Lorsque les joueurs réalisent correctement une carte objectif, ils doivent annoncer à haute voix "Eurêka!". En fonction du nombre de joueurs et de la position finale, chaque joueur gagne le nombre de cartes indiqué dans le tableau ci-contre.



	1er joueur à terminer	2ème joueur à terminer	3ème joueur à terminer	4ème joueur à terminer
Jeu de 4 joueurs	3 cartes	2 cartes	1 carte	pas de carte
Jeu de 3 joueurs	2 cartes	1 carte	pas de carte	
Jeu de 2 joueurs	1 carte	pas de carte		

À la fin de chaque tour, les joueurs laissent leurs molécules dans la position finale du tour. Lorsque tous les joueurs sont prêts,

une nouvelle carte est retournée par le joueur à gauche du premier joueur et un nouveau tour commence.

FIN DU JEU

Le premier joueur qui collecte 10 cartes objectif remporte la partie.

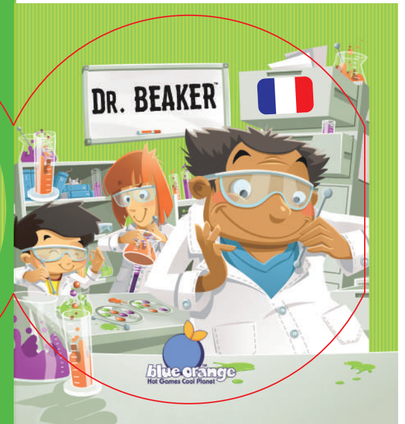
VARIANTES 4 À 8 JOUEURS

Ces variantes se jouent par équipe de deux joueurs assis face à face.



Le chimiste et le laborantin
Dans chaque équipe, un joueur représente le chimiste et un autre le laborantin. Le laborantin prend la première carte de la pioche sans la montrer au chimiste. Il va donner les consignes au chimiste pas-à-pas pour réaliser la carte objectif. Le chimiste est le seul à utiliser la fiole et le bâtonnet, et le laborantin est le seul à pouvoir voir la carte objectif. La première équipe à réaliser la carte, la gagne et marque 1 point. La première équipe qui marquera 5 points gagne la partie. Après chaque tour, les joueurs intervertissent les rôles.

La course au prix nobel de chimie
Un joueur de chaque équipe prend les 4 premières cartes de la pioche. Puis, il choisit ses 3 préférées et les classe dans l'ordre qu'il veut de façon à donner l'avantage à son partenaire. Son coéquipier jouera avec la fiole et le bâtonnet. Une fois les 2 équipes prêtes, les joueurs avec fioles tentent de compléter les 3 cartes objectif une par une (dans l'ordre choisi par leur partenaire). Le premier joueur qui termine les 3 cartes en collecte une et marque 1 point. La première équipe à marquer 5 points gagne la partie. Après chaque tour, les joueurs intervertissent les rôles.



ROBERTO FRAGA
DELPHINE LEMONNIER
STEPHANE ESCAPA

8+ | 2 - 4 | 15 min

MATÉRIEL DE JEU

- 4 fioles
- 4 bâtonnets
- 50 cartes objectif
- 24 molécules
  (8 orange, 8 violettes, 8 vertes)
- 1 règle du jeu



© 2018 Blue Orange.
Dr. Beaker et Blue Orange sont des marques de Blue Orange. Made in China.
Designed in France.
www.blueorangegames.eu

Rien de tel qu'une expérience moléculaire pour se remettre les neurones en place! Prenez votre bâtonnet et placez correctement les molécules au bon endroit dans votre fiole. Soyez malin, habile et rapide car les autres chimistes ne vous laisseront aucune chance!

OBJECTIF MOLÉCULAIRE

Aidez le Dr. beaker à finir ses expériences! Utilisez votre bâtonnet pour déplacer les molécules dans votre fiole et réalisez méthodiquement la carte objectif! Le premier joueur qui collecte 10 cartes objectif gagne la partie.

PHASE DE PRÉPARATION

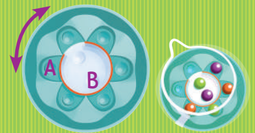
Chaque joueur prend une fiole, un bâtonnet et 6 molécules (2 de chaque couleur).



Mettez-les dans la fiole et secouez-la jusqu'à ce que les molécules soient placées dans un compartiment. Utilisez votre bâtonnet si besoin.



Il y a 8 compartiments au total : 6 dans la plateforme tournante (A) et 2 dans la partie centrale (B).



Mélangez les cartes et placez-les face cachée au centre de la table pour former une pioche.

RÉALISATION D'EXPÉRIENCES

Lorsque tous les joueurs sont prêts, le joueur le plus âgé retourne la première carte de la pioche.

Les joueurs doivent placer les molécules dans leur fiole comme la carte objectif le montre, en utilisant leur bâtonnet et en faisant tourner la plateforme.



La partie centrale sert de zone de transition pour les molécules.

NOTE: Les molécules doivent être déplacées en passant par la partie centrale (une molécule ne peut pas passer d'un compartiment à un autre en passant par-dessus un mur ou une autre molécule).

