



## CONTENTS

- ILLUSTRATED RULES
- 54 CHALLENGE CARDS
- 24 BALLS (8 GREEN, 8 PURPLE, 8 RED)
- 12 TEST TUBES

## INTRODUCTION

Madness in the lab! Doctor Eureka needs help to complete his experiments. Transfer your materials between the right test tubes, in the right order, and faster than the other players to become the best and brightest scientist!

The background features a soft-focus illustration of laboratory glassware, including two test tubes and a beaker, alongside a stack of books. The scene is set against a warm, orange-toned background with horizontal bands of color.

## OBJECT OF THE GAME

Each player takes on the role of one of Doctor Eureka's apprentice scientists, and races to be the first to realize the correct combination of plastic balls in the order shown on the current Challenge Card. In order to achieve this, players must transfer the balls from one tube to the other, without touching them with their hands or letting them fall from the tubes.

The first player to 5 points (5 Challenge Cards) wins the game.

## SET UP

1. Shuffle the Challenge Cards together and place them facedown in a pile.
2. Take 3 plastic tubes and place them in front of you in line.
3. Take two balls of each color and place them into the tubes in this way from left to right:  
2 purple, 2 red, 2 green.



## PLAYING THE GAME

When all players are ready, the top Challenge Card is turned faceup.

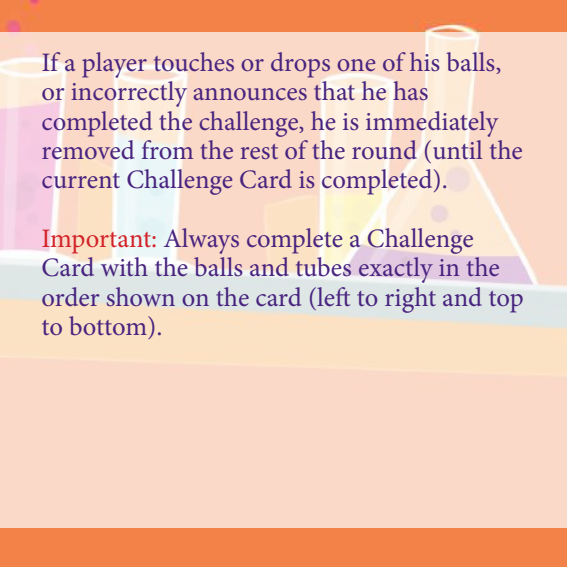
All at the same time, players race to complete the challenge by transferring their balls from one tube to another, trying to arrange their balls and tubes in the order shown on the current Challenge Card.

**Players must obey the following rules:**

Combinations can be completed with the tubes right side up. (A)

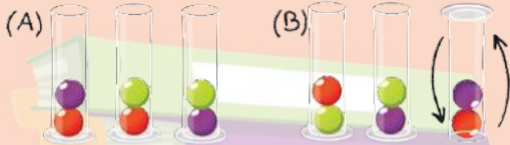
Or, by turning the tubes upside down. (B)

Players can swap the position of their tubes so they are in the correct place in line.



If a player touches or drops one of his balls, or incorrectly announces that he has completed the challenge, he is immediately removed from the rest of the round (until the current Challenge Card is completed).

**Important:** Always complete a Challenge Card with the balls and tubes exactly in the order shown on the card (left to right and top to bottom).





## NOTE

The first player who arranges their tubes in the correct combination calls out, “Eureka!” If all the players agree that he is correct, he scores the current Challenge Card as 1 point.

Players leave their balls where they were at the end of the previous challenge, they are not returned to the starting position. However, all tubes must be returned right side up before beginning a new round.

When all players are ready, a new round begins by drawing the next Challenge Card faceup.



## END OF THE GAME

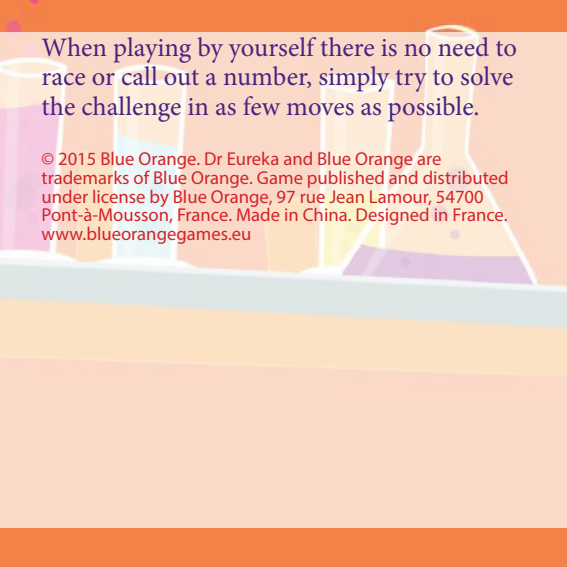
The first player to score 5 points wins the game.

## VARIATIONS

After the Challenge Card is revealed, players race to call out how many moves it can be completed in. (Players are not allowed to call out the same number as another player).

After each player has called out a number, the player who bid the lowest number scores the card if he can successfully complete the challenge in that many (or fewer) moves.

If he cannot, play passes to the next highest bidder.

An illustration of a laboratory bench with four pieces of glassware: a graduated cylinder with pink liquid, a beaker with light blue liquid, a test tube with yellow liquid, and a flask with purple liquid. The background is a gradient of orange and light blue.

When playing by yourself there is no need to race or call out a number, simply try to solve the challenge in as few moves as possible.

© 2015 Blue Orange. Dr Eureka and Blue Orange are trademarks of Blue Orange. Game published and distributed under license by Blue Orange, 97 rue Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Made in China. Designed in France. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)





MATÉRIEL DE JEU  
1 RÈGLE DU JEU  
54 CARTES OBJECTIF  
24 BILLES EN PLASTIQUE  
(8 VERTES, 8 VIOLETTES, 8 ROUGES)  
12 TUBES EN PLASTIQUE TRANSPARENT

## INTRODUCTION

C'est la folie dans le labo! Dr. Eureka a besoin d'aide pour réaliser ses expériences. Transvasez les billes de tube en tube le plus vite possible et devenez le meilleur savant fou!

## BUT DU JEU

Chaque joueur en tant que bon chimiste doit réaliser la combinaison imposée par la carte Objectif le plus vite possible.

Pour cela, les joueurs doivent verser les billes de tube en tube jusqu'à réaliser la combinaison de la carte objectif.

Le premier joueur à remporter 5 points (5 cartes Objectif) gagne la partie.

## PRÉPARATION

1. Prenez les cartes Objectif, mélangez et posez-les en une pile face cachée.
2. Prenez 3 tubes en plastique et posez-les devant vous en ligne.
3. Prenez 2 billes de chaque couleur et placez-les dans les tubes de la manière suivante de gauche à droite:  
2 violettes, 2 rouges, 2 vertes



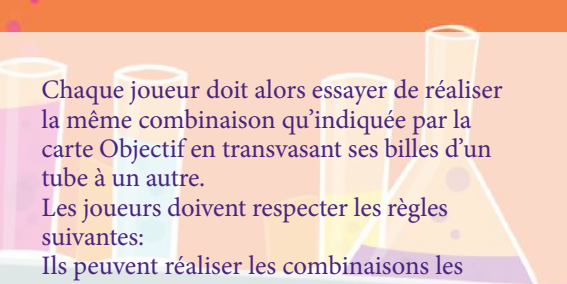
## LES CARTES OBJECTIF

**54 cartes :** Les billes sont réparties aléatoirement dans les tubes. Il faut toujours réaliser les cartes dans le sens de réalisation imposé. Les cartes sont configurées de façon à ce que chaque joueur puisse voir le défi sur le même pied d'égalité.

**Précision :** dans chaque tube on a la place pour empiler 4 billes verticalement, au maximum.

## TOUR DE JEU

La première carte Objectif de la pile est retournée.



Chaque joueur doit alors essayer de réaliser la même combinaison qu'indiquée par la carte Objectif en transvasant ses billes d'un tube à un autre.

Les joueurs doivent respecter les règles suivantes:

Ils peuvent réaliser les combinaisons les tubes à l'endroit. (A)

Ils peuvent réaliser les combinaisons les tubes à l'envers (en les retournant).

Les joueurs n'ont pas de limites pour retourner leurs tubes. (B)

On peut permuter ses propres tubes pour les mettre à la bonne place.



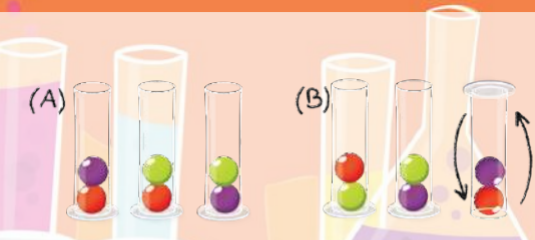
Si un joueur touche ou fait tomber une de ses billes ou annonce qu'il a réalisé la carte Objectif, à tort, il est immédiatement éliminé de la manche en cours (carte Objectif en cours).

Le premier joueur qui réalise la combinaison crie « Eurêka ! ».

Il gagne la carte objectif (1point), puis en tire immédiatement une autre.

Les joueurs ne remettent pas les billes dans la position de départ.

Ils doivent juste retourner les tubes qui seraient à l'envers, avant de commencer une nouvelle manche.



## FIN DU JEU

Le premier joueur à avoir 5 points gagne la partie.

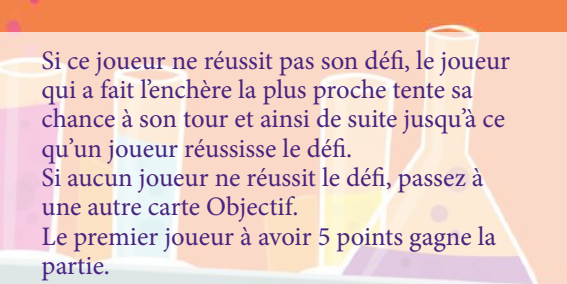
## VARIANTE

Les joueurs doivent annoncer en combien de coups la carte Objectif peut être réalisée.

(Il n'est pas permis d'annoncer le même nombre de coups qu'un autre joueur.)

Celui qui propose le chiffre le moins élevé commence.

Si ce joueur réussit son défi, il remporte la carte.



Si ce joueur ne réussit pas son défi, le joueur qui a fait l'enchère la plus proche tente sa chance à son tour et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur réussisse le défi.

Si aucun joueur ne réussit le défi, passez à une autre carte Objectif.

Le premier joueur à avoir 5 points gagne la partie.

© 2015 Blue Orange. Dr Eureka et Blue Orange sont des marques de Blue Orange.

Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 rue Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France.

Made in China. Designed in France.

[www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)





## INHALT

ANLEITUNG MIT ABBILDUNGEN

54 AUFGABENKARTEN

24 PLASTIKKUGELN

(8 GRÜNE, 8 VIOLETTE, 8 ROTE)

12 REAGENZGLÄSER

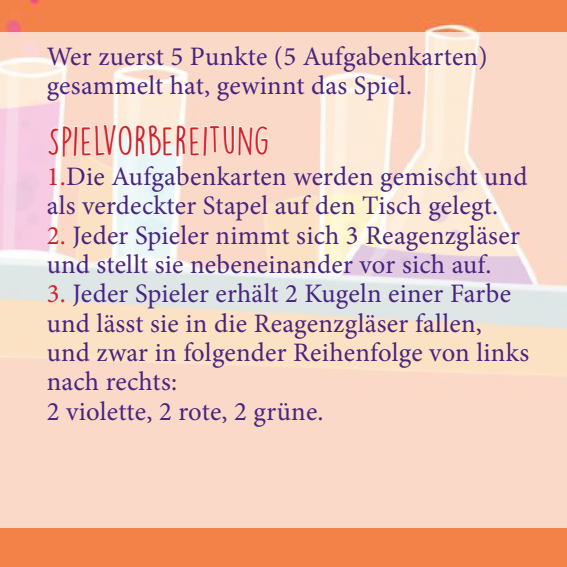
## EINLEITUNG

Im Labor geht alles drunter und drüber!  
Doktor Eureka braucht Hilfe bei der  
Durchführung seiner Experimente. Fülle  
Deine Materialien so schnell wie möglich  
in der richtigen Reihenfolge zwischen den

Reagenzgläsern um und werde zum besten und gescheitesten Wissenschaftler!

## SPIELZIEL

Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines wissenschaftlichen Assistenten von Dr. Eureka und versucht als erster die korrekte Kombination von Plastikklugeln zu erzielen, und zwar in der Reihenfolge, wie sie auf der aktuellen Aufgabenkarte angezeigt wird. Dazu musst Du die Klugeln von einem Reagenzglas ins andere umfüllen, ohne die Klugeln mit der Hand zu berühren und ohne sie aus dem Reagenzglas fallen zu lassen.



Wer zuerst 5 Punkte (5 Aufgabenkarten) gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

## SPIELVORBEREITUNG

1. Die Aufgabenkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel auf den Tisch gelegt.
2. Jeder Spieler nimmt sich 3 Reagenzgläser und stellt sie nebeneinander vor sich auf.
3. Jeder Spieler erhält 2 Kugeln einer Farbe und lässt sie in die Reagenzgläser fallen, und zwar in folgender Reihenfolge von links nach rechts:  
2 violette, 2 rote, 2 grüne.

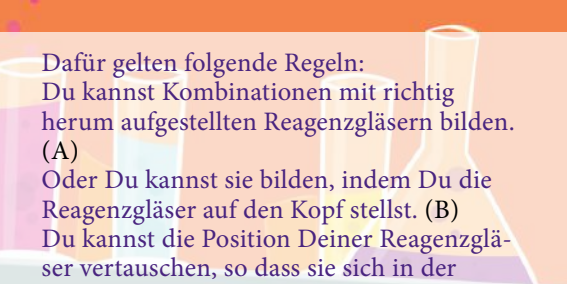




## SPIELVERLAUF

Wenn alle Spieler bereit sind, wird die oberste Aufgabenkarte aufgedeckt.

Nun versuchen alle Spieler gleichzeitig die Aufgabe zu erfüllen, indem sie ihre Kugeln von einem Reagenzglas ins andere umfüllen und sich dabei bemühen, ihre Kugeln und Reagenzgläser in der Reihenfolge anzuordnen, wie sie auf der aktuellen Aufgabenkarte abgebildet ist.



Dafür gelten folgende Regeln:  
Du kannst Kombinationen mit richtig herum aufgestellten Reagenzgläsern bilden.

(A)

Oder Du kannst sie bilden, indem Du die Reagenzgläser auf den Kopf stellst. (B)

Du kannst die Position Deiner Reagenzgläser vertauschen, so dass sie sich in der richtigen Reihenfolge befinden.

Wenn Du eine Deiner Kugeln berührst oder fallen lässt oder fälschlicherweise verkündest, Du hättest die Aufgabe erfüllt, scheidest Du sofort für den Rest der Runde aus (d.h., bis die aktuelle Aufgabenkarte erfüllt worden ist).

# WICHTIG

Eine Aufgabe gilt immer dann als erfüllt, wenn die Kugeln und Reagenzgläser genau so angeordnet sind, wie die Karte dies vorgibt (von links nach rechts und von oben nach unten).





## HINWEIS

In jedem Reagenzglas ist genug Platz für maximal vier Kugeln.

Wer als erster seine Reagenzgläser in der korrekten Kugel-Kombination angeordnet hat, ruft aus: «Eureka!»

Stimmen die Mitspieler zu, dass er Recht hat, erhält dieser Spieler die aktuelle Aufgabenkarte; sie ist 1 Punkt wert.

Die Spieler lassen ihre Kugeln dort, wo diese am Ende der vorherigen Aufgabe gelegen haben; die Kugeln werden nicht wieder in ihre Startposition gebracht. Allerdings müssen alle Reagenzgläser wieder richtig

herum gedreht werden, bevor eine neue Runde beginnt.

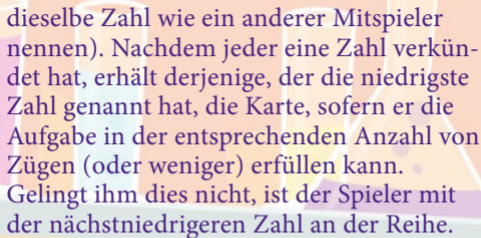
Wenn alle Spieler bereit sind, beginnen sie eine neue Runde, indem sie die nächste Aufgabenkarte aufdecken.

## SPIELENDENDE

Wer zuerst 5 Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

## VARIANTE

Nachdem die Aufgabenkarte aufgedeckt worden ist, kündigt jeder Spieler an, in wie vielen Zügen die Aufgabe seiner Meinung nach zu bewältigen ist. (Niemand darf



dieselbe Zahl wie ein anderer Mitspieler nennen). Nachdem jeder eine Zahl verkündet hat, erhält derjenige, der die niedrigste Zahl genannt hat, die Karte, sofern er die Aufgabe in der entsprechenden Anzahl von Zügen (oder weniger) erfüllen kann. Gelingt ihm dies nicht, ist der Spieler mit der nächstniedrigeren Zahl an der Reihe.

© 2015 Blue Orange. Dr Eureka und Blue Orange sind Warenzeichen von Blue Orange. Das Spiel wird veröffentlicht und vertrieben in Lizenz durch Blue Orange, 97 rue Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. In China hergestellt. In Frankreich gestaltet. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)





## CONTENUTI

- REGOLE ILLUSTRATE
- 54 CARTE—OBIETTIVO
- 24 PALLINE  
(8 ROSSE, 8 VIOLA, 8 VERDI)
- 12 PROVETTE

## INTRODUZIONE

Cose da pazzi nel laboratorio! Il Dr. Eureka ha bisogno di aiuto per completare rapidamente i suoi esperimenti. Posiziona nella giusta sequenza dentro le provette le diverse biglie e diventerai lo scienziato più brillante.



## OBIETTIVO DEL GIOCO

Ogni giocatore assume il ruolo di uno degli apprendisti-scientziati del Dr. Eureka e cerca di essere il primo a raggiungere la combinazione corretta delle palline nella sequenza indicata dalla carta-obiettivo. Per farlo, i giocatori devono trasferire le palline da una provetta all'altra senza toccare le palline con le mani e senza farle cadere.

Vince il primo giocatore che raggiunge 5 punti (5 carte-obiettivo).

## PREPARAZIONE

1. Mescolate le carte-obiettivo e formate un mazzo ponendolo sul tavolo a faccia in giù.
2. Prendete 3 provette e mettetele allineate davanti a voi.
3. Prendete 2 palline per colore e mettetele nelle provette, da sinistra a destra nel seguente ordine:  
2 viola, 2 rosse, 2 verdi.



## SVOLGIMENTO

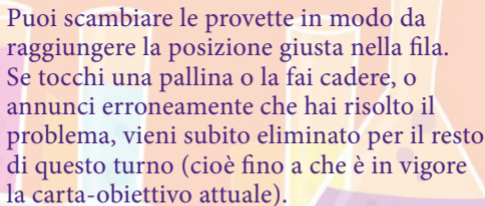
Quando tutti sono pronti si scopre la prima carta-obiettivo.

Ora i giocatori cercano di risolvere più velocemente possibile il problema, trasferendo le loro palline da una provetta all'altra per creare la combinazione delle provette e delle palline come illustrato nella carta-obiettivo di turno in gioco.

## VANNO OSSERVATE LE SEGUENTI REGOLE:

Puoi fare le combinazioni mantenendo l'imboccatura delle provette verso l'alto. (A)

Le puoi anche fare capovolgendo una o più provette. (B)



Puoi scambiare le provette in modo da raggiungere la posizione giusta nella fila. Se tocchi una pallina o la fai cadere, o annunci erroneamente che hai risolto il problema, vieni subito eliminato per il resto di questo turno (cioè fino a che è in vigore la carta-obiettivo attuale).

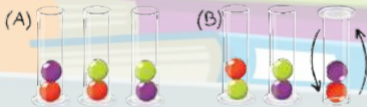
## IMPORTANTE

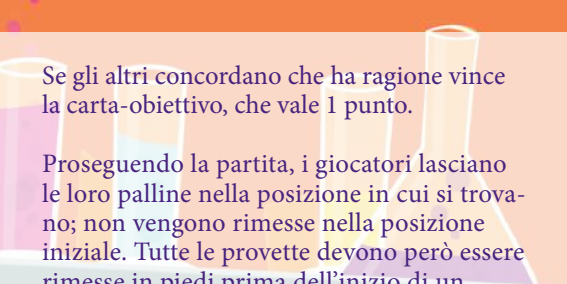
Devi sempre risolvere il problema di una carta-obiettivo con le palline e le provette nell'esatto ordine mostrato sulla carta (da sinistra a destra e da sopra a sotto).

# NOTA

Tenete presente che ogni provetta può contenere fino a 4 palline.

Il primo giocatore a mettere le sue provette nel modo corretto grida “Eureka”.





Se gli altri concordano che ha ragione vince la carta-obiettivo, che vale 1 punto.

Proseguendo la partita, i giocatori lasciano le loro palline nella posizione in cui si trovano; non vengono rimesse nella posizione iniziale. Tutte le provette devono però essere rimesse in piedi prima dell'inizio di un nuovo turno.


Quando tutti i giocatori sono pronti si inizia un nuovo turno, scoprendo la prossima carta-obiettivo.

## FINE DEL GIOCO

Vince il primo giocatore che accumula 5 punti.

## VARIANTE

Dopo aver rivelato la carta-obiettivo, i giocatori dichiarano il numero di mosse necessarie per risolvere il problema. (Non è permesso dichiarare lo stesso numero di un altro giocatore). Quando tutti hanno dichiarato un numero, la carta va al giocatore con la dichiarazione più bassa, purché dimostri che il problema può essere risolto in quel numero (o meno) di mosse. Se non è così,



restituisce la carta e tocca al giocatore con la  
dichiarazione immediatamente più alta.

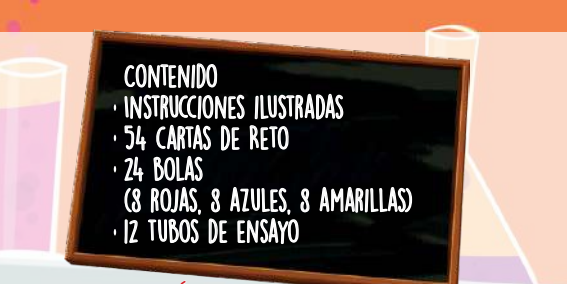
© 2015 Blue Orange. Dr Eureka e Blue Orange sono marchi  
depositati di Blue Orange.

Gioco pubblicato e distribuito su licenza di Blue Orange,  
97 rue Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France.

Made in China. Ideato in Francia. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)





- 
- CONTENIDO
- INSTRUCCIONES ILUSTRADAS
  - 54 CARTAS DE RETO
  - 24 BOLAS  
(8 ROJAS, 8 AZULES, 8 AMARILLAS)
  - 12 TUBOS DE ENSAYO

## INTRODUCCIÓN

¡Locura en el laboratorio! El Dr. Eureka necesita ayuda para completar sus experimentos. Transfiere tus materiales entre los tubos de ensayo, en el orden correcto y más rápido que los demás jugadores para convertirte en el científico más brillante.

## OBJETIVO DEL JUEGO

Los jugadores se ponen en el papel de uno de los aprendices del Dr. Eureka intentando ser el primero en conseguir la combinación correcta de bolas de plástico en el orden que aparece en la carta de Reto. Para conseguirlo, los jugadores deben pasar las bolas de un tubo a otro, sin tocarlas con las manos ni dejar que caigan fuera de los tubos.

El primer jugador en acumular 5 puntos (5 cartas de Reto) gana la partida.

## PREPARACIÓN

1. Mezcla las cartas de Reto y colócalas formando un mazo boca abajo en la mesa.
2. Coge 3 tubos de ensayo y colócalos en fila delante de ti.
3. Coge 2 bolas de cada color y ponlas en los tubos de izquierda a derecha en el siguiente orden: 2 azules, 2 rojas, 2 amarillas.



## DESARROLLO DEL JUEGO

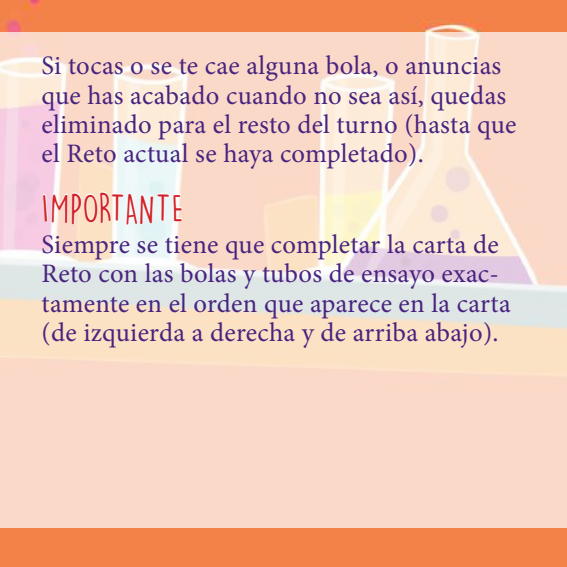
Cuando todos los jugadores estén listos, se descubre la primera carta de Reto del mazo. Ahora, todos los jugadores simultáneamente compiten para completar el reto pasando las bolas de un tubo a otro, intentando que todo quede como en la carta de Reto actual visible.

Se aplican las siguientes reglas:

Puedes hacer las combinaciones con los tubos en pie del derecho. (A)

O puedes completarlas con los tubos del revés. (B)

Puedes intercambiar la posición de tus tubos de ensayo para colocarlos en el lugar adecuado de la fila.



Si tocas o se te cae alguna bola, o anuncias que has acabado cuando no sea así, quedas eliminado para el resto del turno (hasta que el Reto actual se haya completado).

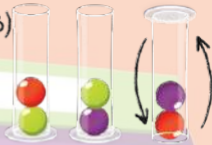
## IMPORTANTE

Siempre se tiene que completar la carta de Reto con las bolas y tubos de ensayo exactamente en el orden que aparece en la carta (de izquierda a derecha y de arriba abajo).

(A)



(B)





## NOTA

En cada tubo caben un máximo de 4 bolas. El primer jugador en conseguir que sus tubos tengan la combinación correcta grita “¡Eureka!”.

Los otros jugadores comprueban que ésta sea correcta, y si es así, el jugador consigue la actual carta de Reto en juego, que le da 1 punto.

## NOTA

Los jugadores deben dejar las bolas tal y como estén al final de cada reto; nunca se devuelven a la posición inicial. Los tubos, en cambio, deben dejarse todos boca arriba



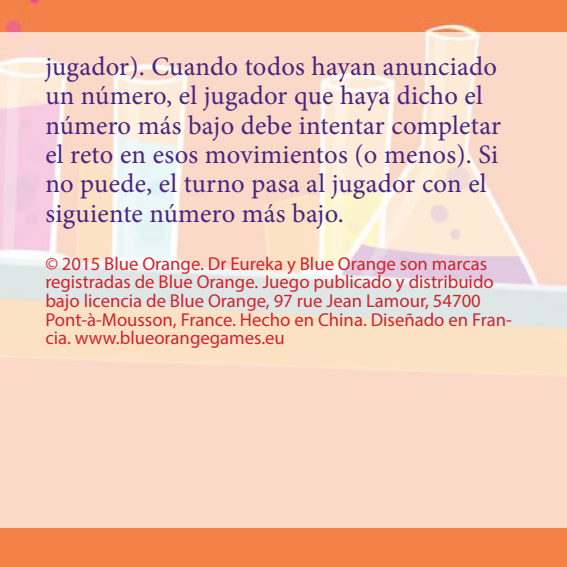
antes de que empiece otra ronda de juego. Cuando todos los jugadores estén preparados, se empieza la siguiente ronda descubriendo otra carta de Reto.

## FIN DEL JUEGO

El primer jugador en acumular 5 puntos gana la partida.

## VARIANTE

Una vez que se ha descubierto la carta de Reto, cada jugador (sin tocar los tubos todavía) anuncia el número de movimientos que necesitaría para conseguirlo (No se permite decir el mismo número que otro



jugador). Cuando todos hayan anunciado un número, el jugador que haya dicho el número más bajo debe intentar completar el reto en esos movimientos (o menos). Si no puede, el turno pasa al jugador con el siguiente número más bajo.

© 2015 Blue Orange. Dr Eureka y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange. Juego publicado y distribuido bajo licencia de Blue Orange, 97 rue Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Hecho en China. Diseñado en Francia. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)





CONTEÚDO  
INSTRUÇÕES ILUSTRADAS  
54 CARTAS DE DESAFIO  
24 BOLAS  
(8 VERDE, 8 ROXA, 8 ENCARNADA)  
12 TUBOS DE ENSAIO

## INTRODUÇÃO

Loucura no laboratório! O Dr. Eureka precisa de ajuda para completar as suas experiências. Transfere os teus materiais entre os tubos de ensaio, na ordem correta e muito depressa, para te tornares no cientista mais brilhante de todos!

## OBJECTIVO DO JOGO

Cada jogador encarna um aprendiz do Dr. Eureka e apressa-se para ser o primeiro a conseguir a combinação correta de bolas de plástico nos seus tubos de ensaio, de acordo com a carta de Desafio. Para tal, os jogadores devem transferir as bolas de uns tubos para os outros, sem tocar nas bolas com as mãos e sem as deixar cair.

O primeiro jogador a atingir 5 pontos (5 cartas de Desafio) é o vencedor.

## PREPARAÇÃO

1. Baralha as cartas de Desafio e coloca-as de face para baixo, numa pilha sobre a mesa.
2. Retira 3 tubos de ensaio e coloca-os à tua frente.
3. Coloca duas bolas de cada cor nos teus tubos de ensaio na ordem seguinte, da esquerda para a direita:  
2 roxa, 2 encarnada, 2 verde.



## DESENROLAR DO JOGO

Quando todos os jogadores estiverem prontos, a carta de Desafio do cimo da pilha é revelada.

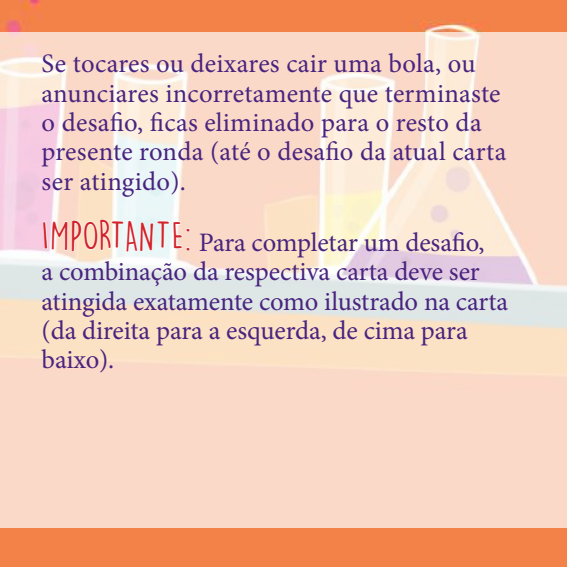
Agora, todos os jogadores, simultaneamente, competem para completar o desafio, transferindo as suas bolas de um tubo para outro, tentando ordenar as suas bolas e tubos como está mostrado na carta de Desafio.

Valem as regras seguintes:

Podes completar as combinações com os tubos de pé. (A)

Podes completar as combinações com os tubos invertidos. (B)

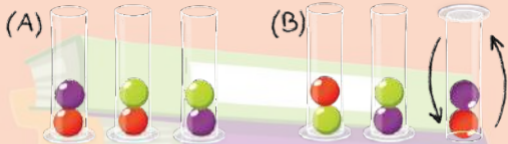
Podes trocar a ordem dos tubos para conseguir o alinhamento correto.



Se tocares ou deixares cair uma bola, ou anunciares incorretamente que terminaste o desafio, ficas eliminado para o resto da presente ronda (até o desafio da atual carta ser atingido).

**IMPORTANTE:** Para completar um desafio, a combinação da respectiva carta deve ser atingida exatamente como ilustrado na carta (da direita para a esquerda, de cima para baixo).







## NOTA

Cada tubo pode conter um máximo de 4 bolas.

O primeiro jogador a obter a combinação certa das bolas nos tubos de ensaio grita «Eureka!»

Se os outros jogadores concordarem que o arranjo está certo, ele ganha a carta de Desafio, que vale 1 ponto.

## NOTA

Os jogadores devem deixar as suas bolas na posição em que estão no fim de uma ronda; as bolas não devem ser recolocadas na posição inicial. Contudo, todos os tubos de

ensaio devem ser colocados de pé antes da próxima ronda.

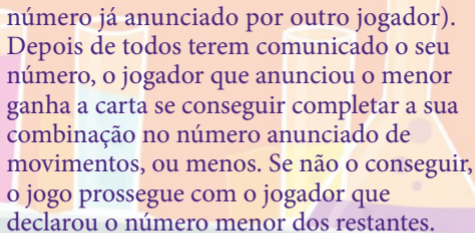
Quando todos os jogadores estiverem prontos, dá-se início a uma nova ronda, revelando a carta de Desafio seguinte.

## FIM DO JOGO

O primeiro jogador a atingir 5 pontos é o vencedor.

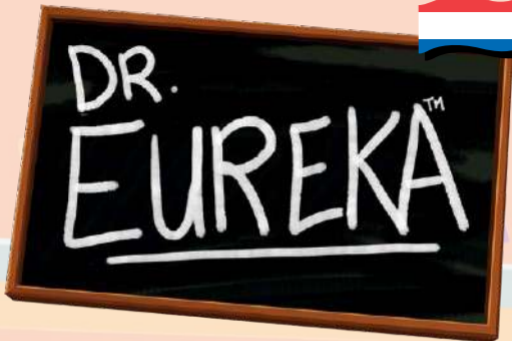
## VARIANTE

Após revelar a carta de Desafio, cada jogador, à vez, diz em voz alta o número de movimentos necessário para atingir a combinação da carta. (Não se pode dizer um



número já anunciado por outro jogador). Depois de todos terem comunicado o seu número, o jogador que anunciou o menor ganha a carta se conseguir completar a sua combinação no número anunciado de movimentos, ou menos. Se não o conseguir, o jogo prossegue com o jogador que declarou o número menor dos restantes.

© 2015 Blue Orange. Dr Eureka e Blue Orange são marcas registadas pela Blue Orange. Jogo publicado e distribuído sob licença por Blue Orange, 97 rue Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Fabricado na China. Concebido em França. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)





## INHOUD

GEÏLLUSTREERDE SPELREGELS

54 OPDRACHTKAARTEN

24 BALLEN

(8 GROENE, 8 PAARSE, 8 RODE)

12 REAGEERBUIZEN

## INTRODUCTIE

Het laboratorium staat op zijn kop! Doctor Eureka heeft hulp nodig om zijn experimenten te doen. Zorg dat je juiste materialen in de reageerbuisen krijgt, in de goede volgorde en sneller dan je medespelers.

Dan ben je de beste en slimste wetenschapper!

## DOEL VAN HET SPEL

Alle spelers zijn assistent-wetenschappers van Dr. Eureka en proberen als snelste de voorgeschreven volgorde van plastic ballen in de reageerbuizen te krijgen. De ballen mogen daarbij niet uit de buizen vallen of met de handen aangeraakt worden.

De eerste speler die 5 punten verzamelt (5 opdrachtkaarten) heeft gewonnen.

## VOORBEREIDING

1. Schud de opdrachtkaarten en leg de stapel verdekt op tafel.
2. Pak 3 reageerbuizen en zet ze op een rij voor je neer.
3. Pak twee ballen van elke kleur en doe ze in de buizen, van links naar rechts: 2 paarse, 2 rode, 2 groene.





## VERLOOP VAN HET SPEL

Als alle spelers klaar zijn, wordt de bovenste opdrachtkaart omgedraaid.

Dan proberen alle spelers zo snel mogelijk de ballen van de ene in de andere buis te krijgen, zodat ze de volgorde krijgen die op de opdrachtkaart staat.

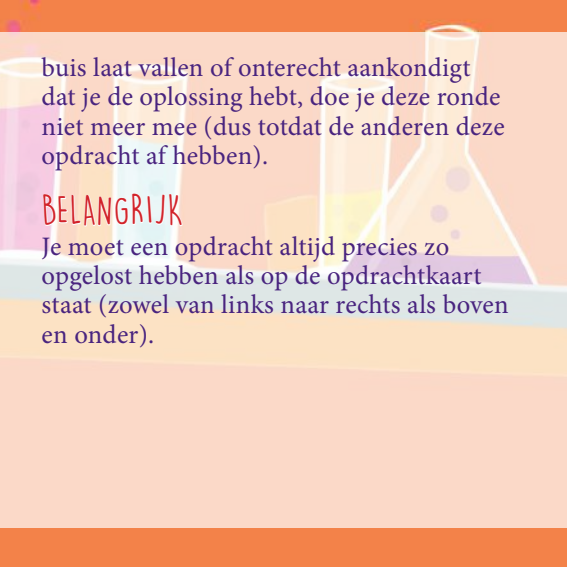
Daarbij gelden de volgende regels:

Je kunt de opdracht bereiken met de reageerbuizen rechtopstaand. (A)

Of je kunt de oplossing bereiken door een buis omgekeerd neer te zetten. (B)

Je mag een reageerbuis op een andere plek in de rij zetten.

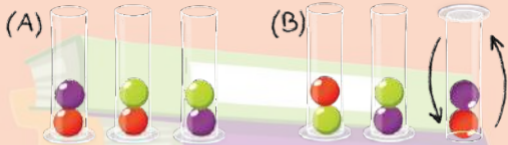
Als je een bal met de hand raakt of uit je



buis laat vallen of onterecht aankondigt dat je de oplossing hebt, doe je deze ronde niet meer mee (dus totdat de anderen deze opdracht af hebben).

## BELANGRIJK

Je moet een opdracht altijd precies zo opgelost hebben als op de opdrachtkaart staat (zowel van links naar rechts als boven en onder).





## LET OP

Er kunnen maar 4 ballen in een reageerbuis. De eerste speler die zijn ballen goed in de reageerbuizen heeft, roept «Eureka!» Als de andere spelers het er mee eens zijn dat zijn oplossing goed is, krijgt hij de opdrachtkaart, die 1 punt waard is.

De spelers laten de ballen in hun reageerbuizen zoals ze na de vorige ronde zaten; de ballen worden niet in de startpositie geplaatst. Maar alle buizen moeten rechtop gezet worden voordat een nieuwe opdrachtkaart wordt omgekeerd. Als alle spelers klaar zijn begint de volgende


ronde met het omdraaien van een nieuwe opdrachtkaart.

## EIND VAN HET SPEL

De eerste speler die 5 punten heeft, wint het spel.

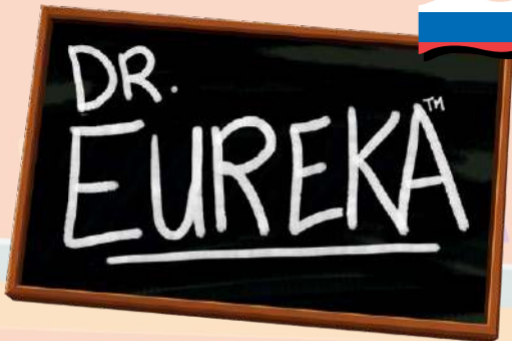
## VARIANT

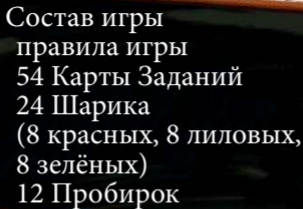
Nadat de opdrachtkaart is omgedraaid zegt elke speler hoeveel handelingen hij denkt te doen om aan die opdracht te voldoen. (je mag niet hetzelfde getal noemen als een andere speler). Nadat elke speler een getal heeft genoemd, mag de speler die het laagste getal noemde, het eerst proberen of het hem



in zo weinig handelingen (of minder) lukt. Als het hem niet lukt is de speler met het op een na laagste getal aan de beurt. Indien het geen enkele speler lukt, draai dan een nieuwe opdrachtkaart om. De eerste speler die 5 punten heeft, wint het spel.

© 2015 Blue Orange. Dr Eureka en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange. Spel uitgeeft en verdeeld onder licentie van Blue Orange, 97 rue Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Geproduceerd in China. Uitgeeft in Frankrijk. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)





Состав игры  
правила игры  
54 Карты Заданий  
24 Шарика  
(8 красных, 8 лиловых,  
8 зелёных)  
12 Пробирок

## **ВВЕДЕНИЕ**

В лаборатории творится настоящее безумие! Доктору Эврике требуется помощь для завершения его экспериментов. Заполняйте пробирки веществами в правильном порядке,



и если вы окажетесь быстрее других игроков, то сможете стать величайшим учёным всех времён!

## **ЦЕЛЬ ИГРЫ**

Каждый игрок пробует себя в роли ученика Доктора Эврики и старается первым составить правильную комбинацию из пластиковых шариков, указанную на текущей Карте Задания. Чтобы добиться этого, игрокам нужно перекачивать шарики из одной пробирки в другую, не касаясь шариков руками и не позволяя им выпадать из пробирок.

Первый игрок, набравший 5 очков

(5 Карт Заданий), побеждает в игре.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Перемешайте Карты Заданий и положите их колодой рубашкой вверх.
2. Возьмите 3 пластиковых пробирки и положите их в один ряд перед собой.
3. Возьмите по 2 шарика каждого цвета и положите их в пробирки в следующем порядке слева направо:  
2 лиловых, 2 красных, 2 зелёных.

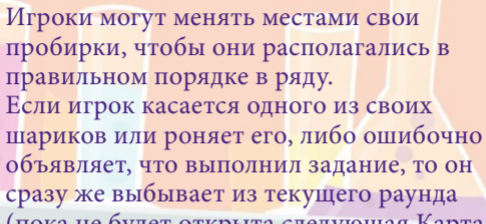


## ХОД ИГРЫ:

Когда все игроки готовы, откройте верхнюю Карту Задания из колоды. Одновременно все игроки пытаются выполнить задание, перекачивая свои шарики из одной пробирки в другую, стараясь расположить шарики в пробирках в указанном на текущей Карте Задания порядке.

Игроки должны соблюдать следующие правила:

Комбинации могут быть получены в пробирках в их обычном положении (А) или после переворота пробирок вверх дном (В).



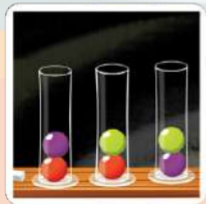
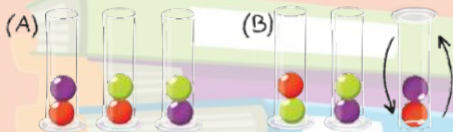
Игроки могут менять местами свои пробирки, чтобы они располагались в правильном порядке в ряду. Если игрок касается одного из своих шариков или роняет его, либо ошибочно объявляет, что выполнил задание, то он сразу же выбывает из текущего раунда (пока не будет открыта следующая Карта Задания).

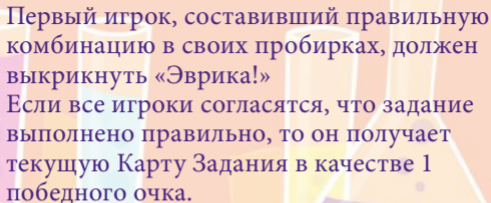
### **ПРИМЕЧАНИЕ**

Всегда необходимо в точности повторить порядок шариков и пробирок, указанный на Карте Задания (слева направо и сверху вниз).

## ПРИМЕЧАНИЕ

Каждая пробирка может максимально вмещать 4 шарика.





Первый игрок, составивший правильную комбинацию в своих пробирках, должен выкрикнуть «Эврика!»  
Если все игроки согласятся, что задание выполнено правильно, то он получает текущую Карту Задания в качестве 1 победного очка.

## **ПРИМЕЧАНИЕ**

Перед следующим заданием игроки оставляют свои шарики в том состоянии, в каком они находились в конце предыдущего задания (не нужно восстанавливать расположение, указанное в «Подготовке к игре»).

Однако перед началом нового раунда

игроки должны перевернуть все свои пробирки в обычное положение.

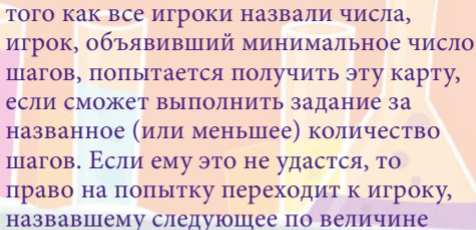
Когда все игроки готовы, открывается следующая Карта Задания и начинается новый раунд.

## **КОНЕЦ ИГРЫ**

Побеждает первый игрок, набравший 5 очков.

## **ВАРИАНТ ИГРЫ**

После того как открыта Карта Задания, игроки наперегонки объявляют, за сколько шагов можно его выполнить. (Игроки не могут называть число, уже объявленное другим игроком). После



того как все игроки назвали числа, игрок, объявивший минимальное число шагов, попытается получить эту карту, если сможет выполнить задание за названное (или меньшее) количество шагов. Если ему это не удастся, то право на попытку переходит к игроку, назвавшему следующее по величине число.

© 2015 Blue Orange. Dr Eureka и Blue Orange – зарегистрированные марки Blue Orange. Игра издана по лицензии Blue Orange, 97 rue Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Сделано в Китае. Разработано во Франции. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)