

# Panic lab



Albi



**Postavte bludiště ve kterém nakonec můžete zabloudit právě vy!**

Vyhrává ten hráč, který se jako první dostane na protilehlou stranu hrací desky. Za pomoci zdí můžete své soupeře zpomalit.

Ale jak to dopadne, pokud se o to samé snaží i soupeři?



**albi**

Katamino Duo je hra pro celou rodinu, která dokonale procvičí a vylepší nejen plošnou, ale i prostorovou představivost.



[www.albi.cz](http://www.albi.cz)

**UPOZORNĚNÍ !**

Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části. Hrozí riziko vdechnutí. Uchovajte tuto informáci a adresu pro budoucí použití.  
Gigamic – B. P. 30 – F 62930 WIMEREUX – FRANCE.

**UPOZORNENIE !**

Nevhodné pre deti do 3 rokov, obsahuje malé časti. Nebezpečenstvo prehltnutia. Uchovajte túto informáciu a adresu pre budúce použitie.  
Gigamic – B. P. 30 – F 62930 WIMEREUX – FRANCE.

**OSTRZEŻENIE !**

Produkt nieodpowiedni dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Zawiera drobne elementy. Ryzyko zadławienia. Zachowaj te informacje i adres do przyszlego użytku.  
Gigamic – B. P. 30 – F 62930 WIMEREUX – FRANCE.

**ACHTUNG !**

Nicht für kinder unter 3 Jahren geeignet, da keine Teile verschluckt werden können. Wir empfehlen ihnen, die Firmeninformationen aufzubewahren.  
Gigamic – B. P. 30 – F 62930 WIMEREUX – FRANCE.

**ATTENTION !**

Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver.  
Gigamic – B. P. 30 – F 62930 WIMEREUX – FRANCE.

**ОСТОРОЖНО !**

Не подходит для детей до 3 лет, так как мелкие детали могут быть проглочены. Сохраните эту информацию и данные производителя для будущего использования.  
Gigamic – B. P. 30 – F 62930 WIMEREUX – FRANCE.

**ADVERTENCIA !**

Peligro de Ahogo-No Apto para Niños de Menos de 3 Años de Edad. Contiene piezas pequeñas que pueden suponer riesgo de asfixia. Guarde esta información y dirección para uso futuro.  
Gigamic – B. P. 30 – F 62930 WIMEREUX – FRANCE.

**WARNING !**

Not suitable for children under 3 years, because small parts could be swallowed. Keep this information and adress for future reference.  
Gigamic – B. P. 30 – F 62930 WIMEREUX – FRANCE.

1



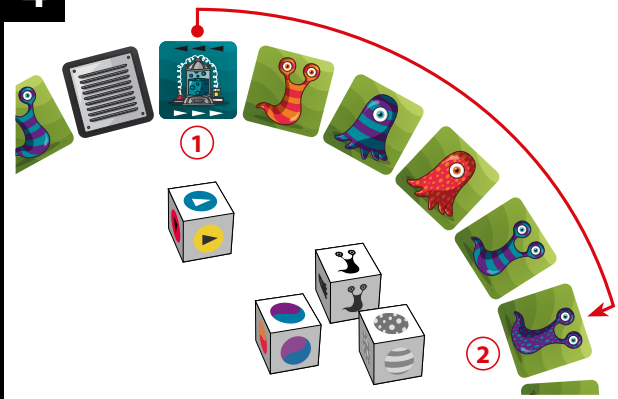
2



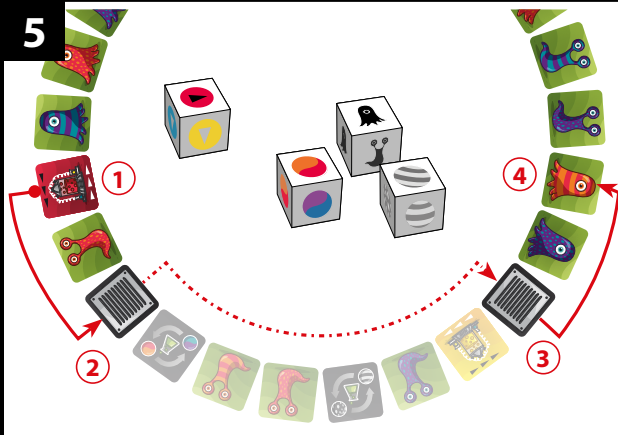
3

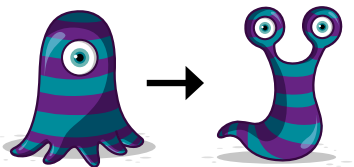
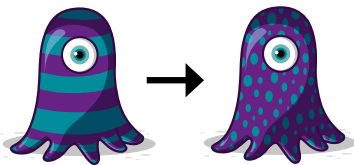
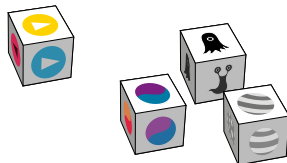


4



5



**6****a****b****c****7**



2–10 hráčů  
od 8 let  
délka hry: 10–30 minut

8

9

## HERNÍ MATERIÁL

25 čtvercových kartiček s obrázky; 4 kostky; 30 žetonů.

## CÍL HRY

Počínaje políčkem, které padlo na kostce Laboratoře, se každý hráč snaží najít co nejrychleji měňavku určenou třemi zbývajícími kostkami: Barvou, Tvarem a Vzorem.

## PŘÍPRAVA HRY

Zamíchejte 25 čtvercových kartiček a rozmístěte je do kruhu. (obr. 1).

## PŘUBĚH HRY

Náhodně se určí první hráč, který hodí všemi čtyřmi kostkami. Všichni hráči poté hrají najednou: kostky s Barvou, Tvarem a Vzorem určují měňavku, kterou je třeba najít;

*Na příkladu (obr. 2), se hráči snaží najít červenou pruhovanou měňavku s chapadly;*

- kostka Laboratoře určuje, odkud měňavka utekla a kterým směrem se vydala;  
*Na příkladu (obr. 3), musí hráči najít měňavku, která utekla ze žluté laboratoře ve směru černých šipek.*

Aby hráč našel správnou měňavku určenou kostkami s Barvou, Tvarem a Vzorem, musí začít hledat od kartičky laboratoře určené kostkou Laboratoře a pokračovat po směru šipky na kostce. První hráč, který se dotkne správné měňavky, získává žeton; nejprve však hráči společně zkontrolují, že našel správnou měňavku.

*Na příkladu (obr. 4), musí hráči najít fialovou plazící se měňavku s puntíky, která utekla z modré laboratoře ve směru bílé šipky. Když si prohlédneme karty ve směru bílé šipky od modré laboratoře (1), najdeme odpovídající měňavku na kartičce (2).*

## Chybný tah!

Někdy se hráči neshodnou a dotknou se různých měňavek. Jakmile se zkontroluje správná odpověď, každý hráč, který se dotkl nesprávné měňavky, musí vrátit jeden žeton zpět do zásoby (pokud některý z hráčů, kteří se zmýlili, nemá žádný žeton, nic se nestane).

## Ventilace

Měňavky se dokážou schovat tím, že sklouznou do ventilace. Pokud hráči při hledání uprchlé měňavky narazí na první kartičku ventilace, musí vynechat všechna políčka mezi první a druhou kartičkou

ventilace, poté pokračují v hledání ve stejném směru. Od třetí kartičky ventilace hráči opět vynechají všechna políčka až k první kartičce ventilace a poté pokračují dále v hledání.

*Na příkladu (obr. 5), hledají hráči červenou pruhovanou měňavku s chapadly, která uprchla z červené laboratoře (1) ve směru černých šipek. Při postupu správným směrem narazí na kartičku ventilace (2) aniž by našli měňavku. Poté vynechají všechny kartičky do následující ventilace (3) a poté pokračují dále v hledání měňavky (4).*

## Mutační komora

Při průchodu mutační komorou měňavky mění své vlastnosti (obr. 6).

- Měňavka, která prošla Barevnou mutační komorou, změni svoji barvu (a).
- Měňavka, která prošla Tvarovou mutační komorou, změni svůj tvar (b).
- Měňavka, která prošla Vzorovou mutační komorou, změni svůj vzor (c).

*Na příkladu (obr. 7), hráči hledají fialově pruhovanou měňavku s chapadly, která utekla ze žluté laboratoře (1) ve směru bílých šipek. Při postupu správným směrem dorazí do Vzorové mutační komory narazí na kartičku ventilace (2) aniž by našli měňavku. Nyní hledají fialovou měňavku s chapadly a puntíky. Dále pokračují stejným směrem, dokud nedorazí do barevné Mutační komory (3) aniž by našli měňavku. Nyní se musejí poohlédnout po červené měňavce s chapadly a puntíky. Po dalších několika krocích se ocitnou na políčku ventilace (4) aniž by našli měňavku. Poté vynechají všechny kartičky do následující ventilace (5) a dále pokračují v hledání a měňavku konečně najdou (6).*

**Pozor:** Měňavky jsou choulostivé, proto nedokáží přežít více než tři mutace! Jakmile měňavka projde během kola přes čtvrtou mutační komoru, okamžitě zmizí. Vítězem se stává hráč, který se jako první dotkne poslední čtvrté mutační komory, ve které měňavka zmizela!

## KONEC HRY

Hráč, který najde jako první správnou měňavku nebo mutační místnost, si vezme na znamení vítězství žeton a hodí všemi čtyřmi kostkami, a tak začne další lov. Vítězem se stává hráč, který jako první získá pět žetonů.

## VARIANTA PRAVIDEL

Při první hře nebo pokud budete hrát s malými dětmi, můžete hru hrát bez mutačních místností, případně i bez kartiček ventilace.

© Gigamic 2011 podle konceptu Dominiqua Erharda.

Dominique Ehrhard děkuje Pierrovi-Nicolasovi Lapointovi za jeho pomoc při vzniku hry.



2 – 10 hráčov  
od 8 rokov  
10 – 30 minút

10

11

## HERNÝ MATERIÁL

25 štvorcových kartičiek s obrázkami; 4 kocky; 30 žetónov.

## CIEĽ HRY

Od polička, ktoré padlo na kocke laboratória, sa každý hráč snaží čo najrychlejšie nájsť meňavku určenú tromi zostávajúcimi kockami: farbou, tvarom a vzorom.

## PRÍPRAVA HRY

Zamiešajte 25 štvorcových kartičiek a rozmiestnite ich do kruhu. (obr. 1).

## PRIEBEH HRY

Náhodne sa určí prvý hráč, ktorý hodí všetky štyri kocky. Všetci hráči hrajú potom naraz:

- Kocky s farbou, tvarom a vzorom určujú meňavku, ktorú treba nájsť.  
*Na príklade (obr. 2), sa hráči snažia nájsť červenú pruhovanú meňavku s chápadlami;*
- Kocka laboratória určuje, odkiaľ meňavka ušla a ktorým smerom sa vydala.  
*Na príklade (obr. 3), musia hráči nájsť meňavku, ktorá ušla zo žltého laboratória v smere čiernych šípok.*

Na to, aby hráč našiel správnu meňavku určenú kockami s farbou, tvarom a vzorom, musí začať hľadať od kartičky laboratória určenej kockou laboratória a pokračovať v smere šípky na kocke. Prvý hráč, ktorý sa dotkne správnej meňavky, získava žetón; najprv však hráči spoločne skontrolujú, či našiel správnu meňavku.

*Na príklade (obr.4) musia hráči nájsť fialovú plaziacu sa meňavku s bodkami, ktorá ušla z modrého laboratória v smere bielej šípky. Keď si prezrieme karty v smere bielej šípky od modrého laboratória (1) nájdeme zodpovedajúcu meňavku na kartičke (2).*

## Chybný ťah!

Niekdedy sa hráči nezhodnú a dotknú sa rôznych meňaviek. Hneď ako sa skontroluje správna odpoveď, každý hráč, ktorý sa dotkol nesprávnej meňavky, musí vrátiť jeden žetón späť do zásoby (ak niektorý z pomylených hráčov nemá žiadny žetón, nič sa nestane).

## Ventilácia

Meňavky sa dokážu schovať tak, že sklznú do ventilácie. Ak hráči pri hľadaní utečenej meňavky narazia na prvú kartičku ventilácie, musia vynechať všetky polička medzi prvou a druhou kartičkou

ventilácie, potom pokračujú v hľadaní v rovnakom smere. Od tretej kartičky ventilácie hráči opäť vynechajú všetky polička až k prvej kartičke ventilácie a potom pokračujú ďalej v hľadaní.

*Na príklade (obr. 5) hľadajú hráči červenú pruhovanú meňavku s chápadlami, ktorá ušla z červeného laboratória (1) v smere čiernych šípok. Pri postupe správnym smerom narazia na kartičku ventilácie (2) bez toho, že by našli meňavku. Vtedy vynechajú všetky kartičky do nasledujúcej ventilácie (3) a potom pokračujú ďalej v hľadaní meňavky (4).*

## Mutačná komora

Pri prechode mutačnou komorou meňavky menia svoje vlastnosti (obr. 6).

- Meňavka, ktorá prešla farebnou mutačnou komorou, zmení svoju farbu (a).
- Meňavka, ktorá prešla tvarovou mutačnou komorou, zmení svoj tvar (b).
- Meňavka, ktorá prešla vzorovou mutačnou komorou, zmení svoj vzor (c).

*Na príklade (obr. 7) hráči hľadajú fialovo-pruhovanú meňavku s chápadlami, ktorá ušla zo žltého laboratória (1) v smere bielych šípok. Pri postupe správnym smerom dorazia do vzorovej mutačnej komory, narazia na kartičku ventilácie (2) bez toho, že by našli meňavku. Teraz hľadajú fialovú meňavku s chápadlami a bodkami. Ďalej pokračujú rovnakým smerom, až prídu do farebnej mutačnej komory (3) bez toho, že by po ceste našli meňavku. Teraz sa musia poobzerieť po červenej meňavke s chápadlami a bodkami. Po niekoľkých krokoch sa ocitnú na poličku ventilácie (4) bez toho, že by našli meňavku. Potom vynechajú všetky kartičky do nasledujúcej ventilácie (5), pokračujú v hľadaní a meňavku konečne nájdú (6).*

**Pozor:** Meňavky sú chúlolistivé, preto nedokážu prežiť viac ako tri mutácie! Keď meňavka prejde počas kola cez štvrtú mutačnú komoru, okamžite zmizne. Víťazom sa stáva hráč, ktorý sa ako prvý dotkne poslednej štvrtjej mutačnej komory, v ktorej meňavka zmizla.

## KONIEC HRY

Hráč, ktorý prvý nájde správnu meňavku či mutačnú miestnosť, vezme si na znak víťazstva žetón a hodí všetky štyri kocky. Tým začne ďalší lov. Víťazom sa stáva hráč, ktorý ako prvý získa päť žetónov.

## VARIANT PRAVIDIEL

Prvý hru, najmä ak budete hrať s malými deťmi, môžete hrať bez mutačných miestností, prípadne aj bez kartičiek ventilácie.

© Gigamic 2011 podľa koncepcie Dominiqua Erharda.

Dominique Erhard by sa rád poďakoval Pierrovi-Nicolasovi Lapointovi za jeho pomoc pri vzniku hry.



Graczy: 2 – 10

Wiek: od 8 lat

Czas: 10 – 30 min

12

## ZAWARTOŚĆ PUDELKA

25 kwadratowych obrazków; cztery kości; 30 żetonów zwycięstwa

## CEL GRY

Celem gry jest jak najszybsze odnalezienie ameby o danym kolorze, kształcie i wzorze, które są wyrzucane za pomocą kości.

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Należy potasować 25 obrazków i rozłożyć je w kształcie okręgu (rys. 1).

## ROZGRYWKA

Pierwszy gracz, którego wybiera się losowo, rzuca czterema kośćmi. Od tego momentu wszyscy gracze grają jednocześnie:

- trzy kości określają kolor, kształt i wzór ameby, którą należy odnaleźć;
- przykładzie (rys.2) gracze muszą znaleźć amebę z mackami w czerwone paski;
- kość laboratorium wskazuje miejsce, z którego ameba uciekła oraz kierunek jej ucieczki;

*W tym przykładzie (rys.3) gracze muszą zacząć poszukiwania od żółtego laboratorium w kierunku wskazanym przez czarną strzałkę.*

Aby znaleźć amebę wskazaną przez „kości koloru, kształtu i koloru”, gracze muszą zacząć poszukiwania od laboratorium wskazanego „przez kość laboratorium” i poruszać się w kierunku wskazanym przez strzałkę. Wygrywa osoba, która jako pierwsza dotknie odpowiedniego obrazka z amebą. W nagrodę otrzymuje żeton zwycięstwa. Wcześniej jednak wszyscy gracze sprawdzają czy znaleziona została właściwa ameba.

*W tym przykładzie (rys. 4) gracze muszą znaleźć pelzającą amebę w fioletowe kropki, która uciekła z niebieskiego laboratorium w kierunku podanym przez białą strzałkę. Jak pokazuje ilustracja niebieskie laboratorium (1) znajduje się na górze i kierując się w prawą stronę znajdujemy właściwą amebę (2)*

## BŁĄD!

Zdarza się, że gracze się pomylą i wskazują niewłaściwe ameby. W takim przypadku sprawdza się poprawność i osoba, która źle wskazała amebę oddaje swój żeton zwycięstwa (jeśli nie posiada takiego, nie ponosi żadnej innej kary).

13

## Otwory wentylacyjne

Ameby mogą się ukrywać przesuizując się przez otwory wentylacyjne. Jeśli idąc drogą obroną przez amebę gracz natrafią na pole z otworem wentylacyjnym wówczas przeskakują wszystkie pola pomiędzy tym otworem i następnym. Zaczynają szukać od drugiego otworu i poruszają się w tym samym kierunku. Przy trzecim otworze wentylacyjnym, należy pominąć wszystkie pola i wrócić do pierwszego otworu wentylacyjnego. Poszukiwanie zaczyna się od nowa.

*W tym przykładzie (rys. 5) gracze szukają ameby z mackami w czerwone paski, która uciekła z czerwonego laboratorium (1) w kierunku czarnej strzałki. Idąc w tym kierunku gracze docierają do otworu wentylacyjnego (2), ale nie znajdują ameby. Omijają wszystkie pola, aż dochodzą do następnego otworu wentylacyjnego (3) i znajdują amebę (4).*

## Laboratoria mutacyjne

Przechodząc przez laboratoria mutacyjne ameby zmieniają się (rys. 6).

- ameba, która przechodzi przez laboratoria mutacyjne koloru zmienia kolor (a).
- ameba, która przechodzi przez laboratoria mutacyjne kształtu zmienia kształt (b).
- ameba, która przechodzi przez laboratoria mutacyjne wzoru zmienia wzór (c).

*W tym przykładzie (rys. 7) gracze szukają ameby z mackami w fioletowe paski, która uciekła z żółtego laboratorium (1) w kierunku białej strzałki Poruszając się w prawo gracze docierają do laboratorium mutacyjnego wzoru(2) i nie znajdują ameby. Teraz muszą szukać ameby z mackami w fioletowe kropki. Idąc dalej w tym samym kierunku docierają do laboratorium mutacyjnego kołom (3) i wciąż nie znajdują ameby. Teraz gracze muszą znaleźć amebę z mackami w czerwone kropki. Idąc dalej w tym samym kierunku gracze docierają do otworu wentylacyjnego (4), omijają wszystkie pola aż do następnego otworu wentylacyjnego (5) i znajdują amebę (6).*

**Uwaga:** ameby są bardzo delikatne i nie przeżyją więcej niż czterech mutacji! Jeśli ameba przechodzi przez czwarte laboratorium mutacyjne w tej samej kolejce, natychmiast znika. W takim przypadku aby wygrać należy dotknąć czwartego i zarazem ostatniego laboratorium mutacyjnego, przez które ameba przechodziła!

## KONIEC GRY

W momencie, gdy gracz znajdzie właściwą amebę lub laboratorium mutacyjne, otrzymuje żeton zwycięstwa i ponownie rzuca czterema kośćmi, aby zacząć kolejną rundę. Pierwsza osoba, która zdobędzie pięć żetonów zwycięstwa wygrywa grę.

## WERSJA ALTERNATYWNA

Przy pierwszych rozgrywkach, lub grając z dziećmi można grać bez otworów wentylacyjnych i laboratoriów mutacyjnych.



2 bis 10 Spieler  
ab 8 Jahren  
Spieldauer:  
10 bis 30 Minuten

14

## INHALT

25 illustrierte Spielkarten; 4 Würfel; 30 Spielmarken.

## ZIEL DES SPIELS

Von dem Feld aus, das vom Laborwürfel angezeigt wird, versucht jeder Spieler, so schnell wie möglich die Amöbe zu finden, die durch die 3 anderen Würfel (Farbe, Form und Muster) bestimmt wird.

## SPIELVORBEREITUNGEN

Mischen Sie die 25 Karten und legen Sie sie zu einem Kreis aus (Abb. 1). In diesen Kreis kommen die 30 Spielmarken. Der jüngste Spieler wird erster Startspieler.

## SPIELVERLAUF

Der Spieler am Zug wirft die 4 Würfel. Dann spielen alle Spieler gleichzeitig:

- Die 3 Würfel Farbe, Form und Muster zeigen die Amöbe an, die gesucht werden soll.  
*Im Beispiel (Abb. 2) muss die rotgestreifte Amöbe mit Fangarmen gefunden werden.*
- Der Laborwürfel gibt an, auf welchem Labor und in welche Richtung die Amöbe entkommen ist.  
*Im Beispiel (Abb. 3) muss die Amöbe vom gelben Labor aus in Richtung der schwarzen Pfeile gesucht werden.*

Um die von den 3 Würfeln Farbe, Form und Muster bestimmte Amöbe zu finden, muss man sich also nach dem Laborwürfel richten und von dem darauf angezeigten Labor in Richtung der darauf angezeigten Pfeile suchen. Der erste Spieler, der seine Hand auf die gesuchte Amöbe legt, beendet die Suche. Er gewinnt nach Überprüfung durch die anderen Spieler eine Spielmarke.

*Im Beispiel (Abb. 4) muss eine kriechende lilafarbene gepunktete Amöbe gefunden werden. Sie ist aus dem blauen Labor in Richtung der weißen Pfeile entwischt. Wenn man den Feldern nach dem blauen Labor (1) in Richtung der weißen Pfeile folgt, trifft man alsbald auf die gesuchte Amöbe (2).*

## Irrtum!

Es kann vorkommen, dass ein Spieler falsch getippt hat oder dass zwei oder mehr Spieler gleichzeitig auf verschiedene Amöben ihre Hand gelegt haben. Nach Überprüfung müssen der oder die Spieler, die sich geirrt haben, eine ihrer Spielmarken in den Vorrat abgeben, falls sie schon eine besitzen.

## Lüftungsschlitze

Die Amöben verkriechen sich gerne in den Lüftungsschlitzen. Wenn man auf der Suche nach einer Amöbe an einem Lüftungsschlitz vorbeikommt, lässt man die folgenden Felder bis zum nächsten Lüftungsschlitz aus. Die Suche wird erst ab dem zweiten Lüftungsschlitz und weiterhin in dieselbe

Richtung fortgesetzt. Eventuell bis zum dritten Lüftungsschlitz, ab dem man alle Felder bis zum ersten Schlitz auslässt, von dem aus dann die Suche fortgesetzt wird.

*Im Beispiel (Abb. 5) wird eine rotgestreifte Amöbe mit Fangarmen gesucht, die aus dem roten Labor (1) in Richtung der schwarzen Pfeile entkommen ist. Wenn man den Feldern in diese Richtung folgt, kommt man zu einem Lüftungsschlitz (2), ohne die Amöbe gefunden zu haben. Alle Felder bis zum nächsten Lüftungsschlitz (3) werden ausgelassen und erst dann wird die Suche nach der Amöbe (4) fortgesetzt.*

## Mutationsräume

Die Amöben, die durch einen Mutationsraum (Abb. 6) gelangen, verändern sich.

- Eine Amöbe, die durch den Mutationsraum Farbe kommt, verändert ihre Farbe (a).
- Eine Amöbe, die durch den Mutationsraum Form kommt, verändert ihre Form (b).
- Eine Amöbe, die durch den Mutationsraum Muster kommt, verändert ihr Muster (c).

*Im Beispiel (Abb. 7) wird eine lilagestreifte Amöbe mit Fangarmen gesucht, die aus dem gelben Labor (1) in Richtung der weißen Pfeile entkommen ist. Geht man auf den Feldern in diese Richtung weiter, gelangt man zum Mutationsraum Muster (2), ohne die Amöbe gefunden zu haben. Ab jetzt wird also eine lilafarbene gepunktete Amöbe mit Fangarmen gesucht. Geht man auf den Feldern in die gleiche Richtung weiter, gelangt man zum Mutationsraum Farbe (3), ohne die Amöbe gefunden zu haben. Ab jetzt wird also eine rote gepunktete Amöbe mit Fangarmen gesucht. Folgt man den Feldern, kommt man zu einem Lüftungsschlitz (4), ohne die Amöbe gefunden zu haben. Alle Felder bis zum nächsten Lüftungsschlitz (5) werden ausgelassen, dann wird die Suche fortgesetzt, bis man die rote gepunktete Amöbe mit Fangarmen (6) schließlich findet.*

**Achtung:** Amöben sind empfindlich und halten nur 4 Mutationen aus! Eine Amöbe, die während ein und derselben Runde durch 4 Mutationsräume gelangt, löst sich augenblicklich in Luft auf. Sieger ist in diesem Fall derjenige, der seine Hand als Erster auf den vierten und letzten Mutationsraum legt, durch den die Amöbe gekommen ist!

## SPIELMARKEN

Wer bei der Suche nach der richtigen Amöbe zuerst auf die korrekte Karte seine Hand gelegt hat, erhält eine Spielmarke aus der Tischmitte. Jeder sammelt gewonnene Marken vor sich. Danach wirft der Spieler, der eine Marke gewonnen hat, erneut die 4 Würfel und eine neue Suche beginnt sofort.

## ENDE DES SPIELS

Wer zuerst 5 Spielmarken erlangt hat, beendet das Spiel und hat gewonnen.

## SPIELVARIANTEN

Um sich mit dem Spiel vertraut zu machen oder mit jüngeren Spielern zu spielen, kann man ohne die Mutationsräume oder auch ohne Lüftungsschlitze spielen.

15





2 à 10 joueurs  
 dès 8 ans  
 durée d'une partie:  
 10 à 30 minutes

16

## CONTENU

25 cases illustrées; 4 dés; 30 jetons.

## BUT DU JEU

En partant de la case indiquée par le dé Labo, chaque joueur essaie de retrouver au plus vite l'amibe indiquée par les 3 dés Couleur, Forme et Motif.

## MISE EN PLACE

Mélangez les 25 cases et posez-les les unes à côté des autres pour former un cercle (fig. 1).

## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le premier joueur est tiré au sort et lance les 4 dés, puis tous les joueurs jouent en même temps:

- les dés Couleur, Forme et Motif indiquent l'amibe qu'il faut rechercher;  
*dans l'exemple (fig. 2), c'est l'amibe à tentacules, de couleur rouge et à rayures qu'il faut trouver;*
- le dé Labo indique de quel endroit l'amibe s'est échappée et dans quel sens elle est partie;  
*dans l'exemple (fig. 3), il faut chercher l'amibe à partir du laboratoire jaune en se dirigeant dans le sens de la flèche noire.*

Pour retrouver l'amibe indiquée par les dés Couleur, Forme et Motif, il faut donc partir du laboratoire indiqué par le dé Labo, dans le sens de la flèche indiqué par le dé. Le premier joueur qui pose sa main sur l'amibe recherchée gagne un jeton, après contrôle par les autres joueurs.

*Dans l'exemple (fig. 4), il faut chercher une amibe rampante, de couleur violette et à pois.  
 Elle s'est échappée du laboratoire bleu dans le sens de la flèche blanche. En suivant les cartes placées après le laboratoire bleu (1) dans le sens de la flèche blanche, on retrouve l'amibe recherchée en (2).*

## Erreur!

Il peut arriver qu'il y ait un désaccord et que des joueurs posent la main sur des amibes différentes. Lors de la vérification, le ou les joueurs qui se sont trompés doivent rendre un de leurs jetons (si un de ces joueurs n'a pas de jeton à rendre, il ne se passe rien).

## Grilles d'aération

Les amibes se cachent en se faufilant dans les grilles d'aération. Si en suivant le chemin parcouru par une amibe on rencontre une case grille d'aération, on ne tient pas compte des cases suivantes jusqu'à la prochaine grille. On reprend les recherches à partir de cette deuxième grille en continuant

à tourner dans le même sens. Eventuellement, jusqu'à la troisième grille d'aération après laquelle on ne tient plus compte des cases jusqu'à revenir à la première grille, depuis laquelle il faut reprendre les recherches.

*Dans l'exemple (fig. 5), on recherche une amibe à tentacules, de couleur rouge et à rayures échappée du laboratoire rouge (1) dans le sens de la flèche noire. En suivant les cases dans ce sens on arrive sur une grille d'aération (2) sans avoir trouvé l'amibe. On ignore toutes les cases jusqu'à la prochaine grille d'aération (3) puis on reprend les recherches pour trouver l'amibe (4).*

## Salles de mutation

Les amibes qui passent par les salles de mutation (fig. 6) se modifient.

- Une amibe qui passe par la salle de mutation Couleur change de couleur (a).
- Une amibe qui passe par la salle de mutation Forme change de forme (b).
- Une amibe qui passe par la salle de mutation Motif change de motif (c).

*Dans l'exemple (fig. 7), on recherche une amibe à tentacules, de couleur violette et à rayures échappée du laboratoire jaune (1) dans le sens de la flèche blanche. En suivant les cases dans ce sens on arrive sur la salle de mutation Motif (2) sans avoir trouvé l'amibe; on cherche donc maintenant l'amibe à tentacules violette et à pois. En suivant les cases, toujours dans le même sens, on arrive sur la salle de mutation Couleur (3) sans avoir trouvé l'amibe; on cherche donc maintenant l'amibe à tentacules rouge et à pois. En suivant les cases on arrive sur une grille d'aération (4) sans avoir trouvé l'amibe. On ignore toutes les cases jusqu'à la prochaine grille d'aération (5) puis on reprend les recherches pour finalement trouver l'amibe (6).*

**Attention!** les amibes sont fragiles et ne peuvent supporter que 4 passages en salle de mutation! Une amibe qui, dans le même tour, passe par 4 salles de mutation disparaît immédiatement. Le gagnant est alors le premier à poser sa main sur la quatrième et dernière salle de mutation par laquelle l'amibe est passée!

## FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur a trouvé la bonne amibe ou la bonne salle de mutation, il prend un jeton pour marquer sa victoire puis relance les 4 dés pour lancer une nouvelle chasse. Le gagnant est le premier à remporter 5 jetons.

## VARIANTES

Pour se familiariser avec le jeu ou pour jouer avec les plus jeunes, on peut jouer sans les salles de mutation, voire sans les grilles d'aération.

17



Количество игроков: 2–10

18

Возраст: от 8 лет

Продолжительность

10–30 минут

19

## 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 тайнам, 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 (Рис. 6).

- Амёба, которая проходит через комнату мутации Цвета, меняет цвет (б а).
- Амёба, которая проходит через комнату мутации Формы, меняет форму (б б).
- Амёба, которая проходит через комнату мутации Узора, меняет узор (б 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 четвёртой (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.



De 2 a 10 jugadores

a partir de 8 años

duración de una partida:

de 10 a 30 minutos

20

## CONTENIDO

25 casillas ilustradas; 4 dados; 30 fichas.

## FINALIDAD DEL JUEGO

Saliendo de la casilla indicada por el dado Laboratorio, cada jugador intenta encontrar cuanto antes la ameba indicada por los 3 dados de Color, Forma y Motivo.

## PREPARACIÓN

Barajar las 25 casillas y colocarlas unas junto a otras formando un círculo (fig. 1).

## FUNCIONAMIENTO DE LA PARTIDA

Se decidirá por sorteo quién es el primer jugador y éste tirará los 4 dados. A continuación, todos los jugadores juegan al mismo tiempo:

- los dados de Color, Forma y Motivo indican la ameba que hay que buscar; *en el ejemplo (fig. 2), hay que buscar la ameba con tentáculos, de color rojo y con rayas.*
- el dado Laboratorio indica el lugar del que la ameba se ha escapado y en qué dirección se ha ido; *en el ejemplo (fig. 3), hay que buscar la ameba saliendo del laboratorio amarillo y dirigiéndose en el sentido de la flecha negra.*

Para encontrar la ameba indicada por los dados de Color, Forma y Motivo, hay que salir del laboratorio indicado por el dado Laboratorio, en el sentido de la flecha indicada por el dado. El primer jugador que ponga la mano sobre la ameba buscada gana una ficha, bajo el control de los demás jugadores.

*En el ejemplo (fig. 4), hay que buscar una ameba trepadora, de color violeta y a lunares. Se ha escapado del laboratorio azul en el sentido de la flecha blanca. Siguiendo las cartas situadas tras el laboratorio azul (1) en el sentido de la flecha blanca, encontramos la ameba que buscamos en (2).*

## ¡Error!

Puede suceder que haya un desacuerdo y que los jugadores pongan la mano sobre amebas distintas. En la comprobación, el o los jugadores que se hayan equivocado tendrán que devolver una ficha (si uno de estos jugadores no tiene fichas para devolver, no sucede nada).

## Rejillas de ventilación

Las amebas se esconden entrando por las rejillas de ventilación. Si siguiendo el camino recorrido por una ameba, encontramos una rejilla de ventilación, se saltarán las casillas siguientes hasta la

próxima rejilla. Retomamos la búsqueda a partir de esta segunda rejilla y seguiremos girando en el mismo sentido. Eventualmente, hasta la tercera rejilla de ventilación tras la cual saltaremos las casillas hasta volver a la primera rejilla, desde la cual habrá que retomar la búsqueda.

*En el ejemplo (fig. 5), buscamos una ameba con tentáculos, de color rojo y a rayas que se ha escapado del laboratorio rojo (1) en el sentido de la flecha negra. Siguiendo las casillas en este sentido, llegamos a una rejilla de ventilación (2) sin haber encontrado la ameba. Ignoramos todas las casillas hasta la próxima rejilla de ventilación (3) y retomamos la búsqueda para encontrar la ameba (4).*

## Salas de mutación

Las amebas que pasan por las salas de mutación (fig. 6) se modifican.

- Una ameba que pasa por la sala de mutación Color cambia de color (a).
- Una ameba que pasa por la sala de mutación Forma cambia de forma (b).
- Una ameba que pasa por la sala de mutación Motivo cambia de motivo (c).

*En el ejemplo (fig. 7), buscamos una ameba con tentáculos, de color violeta y a rayas que se ha escapado del laboratorio amarillo (1) en el sentido de la flecha blanca. Siguiendo las casillas en ese sentido llegamos a la sala de mutación Motivo (2) sin haber encontrado la ameba. Así, ahora buscamos la ameba con tentáculos, violeta y a lunares. Siguiendo las casillas en el mismo sentido, llegamos a la sala de mutación Color (3) sin haber encontrado la ameba. Así, ahora buscamos la ameba con tentáculos, roja y a lunares. Siguiendo las casillas, llegamos a una rejilla de ventilación (4) sin haber encontrado la ameba. Ignoramos todas las casillas hasta la próxima rejilla de ventilación (5) y retomamos la búsqueda para encontrar la ameba (6).*

**Advertencia:** ¡las amebas son frágiles y sólo pueden pasar 4 veces por la sala de mutación! Una ameba que, en el mismo turno, pase por 4 salas de mutación, desaparece instantáneamente. En ese caso, el ganador es el primero que ponga la mano EN la cuarta y última sala de mutación por la que pase la ameba.

## FINAL DE LA PARTIDA

Cuando un jugador encuentre la ameba correcta o la sala de mutación correcta, gana una ficha para marcar su victoria y vuelve a tirar los 4 dados para iniciar una nueva caza.

El ganador es el primer o que obtenga 5 fichas.

## VARIANTES

Para familiarizarse con el juego, o para jugar con los más pequeños, podemos jugar sin las salas de mutación e incluso sin las rejillas de ventilación.

21



Two to ten players  
age 8 and up  
game time:  
10 to 30 minutes

## CONTENTS

25 illustrated squares; Four 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

[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)

Albi

Gigamic - B. P. 30  
F - 62930 WIMEREUX - FRANCE  
[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)