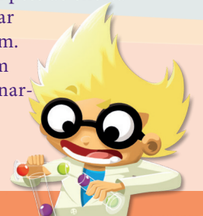
INNIHELDUR
- REGLUR MEÐ SKÝRINGUM
- 54 ÁSKORUNARSPIL
- 24 KÚLUR (8 GRÆNAR, 8 FJÓLUBLÁAR, 8 RAUÐAR)
- 12 TILRAUNAGLÖS

INNGANGUR

Klikkun á rannsóknarstofunni! Doktor Eureka þarf aðstoð við að klára tilraunirnar sínar. Færðu efnin á milli réttu tilrauna-glasanna, í réttri röð, og hraðar en hinir leikmennirnir til að vera besti og snjallasti vísindamaðurinn!

MARKMIÐ SPILSINS

Hver leikmaður tekur að sér að vera aðstoðarmaður Doktor Eureka, og keppir að því að vera fyrstur til að raða plastkúlunum í sömu röð og stendur á áskorunarspil. Til að ná því, þá þurfa leikmenn að færa kúlurnar úr einu glasi í annað, án þess að snerta kúlurnar eða að kúlurnar falli úr tilraunaglösunum. Fyrsti leikmaðurinn sem nær 5 stigum (5 áskorunar-spilum) sigrar.



UPPSETNING

1. Stokkaðu áskorunarspilin og leggðu þau í bunka á grúfu.
2. Taktu 3 tilraunaglös og raðaðu þeim fyrir framan þig.
3. Taktu tvær kúlur af hverjum lit og raðaðu þeim í glösin frá vinstri til hægri: 2 fjólubláar, 2 rauðar, 2 grænar.

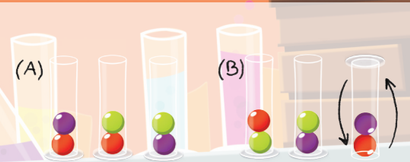
GANGUR SPILSINS

Þegar allir leikmenn eru tilbúnir, þá snýr einn efsta áskorunarspilinu við. Þá keppa allir í einu að því að klára áskorunina með því að færa kúlurnar á milli glasa, og reyna að raða kúlunum og glösunum í sömu röð og er sýnt á áskorunarspilinu.

Leikmenn verða að fylgja eftirfarandi reglum:
Það má klára blöndurnar með því að snúa glösunum upp. (A)
Og, það má snúa glösunum niður. (B)
Leikmenn mega færa glösin sín til, svo þeim sé raðað upp í rétta röð.

Ef leikmaður snertir eða missir eina af kúlunum sínum, eða ranglega segist hafa klárað áskorunina, þá er sá hinn sami úr leik í þessari umferð og bíður næsta áskorunarspils.

Mikilvægt: Það þarf alltaf að klára áskorunarspil með kúlurnar og tilraunaglösin í réttri röð eins og sýnt er á spilinu (frá vinstri til hægri, og að ofan og niður).



ATHUGIÐ

Sá leikmaður sem fyrst klárar áskorunina hrópar “Eureka!” Ef allir leikmenn eru sammála um að áskorunin sé rétt leyst, þá fær sá hinn sami áskorunarspilið að launum, sem er 1 stig.

Leikmenn skilja kúlurnar sínar eftir þar sem þær eru við lok umferðar, það má ekki stilla kúlunum upp á nýtt. Þú verða öll tilraunaglös að snúa upp áður en ný umferð hefst.

Þegar allir leikmenn eru tilbúnir, hefst ný umferð með því að draga nýtt áskorunarspil.

LEIKSLOK

Sá leikmaður sem fyrstur fær 5 stig sigrar.

TILBRIGÐI

Sérfræðingastilling

Til að gera áskorunina enn erfiðari, þá getið þið spilað þannig að leikmenn verða að halda á öllum þremur tilraunaglösunum. Þá máttu ekki leggja glösin frá þér fyrr en þú hefur klárað áskorunina og hrópar “Eureka!”

Þrautarstilling

Þegar áskorunarspilinu hefur verið snúið við, þá keppast leikmenn við að segja hvað er hægt að klára áskorunina í mörgum umferðum.

(Leikmenn mega ekki segja sömu tölu og aðrir leikmenn.) Þegar hver leikmaður er búinn að segja tölu, þá má sá sem sagði lægstu töluna fá spjaldið ef honum tekst að klára áskorunina í svo mörgum (eða færri) hreyfingum. Ef það tekst ekki, þá fær sá leikmaður sem sagði næsthæstu töluna að reyna.

Einstaklingsstilling

Þegar þú vilt spila spilið í einrúmi þá þarftu ekki að keppa eða segja tölu, bara að reyna að leysa þrautirnar í eins fáum hreyfingum og hægt er.

Game published and distributed by Blue Orange. San Francisco, USA. © 2016 Blue Orange. Dr Eureka is a trademark of Blue Orange. Blue Orange is a trademark of Blue Orange, France. Distributed by Blue Orange USA, San Francisco, California, USA. Made in China. www.blueorangegames.com

Kíktu á www.blueorangegames.com til að uppgötva fleiri fjölskylduspil!

Kíktu á www.blueorangegames.com til að uppgötva fleiri fjölskylduspil!

DR. EUREKA™

MIX THE MOLECULES, MASTER THE FORMULA!

8+

1 - 4

15 min