



Panic Lab

| | |
|-----------------|--------------------------|
| Cena | 33,00 zł |
| Dostępność | Niedostępny |
| Wiek | 8 + |
| Liczba graczy | 2 -10 |
| Czas gry | 10 - 30 minut |
| Projektant | Dominique Ehrhard |
| Wydanie | europeskie |
| Instrukcja | polska |
| Wymiary pudełka | 110 x 145 x 25 mm |

Opis produktu

Imprezowa gra dla dzieci.

Pierwszy gracz rzuca czterema kośćmi. Od tego momentu wszyscy gracze grają jednocześnie:

- **trzy kości określają kolor, kształt i wzór ameby, którą należy odnaleźć;**
- **kość "laboratorium" wskazuje miejsce, z którego ameba uciekła oraz kierunek jej ucieczki.**

Aby znaleźć amebę wskazaną przez "kości koloru, kształtu i wzoru", gracze muszą zacząć poszukiwania od laboratorium wskazanego przez "kość laboratorium" i poruszać się w kierunku wskazanym przez strzałkę. Wygrywa osoba, która jako pierwsza dotknie odpowiedniego obrazka z amebą (wszyscy gracze sprawdzają czy znaleziona została właściwa ameba). W nagrodę otrzymuje żeton zwycięstwa. Pierwsza osoba, która zdobędzie pięć żetonów zwycięstwa - wygrywa grę.

Błąd!

Zdarza się, że gracze się pomylą i wskazują niewłaściwe ameby. W takim przypadku sprawdza się poprawność i osoba, która źle wskazała amebę oddaje swój żeton zwycięstwa (jeśli nie posiada takiego, nie ponosi żadnej innej kary).

Otwory wentylacyjne

Ameby mogą się ukrywać prześlizgując się przez otwory wentylacyjne. Jeśli idąc drogą obroną przez amebę gracze natrafią na pole z otworem wentylacyjnym, wówczas przeskakują wszystkie pola pomiędzy tym otworem i następnym.

Laboratoria mutacyjne

Przechodząc przez laboratoria mutacyjne ameby zmieniają się:

- ameba, która przechodzi przez laboratoria mutacyjne koloru zmienia kolor
- ameba, która przechodzi przez laboratoria mutacyjne kształtu zmienia kształt
- ameba, która przechodzi przez laboratoria mutacyjne wzoru zmienia wzór

Ameby są bardzo delikatne i nie przeżyją więcej niż czterech mutacji! Jeśli ameba przechodzi przez czwarte laboratorium mutacyjne w tej samej kolejce, natychmiast znika. W takim przypadku aby wygrać należy dotknąć czwartego i zarazem ostatniego laboratorium mutacyjnego, przez które ameba przechodziła!

Zawartość pudełka

- 25 kwadratowych obrazków
- 4 kości
- 30 żetonów zwycięstwa
- instrukcja

