

Источник знаний

Игра для 2 игроков

Цель игры

Место действия: Незримый Университет. Время действия: сессия. Игроки — студенты, которые хотят побыстрее сдать экзамены. Для этого необходимо изучить семь магических книг, все они есть в библиотеке. Задача усложняется тем, что библиотека Незримого Университета — целый лабиринт, комнаты которого время от времени меняют свое местоположение, и отыскать здесь нужную книгу - задача не из легких. Игрок, первым собравший все семь магических книг, объявляется победителем.

Состав игры

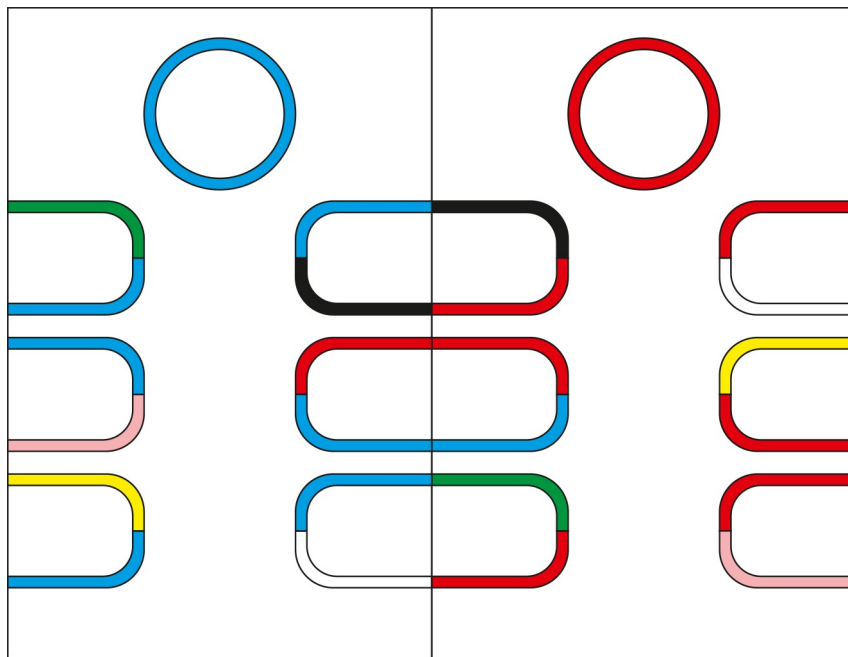
- 14 карт комнат;
- 4 карты действий;
- 14 жетонов книг;
- 2 фишки игроков.

Подготовка к игре

Перемешайте карты комнат. Каждый игрок получает одну карту комнат и фишку игрока. К оставшимся картам добавьте карты действий, перемешайте и положите на стол рубашкой вверх. Рядом с колодой выложите жетоны книг. Теперь можно начинать игру.

Соединение комнат

Игрокам предстоит исследовать библиотеку, то есть присоединять новые карты комнат к ранее выложенным. Любые две карты комнат могут быть соединены единственно возможным образом: двухцветные зоны на их смежных сторонах должны совпадать.



Пример правильного соединения карт комнат

Ход игры

Игроки ходят по очереди. Ход состоит из следующих действий:

1. Сыграть карту (выложить карту комнат или выполнить действие).
2. Передвинуть фишку игрока в соседнюю комнату справа или слева (на первом ходу — просто выставить фишку в любую выбранную комнату).
3. Если игрок впервые оказался в комнате такого цвета, взять жетон книги этого цвета.
4. Если фишка игрока находится в крайней комнате, взять карту из колоды.

Сыграть карту

Игрок пристраивает к библиотеке новую комнату в соответствии правилом соединения комнат или играет карту действия. Если у него на руках нет карт или нет возможности выложить новую комнату, он пропускает этот пункт. Важное замечание: если у игрока есть карта комнат, которую можно присоединить к ранее выложенным, он обязан это сделать и не может пропустить п. 1. Если у игрока нет подходящей карты комнат, но есть карта действия, использовать ее не обязательно. Карты действий бывают двух видов:



Удалить незанятую игроками комнату из библиотеки. Карту комнат игрок забирает себе, карта действия сбрасывается. Можно удалить комнату из середины лабиринта, при этом смежные стороны соседних комнат должны замкнуться по правилу соединения комнат.



Вставить комнату внутрь лабиринта. Вновь выложенная карта комнат должна соединяться с соседними по принципу соединения комнат. Карта действия сбрасывается.

Передвинуть фишку игрока

Игрок беспрепятственно может перейти в соседнюю комнату.

Взять книгу

На карте каждой комнаты указан ее цвет. Всего цветов семь, как и семь магических книг. Впервые оказавшись в комнате определенного цвета, игрок получает жетон книги этого цвета. Для победы в игре нужно собрать семь жетонов разных цветов.

Взять карту

Если игрок заканчивает ход в комнате, которая не имеет соседней хотя бы с одной из сторон, он берет новую карту, чтобы продолжить исследование библиотеки.

Конец игры

Как только игрок получает седьмой жетон книги, игра заканчивается, и он объявляется победителем.

Иногда может возникнуть ситуация, когда никто не получил семь жетонов, но ни один из игроков не может выложить новую комнату или взять новый жетон. В этом случае победителем объявляется участник, заработавший на данный момент больше жетонов. Если у обоих участников равное количество жетонов, игра заканчивается ничьей.