Pentru 2-10 jucători cu vârsta de minim 8 ani. Durata jocului: 10 — 30 de minute.

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| XX |
|  |

1

**CONŢINUT**

25 de cărţi de joc ilustrate, 4 zaruri, 30 de jetoane.

**SCOPUL JOCULUI**

Pornind din pătratul arătat de zarul Laborator, fiecare jucător încearcă să găsească pe căt de rapid posibil, amiba a cărei caracteristici sunt indicate de celelalte trei zaruri: Culoare, Formă, Model.

**PREGĂTIREA JOCULUI**

Amestecăm cele 25 de cartoane ilustrate şi le aşezăm într-un cerc (vezi figura 1).

**DESFĂŞURAREA JOCULUI**

Primul jucător este ales aleatoriu. El aruncă cele patru zaruri.

Apoi cu toţii jucăm în acelaşi timp:

- Zarul Culoare, Formă, Model indică amiba care trebuie să fie găsită;

*in exemplu (figura 2), jucătorii trebuie să găsească amiba roşie, cu dungi şi cu tentacule;* - Zarul Laborator indică locul de unde a evadat amiba şi încotro a luat-o;

*in exemplu (figura 3), jucătorii trebuie să găsească amiba pomind din Laboratorul galben, în direcţia săgefii negre.*

Pentru a găsi amiba indicată de zarurile Culoare, Formă, Model, vom porni căutarea din Laboratorul indicat de zarul Laborator, în direcţia săgeţii desenate pe zar. Primul dintre noi care atinge amiba potrivită, câştigă un contor, după ce şi dintre noi constată că amiba corectă a fost găsită.

*in exemplu (figura 4), jucătorii trebuie să găsească amiba târâtoare mov, cu pete. Ea a scăpat din Laboratorul albastru a fugit în direcfia săgefii albe. Pomind din Laboratorul albastru şi urmând drumul că►ţilor (1) în direcţia săgefii albe, vom descoperi amiba (2).* **Eroarel**

Uneori ne vom confrunta cu cazuri în care nu vom cădea de acord şi vom atinge amibe diferite. După ce vom verifica, aceia dintre noi care au ales amiba greşită cedează un jeton (dacă acela care a greşit nu are niciun jeton la care să renunţe, nu se va întâmpla nimic).

**Gurile de aerisire**

Amibele se pot ascunde târându-se prin gurile de aerisire. Dacă, atunci când urmărim o amibă, ajungem în dreptul unei aerisiri, atunci vom înainta direct pâna la următoarea aerisire, sărind peste toate celelalte pătrăţele. Ne vom continua căutarea pornind de la această a doua aerisire, urmând aceeaşi direcţie. La a treia gură de aerisire, jucătorul va ignora celelalte pătrăţele şi se va întoarce la prima ventilaţie, luând căutarea de la capăt.