

Dominique Ehrhard

Panic lab

8+



VIDEO

Gi
Ga
mic



De 2 a 10 jugadores - a partir de 8 años - duración de una partida: de 10 a 30 minutos.

CONTENIDO

25 casillas ilustradas : 4 dados ; 30 fichas.

FINALIDAD DEL JUEGO

Saliendo de la casilla indicada por el dado Laboratorio, cada jugador intenta encontrar cuanto antes la ameba indicada por los 3 dados de Color, Forma y Motivo.

PREPARACIÓN

Barajar las 25 casillas y colocarlas unas junto a otras formando un círculo (fig. 1).

FUNCIONAMIENTO DE LA PARTIDA

Se decidirá por sorteo quién es el primer jugador y éste tirará los 4 dados. A continuación todos los jugadores juegan al mismo tiempo:

- los dados de Color, Forma y Motivo indican la ameba que hay que buscar:
en el ejemplo (fig. 2) hay que buscar la ameba con tentáculos, de color rojo y con rayas.
- el dado Laboratorio indica el lugar del que la ameba se ha escapado y en que dirección se ha ido:
en el ejemplo (fig. 3) hay que buscar la ameba saliendo del laboratorio amarillo y dirigiéndose en el sentido de la flecha negra.

Para encontrar la ameba indicada por los dados de Color, Forma y Motivo, hay que salir del laboratorio indicado por el dado laboratorio, en el sentido de la flecha indicada por el dado. El primer jugador que ponga la mano sobre la ameba buscada gana una ficha, bajo el control de los demás jugadores.

En el ejemplo (fig. 4), hay que buscar una ameba trepadora, de color violeta y a lunares. Se ha escapado del laboratorio azul en el sentido de la flecha blanca. Siguiendo las cartas situadas tras el laboratorio azul (1) en el sentido de la flecha blanca, encontramos la ameba que buscamos en (2).

¡Error!

Puede suceder que haya un desacuerdo y que los jugadores pongan la mano sobre amebas distintas. En la comprobación, el o los jugadores que se hayan equivocado tendrán que devolver una ficha (si uno de estos jugadores no tiene fichas para devolver no sucede nada).

Rejillas de ventilación

Las amebas se esconden entrando por las rejillas de ventilación. Si siguiendo el camino recorrido por una ameba, encontramos una rejilla de ventilación, se saltarán las casillas

siguientes hasta la próxima rejilla. Retomamos la búsqueda a partir de esta segunda rejilla y seguiremos girando en el mismo sentido. Eventualmente, hasta la tercera rejilla de ventilación tras la cual saltaremos las casillas hasta volver a la primera rejilla, desde la cual habrá que retomar la búsqueda.

En el ejemplo (fig. 5), buscamos una ameba con tentáculos, de color rojo y a rayas que se ha escapado del Laboratorio rojo (1) en el sentido de la flecha negra. Siguiendo las casillas en este sentido, llegamos a una rejilla de ventilación (2) sin haber encontrado la ameba. Ignoramos todas las casillas hasta la próxima rejilla de ventilación (3) y retomamos la búsqueda para encontrar la ameba (4).

Salas de mutación

Las amebas que pasan por las salas de mutación (fig. 6) se modifican.

- Una ameba que pasa por la sala de mutación Color cambia de color (a).
- Una ameba que pasa por la sala de mutación Forma cambia de forma (b).
- Una ameba que pasa por la sala de mutación Motivo cambia de motivo (e).

En el ejemplo (fig. 7) buscamos una ameba con tentáculos, de color violeta y a rayas que se ha escapado del laboratorio amarillo (1) en el sentido de la flecha blanca. Siguiendo las casillas en ese sentido llegamos a la sala de mutación Motivo (2) sin haber encontrado la ameba. Así, ahora buscamos la ameba con tentáculos, violeta y a lunares. Siguiendo las casillas en el mismo sentido, llegamos a la sala de mutación Color (3) sin haber encontrado la ameba. Así, ahora buscamos la ameba con tentáculos, roja y a lunares. Siguiendo las casillas, llegamos a una rejilla de ventilación (4) sin haber encontrado la ameba. Ignoramos todas las casillas hasta la próxima rejilla de ventilación (5) y retomamos la búsqueda para encontrar la ameba (6).

Advertencia: ¡las amebas son frágiles y sólo pueden pasar 4 veces por la sala de mutación! Una ameba que, en el mismo turno, pase por 4 salas de mutación, desaparece instantáneamente. En ese caso, el ganador es el primero que ponga la mano EN la cuarta y última sala de mutación por la que pase la ameba.

FINAL DE LA PARTIDA

Cuando un jugador encuentre la ameba correcta o la sala de mutación correcta, gana una ficha para marcar su victoria y vuelve a tirar los 4 dados para iniciar una nueva caza. El ganador es el primero que obtenga 5 fichas.

VARIANTES

Para familiarizarse con el juego, o para jugar con los más pequeños, podemos jugar sin las salas de mutación e incluso sin las rejillas de ventilación.

¡ATENCIÓN! No recomendado para niños menores de 3 años, contiene piezas pequeñas

© 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.

Edición v1.0: @juanktv

1



2



3



④



⑤

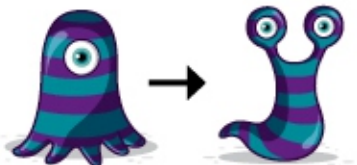


6

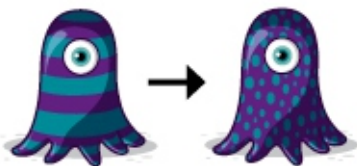
a



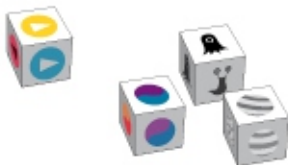
b



c



7





Panic lab



¡Pánico en el Laboratorio!

Las amebas se han escapado y están por todas partes ¡atrápelas rápido! Los jugadores juegan todos juntos y al mismo tiempo. Lance 4 dados muy especiales que indican el laboratorio del que se ha escapado la Ameba y su aspecto. El primero en designar la ameba correcta gana un punto. Pero cuidado, estas criaturas no se dejan atrapar fácilmente: ¡se esconden bajo las rejillas de ventilación y pueden sufrir mutaciones!

Sangre fría, sentido de la observación y rapidez son las claves de un laboratorio bien ordenado.

Contenido: 25 casillas ilustradas; 4 dados muy especiales; 30 fichas; Reglas del juego.



Panic in the lab!

Amoebas have escaped and are slithering around in all directions! Catch them fast! Everyone plays together and at the same time. Roll four special dice that tell you which laboratory the amoeba escaped from and what it looks like. The first player to find the correct amoeba wins a point. But watch out, these little tricksters don't want to be caught: they hide in air vents and can even mutate!

You need a cool head, sharp eyes and a fast hand to keep your lab under control.

Contents: 25 illustrated squares, four very special dice, 30 counters, game rules.



Multilingual rules included



© & © 2011 Gigamic



GIGAMIC
BP 30 - F 62930
Wimereux - FRANCE



Edición v1.0: @juanktv



11-2014 GMPL Made in China



WARNING! Not suitable for children under 3 years, because small parts could be swallowed. Keep this information and address for future reference. / **¡ATENCIÓN!** No adecuado para menores de 3 años, ya que contiene piezas pequeñas que pueden ser tragadas. Guardar esta información y dirección para futuras referencias. / **ACHTUNG!** Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet, da keine Teile verschluckt werden können. Wir empfehlen Ihnen, die Firmeninformationen aufzubewahren.