Мистериозната библиотека **BG**

Приключенска, кооперативна игра за възраст над 8 години

- ***2-4 играчи***
- ***Продължителност: 45 минути***

Съдържание на играта: 1 игрална дъска, 15 руини, 12 остриета, 4 плочки за книги, 5 знака, 64 карти за игра

Библиотеката разполагала с колекция от специални книги. Те осигурявали истински приключения за читателите, които ставали герои в историята. Те можели да дресират дракони, да търсят съкровища, да плават по река Нил и всичко това срещу библиотечна такса от няколко цента. Един ден изобретателя, г-н Меап направил експерименти с книгите и предизвикал ужасно разрушение с остриетата на проектора си. Вътре в повредените книги непрекъснатостта на историята била нарушена и читателите се оказали в капан, неспособни да се върнат в реалността. Вашата мисия е да събирате и сглобявате всички части на унищожените книги, за да освободите читателите. Трябва също да дезактивирате ножовете на проектора, които г-н Меап активира един по един в библиотеката, за да спасите сградата от срутване. Мисията може да бъде успешна само ако всички четирима читатели бъдат спасени и се върнете безопасно в централата си. Всеки член на вашия екип има специален талант, който може да ви помогне по време на играта и ако използвате умело тези умения и в координация помежду си, вашата мисия ще бъде успешна.

Подготовка за играта:

- ***Поставете дъската в средата на зоната за игра.***
- ***Сортирайте плочките: книгите (x), ножовете на проектора (y) и руините (z) по форма. Подредете ги до дъската за лесен достъп! Проверете илюстрованото приложение за справка (x, y, z)***
- ***Сортирайте картите за игра в отделни тестета: карти с персонажи (b), библиотечни карти (a) и карти с маршрути (c). Смесете картите за действие (e + f) и картите за книги (d) в една приключенска колода. Проверете приложението за справка (a, b, c, d, e, f)***
- ***Изберете си карта с персонаж и съответната фигура. Тези, които не са ви необходими могат да бъдат върнати в кутията. Поставете фигурите си в зоната на камината, това е вашият щаб. Това е отправната точка и след успешната мисия трябва да се върнете отново тук.***
- ***Изберете читател от всяка от различните цветни библиотечни карти. Тези читатели трябва да бъдат спасени по време на играта. Поставете останалите карти обратно в кутията.***

• Размесете картите с маршрути и поставете тестето с лицето надолу до дъската за игра. Извадете най-горните четири карти от тестето и поставете плочка с книга върху всяка стая на дъската, посочена от картите с маршрути. Тези плочки за книги маркират помещенията, където читателите са изчезнали и където трябва да отидете, когато сте събрали всичките четири части на книгата (картите) в съответстващ цвят. След това върнете и разбъркайте картите с маршрути обратно в тестето, защото ...

• ... отново трябва да изберете четири карти от същата колода! Във всяка стая, посочена в маршрута, трябва да поставите едно острие (те могат да бъдат в същата стая като вашата книга!)

• Поставете Mr. Mean в галерията до бюрото му. Той се движи из галерията, избягвайки пряк контакт с вас.

• И накрая, всеки играч трябва да вземе две карти от колодата с приключенски карти. Тези карти са отворени и трябва да се поставят пред играчите с лице нагоре, за да е възможно да работят заедно и да си съдействат по всяко време. Ако сте избрали карта „Вихър" или „Mr. Mean", поставете я обратно в тестето (и разбъркайте) и вместо това изберете друга (само в първия кръг) Нека започнем!

Как се играе: Играчът с най-голям шанс / способности за обезоръжаване на най-много остриета започва играта. Останалите играчи следват по посока на часовниковата стрелка около игралната дъска. Когато дойде вашият ред, можете да

• извършите 3 действия

• да изтеглите 2 приключенски карти

• да изтеглите маршрутни карти според текущата позиция на Mr. Mean Докато се движи из галерията цифрите ще показват колко остриета ще постави в библиотеката.

Действия: Можете да предприемете до 3 действия на ход. Изберете комбинация от някое от следните 5 действия:

1. Придвижване

2. Дезактивирайте острието на проектора в стаята, в която се намирате

3. Дайте карта с книга

4. Освободете читател

5. Използвайте специалната си способност

ВАЖНО! Използването на специалната способност на вашия герой Е действие! (С изключение на Миша)

1. Преместване: Можете да преместите фигурата си в съседна стая за 1 действие. (Във всяка стая има врата към друга стая - не се обърквайте от изгледа отгоре на игралната дъска!)

2. Дезактивиране на острието на проектора: Това ви струва 1 действие и е възможно само ако вашият герой е в същата стая като острието. Дезактивирането означава да извадите острието от игралната дъска и да го поставите обратно в купчината.

3. Дайте карта за книга. За да освободите читател от книга трябва да съберете 4 части от книгата в същия цвят. Карти с книги, които се появяват по време на вашето приключение, могат да се разменят между играчите в зависимост от това коя книга имате най-голям шанс да съберете. Можете да предадете карта с книга на друг играч само ако и двамата сте в една стая и е ваш ред. (Една карта е за едно действие.) Можете да дадете само карта! (С изключение на Ема, която може да реши дали да даде или поиска карта.)

4. Освободете читател. Когато имате всички 4 части от разпръснатата книга (в същия цвят), трябва да я занесете в съответната стая (маркирани с плочка с книга на дъската в съответстващия цвят). Вземането на книгата ще ви струва едно действие. Поставете книгата върху библиотечната карта на спасеният читател, което го маркира като спасен!

ВАЖНО: Не забравяйте да върнете картите с книги в приключенската колода!

5. Използване на специалните способности на всеки герой:

• Янка е притежател на Light Breaker. Light Breaker обезоръжава острието на проектора изцяло. Янка може да обезоръжи острие в съседна стая веднъж на ход и за 1 действие.

• Специалната способност на Ема е, че не е необходимо да е в същата стая като играча, на когото иска да даде или вземе карта с книга. Тя може да използва специалната си способност няколко пъти на ход. Във всеки един рунд даването или искането на карта й струва едно действие.

• Миша е книжен магьосник, той може да има допълнителна карта в ръката си по време на играта (общо 6). Способността на Миша не струва действие!

• Емил е майсторът на четенето на карти, той познава всички тайни коридори, така че веднъж в играта, той може да отиде във всяка една от стаите и това му струва 1 действие.

Теглене на приключенски карти. След като завършите действие изтеглете две приключенски карти от тестето и ги поставете до другите си приключенски карти с лице нагоре! Приключенските карти могат да бъдат следните:

1. Карти за книги (d): Всяка книга е направена от четири разпръснати парчета от един и същи цвят. Те трябва да бъдат събрани от един играч, за да освободят читател затворен в книга.

2. Помощни карти (д):

• Картата с таен коридор ще помогне на един или повече играчи в една и съща стая да стигнат до всяка друга стая в библиотеката. (дори ако трябва да минат през руини).

• Картата за прекъсвач на светлината може да дезактивира острието на проектора във всяка от стаите на библиотеката. Когато тази карта се използва можете да премахнете едно острие от всяко място на дъската, дори ако в тази стая няма никой.

• Flight Card позволява на всеки двама играчи да обменят до 2 карти помежду си. По време на играта е възможно всеки да използва повече от една помощна карта по всяко време! Дори и да е ред на други играчи и това НЕ се отчита като действие. Използваните карти трябва да се поставят обратно в колодата с приключенски карти.

3. Вредни карти (f):

• Ако изтеглите картата Mr. Mean, трябва да го преместите с една стъпка обратно на часовниковата стрелка в галерията. Той ще става все по-опасен (тъй като числата стават все по-големи)

• Ако изтеглите карта „Вихър“ нещата ще станат по-объркани: разбъркайте върнатите карти и я сложете най-отгоре на тестето с маршрутни карти! (Това увеличава шанса ви да изберете карта на стая с острие, върху която стаята ще се срути.) Ако сте избрали вредна карта, не я пазете! След като завършите инструкцията, сложете я в изхвърлената купчина приключенски карти! (Не получавате друг, той е валиден само за първия кръг на играта!)

ВАЖНО! Възможно е да имате най-много 5 карти в ръката си, включително картите за книги и помощните карти. Ако получите или изберете друга карта, така че имате повече от пет карти, трябва да изберете и да върнете някоя така че да останете с пет карти. Ако решите да изхвърлите Помощна карта, можете да използвате нейното действие точно преди изхвърлянето. Ако приключенските карти свършат, смесете изхвърлената купчина и продължете играта!

Теглене на карти с маршрути: Mr. Mean активира ножовете на проектора един по един в библиотеката. Остриетата се вкарват в книгата, започвайки опустошителен процес. Ако не ги спрете навреме стаята се разрушава. Изберете брой карти (една по една) от горната част на тестето, равна на текущата позиция на Mr. Mean (числата в галерията).

• Поставете острието на проектора в стая на игралната дъска, посочена от картата (ите), след което поставете картата (ите) обратно в тестето с използваните карти. (Острието може да бъде поставено в стая, където има някой.)

• Ако картата показва стая, където вече има острие (и все още не е дезактивирано), тази стая се срутва. Извадете острието и го заменете с руина в същата форма като стаята. Извадете картата с маршрут извън играта! Забранено е да влизате или да минете през разрушена стая! Ако една стая се срути с играч вътре, той трябва да избяга в съседна стая. Ако всички съседни стаи вече са пропаднали и играчът няма къде да избяга, играта е приключила. Ако колодата с маршрутни карти свърши, разбъркайте използваните и продължете играта!

Краят на играта: Ако успешно освободите всичките четирима читатели и всички се върнете в щаба можете да излезете от библиотеката през тайната врата зад лавиците. Вие спечелихте играта! За съжаление вашето приключение е неуспешно, ако:

• някой играч заседне в руините: той не може да избяга от стаята (никой няма карта с таен коридор, за да го спаси)

• някоя от стаите се срути, докато в нея има книга.

• всички вие не можете да се върнете в щаба си поради руините по пътя ви

• централата ви се срути - тогава не можете да излезете от библиотеката.
Ако вече сте наистина добри в играта, можете да дадете на Mr. Mean предимство като поставите фигурата му едно или повече полета по-напред в началото на играта.