

Panic Lab - KSR

Mischt alle 25 Karten und legt sie zu einem Kreis aus.
In den Kreis kommen die 30 Spielmarken. Wählt den Startspieler.
Ziel: Findet die entkommene Amöbe und gewinnt 1 Spielmarke.

- 1) Der aktive Spieler wirft die 4 Würfel.
- 2) Gleichzeitig suchen alle Spieler die Amöbe, die durch die Würfel als Ziel vorgegeben wird.

Der Labor-Würfel bestimmt das Labor, aus dem die Amöbe entkam.

Außerdem gibt er die Fluchrichtung an.

Die Würfel für Farbe, Form und Muster identifizieren gesuchte Amöbe.

Der 1. Spieler, der seine Hand auf eine Amöbe legt, beendet die Suche.



RICHTIG: Er erhält 1 Spielmarke.

FALSCH: Der/die Falschtipper verlieren 1 Spielmarke in den Vorrat.

Lüftungsschlitze: Felder zwischen dem 1. und 2. Lüftungsschlitze werden ausgelassen. Weitersuche nach dem 2. Lüftungsschlitze. Ist Amöbe bis zum 3. Lüftungsschlitze nicht gefunden, werden alle Felder bis zum 1. Lüftungsschlitze ausgelassen.

Erst nach dem 1. Lüftungsschlitze wird weitergesucht.

Mutationsräume: Eine Amöbe, die solche Räume passiert, wechselt die

Farbe, Form oder Muster. Es hängt von der Art des Raumes ab.

Nach 4 Mutationen in derselben Runde löst sich die Amöbe auf.

Wer seine Hand auf den letzten von der Amöbe besuchten Raum legt, ist in diesem Fall Gewinner.

- 3) Neue Suche: Wer eine Marke gewonnen hat bzw. sonst jemand wirft erneut die 4 Würfel.

Spielende: Wer zuerst 5 Spielmarken besitzt, gewinnt das Spiel.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 22.10.16
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

Panic Lab - KSR

Mischt alle 25 Karten und legt sie zu einem Kreis aus.
In den Kreis kommen die 30 Spielmarken. Wählt den Startspieler.
Ziel: Findet die entkommene Amöbe und gewinnt 1 Spielmarke.

- 1) Der aktive Spieler wirft die 4 Würfel.
- 2) Gleichzeitig suchen alle Spieler die Amöbe, die durch die Würfel als Ziel vorgegeben wird.

Der Labor-Würfel bestimmt das Labor, aus dem die Amöbe entkam.

Außerdem gibt er die Fluchrichtung an.

Die Würfel für Farbe, Form und Muster identifizieren gesuchte Amöbe.

Der 1. Spieler, der seine Hand auf eine Amöbe legt, beendet die Suche.



RICHTIG: Er erhält 1 Spielmarke.

FALSCH: Der/die Falschtipper verlieren 1 Spielmarke in den Vorrat.

Lüftungsschlitze: Felder zwischen dem 1. und 2. Lüftungsschlitze werden ausgelassen. Weitersuche nach dem 2. Lüftungsschlitze. Ist Amöbe bis zum 3. Lüftungsschlitze nicht gefunden, werden alle Felder bis zum 1. Lüftungsschlitze ausgelassen.

Erst nach dem 1. Lüftungsschlitze wird weitergesucht.

Mutationsräume: Eine Amöbe, die solche Räume passiert, wechselt die

Farbe, Form oder Muster. Es hängt von der Art des Raumes ab.

Nach 4 Mutationen in derselben Runde löst sich die Amöbe auf.

Wer seine Hand auf den letzten von der Amöbe besuchten Raum legt, ist in diesem Fall Gewinner.

- 3) Neue Suche: Wer eine Marke gewonnen hat bzw. sonst jemand wirft erneut die 4 Würfel.

Spielende: Wer zuerst 5 Spielmarken besitzt, gewinnt das Spiel.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 22.10.16
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de