



2 à 10 joueurs – dès 8 ans - durée d'une partie: 10 à 30 minutes

CONTENU

25 cases illustrées ; 4 dés ; 30 jetons.

BUT DU JEU

En partant de la case indiquée par le dé Labo, chaque joueur essaie de retrouver au plus vite l'amibe indiquée par les 3 dés Couleur, Forme et Motif.

MISE EN PLACE

Mélangez les 25 cases et posez-les les unes à côté des autres pour former un cercle (fig. 1).

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le premier joueur est tiré au sort et lance les 4 dés, puis tous les joueurs jouent en même temps :

- les dés Couleur, Forme et Motif indiquent l'amibe qu'il faut rechercher ; dans l'exemple (fig. 2), c'est l'amibe à tentacule, de couleur rouge et à rayures qu'il faut trouver ;
- le dé Labo indique de quel endroit l'amibe s'est échappée et dans quel sens elle est partie; dans l'exemple (fig. 3), il faut chercher l'amibe à partir du laboratoire jaune en se dirigeant dans le sens de la flèche noire.

Pour retrouver l'amibe indiquée par les dés Couleur, Forme et Motif, il faut donc partir du laboratoire indiqué par le dé Labo, dans le sens de la flèche indiqué par le dé. Le premier joueur qui pose sa main sur l'amibe recherchée gagne un jeton, après contrôle par les autres joueurs.

Dans l'exemple (fig. 4), il faut chercher une amibe rampante, de couleur violette et à pois. Elle s'est échappée du laboratoire bleu dans le sens de la flèche blanche. En suivant les cartes placées après le laboratoire bleu (1) dans le sens de la flèche blanche, on retrouve l'amibe recherchée en (2).

Erreur !

Il peut arriver qu'il y ait un désaccord et que des joueurs posent la main sur des amibes différentes. Lors de la vérification, le ou les joueurs qui se sont trompés doivent rendre un de leurs jetons (si un de ces joueurs n'a pas de jeton à rendre, il ne se passe rien).

Grilles d'aération

Les amibes se cachent en se faufilant dans les grilles d'aération. Si en suivant le chemin parcouru par une amibe on rencontre une case grille d'aération, on ne tient pas compte des cases suivantes jusqu'à la prochaine grille. On reprend les recherches à partir de

cette deuxième grille en continuant à tourner dans le même sens. Eventuellement, jusqu'à la troisième grille d'aération après laquelle on ne tient plus compte des cases jusqu'à revenir à la première grille, depuis laquelle il faut reprendre les recherches.

Dans l'exemple (fig. 5), on recherche une amibe à tentacules, de couleur rouge et à rayure échappée du laboratoire rouge (1) dans le sens de la flèche noire. En suivant les cases dans ce sens on arrive sur une grille d'aération (2) sans avoir trouvé l'amibe. On ignore toutes les cases jusqu'à la prochaine grille d'aération (3) puis on reprend les recherches pour trouver l'amibe (4).

Salles de mutation

Les amibes qui passent par les salles de mutation (fig. 6) se modifient.

- Une amibe qui passe par la salle de mutation Couleur change de couleur (a).
- Une amibe qui passe par la salle de mutation Forme change de forme (b).
- Une amibe qui passe par la salle de mutation Motif change de motif (c).

Dans l'exemple (fig. 7), on recherche une amibe à tentacules, de couleur violette et à rayure échappée du laboratoire jaune (1) dans le sens de la flèche blanche. En suivant les cases dans ce sens on arrive sur la salle de mutation Couleur (3) sans avoir trouvé l'amibe; on cherche donc maintenant l'amibe à tentacules violette et à pois. En suivant les cases toujours dans le même sens on arrive sur la salle de mutation Couleur (3) sans avoir trouvé l'amibe; on cherche donc maintenant l'amibe à tentacules rouge et à pois. En suivant les cases on arrive sur une grille d'aération (4) sans avoir trouvé l'amibe. On ignore toutes les cases jusqu'à la prochaine grille d'aération (5) puis on reprend les recherches pour finalement trouver l'amibe (6).

Attention : les amibes sont fragiles et ne peuvent supporter que 4 passages en salle de mutation ! Une amibe qui dans le même tour, passe par 4 salles de mutation disparaît immédiatement. Le gagnant est alors le premier à poser sa main sur la quatrième et dernière salle de mutation par laquelle l'amibe est passée !

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur a trouvé la bonne amibe ou la bonne salle de mutation, il prend un jeton pour marquer sa victoire puis relance les 4 dés pour lancer une nouvelle chasse. Le gagnant est le premier à remporter 5 jetons.

VARIANTES

Pour se familiariser avec le jeu ou pour jouer avec les plus jeunes, on peut jouer sans les salles de mutation, voire sans les grilles d'aération.

© 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

