyező 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 megtalálják az amőbát. Kihagyják az ezen és a következő nyílás közti 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) megszőkött 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 elérik 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 törekény 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, győzelmet úgy jelzi, hogy magához vesz egy jelölőt. Ezután dob mind a négy kockával, és új kör veszi kezdetét.

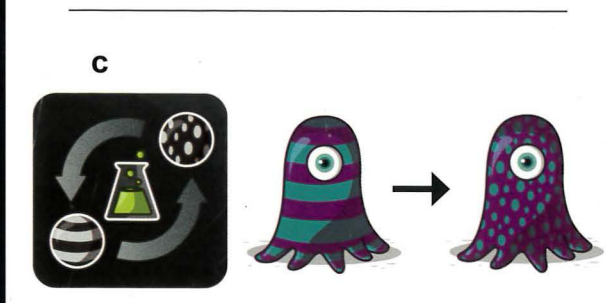
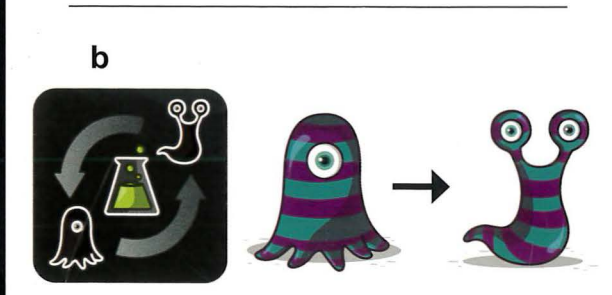
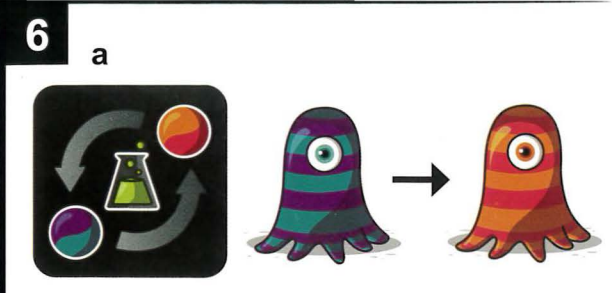
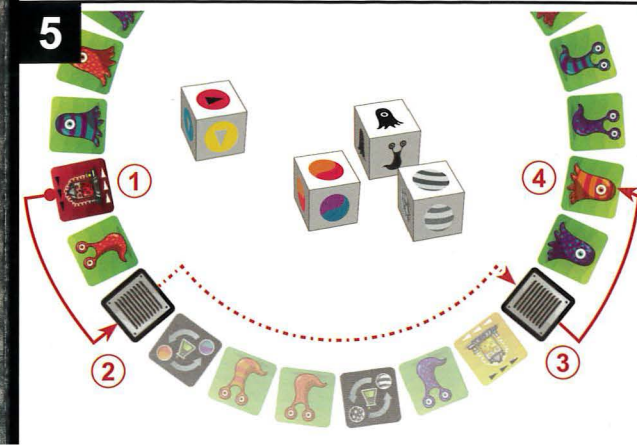
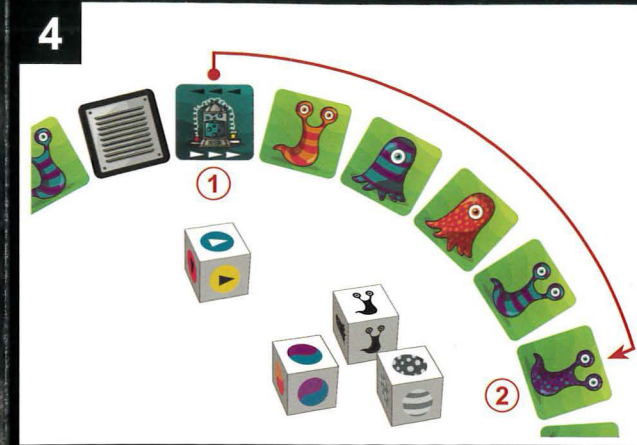
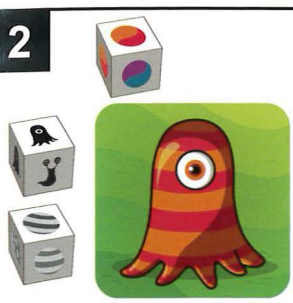
Amelyik játékos elsőként összegyűjt 5 ilyen jelölőt, az nyeri a játékot.

## JÁTÉKVÁLTOZAT

A játék gyakorlasképp, 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





## 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.