



**A DOBOZ TARTALMA** Játékszabály  
54 feladványkártya  
24 golyó (8 zöld, 8 lila, 8 piros)  
12 műanyag kémcső

### A JÁTÉKRÓL

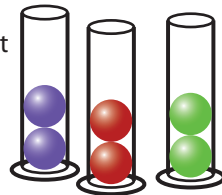
Örület a laborban! Eureka doktornak segítségre van szüksége, hogy befejezze a kísérleteket! Helyezd a megfelelő alkotóelemet a megfelelő kémcsőbe gyorsabban, mint a többi játékos és legyél te a legjobb és legelmésebb tudós!

### A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok Eureka doktor egyik tanítványának a szerepét töltik be, akik azon versenyeznek, hogy az elsők legyenek abban a versenyben, amelyben a kémcsövükben lévő alkotóelemeket a megfelelő sorrendbe kell rakosgatniuk, teljesítve ezáltal a feladványkártyán látható feladatot. Az alkotóelemeket úgy kell egyik kémcsőből a másikba juttatniuk, hogy a golyókhöz nem érhetnek hozzá és a kémcsőből nem eshetnek ki, kerülhetnek ki.  
Az első játékos, akinek 5 pontot (feladványkártyát) sikerül összegyűjtenie, megnyeri a játékot.

### ELŐKÉSZÜLETEK

1. Keverjétek meg a feladványkártyákat és képpel lefelé fordítva alkossatok belőlük húzópaklit.
2. Minden játékos elé kerüljön egy sorba rendezve három kémcső.
3. Minden játékos helyezzen a kémcsőibe minden színből két golyót balról jobbra haladva: 2 lilát, 2 pirosat, 2 zöldet.



**A DOBOZ TARTALMA** Játékszabály  
54 feladványkártya  
24 golyó (8 zöld, 8 lila, 8 piros)  
12 műanyag kémcső

### A JÁTÉKRÓL

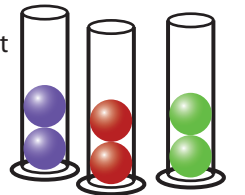
Örület a laborban! Eureka doktornak segítségre van szüksége, hogy befejezze a kísérleteket! Helyezd a megfelelő alkotóelemet a megfelelő kémcsőbe gyorsabban, mint a többi játékos és legyél te a legjobb és legelmésebb tudós!

### A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok Eureka doktor egyik tanítványának a szerepét töltik be, akik azon versenyeznek, hogy az elsők legyenek abban a versenyben, amelyben a kémcsövükben lévő alkotóelemeket a megfelelő sorrendbe kell rakosgatniuk, teljesítve ezáltal a feladványkártyán látható feladatot. Az alkotóelemeket úgy kell egyik kémcsőből a másikba juttatniuk, hogy a golyókhöz nem érhetnek hozzá és a kémcsőből nem eshetnek ki, kerülhetnek ki.  
Az első játékos, akinek 5 pontot (feladványkártyát) sikerül összegyűjtenie, megnyeri a játékot.

### ELŐKÉSZÜLETEK

1. Keverjétek meg a feladványkártyákat és képpel lefelé fordítva alkossatok belőlük húzópaklit.
2. Minden játékos elé kerüljön egy sorba rendezve három kémcső.
3. Minden játékos helyezzen a kémcsőibe minden színből két golyót balról jobbra haladva: 2 lilát, 2 pirosat, 2 zöldet.



Importálja: Gémklub Kft. 1092 Budapest,  
Ráday u 30 [www.gemklub.hu](http://www.gemklub.hu)  
Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!



Importálja: Gémklub Kft. 1092 Budapest,  
Ráday u 30 [www.gemklub.hu](http://www.gemklub.hu)  
Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

## A JÁTÉK MENETE

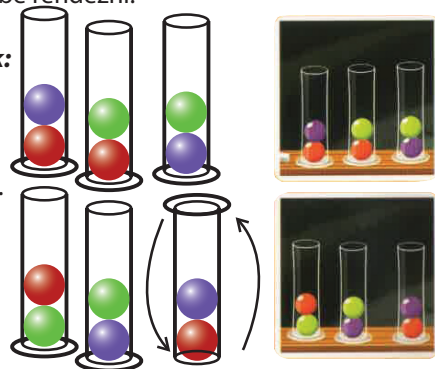
Miután minden játékos elkészült és felkészült, a legfelső feladványkártyát fordítsuk képpel felfelé. Ezután kezdődhet a verseny a feladat megoldására, úgy hogy a játékosok megpróbálják a golyóikat a kártyán látható kémcsövekbe és sorrendbe rendezni.

**A játékosoknak az alábbi szabályokat kell követniük:**

A feladat teljesítéséhez a kémcsöveket felfelé fordítva is lehet állítani.

Vagy, meg is lehet fordítani a kémcsöveket fejjel lefelé.

A játékosok cserélgethetik a kémcsövek sorrendjeit is, hiszen a feladvány megoldásához helyes sorrendben kell lenniük a kémcsöveknek.



Abban az esetben, ha egy játékos kézzel ér a golyóihoz, vagy kiesik a golyói közül valamennyi, továbbá hibás megoldást jelzett késznek, azonnal kiesik a játékból, és csak a következő fordulóban próbálkozhat ismét ( a következő feladványkártya felfordításakor).

**Fontos:** egy feladatkártya akkor számít teljesítettnek, ha pontosan ugyanabban a sorrendben vannak a golyók és a kémcsövek, mint ahogy azt a feladványkártya mutatja.

**Megjegyzés:** minden kémcsőbe maximum négy golyó fér el.

Az első játékos, aki megoldotta a feladatot, „Eureka !”-t kiált. Ha minden játékos helyesnek ítéli meg a megoldást, a játékos elveheti a feladványkártyát, ami egy pontot ér.

A játékosok a golyókat ugyanabban a helyzetben hagyják egy – egy forduló végén, ahol éppen tartanak, új forduló elején nem kell a start pozíciót beállítani.

Miután minden játékos felkészült, kezdődhet az újabb forduló egy újabb feladványkártya felfordításával.

## A JÁTÉK VÉGE

Az első játékos, akinek sikerül 5 pontot összegyűjtenie, megnyeri a játékot.

## JÁTÉKVARIÁCIÓ

Miután a feladványkártya felfedésre került, a játékosoknak meg kell mondaniuk, hogy hány lépésből tudná megoldani a feladatot egy számot csak egy játékos mondhat). Miután minden játékos bemondta a saját számát, a legalacsonyabb számot mondó játékos kezdheti el megoldani a feladatot. Ha sikerült pontosan annyi, vagy kevesebb lépésből megoldania, mint amennyit mondott, elveheti a feladványkártyát. Abban az esetben, ha nem jár sikerrel, a következő, sorrendben következő számot mondó játékosra kerül a sor.

## A JÁTÉK MENETE

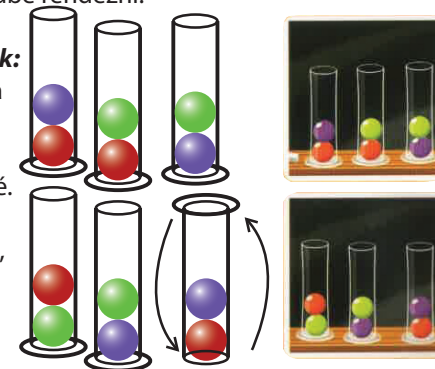
Miután minden játékos elkészült és felkészült, a legfelső feladványkártyát fordítsuk képpel felfelé. Ezután kezdődhet a verseny a feladat megoldására, úgy hogy a játékosok megpróbálják a golyóikat a kártyán látható kémcsövekbe és sorrendbe rendezni.

**A játékosoknak az alábbi szabályokat kell követniük:**

A feladat teljesítéséhez a kémcsöveket felfelé fordítva is lehet állítani.

Vagy, meg is lehet fordítani a kémcsöveket fejjel lefelé.

A játékosok cserélgethetik a kémcsövek sorrendjeit is, hiszen a feladvány megoldásához helyes sorrendben kell lenniük a kémcsöveknek.



Abban az esetben, ha egy játékos kézzel ér a golyóihoz, vagy kiesik a golyói közül valamennyi, továbbá hibás megoldást jelzett késznek, azonnal kiesik a játékból, és csak a következő fordulóban próbálkozhat ismét ( a következő feladványkártya felfordításakor).

**Fontos:** egy feladatkártya akkor számít teljesítettnek, ha pontosan ugyanabban a sorrendben vannak a golyók és a kémcsövek, mint ahogy azt a feladványkártya mutatja.

**Megjegyzés:** minden kémcsőbe maximum négy golyó fér el.

Az első játékos, aki megoldotta a feladatot, „Eureka !”-t kiált. Ha minden játékos helyesnek ítéli meg a megoldást, a játékos elveheti a feladványkártyát, ami egy pontot ér.

A játékosok a golyókat ugyanabban a helyzetben hagyják egy – egy forduló végén, ahol éppen tartanak, új forduló elején nem kell a start pozíciót beállítani.

Miután minden játékos felkészült, kezdődhet az újabb forduló egy újabb feladványkártya felfordításával.

## A JÁTÉK VÉGE

Az első játékos, akinek sikerül 5 pontot összegyűjtenie, megnyeri a játékot.

## JÁTÉKVARIÁCIÓ

Miután a feladványkártya felfedésre került, a játékosoknak meg kell mondaniuk, hogy hány lépésből tudná megoldani a feladatot egy számot csak egy játékos mondhat). Miután minden játékos bemondta a saját számát, a legalacsonyabb számot mondó játékos kezdheti el megoldani a feladatot. Ha sikerült pontosan annyi, vagy kevesebb lépésből megoldania, mint amennyit mondott, elveheti a feladványkártyát. Abban az esetben, ha nem jár sikerrel, a következő, sorrendben következő számot mondó játékosra kerül a sor.