

# Panic Lab®



8+

2-10

30 min





## CONTENU

25 tuiles illustrées, 4 dés, 30 jetons.

## BUT DU JEU

En partant de la case indiquée par le dé Labo, chaque joueur essaie de retrouver au plus vite l'amibe indiquée par les 3 dés Couleur, Forme et Motif.

## MISE EN PLACE

Mélangez les 25 tuiles et posez-les les unes à côté des autres pour former un cercle (fig. 1).

## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le premier joueur est tiré au sort et lance les 4 dés, puis tous les joueurs jouent en même temps :

- les dés Couleur, Forme et Motif indiquent l'amibe qu'il faut rechercher ; dans l'exemple (fig. 2), c'est l'amibe à tentacules, de couleur rouge et à rayures qu'il faut trouver ;
- le dé Labo indique de quel endroit l'amibe s'est échappée et dans quel sens elle est partie ; dans l'exemple (fig. 3), il faut chercher l'amibe à partir du laboratoire jaune en se dirigeant dans le sens de la flèche noire.

Pour retrouver l'amibe indiquée par les dés Couleur, Forme et Motif, il faut donc partir du laboratoire indiqué par le dé Labo, dans le sens de la flèche indiqué par le dé. Le premier joueur qui pose sa main sur l'amibe recherchée gagne un jeton, après contrôle par les autres joueurs.

*Dans l'exemple (fig. 4), il faut chercher une amibe rampante, de couleur violette et à pois. Elle s'est échappée du laboratoire bleu dans le sens de la flèche blanche. En suivant les cartes placées après le laboratoire bleu (1) dans le sens de la flèche blanche, on retrouve l'amibe recherchée en (2).*

### Erreur !

Il peut arriver qu'il y ait un désaccord et que des joueurs posent la main sur des amibes différentes. Lors de la vérification, le ou les joueurs qui se sont trompés doivent rendre un de leurs jetons (si un de ces joueurs n'a pas de jeton à rendre, il ne se passe rien).

### Grilles d'aération

Les amibes se cachent en se faulant dans les grilles d'aération. Si en suivant le chemin parcouru par une amibe on rencontre une case grille d'aération, on ne tient pas compte des cases suivantes jusqu'à la prochaine grille. On reprend les recherches à partir de

cette deuxième grille en continuant à tourner dans le même sens. Eventuellement, jusqu'à la troisième grille d'aération après laquelle on ne tient plus compte des cases jusqu'à revenir à la première grille, depuis laquelle il faut reprendre les recherches.

*Dans l'exemple (fig. 5), on recherche une amibe à tentacules, de couleur rouge et à rayures échappée du laboratoire rouge (1) dans le sens de la flèche noire. En suivant les cases dans ce sens on arrive sur une grille d'aération (2) sans avoir trouvé l'amibe. On ignore toutes les cases jusqu'à la prochaine grille d'aération (3) puis on reprend les recherches pour trouver l'amibe (4).*

### **Salles de mutation**

Les amibes qui passent par les salles de mutation (fig. 6) se modifient.

- Une amibe qui passe par la salle de mutation Couleur change de couleur (a).
- Une amibe qui passe par la salle de mutation Forme change de forme (b).
- Une amibe qui passe par la salle de mutation Motif change de motif (c).

*Dans l'exemple (fig. 7), on recherche une amibe à tentacules, de couleur violette et à rayures échappée du laboratoire jaune (1) dans le sens de la flèche blanche. En suivant les cases dans ce sens on arrive sur la salle de mutation Motif (2) sans avoir trouvé l'amibe ; on cherche donc maintenant l'amibe à tentacules violette et à pois. En suivant les cases, toujours dans le même sens, on arrive sur la salle de mutation Couleur (3) sans avoir trouvé l'amibe; on cherche donc maintenant l'amibe à tentacules rouge et à pois. En suivant les cases on arrive sur une grille d'aération (4) sans avoir trouvé l'amibe. On ignore toutes les cases jusqu'à la prochaine grille d'aération (5) puis on reprend les recherches pour finalement trouver l'amibe (6).*

**Attention** : les amibes sont fragiles et ne peuvent supporter que quatre passages en salle de mutation ! Une amibe qui, dans le même tour, passe par quatre salles de mutation disparaît immédiatement. Le gagnant est alors le premier à poser sa main sur la quatrième et dernière salle de mutation par laquelle l'amibe est passée !

### **FIN DE LA PARTIE**

Dès qu'un joueur a trouvé la bonne amibe ou la bonne salle de mutation, il prend un jeton pour marquer sa victoire puis relance les 4 dés pour lancer une nouvelle chasse. Le gagnant est le premier à remporter 5 jetons.

### **VARIANTES**

Pour se familiariser avec le jeu ou pour jouer avec les plus jeunes, on peut jouer sans les salles de mutation, voire sans les grilles d'aération.

© Gigamic 2011 d'après un concept de Dominique Ehrhard

Dominique Ehrhard tient à remercier Pierre-Nicolas Lapointe pour son aide à la création de ce jeu.



## CONTENTS

25 illustrated Tiles, 4 dice, 30 counters.

## AIM OF THE GAME

Starting from the square indicated on the Lab die, each player tries to find the amoeba indicated by the three Color, Shape and Pattern dice as quickly as possible.

## SETUP

Shuffle the 25 squares and arrange them in a circle (fig. 1).

## PLAYING THE GAME

The first player is chosen randomly and rolls the four dice. All the players then play at the same time:

- the Color, Shape and Pattern dice indicate the amoeba to be found;  
*In the example (fig. 2), the players need to find the red striped amoeba with tentacles;*
- the Lab die shows where the amoeba escaped from and which way it went;  
*In the example (fig. 3), the players need to find the amoeba starting from the yellow lab in the direction of the black arrow.*

To find the amoeba indicated by the Color, Shape and Pattern dice, the players need to start from the laboratory indicated by the Lab die, in the direction of the arrow shown on the die. The first player to touch the right amoeba wins a counter, after the other players have checked that the correct amoeba has been found.

*In the example (fig. 4), the players need to find a purple spotted crawling amoeba. It escaped from the blue laboratory in the direction of the white arrow. Following the cards after the blue laboratory (1) in the direction of the white arrow, we find the amoeba in (2).*

### Error!

Sometimes players disagree and touch different amoebas. After checking, the player or players having chosen the wrong amoeba hand(s) in a counter (if one of the incorrect players has no counter to hand in, nothing happens).

### Air vents

The amoebas can hide by slithering through the air vents. If, when following the path taken by an amoeba, the players come across an air vent square, they skip all the squares between it and the next vent. They begin looking for the amoeba starting from the second air vent, continuing in the same direction. At the third vent, the players ignore all the squares until they return to the first vent, and start looking again.

*In the example (fig. 5), the players are looking for a red striped amoeba with tentacles that escaped from the red laboratory (1) in the direction of the black arrow. Following the squares in this direction, the players arrive at an air vent (2) without finding the amoeba. They skip all the squares until the next vent (3) and then start looking for the amoeba again (4).*

### **Mutation rooms**

The amoebas change when they pass through mutation rooms (fig. 6).

- An amoeba passing through the Color mutation room changes color (a).
- An amoeba passing through the Shape mutation room changes shape (b).
- An amoeba passing through the Pattern mutation room changes pattern (c).

*In the example (fig. 7), the players are looking for a purple striped amoeba with tentacles that escaped from the yellow laboratory (1) in the direction of the white arrow. Following the squares in this direction, they arrive at the Pattern mutation room (2) without having found the amoeba. Now they have to look for the purple spotted amoeba with tentacles. Following the squares in the same direction they arrive in the Color mutation room (3) without having found the amoeba. They now have to look for the red spotted amoeba with tentacles. Following the squares, the players arrive at an air vent (4) without having found the amoeba. They skip all the squares until the next air vent (5), then start looking again, and finally find the amoeba (6).*

**Note:** amoebas are fragile and cannot survive more than four mutations! If an amoeba passes through four mutation rooms in the same turn, it immediately disappears. The winning player is the first to touch the fourth and final mutation room through which the amoeba passed!

### **ENDING THE GAME**

When a player finds the correct amoeba or correct mutation room, they pick up a counter to mark their victory and roll the four dice again to start another hunt.

The first player to win five counters wins.

### **ALTERNATIVE PLAY**

To get used to the game, or to play with young children, the game can be played without mutation rooms or even without air vents.

© 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

1



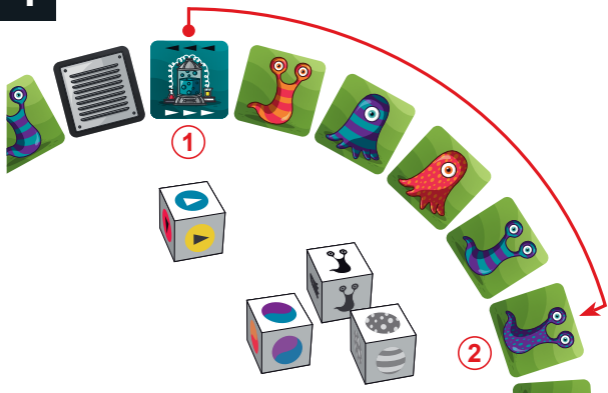
2



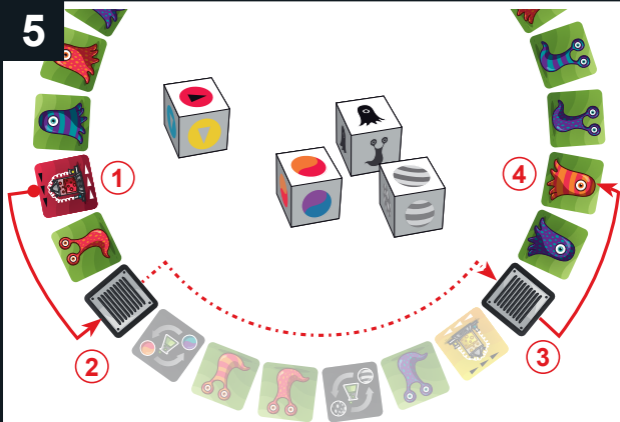
3



4



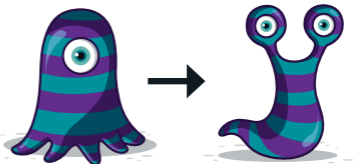
5



a



b



c

