

Dr. Eureka (juego de mesa)



Edad: + 6

Jugadores: 2 a 4

Tiempo (aprox.): 15 min.

Preparación:

1. Mezcla las cartas y poner boca abajo formando un mazo en la mesa.
2. Cada jugador coge 3 tubos de ensayo y colócalos delante de cada uno.
3. Poner 2 bolas de cada color en los tubos de izquierda a derecha.

Desarrollo del juego:

Una vez preparado todo, se levanta la primera carta. Los jugadores simultáneamente tienen que conseguir la combinación de colores de las bolas en sus tubos de ensayo. Para ello tiene que ir pasando las bolas de un tubo a otro (en cada tubo entran un máximo de 4 bolas). Quien primero consiga la combinación correcta de la carta grita "¡Eureka!".

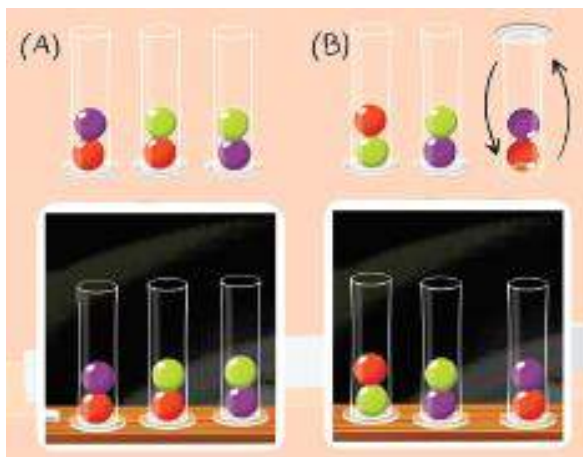
Si tocas, se cae alguna bola o dices que has acabado pero no sea así, quedas eliminado para el resto del turno (hasta que el Reto actual se haya completado).

Se aplican las siguientes reglas (*ver dibujo instrucciones en alemán*):

Puedes hacer las combinaciones con los tubos en pie del derecho. **(A)**

O puedes completarlas con los tubos del revés.

(B) Puedes intercambiar la posición de tus tubos de ensayo para colocarlos en el lugar.



Contenido:

- 1 Instrucciones
- 54 cartas de Reto
- 24 bolas (8 de cada color)
- 12 tubos de ensayo (3 tubos, hasta 4 jugadores)

Fin del juego:

El primer jugador en acumular 5 puntos gana la partida (5 cartas de reto).



Notas:

Los demás jugadores comprueban que la combinación anunciada sea correcta, y si es así, el jugador consigue la actual carta de Reto en juego, que le da 1 punto.

Siguiente ronda: los jugadores deben dejar las bolas tal y como estén al final de cada ronda; nunca se devuelven a la posición inicial. Los tubos, en cambio, deben dejarse todos boca arriba antes de que empiece otra ronda de juego.

Cuando todos los jugadores estén preparados, se empieza la siguiente ronda descubriendo otra carta de Reto.

Variante:

Se descubre la carta de Reto, y cada jugador (sin tocar los tubos aun) dice el número de movimientos que necesitaría para conseguir la combinación de esa ronda. (No se permite decir el mismo número que otro jugador).

Cuando todos hayan dicho un número, el jugador que ha dicho el número más bajo debe intentar completar el reto con el número de movimientos que ha prometido (o menos). Si no puede, el turno pasa al jugador con el siguiente número más bajo.