

# Паника в лаборатории

ПРАВИЛА ИГРЫ



# Паника в лаборатории

Количество игроков: 2-10  
Возраст: от 8 лет  
Продолжительность: 30 минут

## КОМПОНЕНТЫ

- 25 тайлов с картинками
- 4 кубика
- 30 жетонов

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Начиная с тайла, указанного на кубике Лаборатории, каждый игрок старается как можно быстрее найти определённую амёбу, руководствуясь тремя отличительными особенностями, обозначенными тремя кубиками: кубиком Цвета, кубиком Формы и кубиком Узора.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте 25 тайлов и расположите их в форме круга (рис. 1). Кубики помещаются в центр круга, рядом кладётся запас жетонов.

## ХОД ИГРЫ

Случайным образом выберите первого игрока. Он бросает 4 кубика. После этого все игроки действуют одновременно:

- Кубики Цвета, Формы и Узора определяют амёбу, которую необходимо найти;  
*На рис. 2 игрокам нужно найти красно-оранжевую полосатую амёбу с щупальцами.*

- Кубик Лаборатории показывает, откуда сбежала и в какую сторону направилась амёба.

*На рис. 3 игрокам нужно найти амёбу, начав поиски с жёлтой лаборатории и двигаясь в направлении чёрной стрелки.*

Чтобы найти амёбу, обозначенную кубиками Цвета, Формы и Узора, игрокам нужно начать поиск из лаборатории, указанной на кубике Лаборатории, и двигаться в направлении стрелки, также указанной на кубике Лаборатории. Игрок, первым коснувшийся правильной амёбы, получает один жетон из запаса. Другие игроки должны проверить, правильную ли амёбу нашёл их товарищ. *На рис. 4 игрокам нужно найти фиолетово-голубую пятнистую амёбу с двумя глазами. Она сбежала из голубой лаборатории и двинулась в направлении белой стрелки. Следуя по тайлам, расположенным после тайла голубой лаборатории (1), в направлении белой стрелки, мы находим амёбу (2).*

## Ошибка!

Иногда игроки ошибаются и дотрагиваются до неправильных амёб. После проверки игрок (или игроки), выбравший неправильную амёбу, возвращает в запас один жетон. Если у игрока, допустившего ошибку, нет жетонов, он ничего не теряет.

## Вентиляция

Амёбы могут прятаться в вентиляционных шахтах. Если во время поиска амёбы по пути вам встречается тайл вентиляции, пропустите все тайлы между этой и следующей вентиляцией. Продолжите искать амёбу, начиная с тайла со второй вентиляцией и двигаясь в прежнем направлении. Столкнувшись с ещё одной (третьей по счёту) вентиляцией, пропустите все тайлы, находящиеся между третьей и первой вентиляцией, и продолжите поиски с первой вентиляцией.

*На рис. 5 игроки ищут красно-оранжевую полосатую амёбу с щупальцами, которая сбежала из красной лаборатории (1) в направлении чёрной стрелки. Двигаясь в нужном направлении, игроки доходят до вентиляции (2), не найдя амёбу. Они пропускают тайлы между первой и второй вентиляциями (3) и продолжают поиски амёбы (4).*

## Комнаты мутации

Амёбы видоизменяются, когда проходят через комнаты мутации.

- Амёба, которая проходит через комнату мутации Цвета, меняет цвет (рис. 6А).
- Амёба, которая проходит через комнату мутации Формы, меняет форму (рис. 6Б)
- Амёба, которая проходит через комнату мутации Узора, меняет узор (рис. 6В)

*На рис. 7 игроки ищут фиолетово-голубую полосатую амёбу с щупальцами, которая сбежала из жёлтой лаборатории (1) в направлении белой стрелки. Двигаясь по тайлам в нужном направлении, они доходят до комнаты мутации Узора (2), не найдя амёбу. Теперь они ищут фиолетово-голубую пятнистую амёбу с щупальцами. Двигаясь по тайлам в нужном направлении, они доходят до комнаты мутации Цвета (3), не найдя амёбу. Теперь они ищут красную пятнистую амёбу с щупальцами. Двигаясь по тайлам в нужном направлении, игроки доходят до вентиляции (4), не найдя амёбу. Они пропускают все тайлы между этой и следующей вентиляцией (5), затем возобновляют поиски и, наконец, находят амёбу (6).*

**Примечание:** амёбы — нежные создания и не могут пережить более четырёх мутаций! Если амёба в одном раунде проходит через 4 комнаты мутации, она исчезает. Жетон получает игрок, первым коснувшийся четвёртой (и последней для амёбы) комнаты мутации, через которую прошла амёба!

## КОНЕЦ ИГРЫ

Когда игрок находит правильную амёбу или правильную комнату мутации, он берёт один жетон, чтобы тем самым отметить свою победу. После этого он бросает 4 кубика, чтобы начать охоту за новой амёбой.

Победителем становится игрок, первым набравший 5 жетонов.

## АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ПРАВИЛА

Чтобы лучше познакомиться с игрой или играть с маленькими детьми, вы можете исключить из игры комнаты мутации и вентиляции.

1



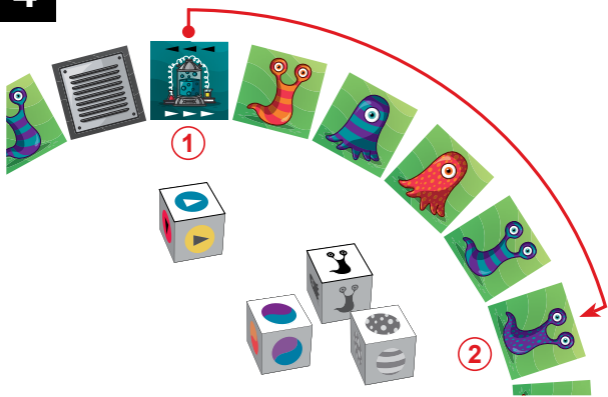
2



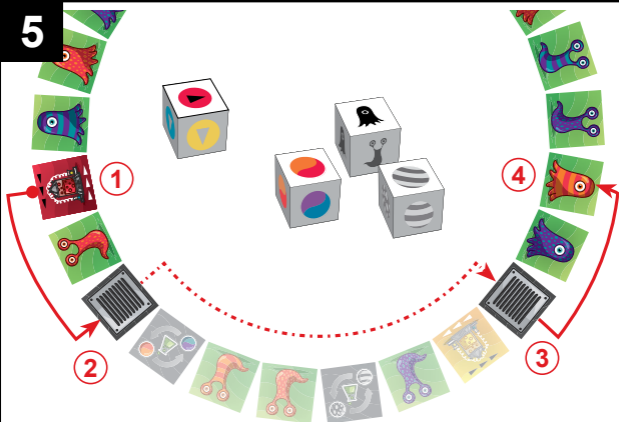
3



4



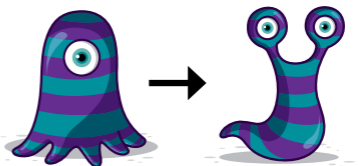
5



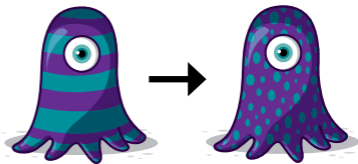
A

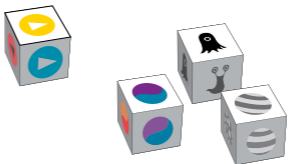


Б



B





**Автор игры: Доминик Эрап**  
**Иллюстратор: Максим Сир**



**ZAL Les Garennes**  
**F 62930 - Wimereux - France**  
**[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)**

**Больше интересных настольных игр  
для взрослых и детей  
на сайте компании «Стиль Жизни»  
[www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru)**