



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

### СОСТАВ ИГРЫ

- 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).

### ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

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 место, откуда сбежала амёба и в какую сторону она направилась.

*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 кубиком Лаборатории, и двигаться в направлении стрелки, указанной на кубике Лаборатории. Игрок, первым коснувшийся правильной амёбы, получает один жетон. Другие игроки должны проверить, правильную ли амёбу нашел 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 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 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. 6, а)].
- Амёба, которая проходит через комнату мутации Формы, меняет форму [Рис. 6, б)].
- Амёба, которая проходит через комнату мутации Узора, меняет узор [Рис. 6, с)].

*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 вентиляциями (5), затем возобновляют поиски и, наконец, находят амёбу (6).*

**Примечание:** амёбы - нежные создания и не могут пережить больше четырёх мутаций! Если амёба в одном раунде проходит через 4 комнаты мутации, она исчезает. Победителем становится игрок, первым коснувшийся четвертой (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 в игре 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.

© Gigamic 2011 from a concept by Dominique Ehrhard

Dominique Ehrhard wants to thank Pierre-Nicolas Lapointe for his assistance in the creation of this game