



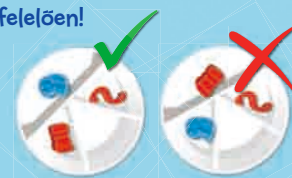
Ezután ellenőrizzék a feladatot elsőként teljesítő játékos Petri-csészéjét, valóban sikerült-e helyesen elhelyeznie a mikrobákat. Ha minden játékos egyetért abban, hogy a megoldás helyes, a feladatot megoldó játékos megkapja a kártyát a szerzett pont jelzéséként.

FIGYELEM! Előfordulhat, hogy egy feladványnak több helyes megoldása is van!

Fontos!

- Ha egy mikroba leesik az asztal felületére, azonnal fel kell szednie annak a játékosnak, aki elejtette (persze csipesszel), nem maradhat az asztalon.
- A játékosok nem vehetnek el mikrobát vetélytársaik Petri-csészéiből.
- A játékosok nem tehetnek bele mikrobát vetélytársaik Petri-csészéibe (hacsak nem a 2-es vagy a 3-as játékverziót játsszátok).
 - A játékosok csak a csipeszük segítségével emelhetik fel a mikrobákat, a szuperbaktériumot vagy akár a lila vírust.

1. Állítsátok össze a kutatás kiinduló helyzetét a kártyának megfelelően!



2. Találjátok meg a hiányzó mikrobá(ka)t!



A JÁTEK VÉGE

Aki elsőként gyűjt össze 5 pontot, megnyeri a játékot.

JÁTÉKVÁLTOZATOK

1. A lila vírus: A helyezték a játék elején a lila vírust a nagy Petri-csészébe. A játék folyamán bárki kiveheti a vírust a csipeszével, és azt átteheti a tőle balra üő vetélytársa Petri-csészéjébe. Amikor a kör véget ér, annak a játékosnak, akinek a csészéjében maradt a lila vírus, át kell adnia egy korábban szerzett kártyát a feladatot elsőként helyesen megoldó játékosnak. Viszont hiába van valakinek kész a feladványa, addig nem kiálthat Heuréká!-t, amíg a lila vírus is a csészéjében van. (Ezt a játékverziót három vagy négy játékosal ajánljuk.)

2. Szabotázs: A játékosok a feladat teljesítése közben bármikor tehetnek mikrobákat vetélytársaik Petri-csészéjébe, hogy megpróbálják tönkretenni azok kísérletét. Elvenni azonban nem szabad mikrobákat a vetélytársaktól.

A játékosok a nem kívánatos mikrobákat visszatehetik a nagy Petri-csészébe a csipeszük segítségével.

3. Kombinált játék: a fenti két játékverziót akár egyszerre is játszhatjátok.

Gyártó: Blue Orange.
San Francisco, USA. © 2017 Blue Orange.
www.blueorangegames.com
Minden jog fenntartva.



Importálj: GémKer-Gémklub Kft.
1092 Budapest, Ráday utca 30.
www.gemker.hu
info@gemker.hu

Made in China.





Roberto Fraga
Delphine Lemonnier

Stephane Escapa

A JÁTÉK ELEMEI

- 49 mikroba
- 54 kutatáskártya
- 4 csipesz
- 4 Petri-csésze válaszfalakkal
- 1 nagy Petri-csésze
- Képes játékszabály



A KUTATÁS CÉLJA

Légy te a leggyorsabb tudós, és mutasd meg Dr. Mikrobának, hogy hibátlanul teljesítetted a feladatot! Hogy ez sikerüljön, nincs más dolgod, mint kiválasztani a megfelelő mikrobákat, azután betenni őket a saját Petri-csészéd rekeszeibe a feladványnak megfelelően, miközben a kutatási szabályokat is betartod. Akinek elsőként sikerül teljesíteni öt kutatáskártyát, az nyeri a játékot.

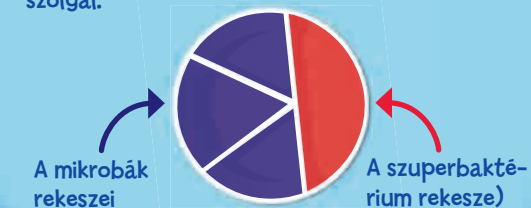


A LABORATÓRIUM ELŐKÉSZÍTÉSE

- Tegyétek az összes mikrobát a nagy Petri-csészébe, majd helyezétek középre úgy, hogy minden játékos számára könnyen elérhető legyen (a lila vírust tegyétek félre, hacsak nem az 1-es vagy 3-as játékverziót választjátok – lásd a játékszabály végén!)
- Keverjétek meg a kutatási kártyákat, és tegyétek őket a Dr. Microbe felirattal felfelé a nagy Petri-csésze mellé, húzópakliként.
- Minden játékos vegyen magához egy válaszfalakkal osztott Petri-csészét és egy csipeszt – ezek lesznek a saját laboratóriumi eszközeitek.



A három kisebb mélyedés a Petri-csészékben arra szolgál, hogy elszigetelve tudjatok tartani három mikrobát, míg a csésze felét elfoglaló nagy mélyedés a szuperbaktérium elkülönítésére szolgál.



A KUTATÁS SZABÁLYAI

Ha minden játékos készen áll, fordítsátok fel a legfelső lapot.

Meg kell előzzétek vetélytársaitokat: teljesítsétek elsőként a kutatási kártya feltételeit. A csipeszitek segítségével vegyétek ki a hiányzó mikrobákat egyesével a nagy Petri-csészéből, és tegyétek őket a saját Petri-csészétek megfelelő mélyedéseibe.

A kártyán látható mikrobákat ki kell választani és a Petri-csészék megfelelő rekeszeibe kell tenni.

A kártyáról hiányzó mikrobákat meg kell találnotok, csipesszel fel kell venniük, és a saját Petri-csészétek megfelelő rekeszeibe kell tenniük az alábbi szabályok szerint:

- **A szuperbaktériumnak** a másik három mikrobától különböznie kell színben és formában. A saját Petri-csészétek legnagyobb mélyedésébe kell kerülnie.

- **A három mikrobának** különböznie kell a szuperbaktériumtól mind színben, mind formában. Két mikrobának egyforma színe lesz, de különböző formájúaknak kell lenniük (vagyis egyetlen forma sem ismétlődhet meg a játékosok Petri-csészéjében).

Amint egy játékos úgy gondolja, hogy sikerült teljesítenie a kutatási kártyán szereplő kísérletet, megállítja a játékot egy „Heureka!” kiáltással. A többi játékosnak azonnal be kell fejeznie a saját kutatását, és le kell tennie a csipeszét.