

O brilhante Dr. Eureka tem experimentos importantes para você completar... Resolva suas fórmulas científicas mais rápido que os outros para provar ser o cientista mais inteligente do laboratório!

## OBJETIVO DO JOGO

Cada jogador é um aprendiz do Dr. Eureka tentando ser o primeiro a conseguir a combinação correta de bolas de plástico nos seus tubos de ensaio, de acordo com a carta de Desafio. Para tal, os jogadores devem transferir as bolas de uns tubos para os outros, sem tocar nas bolas com as mãos e sem as deixar cair. O primeiro jogador a atingir 5 pontos (5 cartas de Desafio) é o vencedor.

## PREPARAÇÃO

1. Embaralhe as cartas de Desafio e as coloque com a face para baixo, formando uma pilha sobre a mesa.
2. Cada jogador recebe 3 tubos de ensaio.
3. Coloque duas bolas de cada cor nos tubos de ensaio na seguinte ordem, da esquerda para a direita:

2 roxas, 2 vermelhas, 2 verdes

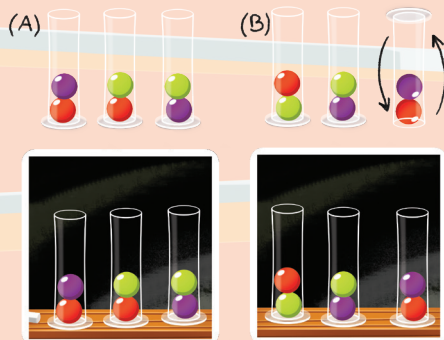


## DESENROLAR DO JOGO

Quando todos os jogadores estiverem prontos, a carta de Desafio de cima da pilha é revelada.

Todos os jogadores competem simultaneamente para completar o desafio, transferindo as suas bolas de um tubo para o outro, tentando ordenar as suas bolas e tubos como está mostrado na carta de Desafio. Valem as seguintes regras:

- Pode-se completar as combinações com os tubos de pé. (A)
- Pode-se completar as combinações com os tubos de invertidos. (B)
- Pode-se trocar a ordem dos tubos para conseguir o alinhamento correto.



- Se um jogador tocar ou deixar uma bola cair, ou anunciar incorretamente que terminou o desafio, ele é eliminado da rodada (até o desafio da carta atual ser resolvido).

## IMPORTANTE

Para completar um desafio, a combinação da respectiva carta deve ser atingida exatamente como ilustrado na carta (da esquerda para a direita, de cima para baixo).

## NOTA

Cada tubo pode conter um máximo de 4 bolas.

O primeiro jogador a obter a combinação certa das bolas nos tubos de ensaio grita "Eureka!"

Se os outros jogadores concordarem que está certo, ele ganha a carta de Desafio, que vale 1 ponto.

Os jogadores devem deixar as suas bolas na posição em que estão no fim de uma rodada; as bolas não devem ser recolocadas na posição inicial. Contudo, todos os tubos de ensaio devem ser colocados de pé antes da próxima rodada.

Quando todos os jogadores estiverem prontos, se inicia uma nova rodada, revelando a próxima carta de Desafio da pilha

## FIM DO JOGO

O primeiro jogador a atingir 5 pontos é o vencedor.

## VARIANTE

Após revelar a carta de Desafio, um por vez, cada jogador deve dizer em voz alta o número de movimentos necessário para atingir a combinação da carta. (Não se pode dizer um número já anunciado por outro jogador). Depois de todos terem comunicado o seu número, o jogador que anunciou o menor ganha a carta se conseguir completar a sua combinação no número anunciado de movimentos, ou menos. Se não conseguir, o jogo prossegue com o jogador que declarou o menor número dos restantes.