

Dr. Eureka (jogo de tabuleiro)

PORTUGUÊS (PORTUGAL)

Idade: + 6

Jogadores: 2 a 4

Tempo(aprox.): 15 min.

Preparação:

1. Misture as cartas e vire a cara para baixo formando um monte na mesa.
2. Cada jogador pega em 3 tubos de ensaio e coloca-os à sua frente.
3. Coloque 2 bolas de cada cor nos tubos da esquerda para a direita.

Desenvolvimento do jogo:

Uma vez preparado, o primeiro cartão é levantado. Os jogadores têm simultaneamente de obter o esquema de cores das bolas nos tubos de ensaio. Para isso, têm de passar as bolas de um tubo para outro (um máximo de 4 bolas entram em cada tubo). Quem tiver a combinação certa do cartão grita "**Eureka!**".

Se ao jogares uma bola cair, ou disseres que está feito mas não estiver, és eliminado para o resto da ronda (até que o desafio atual esteja completo).

Aplicam-se as seguintes regras (*ver instruções no desenho em alemão*):

1. Pode fazer as combinações com os tubos de pé à esquerda.

Conteúdo:

1 regras

54 cartas desafio

24 bolas (8 de cada cor)

12 tubos de ensaio (3 tubos, até 4 jogadores)

Fim do jogo:

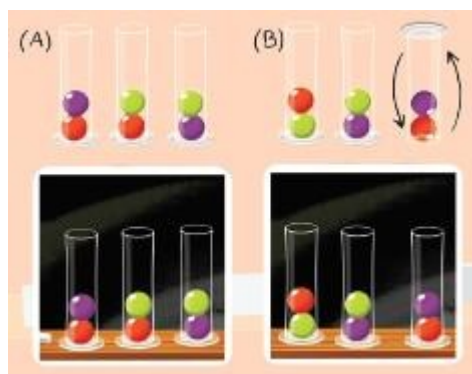
O primeiro jogador a acumular 5 pontos (5 cartas de desafio).

Notas:

Os outros jogadores verificam se a combinação anunciada está correta e, em caso afirmativo, o jogador recebe a atual carta do Desafio em jogo, o que lhe dá 1 ponto.

Próxima ronda: Os jogadores têm de deixar as bolas como estão no final de cada ronda. Nunca mais são devolvidas à posição inicial. Os tubos, por outro lado, devem ser colocados de pé antes da próxima ronda.

(B) Ou pode completá-los com os tubos de cabeça para baixo. Pode trocar a posição dos seus tubos de ensaio para os colocar no lugar.



Quando todos os jogadores estiverem prontos, a próxima ronda começa, destapando a próxima carta do monte.

Variante:

O cartão Desafio é descoberto, e cada jogador (sem tocar ainda nos tubos) diz o número de movimentos que precisaria para obter a combinação dessa rodada (não é permitido dizer o mesmo número que outro jogador).

Quando todos disseram um número, o jogador que disse que o número mais baixo deve tentar completar o desafio com o número de movimentos que prometeu (ou menos). Se não puder, a volta passa para o jogador com o próximo número mais baixo.