



2-10



8+

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.

© 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



בדוגמה (איור 5), השחקנים מחפשים אמבה אדומה עם פסים וזרועות שברחה מהמעבדה האדומה (1) בכיוון החץ השחור. על פי הקלפים בכיוון הזה, הם מגיעים לפתח אוורור (2) בלי למצוא את האמבה. הם מדלגים על כל הריבועים עד היציאה מהתעלה (3) וממשיכים לחפש את האמבה (4).

חדרי מוטציות

האמבות משתנות כאשר הן עוברות על פני חדרי מוטציות (איור 6).

- קלף שינוי צבע (סגול או אדום):

אמבה שעוברת על פני חדר מוטציה של צבע משנה צבע

- קלף שינוי צורה (עם זרועות או עם מחושים):

אמבה שעוברת על פני חדר מוטציה של צורה משנה צורה

- קלף שינוי טקסטורה (נקודות או פסים):

אמבה שעוברת על פני חדר מוטציה של טקסטורה משנה טקסטורה

בדוגמה (איור 7), השחקנים מחפשים אמבה סגולה עם פסים וזרועות שברחה מהמעבדה הצהובה (1) בכיוון החץ הלבן. בהתאם לקלפים בכיוון הזה, הם הגיעו לחדר מוטציות הטקסטורה (2) בלי למצוא את האמבה. כעת הם צריכים למצוא אמבה סגולה עם נקודות וזרועות. בהתאם לקלפים באותו כיוון הם מגיעים כעת לחדר מוטציות הצבע (3) לפני שמצאו את האמבה. לכן, הם מעכשיו צריכים למצוא אמבה אדומה עם נקודות וזרועות. כעת הם הגיעו לפתח אוורור (4) ועוד לא מצאו את האמבה. הם מדלגים על כל הקלפים עד היציאה מתעלת האוורור (5), ואז מתחילים לחפש שוב עד שמוצאים את האמבה (6).

שימו לב: האמבות עדינות ואינן יכולות לשרוד יותר מ-4 מוטציות! אם אמבה עוברת דרך 4 חדרי מוטציות בתור אחד, היא נעלמת מייד. אם נגעת לפני כולם בחדר המוטציה הרביעי והאחרון שבו עברה האמבה – ניצחת!

סיום המשחק

אם מצאת את האמבה הנכונה או את חדר המוטציה הנכון, קיבלת אסימון והטלת שוב את הקוביות. אם צברת חמישה אסימונים – ניצחת במשחק!

גירסה למתחילים

להתחיל לשחק בהדרגתיות: בהתחלה ללא תעלות אוורור וחדרי מוטציות, ואח"כ להוסיף אותם בהתאם לרמה.



2-10



8+

תכולה

- 25 קלפים ריבועיים מאויירים
- 4 קוביות
- 30 אסימונים



מטרת המשחק

למצוא בזריזות האפשרית את האמבה שברחה, תחילה על פי הסימון בקוביית המעבדה, ולאחר מכן לפי הצבע, הצורה והטקסטורה המופיעים על גבי הקוביות.

הכנה

ערבבו את 25 הקלפים וסדרו אותם במעגל (איור 1).

מהלך המשחק

השחקן הראשון נבחר באופן אקראי ומטיל את 4 הקוביות, והמשחק מתחיל.

- קוביית המעבדה מראה מהיכן ברחת האמבה ולאיזה כיוון הלכה.
- קוביות הצבע, הצורה והטקסטורה מרמזות איזו אמבה אנחנו מחפשים.

בדוגמה (איור 2), עליכם למצוא אמבה אדומה עם פסים וזרועות.

בדוגמה (איור 3), עליכם למצוא את האמבה שיצאה מהמעבדה הצהובה בכיוון החץ השחור.

על מנת למצוא את האמבה לפי קוביות הצבע, הצורה והטקסטורה, עליכם להתחיל קודם כל מקלף המעבדה בכיוון וצבע החץ שעל הקובייה. אם נגעת באמבה הנכונה לפני כולם – זכית באסימון, זאת לאחר שהשחקנים האחרים וידאו שאז אכן האמבה הנכונה.

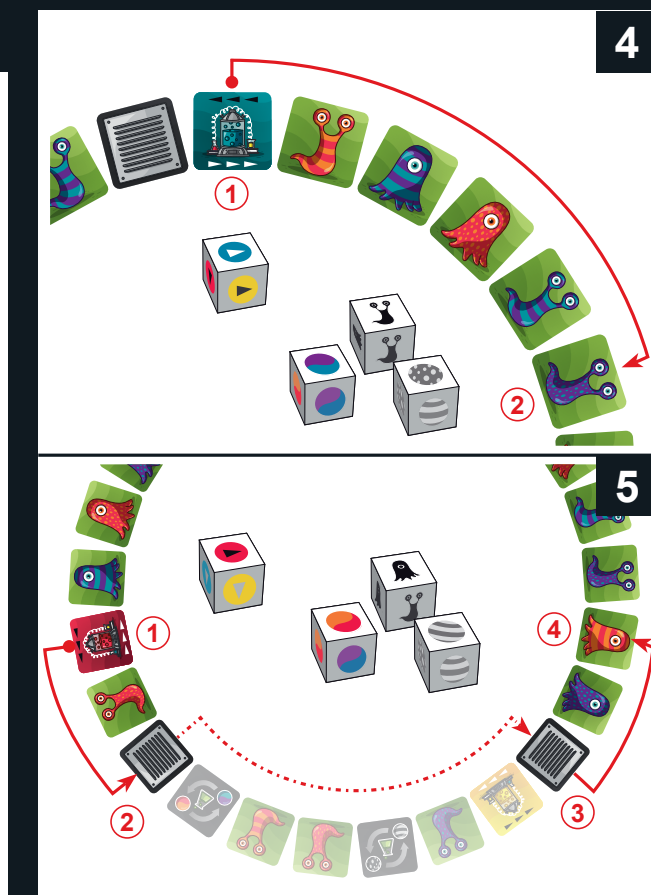
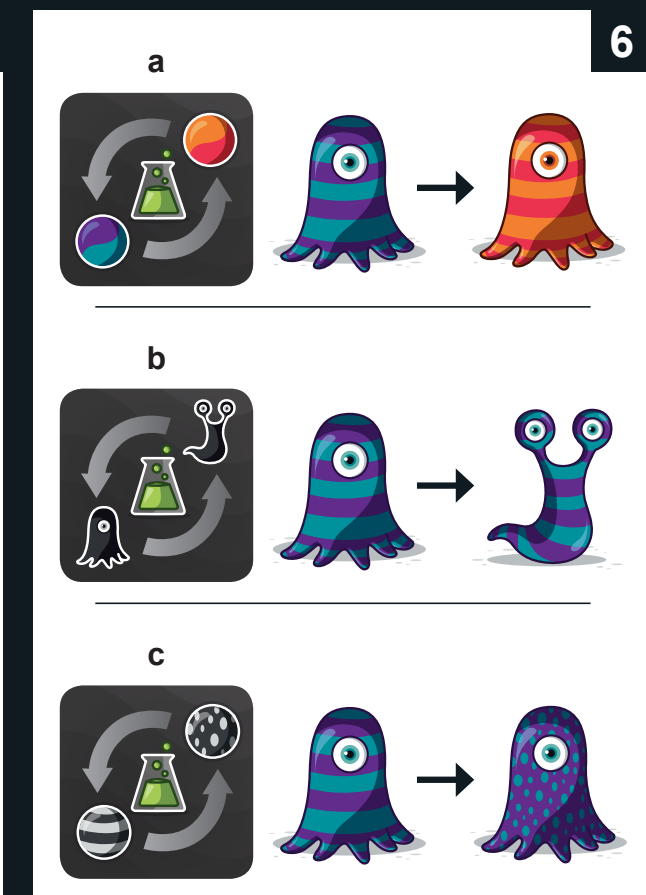
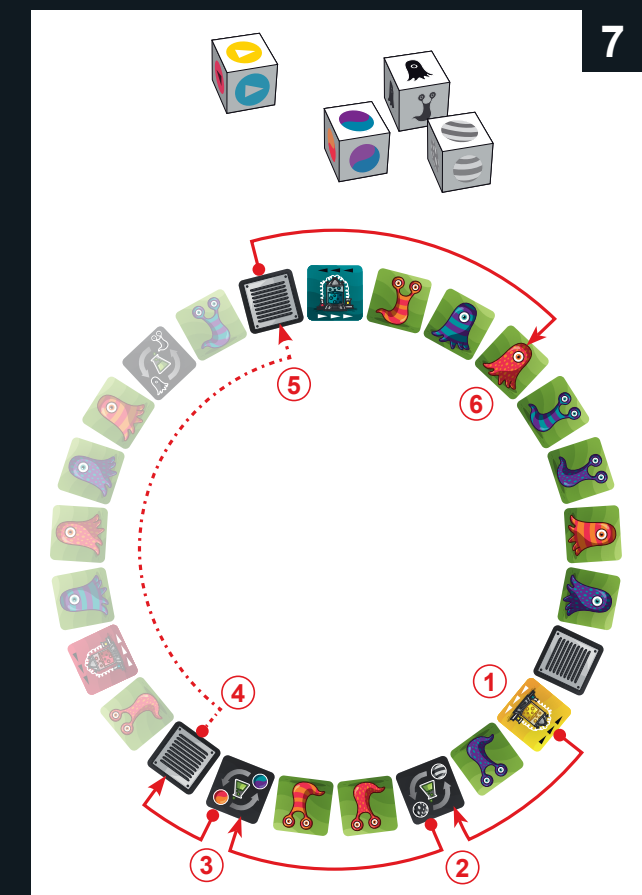
בדוגמה (איור 4), מחפשים אמבה סגולה, מנוקדת וזוחלת. היא ברחת מהמעבדה הכחולה בכיוון החץ הלבן. על-פי הכרטיסים, אחרי המעבדה הכחולה (1) בכיוון החץ הלבן, מצאנו את האמבה ב-2.

טעות!

ישנם מקרים בהם לא תהיה הסכמה ביניכם מיהי האמבה הנכונה. אחרי בדיקה, אם בחרת באמבה הלא נכונה, עליך להחזיר אסימון אחד (אם אין לך אסימונים בכלל, המשחק ממשיך).

תעלות אוורור

האמבות יכולות להתחמק דרך תעלות האוורור. אם כאשר מחפשים את האמבה על פי המסלול שלה, עוברים על פני תעלת אוורור, יוצאים מיד מפתח האוורור הבא, ומתחילים לחפש שוב את האמבה מהיציאה ובאותו כיוון. אם מגיעים לפתח אוורור נוסף, נכנסים שוב דרכו עד לפתח הבא וממשיכים לחפש.



Panic lab

⌚ 30 דקות | 👤 2-10 | 👤 8+

אזהרה! סכנת חנק! לא לילדים מתחת לגיל 3 שנים.
המשחק מכיל חלקים קטנים. שמור מידע זה.
WARNING! Choking Hazard!
Not suitable for children under 3 years old.
Small parts. Keep this information.

