

Panic Lab

2-10 játékos részére, 8 éves kortól. Játékidő: 10-30 perc.

A játék tartalma

25 illusztrált lapka, 8 dobókocka, 30 jelző.

A játék célja

A Labor kocka által jelzett lapkáról indulva minden játékos megpróbálja a lehető leggyorsabban megtalálni a Szín-, Forma- és Minta-dobókockák által meghatározott amőbát.

A játék előkészületei

Keverjétek meg a 25 lapkát és rendezzétek őket egy körbe (1. ábra).

A játék menete

Véletlenszerűen válasszátok ki a kezdőjátékost. Ő dobjon mind a négy kockával. Ezután minden játékos egyszerre játszik.

- A Szín-, Forma- és Minta-dobókockák határozzák meg, melyik amőbát kell megtalálni.

A példában (2. ábra) a játékosoknak a piros csíkos, csápos amőbát kell megtalálniuk.

- A Labor kocka mutatja, hogy honnan szökött meg az amőba és melyik irányba menekült.

A példában (3. ábra) a játékosoknak az amőbát a sárga laborból kiindulva, a fekete nyíl irányába haladva kell megtalálniuk.

Ahhoz, hogy a játékosok megtalálják a Szín-, Forma- és Minta-dobókockák által meghatározott amőbát, el kell indulniuk a Labor kocka által meghatározott lapkától a kockán lévő nyíl irányába. Az első játékos, aki megérinti a megfelelő amőbát, kap egy jelzőt, amint a többi játékos ellenőrizte, hogy a megoldás helyes.

A példában (4. ábra) a játékosoknak a lila pöttyös kúszó amőbát kell megtalálniuk. Ez az amőba a kék laborból szökött meg, és a fehér nyíl mutatja, melyik irányba menekült. A kártyákat a fehér nyíl irányába követve a kék labor (1) után megtalálják az amőbát a (2) lapkán.

Tévedés!

A játékosok néha nem értenek egyet, és különböző amőbákat érintenek meg. Ellenőrzés után azok a játékosok, akik tévedtek, beadnak egy korábban szerzett jelzőt. (Ha a tévedő játékosnak nincs jelzője, semmi sem történik.)

Szellőzők

Az amőbák elrejtőzhetnek, ha átbújnak a szellőzőnyílásokon. Ha a játékosok az amőba útját követve szellőzőnyíláshoz érnek, akkor a következő lapkákat át kell ugraniuk, és egyből a következő szellőzőnyíláshoz érkeznek. Az amőba keresését ettől az új nyílástól folytatják, az eddigivel megegyező irányba haladva tovább. A harmadik szellőzőnyílás után ki kell hagyni minden lapkát, míg a játékosok az első nyíláshoz vissza nem érnek. Innen folytathatják a keresést.

A példában (5. ábra) a játékosoknak a piros laboratóriumból (1) szökött, piros csíkos, csápos amőbát kell megtalálniuk a fekete nyíl irányába haladva. A megadott irányba a lapkákon lépkedve elérnek egy szellőzőnyílásig (2) anélkül, hogy megtalálnák az amőbát. Kihagyják az ezen és a következő nyílás közti lapkákat, és a második szellőzőnyílástól (3) folytatják a keresést (4).

Mutációs szobák

Az amőbák megváltoznak, ha áthaladnak egy mutációs szobán (6. ábra)

- a Színmutációs szobán áthaladó amőbának a színe változik meg (a)
- a Formamutációs szobán áthaladó amőba a formáját változtatja (b)
- a Mintamutációs szobán áthaladó amőbának a mintája változik (c)

A példában (7. ábra) a játékosok a sárga laboratóriumból (1) megszökött lila csíkos, csápos amőbát keresik, ami a fehér nyíl irányába menekült. A nyilat követve a játékosok elérkeznek egy Mintamutációs szobához (2) anélkül, hogy megtalálták volna az amőbát. Mostantól egy lila pöttyös, csápos amőbát kell keresniük. A megadott irányba folytatva a keresést elérnek egy Színmutációs szobába (3) anélkül, hogy megtalálták volna az amőbát. Ettől kezdve egy piros pöttyös, csápos amőba után kutatnak. Tovább haladva a játékosok elérnek egy szellőzőnyíláshoz (4), de az amőbát még mindig nem találták meg. Átugorva az összes lapkát, ami eközött és a következő szellőzőnyílás (5) között van, onnan folytatják a keresést, míg végül megtalálják az amőbát (6).

Megjegyzés: az amőbák törekeny lények, és nem bírnak ki háromnál több mutációt! Ha egy amőba egy körben áthalad a negyedik mutációs szobán is, azonnal eltűnik. A kört az a játékos nyeri, aki először megérinti a negyedik mutációs szobát, amelyben az amőba eltűnt.

A játék vége

Mikor egy játékos elsőként találja meg a megfelelő amőbát vagy mutációs szobát, győzelmét úgy jelzi, hogy magához vesz egy jelzőt. Ezután dob mind a négy kockával, és új kör veszi kezdetét.

Amelyik játékos elsőként összegyűjt 5 ilyen jelzőt, az nyeri a játékot.

Játékváltozat

A játék gyakorlásképp, vagy fiatalabb gyerekekkel játszható mutációs szobák, vagy akár szellőzőnyílások nélkül is.