



۲ تا ۱۰ بازیکن - ۸ سال به بالا - زمان بازی: ۱۰ تا ۳۰ دقیقه

محتویات جعبه

۲۵ مربع طرح دار؛ ۴ تاس؛ ۳۰ شمارنده.

هدف بازی

با شروع از کارتی که تاس آزمایشگاه مشخص می‌کند، هر بازیکن تلاش می‌کند تا آمیبی را که تاس‌های رنگ، شکل و نقش، تعیین کرده‌اند، در کوتاه‌ترین زمان ممکن، پیدا کند.

آماده سازی

۲۵ مربع را بُر بزنید و به شکل دایره بچینید (به شکل ۱ مراجعه کنید).

چگونگی بازی

آغازکننده بازی به طور اتفاقی تعیین شده و هر ۴ تاس را می‌ریزد. سپس همه‌ی بازیکنان، به طور همزمان بازی می‌کنند:

- تاس‌های رنگ، شکل و نقش، تعیین کننده‌ی آمیبی هستند که باید پیدا شود؛ مثال (تصویر ۲): بازیکنان باید به دنبال آمیب قرمز رنگ راه راه تازک دار بگردند.
- تاس آزمایشگاه، نشان می‌دهد که آمیب از کجا فرار کرده و به کدام سمت رفته است؛ مثال (تصویر ۳): بازیکنان باید مسیر جستجو برای آمیب را از آزمایشگاه زرد شروع کرده و در جهتی که پیکان‌های سیاه نشان می‌دهند، ادامه دهند.

برای پیدا کردن آمیبی که تاس‌های رنگ، شکل و نقش، تعیین کرده‌اند، بازیکنان باید از آزمایشگاهی که تاس آزمایشگاه مشخص کرده و در جهتی که پیکان روی تاس آزمایشگاه نشان داده است، شروع کنند. نخستین بازیکنی که آمیب مورد نظر را با انگشت لمس کند، یکی از شمارنده‌ها را می‌برد؛ البته پس از آن که بقیه‌ی بازیکنان، صحت انتخاب او را تایید کنند.

مثال (تصویر ۴): بازیکنان باید به دنبال آمیب بنفش خال خال خزنده باشند. این آمیب از آزمایشگاه آبی و در جهتی که پیکان سفید نشان می‌دهد، فرار کرده است. با دنبال کردن کارت‌ها از آزمایشگاه آبی (۱) به بعد، در جهت پیکان سفید، می‌توانیم آمیب را در (۲) پیدا کنیم.

خطا!

گاهی بازیکنان با هم اختلاف دارند و آمیب‌های متفاوتی را لمس می‌کنند. بعد از بررسی، بازیکن یا بازیکنانی که آمیب اشتباهی را لمس کرده باشند، باید یکی از شمارنده‌هایشان را پس بدهند (اگر یکی از بازیکنان، هیچ شمارنده‌ای برای پس دادن نداشته باشد، اتفاقی نخواهد افتاد).

دریچه‌های هوا

آمیب‌ها می‌توانند با لغزیدن داخل دریچه‌های هوا، خود را پنهان کنند. اگر در هنگام دنبال کردن مسیر آمیب، بازیکنان به یکی از دریچه‌های هوا برسند، همه‌ی کارت‌های بین آن دریچه و دریچه بعدی را نا دیده گرفته و مسیر را از دریچه‌ی بعدی و در همان جهت ادامه می‌دهند. در هنگام رسیدن به دریچه‌ی سوم، بازیکنان همه‌ی کارت‌ها را تا رسیدن دوباره به دریچه‌ی اول، نا دیده می‌گیرند و جستجو را از اول آغاز می‌کنند.

مثال (تصویر ۵): بازیکنان به دنبال آمیب قرمز رنگ راه راه تاژک داری هستند که از آزمایشگاه قرمز (۱) و در جهت پیکان سیاه فرار کرده است. با دنبال کردن کارت‌ها در این جهت، بازیکنان قبل از پیدا کردن آمیب، به یک دریچه‌ی هوا (۲) می‌رسند. آن‌ها تمامی کارت‌های بعد از این دریچه را تا دریچه‌ی بعدی (۳) نا دیده گرفته و جستجو برای آمیب را از این دریچه (۳) از سر می‌گیرند.

اتاق‌های دگردیسی

آمیب‌ها با گذشتن از اتاق‌های دگردیسی، تغییر می‌کنند (تصویر ۶).
• آمیبی که از اتاق دگردیسی رنگ می‌گذرد، تغییر رنگ می‌دهد (a).
• آمیبی که از اتاق دگردیسی شکل می‌گذرد، تغییر شکل می‌دهد (b).
• آمیبی که از اتاق دگردیسی نقش می‌گذرد، تغییر نقش می‌دهد (c).
مثال (تصویر ۷): بازیکنان به دنبال آمیب بنفش راه راه تاژک داری هستند که از آزمایشگاه زرد (۱) و در جهت پیکان سفید فرار کرده است. با دنبال کردن کارت‌ها در جهت مشخص شده، بازیکنان قبل از پیدا کردن آمیب، به اتاق دگردیسی نقش (۲) می‌رسند. از این به بعد، آن‌ها باید به دنبال آمیب بنفش خال خال تاژک دار بگردند. با ادامه‌ی مسیر در همان جهت، آن‌ها قبل از پیدا کردن آمیب، به اتاق دگردیسی رنگ (۳) می‌رسند. حالا آن‌ها باید آمیب قرمز رنگ خال خال تاژک دار را پیدا کنند. با ادامه‌ی مسیر، بازیکنان قبل از پیدا کردن آمیب، به یک دریچه‌ی هوا (۴) می‌رسند. آن‌ها تمامی کارت‌ها را تا دریچه‌ی بعدی (۵) نا دیده گرفته و جستجو را از دریچه‌ی دوم به بعد ادامه می‌دهند تا این که بالاخره آمیب (۶) را پیدا می‌کنند.

نکته: آمیب‌ها بسیار آسیب‌پذیرند و بیش از ۴ دگردیسی را تاب نمی‌آورند! اگر یکی از آمیب‌ها، در یک نوبت بازی، از ۴ اتاق دگردیسی گذر کند، ناگهان ناپدید می‌شود. در این حالت، برنده کسی است که چهارمین و آخرین اتاق دگردیسی را که آمیب از آن گذر کرده است، لمس کند!

پایان بازی

وقتی که یکی از بازیکنان، آمیب یا اتاق دگردیسی درست را بیابد، یکی از شمارنده‌ها را به نشانه‌ی پیروزی در آن دست، برای خودش بر می‌دارد و سپس بار دیگر تاس می‌ریزد تا جستجوی تازه آغاز شود. نخستین بازیکنی که ۵ شمارنده به دست بیاورد، برنده‌ی بازی است.

شکل دیگر بازی

پیش از آن که بازیکنان، مهارت کافی را به دست بیاورند و یا برای بازی با بچه‌های کوچک‌تر، می‌توان بازی را بدون اتاق‌های دگردیسی و حتی بدون دریچه‌های هوا انجام داد.