

EN, NL, ES, DE, FR, HU, RU, SK, CZ, PL, SI

The
MYSTERIOUS LIBRARY
GAME RULES



MYSTERIOUS LIBRARY

An adventurous, cooperative game for ages 8 and up • 2-4 players • Duration: 45 minutes

Game contents:

1 game board, 15 ruins, 12 projector blades, 4 book tiles, 5 characters, 64 playing cards

The game: The Mysterious Library had a collection of special books. They provided real adventures for the readers who became a character in the story. They could train dragons, search for treasures, sail on the Nile, all this for a library fee of a few cents. One day an inventor, Mr Mean carried out experiments with the books and caused awful destruction with his projector blades. Inside the damaged books the continuity of the story was broken and the readers were trapped, unable to return to reality. Your mission is to collect and assemble all the parts of the destroyed books to set the readers free. You also have to disarm the projector blades that Mr. Mean activates one by one in the library to save the building from collapsing. The mission can only be successful if all the four readers are rescued and you return to your headquarters safely. Every member of your team has a special talent which can help you during the game and if you use these talents skillfully and in coordination with each other, your mission will be successful.

Setting up the game:

- Place the game board in the middle of the playing area.
- Sort the tiles: the books (x), the projector blades (y) and the ruins (z) by shape. Stack them up next to the board for easy access! Check the Appendix for reference (x,y,z)
- Sort playing cards in separate decks: character cards (b), library cards (a) and map cards (c). Mix action cards (e+f) and book cards (d) into an **adventure card deck**. Check the Appendix for reference (a,b,c,d,e,f)
- Choose a character card each and its corresponding figure. The ones that you don't need can be returned to the box. Place your figures on the fireplace area, this is your headquarters. It is the starting point and after the successful mission, you must return here.
- Choose a reader from each of the different coloured library cards. These readers need to be saved during the game. Put the other cards back in the box.
- Mix the map cards and put the **map card deck** facing down next to the game board. Pick the top four cards and place a book tile on each room on the game-board indicated by the map cards. These book tiles mark the rooms where the readers disappeared and where you should go when you collected all the four parts of the book(cards) in the matching colour. Next, mix the map cards back into the deck thoroughly, because...
- ... you have to pick four cards from the top of the same deck again! On each room indicated by the map cards you must put one projector blade (they can be in the same room as your book!)
- Put Mr. Mean in the gallery beside his desk. He moves around the gallery, avoiding direct contact with you.
- Finally, each player should pick up two cards from the adventure card deck. These cards are open and should be placed in front of the players facing up to make it possible to work together at all times. If you picked a Whirlwind or a Mr. Mean card, mix it back into the deck and pick another one instead (only in the first round) Let's start!

How to play:

The player with the best chance/abilities for disarming the most projector blades will start the game. The other players follow clockwise around the game board.

When it is your turn, you can

- complete **3 actions**
- draw **2 adventure cards**
- draw **map cards** according to Mr. Mean's current position. As he moves around the gallery the numbers will indicate how many blades he will place in the library.

Actions:

You can take up to 3 actions per turn. Select a combination of any of the following 5 actions:

1. Move
2. Disarm the projector blade in your current room
3. Give a book card
4. Set a book reader free
5. Use your special ability

IMPORTANT! Using your character's special ability IS an action! (Except for Misha)

1. Move:

You can move your figure into an adjacent room for 1 action. (There is a door into another room in each room – don't get confused by the top view of the game board!)

2. Disarming the projector blade:

This costs you 1 action and is only possible if your character is in the same room as a blade. Disarming means taking the projector blade off the board and put it back in the pile.

3. Give a book card

To free a reader in a book, you need to gather **4** pieces of the book in the same colour. Book cards that pop up during your adventure can be given to each other, depending on which book gives you the greatest chance to put together. You can only hand over a book card to another player if you are both in the same room and it is your turn. (One card is for one action.) You may only GIVE a card! *(Except for Emma who can decide whether to give or ask for a card.)*

4. Set a book reader free

When you have all **4** pieces of a scattered book (in the same colour), you need to get it to the appropriate room (marked with a book tile on the board in the matching colour). It will cost you one action to pick the book up. Place the book on the rescued person's library card and s/he is then freed from the book! *IMPORTANT: Do not forget to place the book cards on the discarded adventure card's pile!*

5. Use of each character's special abilities:

- Janka is the holder of the Light Breaker. The Light Breaker disarms a projector blade completely. Janka can disarm a blade in an adjacent room once per turn and for 1 action.
- Emma's special ability is that she does not need to be in the same room as the player whom she wants to give or get a book card. She can use her special ability several times per turn. In every single round giving or asking a book card costs her one action.
- Misha is a paper magician, he can have an extra card in his hand during the game (6 altogether). Misha's ability does not cost an action!
- Emil is the master of map reading, he knows all the secret corridors, so once per turn, he can go to any of the rooms and it costs him 1 action.

Drawing Adventure cards

After your actions, draw two adventure cards from the deck and place them next to your other adventure cards facing up! Adventure cards can be the following:

1. Book Cards (d):

Each book is made of four scattered pieces of the same colour. They have to be gathered by one player in order to free a reader in a book.

2. Helping Cards (e):

- Secret Corridor Card will help one or more players in the same room to get to any other room in the library. (even if they have to go through ruins).
- The Light Breaker Card can disarm the projector blade in any of the rooms of the library. When this card is used, you can remove one blade from anywhere on the game board, even if no one is in that room.
- Flight Card allows any two players to exchange up to 2 cards with each other.

During the game, it is possible for anyone to use more than one Helping Card at any time! Even if it is another players' turn and it is NOT counted as an action. Used cards should be placed on the discarded pile of adventure cards.

3. Harmful Cards (f):

- If you draw the Mr. Mean card, you have to move him one step anticlockwise on the gallery. He will become more and more dangerous (as the numbers are getting higher)
- If you draw a Whirlwind card, things will get more muddled: mix up the discarded pile of map cards and put it on top of the map card deck! (This increases your chance to pick a card of a room with a projector blade on which will make the room collapse.)

If you picked a Harmful Card, don't keep it! After you have completed the instruction put it in the discarded pile of the adventure cards! (You don't get another one, it is only valid for the first round of the game!)

IMPORTANT! You may have up to 5 cards in your hand, including the book cards and the Helping Cards. If you receive or pick another card so you have more than five cards, you must select and discard down to five cards. If you choose to discard a Helping Card, you may use its action right before discarding.

If the adventure cards are running out, mix the discarded pile back and continue the game!

Drawing Map Cards:

Mr. Mean activates the projector blades one by one in the library. The blades are inserted into the book starting a devastating process. If you don't stop them in time, then the room gets destroyed.

Pick a number of cards (one at a time) from the top of the map card deck equal to Mr. Mean's current position (the numbers on the gallery).

- Place a projector blade in a room on the gameboard indicated by the card(s), then put the card(s) on the discarded map card deck. (The blade can be placed in a room with someone already in it.)
- If the map indicates a room with a projector blade already in it (not disarmed yet) that room collapses. Remove the projector blade and replace it with a ruin in the shape of that room. Remove the map card of the collapsed room out of the game! It is forbidden to step in or go through a ruined room! If a room collapses with a player inside they have to escape to an adjacent room. If all the adjacent rooms have already collapsed and the player has nowhere to escape, the game is over.

If the map card deck runs out, mix back the discarded pile of the map cards and continue the game!

The end of the game:

If you successfully set all the four readers free and you all get back to the headquarters, you can get out of the library through the secret door behind the bookshelves. You have won the game!

Unfortunately, your adventure was unsuccessful if:

- any player gets stuck in the ruins: they cannot escape from the room (nobody has a Secret Corridor Card to save them)
- any of the rooms collapse while a book is in it.
- all of you cannot return to your headquarters because of the ruins in your way
- your headquarters collapses - then you cannot get out of the library

If you are already really good at the game, you can give Mr. Mean an advantage by placing his figure one or more fields forward at the start.

DE BIBLIOTHEEK DER MYSTERIE

Een coöperatief spel vanaf 8 jaar • geschikt voor 2 tot 4 spelers • Speelduur 45 min

Spelinhoud: 1 spelbord, 15 ruïnes, 12 projectiezwaarden, 4 boeken, 5 karakters, 64 kaarten

Het spel: De Bibliotheek der Mysterie bevat een collectie speciale boeken. Boeken met verhalen die de lezers meenamen op échte avonturen zodat ze één werden met de karakters uit de boeken. Ze konden draken trainen, schatten zoeken, zeilen op de Nijl en dit allemaal met een goedkoop bibliotheek abonnement. Mr Mean, een fantasieloze en gemene uitvinder, wilde ook deel uitmaken van die verhalen, maar zag vol frustratie dat het hem niet lukte. Hij probeerde met een eigen ontworpen projectie zwaard de boeken te vernietigen en de verhalen naar buiten te projecteren zodat hij wel hetzelfde als de lezers kon ervaren. Mr Mean heeft de boeken verwoest met zijn verschrikkelijke projectie zwaard waardoor de continuïteit van de verhalen verloren ging en de lezende avonturiers gevangen raakten in het verhaal en niet meer konden terugkeren naar de realiteit. Jullie doel is om alle delen van de verwoeste boeken terug te vinden om de lezende avonturiers te bevrijden. Ook moeten jullie ervoor zorgen dat, alle projectie zwaarden die Mr. Mean heeft geplaatst, worden vernietigd. Als ze niet vernietigd worden stort de bibliotheek in elkaar door de verschrikkelijke magische krachten. Je doel is gehaald als jullie allemaal zonder schade terugkeren naar het hoofdkwartier. Elk teamlid heeft een speciale kracht welke jullie tijdens het spel kan helpen. Als je deze krachten vakkundig en gecoördineerd met elkaar gebruikt, kunnen jullie je missie succesvol afronden!

Vorbereiding van het spel:

- Plaats het spelbord in het midden van de tafel.
- Sorteert de kartonnen kaartjes: de boeken (x), de projectiezwaarden (y) en de ruïnes (z) op vorm. Leg de stapels naast het spelbord zodat je er eenvoudig bij kunt.
- Sorteert de speelkaarten in aparte stapels: bibliotheekkaarten (bibliotheekabonnementen van de lezende avonturiers)(a), karakterkaarten (komen overeen met de 3D Karakters)(b) en “map”(c) kaarten. Schud de avonturenkaarten (e+f) en de boekkaarten (d) door elkaar tot een enkele **avonturen kaartstapel**.
- Elke speler kiest een karakterkaart en het bijbehorende figuur. Als je figuren over hebt kunnen deze terug in de doos. Plaats de gekozen figuren bij de open haard, dit is het hoofdkwartier en het begin- en eindpunt van het spel.
- Kies van elke kleur bibliotheekkaarten een lezer (er zijn vier kleuren). Dit worden de lezers die gered moeten worden uit de boeken. Leg deze kaarten open naast het spelbord neer. De overgebleven kaarten mogen terug in de doos.
- Schud de **plaatskaarten** (map cards) en leg de stapel ondersteboven naast het spelbord. Pak de bovenste 4 kaarten. De kaarten wijzen een plek aan op het spelbord. Leg op de 4 plekken die de kaarten aangeven een boek neer. De boeken geven aan waar de lezers waren toen ze verdwenen en waar je je verzamelde boek terug moet brengen. Schud nu alle plaatskaarten weer bij elkaar want...
- ... je moet weer 4 kaarten van de stapel pakken! Op de plaatsen die nu op de kaarten worden aangegeven moet je een projectie zwaard plaatsen. Het maakt niet uit of er op dezelfde plek ook al een boek ligt.
- Op het spelbord liggen nu vier boeken en 4 projectiezwaarden. De lezers staan in het hoofdkwartier.
- Zet Mr. Mean op het beginpunt in de galerij, achter zijn bureau op nummer 1. Hij loopt rond over de galerij en vermijdt direct contact.

- Als laatste pakt elke speler 2 kaarten van de avonturenkaartstapel. Deze kaarten moet je open voor je neerleggen om ervoor te zorgen dat je goed kan samenwerken. Als je nu een Mr. Mean kaart of Whirl Wind kaart pakt mag je hem terug stoppen in de stapel en een nieuwe pakken. Deze kaarten hebben in aanvang van het spel nog geen waarde. Nu kan het spel beginnen!

Hoe speel je het spel:

Kies wie mag beginnen. De andere spelers volgen met de klok mee om het spelbord.

Alle spelers kunnen tijdens hun beurt:

- **3 acties** ondernemen
- **2 avonturenkaarten** trekken (gebruikte avonturenkaarten leg je op de aflegstapel)
- **Plaatskaarten** (map card) trekken naar aanleiding van de positie van Mr. Mean (nummer waar hij staat). Als hij op nummer 4 staat moet je vier kaarten trekken en dus 4 projectiezwwaarden plaatsen

Acties:

Je mag tot 3 acties per beurt ondernemen. Je kan combineren met de volgende 5 acties:

1. Door de bibliotheek lopen (elke kamer is een stap)
2. Een projectiezwwaard vernietigen
3. Een boekkaart weggeven
4. Een lezer bevrijden
5. Je eigen kwaliteit gebruiken.

BELANGRIJK! Het gebruiken van de kwaliteit van het karakter is een actie, behalve voor Misha.

1. Door de bibliotheek lopen:
je kan je karakter verplaatsen naar een kamer die aansluit op de kamer waar je in staat.
2. Een projectiezwwaard vernietigen:
dit kan alleen als je karakter in dezelfde kamer is als het projectiezwwaard. Neem het projectiezwwaard van het bord en plaats het terug op de stapel. Dit kost 1 actie.
3. Een boekkaart weg geven:
om een lezer te bevrijden uit een boek moet je **4** stukjes uit een boek van dezelfde kleur verzamelen. Boekkaarten die je trekt van de avonturenkaartstapel kunnen aan elkaar gegeven worden. Je mag alleen een boekkaart weggeven aan een andere speler als je in dezelfde kamer bent en het jouw beurt is. Je mag alleen een kaart geven! *(Alleen Emma is een uitzondering, zij mag zowel een kaart geven als om een kaart vragen.)*
4. De lezer uit het boek bevrijden:
wanneer je alle **4** de delen van het verwoeste boek hebt verzameld moet je ervoor zorgen dat je het naar de goede kamer brengt. Elke set boekkaarten heeft een kleur die overeenkomt met een boek dat in een kamer ligt. Het kost je 1 actie om het boek op te pakken en het boek op de bibliotheekkaart van de lezer te leggen. Als je dit hebt gedaan is de lezer bevrijd uit het boek! *BELANGRIJK: vergeet niet om de boekkaarten op de aflegstapel van de avonturenkaarten te leggen.*

5. De speciale krachten van de karakters.

- Janka heeft de Light Breaker tot haar beschikking. De Light Breaker verwoest het projectiezwaaard. Janka kan per ronde 1 keer een projectiezwaaard in een aangrenzende kamer vernietigen. Dit kost Janka 1 actie.
- Emma's speciale kracht is dat ze niet in dezelfde kamer hoeft te zijn als een medespeler om een boekkaart te geven of te krijgen. Ze kan elke ronde meerdere keren haar kracht gebruiken. Elke keer dat ze om een kaart vraagt of er eentje weg geeft kost dat 1 actie.
- Misha is een tovenaars met papier. Hij kan tijdens het hele spel altijd 1 extra kaart in zijn handen hebben (6 in het totaal). Deze kracht kost geen actie.
- Emil is de meester van het kaart lezen. Hij weet alle geheime gangen van de bibliotheek. Hij kan daarom 1 keer per ronde naar een kamer naar keuze verplaatsen. Dit kost hem 1 actie.

Avonturen kaarten trekken

Na je acties voltooid te hebben moet je 2 avonturenkaarten van de stapel pakken en open neerleggen naast je andere avonturenkaarten. Er zijn 3 soorten avonturenkaarten.

1. Boekkaart (d):

elk boek bestaat uit 4 verwoeste stukken van dezelfde kleur. Ze moeten door 1 speler verzameld worden om een lezer te bevrijden uit een boek.

2. Hulpkaarten (e):

- De Secret Corridor kaart kan 1 of meerdere spelers in dezelfde kamer naar elke kamer verplaatsen. Het kan ook door ruïnes heen.
- De Light Breaker kaart kan een projectiezwaaard verwoesten vanuit elke kamer. Als deze kaart wordt gebruikt mag je 1 zwaard van het speelbord verwijderen. Je hoeft dus niet in dezelfde kamer te zijn als het zwaard.
- Een Flight Card zorgt ervoor dat 2 spelers 2 kaarten met elkaar kunnen ruilen.

Tijdens het hele spel is het altijd mogelijk om een hulpkaart in te zetten. Het kan zelfs tijdens de beurt van een andere speler. Je mag elkaars hulpkaarten gebruiken. Het wordt NIET meegeteld als actie. Gebruikte kaarten moeten op de aflegstapel.

3. Schadelijke kaarten (f):

- Als je een Mr. Mean kaart pakt moet je hem 1 plekje verschuiven tegen de klok in. Hij wordt steeds bozer!
- Als je een Whirl Wind kaart pakt zal het spel door de war gaan. Schud de aflegstapel van de plaatskaarten door de afneemstapel plaatskaarten en leg ze weer in een afneemstapel naast het bord. Dit vergroot de kans dat je een kaart pakt van een kamer met daarin een projectiezwaaard waardoor de kamer zal instorten.

Als je een schadelijke kaart hebt gepakt leg hem dan na het uitvoeren van de opdracht op de aflegstapel van de avontuurkaarten. (Je krijgt niet een andere avonturenkaart. Dit was alleen in de allereerste ronde zo, toen de schadelijke kaarten nog geen functie in het spel hadden)

BELANGRIJK! Je mag tot 5 kaarten in je hand hebben inclusief de boek- en hulpkaarten. Als je een kaart pakt of krijgt waardoor je er meer dan 5 in je hand hebt moet je kaarten gaan afleggen op de aflegstapel totdat je weer 5 kaarten bezit. Als je een hulpkaart aflegt mag je hem eerst nog gebruiken voordat je hem weg doet!

Als de avonturenkaarten opraken, schud dan de aflegstapel en leg ze onder de overgebleven stapel zodat je verder kan spelen!

Plaatskaarten trekken:

Mr. Mean activeert één voor één de projectiezwaarden in de bibliotheek. De zwaarden worden in de boeken gestoken wat het proces van verwoesting activeert. Als je dat niet op tijd stopt, wordt de bibliotheek vernietigd.

Pak het aantal plaatskaarten dat Mr. Mean aangeeft door te kijken op welk nummer hij staat.

- Plaats een projectie zwaard in de kamer op het spelbord zoals de kaart aangeeft. Leg daarna de kaart op de plaatskaarten aflegstapel. Het projectiezwaard kan in een kamer waar iemand al staat.
- Als er een kamer wordt aangegeven waar al een projectie zwaard in staat dat je nog niet hebt kunnen vernietigen, stort de kamer in. Verwijder het projectie zwaard en vervang hem met een ruïne in de vorm van de kamer. Haal de plaatskaart van deze kamer nu uit het spel! Het is verboden om door een kamer die is ingestort te lopen. Als er een speler in de kamer zat terwijl hij instortte moet de speler naar een aangrenzende kamer vluchten. Als alle kamers ernaast al zijn ingestort en de speler dus nergens meer naar toe kan is het spel afgelopen.

Als de plaatskaarten op raken, schud dan de aflegstapel en leg ze onder de overgebleven stapel om verder te kunnen spelen.

Het einde van het spel:

Als je alle lezers hebt bevrijd uit de 4 boeken en terug bent gekomen bij het hoofdkwartier kan je via de geheime deur achter de boekenplanken de bibliotheek verlaten. Je hebt Mr. Mean verslagen en het spel gewonnen!

Helaas is je avontuur niet succesvol als:

- Een speler gevangen wordt in een ruïne: ze kunnen niet meer ontsnappen uit de kamer en niemand heeft meer een Secret Corridor kaart.
- Een kamer instort met een boek erin.
- Als een van de spelers niet meer terug kan keren naar het hoofdkwartier omdat er ruïnes in de weg zitten.
- Als je hoofdkwartier instort, dan kan je niet uit de bibliotheek ontsnappen.

Als je het spel al vaak hebt gespeeld en je wilt het wat moeilijker maken, plaats dan Mr. Mean 1 of meerdere plekje, tegen de klok in, vooruit op het spelbord zodat hij een voorsprong heeft.

LA BIBLIOTECA MISTERIOSA

Un juego cooperativo a partir de 8 años, de 2 a 4 jugadores • Duración: 45 minutos.

Contenido del juego: 1 tablero, 15 ruinas de la biblioteca (que corresponden a cada una de las 16 salas), 12 espadas proyectoras de luz, 4 libros, 5 personajes y 64 cartas: 16 cartas activadoras de espadas, 16 de socios lectores, 4 de personajes y 28 de aventura (16 pedazos de libros, 7 cartas de Ayuda y 5 cartas Trampa)

El juego: La Biblioteca Misteriosa tiene una colección de libros muy especiales. Los lectores se convierten en personajes de la historia, viviéndola como una aventura real. Es posible ir en busca de tesoros, navegar por el Nilo e incluso entrenar dragones, todo esto por unos pocos céntimos que cuesta ser socio de la biblioteca. Pero el Doctor Mala Cabeza (Mr. Mean), un inventor alocado, ha experimentado con algunos de los libros y les ha hecho daños irreparables con una 'espada proyectora de luz'. Las historias han quedado dañadas e interrumpidas con los lectores atrapados en las aventuras sin poder volver a la realidad. Vuestra misión es detener al Dr. Mala Cabeza (Mr. Mean), neutralizando las espadas, salvando, así, la biblioteca y a los lectores aventureros. Para ello deberéis recuperar todos los pedazos de los libros estropeados corriendo grandes peligros. La misión solo puede tener éxito si todos volvéis a vuestro lugar de partida sin ningún daño. Cada miembro de vuestro equipo tiene un poder especial que os ayudará durante el juego. Si usáis estos poderes con habilidad e inteligencia, con el resto de los compañeros, ¡la misión será exitosa!

Preparación del juego:

- Colocar el tablero en el centro de la mesa.
- Ordenar y colocar los elementos del juego: los libros (x), las espadas (y) y las ruinas (z). ¡Mejor a un lado del tablero!
- Clasificar las cartas en mazos separados: cartas de personaje (b), cartas de socio de la biblioteca (a) y las activadoras de espadas (c). El resto de las cartas (28) son las de Ayuda (e), Trampa (f) y los pedazos de libros (d); mezclarlas bien, son las que determinarán **la aventura**.
- Elegir vuestro personaje y su carta correspondiente. El resto devolverlos a la caja. Colocar las figuras seleccionadas en la zona de la chimenea, éste será vuestro punto de partida, y donde deberéis regresar después de salvar los libros.
- Elegir una carta de socio lector de cada color. Éstos son los socios lectores, perdidos en las historias de cada uno de los libros, que deberéis rescatar durante el juego. Las cartas elegidas deberán situarse a un lado del tablero y guardar las cartas sobrantes de socios lectores en la caja.
- Mezclar las cartas **activadoras de espadas (c)** y colocar el mazo boca abajo al lado del tablero de juego. Tomar las 4 primeras cartas y colocar un libro en cada una de las salas del tablero que indiquen las cartas activadoras de espadas. Estas cartas muestran dónde estaban los lectores cuando desaparecieron y donde deberías devolver el libro reconstruido. Luego, volver a colocarlas en el mazo y mezclarlo de nuevo ya que...
- ¡Tenéis que tomar de nuevo las cuatro primeras cartas de la parte superior del mazo! En cada uno de los lugares indicados por las cartas, deberéis colocar una espada (¡Puede ser que coincidan en el mismo lugar que tu libro!)
- Colocar el personaje del Dr. Mala Cabeza (Mr. Mean) en el punto de partida, Casilla 1, en frente de su escritorio situado en el corredor de la galería del piso superior, que rodea las salas de la biblioteca ya que a él no le gusta estar en contacto con vosotros. Él se moverá, tras el turno de cada jugador, alrededor de la biblioteca, en las casillas numeradas, lanzando espadas concentradoras de luz en las salas.

- Finalmente, cada jugador debe tomar 2 cartas del mazo de cartas de aventura. Estas cartas no son secretas y deben colocarse frente a cada jugador boca arriba para que sea posible trabajar juntos, en equipo, en todas las situaciones. Si una de las cartas elegidas es la del Dr. Mala Cabeza (Mr. Mean) o la de Torbellino (Whirlwind) se deberán mezclar de nuevo en el mazo y elegir otra en su lugar. ¡Vamos a jugar!

Cómo jugar:

El juego comenzará con la jugada que más convenga al grupo y de forma acordada un jugador hará el primer movimiento (sea una acción o utilizando una carta de Ayuda). El resto de los jugadores le seguirán en el sentido de las agujas del reloj alrededor del tablero de juego.

Cada jugador en su turno debe por el siguiente orden:

- Realizar de 1 a 3 acciones (Explicadas a continuación)
- Tomar 2 cartas de aventura (guárdalas o juégalas según sean las cartas. Ver tipos de cartas de aventura).

Después que haya concluido el turno de cada jugador, es el turno del Dr. Mala Cabeza (Mr. Mean), puede ser un quinto jugador o bien, el jugador que finaliza su turno puede hacerlo en su lugar. El Dr. Mala Cabeza (Mr. Mean) en su turno debe:

- Tomar tantas cartas activadoras de espadas como indica el número en la posición en la que se encuentra en la galería del piso superior, activando cada una de ellas.

Acciones: Cada jugador debe realizar, en cada turno, entre 1 y un máximo de 3 acciones de cualquiera de las cinco posibles (puedes combinarlas entre ellas o repetirlas).

1. Moverse por la biblioteca
2. Neutralizar una espada
3. Dar a un compañero un pedazo de libro
4. Liberar un socio lector
5. Usar tu poder especial

¡IMPORTANTE! ¡Usar el poder único de tu personaje es una acción! (Excepto por Misha)

1. Moverse por la biblioteca: Puedes mover tu personaje a una sala contigua, las 16 salas están conectadas directamente en un solo paso entre sí. Cada movimiento de una sala a la contigua te costará 1 acción. ¡Que no te confundan las vigas del techo al mirar desde arriba el tablero de juego, sí que hay paso entre sala y sala!
2. Neutralizar una espada: Esto te cuesta 1 acción y solo es posible si tu personaje está en la misma sala que la espada. Retírala del tablero y vuelve a colocarla en el mazo de espadas.
3. Dar un pedazo de libro a un compañero: Para liberar un lector de un libro, se deben reunir **4** pedazos del mismo libro (color). Las cartas de pedazos de libro aparecen durante la aventura y se pueden pasar a otro jugador, dependiendo del libro del que tengáis mejores opciones de recomponer. Solo puedes entregar un pedazo de libro a otro jugador si ambos estáis en la misma sala y es tu turno. ¡Solo puedes dar un pedazo en cada turno! (Excepto Emma, que tiene poderes especiales)

4. Liberar a un socio lector del libro: Cuando tengas los **4** pedazos de un libro, debes llevarlos a la sala correcta de la biblioteca (el color nos lo indicará). Recoge el libro y colócalo sobre la carta de socio lector de la biblioteca de la persona rescatada, esto te costará 1 acción, y ¡entonces estará liberada o liberado del libro! **IMPORTANTE:** *no te olvides de colocar los 4 pedazos del libro en la pila de cartas de aventuras descartadas.*

5. Uso de los poderes especiales de cada personaje:

- Janka tiene el poder Neutralizador de Espadas (Light Breaker). El Light Breaker neutraliza las espadas completamente. Janka puede neutralizar una espada de una sala contigua una vez por turno, costándole 1 acción.
- El poder especial de Emma es que no necesita estar en la misma sala que el jugador a quien quiere dar u obtener un pedazo de libro. Ella puede usar su poder especial varias veces por turno, pero le cuesta 1 acción cada vez que lo da o lo pide.
- Misha es un mago con las cartas, puede tener una carta extra en su mano durante el juego (6 en total). ¡La habilidad de Misha no cuesta una acción!
- Emil es el maestro de la lectura de planos, conoce todos los pasadizos secretos, por lo que una vez por turno puede ir a cualquiera de las salas y le cuesta 1 acción.

Después de tus acciones, debes tomar dos cartas de aventura y tantas cartas activadoras de espada como indique la posición del Dr. Mala Cabeza (Mr. Mean).

Cómo jugar las cartas de Aventura:

Una vez tomadas las dos cartas de aventura del mazo, colócalas junto a tus otras cartas de aventura ¡hacia arriba! Las cartas de aventura que pueden aparecer son las siguientes:

1. Cartas de pedazos de libro (d):

Cada libro se compone de cuatro pedazos dispersos del mismo color. Deben ser reunidos por un jugador para liberar un lector en un libro.

2. Cartas de Ayuda (e):

- La carta Corredor Secreto (Secret Corridor) ayudará a uno o más jugadores de la misma sala a llegar a cualquier otra de la biblioteca (incluso si tienen que pasar por las ruinas). El o los jugadores que se desplacen deberán dirigirse todos a la misma sala.
- La carta Neutralizadora de Espadas (Light Breaker) puede neutralizar una espada de cualquiera de las salas de la biblioteca, incluso si nadie está en la misma sala.
- Carta Voladora (Flight) permite que dos jugadores intercambien hasta 2 cartas entre ellos.

¡Durante el juego, es posible que cualquier jugador use más de una carta de Ayuda en cualquier momento! Incluso si es el turno de otro jugador y NO se cuenta como una acción. Las cartas usadas deben colocarse en la pila de cartas de aventura descartadas.

3. Cartas Trampa (f):

- Si te toca una carta del Dr. Mala Cabeza (Mr. Mean), has de moverlo de lugar en sentido antihorario en la biblioteca. Cuanto más se aleje de su escritorio, más furioso se pondrá, obligando a coger a cada jugador en su turno más cartas activadoras de espadas.
- Si te toca una carta Torbellino (Whirlwind), las cosas se complicarán más: ¡mezcla la pila descartada de cartas activadoras de espadas y colócala en la parte superior de su mazo! (Esto aumenta la oportunidad de que aparezca una carta de una sala con una espada y la sala se destruya).

Si te ha tocado una carta Trampa, ¡no la guardes! Después de haber completado la acción de la carta has de colocarla en el montón de cartas de aventura descartadas. (No las puedes cambiar por ninguna otra como únicamente se puede hacer antes de iniciar el juego).

¡IMPORTANTE! Puedes tener hasta 5 cartas al mismo tiempo, incluidas las cartas de pedazos de libro y las cartas de ayuda. Si recibes o eliges otra carta y tienes más de cinco cartas, debes seleccionar y descartar alguna de ellas para que solo tengas cinco. Si eliges descartar una carta de Ayuda, puedes usar su acción antes de descartarla.

Si las cartas de aventura se están acabando, mezcla la pila descartada y continúa el juego.

Cartas activadoras de espadas:

En su turno, el Dr. Mala Cabeza (Mr. Mean) jugará tantas cartas activadoras de espadas como indique su posición, contrarrestando vuestras acciones y dificultando vuestra labor.

El Doctor Mala Cabeza (Mr. Mean) activa las espadas una a una en las distintas salas de la biblioteca, comenzando un proceso devastador si no las neutralizáis a tiempo ya que la sala en la que se encuentra la espada puede destruirse si otra espada coincide en su lugar.

- Colocar una espada en la sala indicada por la carta o cartas, luego poner la carta o cartas en el mazo de cartas activadoras de espadas descartadas. (La espada se puede colocar en una sala en la que ya haya alguien en ella).
- Si la carta activadora de espadas indica una sala en la que ya hay una espada (que aún no se ha podido neutralizar) la sala se derrumba. Retirar la espada y colocar una pieza de las ruinas en esa sala. ¡Está prohibido entrar o pasar por una sala en ruinas! Si una sala se derrumba con un jugador dentro deben escapar a una sala contigua. Si todas las salas contiguas ya están derruidas y el jugador no tiene dónde escapar, el juego ha terminado.

Si se agota el mazo de cartas activadoras de espadas, mezclar la pila de las descartadas y ¡continúa el juego!

El final del juego:

Si habéis liberado con éxito al lector de cada libro y volvéis al punto de partida, saliendo de la biblioteca a través de la puerta secreta detrás de las estanterías ¡habréis ganado el juego y al Dr. Mala Cabeza!

Desafortunadamente, habréis perdido y habrá ganado el Dr. Mala Cabeza, si:

- cualquier jugador se queda enterrado en las ruinas: no puede escapar de la sala (nadie tiene la carta Pasadizo Secreto para salvarlo)
- si alguna de las salas se destruye mientras hay un libro en ella.
- si ningún jugador puede regresar a su punto de inicio debido a las ruinas en su camino
- si el punto de partida se derrumba, entonces no puede salir de la biblioteca

Si ya sois muy buenos en el juego, podéis darle al Doctor Mala Cabeza (Mr. Mean) una ventaja al colocar su figura una o más casillas hacia adelante al inicio de la partida.

DI E BIBLIOTHEK DER MYSTERIEN

Ein kooperatives Spiel ab 8 Jahren – geeignet für 2 bis 4 Spieler – Spieldauer 45 Min.

Spielinhalt:

1 Spielbrett, 15 Ruinen, 12 Projektionsschwerter, 4 Bücher, 5 Charaktere, 64 Spielkarten.

Das Spiel:

Die Bibliothek der Mysterien beinhaltet eine spezielle Bücherkollektion. Bücher mit Geschichten, die ihre Leser auf echte Abenteuer mitgenommen haben, sodass sie eins mit den Charakteren aus den Büchern wurden. Sie konnten Drachen trainieren, Schatten suchen, und auf dem Nil segeln - und das alles mit einem günstigen Bibliotheksabonnement. Mr. Mean, ein fantasieloser und gemeiner Erfinder wollte auch in diesen Geschichten vorkommen, aber er musste voller Frust einsehen, dass es einfach nicht klappen will. Darum probierte er die Bücher mit einem selbstentworfenen Projektionsschwert zu zerstören um die Geschichten nach draußen zu projizieren, sodass er endlich dasselbe wie die Lesenden erfahren konnte. Mr. Mean hat die Bücher mit seinem grausamen Projektionsschwert zerstört, wodurch die Kontinuität der Geschichten verloren ging und die lesenden Abenteuerer in ihren Geschichten gefangen wurden und sie nicht mehr in die Realität zurückkehren konnten. Euer Ziel ist es alle Teile der verwüsteten Bücher wiederzufinden, um die lesenden Abenteuerer zu befreien. Gleichzeitig müssen alle Projektionsschwerter, die Mr. Mean aufgestellt hat, zerstört werden. Sollten die Schwerter nicht vernichtet werden, wird die Bibliothek durch ihre grauenhaften magischen Kräfte einstürzen. Das Ziel des Spiels ist erreicht, wenn alle Spieler schadenfrei zum Hauptquartier zurückgekehrt sind. Jedes Teammitglied hat eine spezielle Kraft, welche während des Spiels hilfreich sein kann. Wenn Ihr diese Kräfte fachkundig und koordiniert zusammen einsetzt, wird es Euch gelingen die Mission mit Erfolg abzuschließen!

Vorbereitung des Spiels:

- Platziere das Spielbrett in der Mitte des Tisches
- Sortiere die Pappkärtchen entsprechend ihrer Formen: die Bücher (x), die Projektionsschwerter (y) und die Ruinen (z). Lege die Stapel neben das Spielbrett, sodass die Karten für jeden zugänglich sind.
- Sortiere die Spielkarten auf unterschiedliche Stapel: Bibliothekskarten (die Bibliotheksabonnemente der lesenden Abenteuerer), Charakterkarten (übereinstimmend mit den 3D Charakter Spielfiguren) und Ortskarten. Mischen Sie die Abenteuerkarten und die Bücherkarten durcheinander zu einem einzelnen **Abenteuerkarten- Stapel**.
- Jeder Spieler wählt eine Charakterkarte und die zugehörige Spielfigur. Wenn Figuren überbleiben, können diese zurück in die Verpackung gelegt werden. Platziere die teilnehmenden Spielfiguren auf dem Kamin, dies ist das Hauptquartier und somit der Start- und Endpunkt des Spiels.
- Wähle für jede Farbe der Bibliothekskarten einen Leser (es gibt vier Farben). Dies sind die Lesenden, die später gerettet werden müssen aus den Büchern. Lege diese Karten offen neben das Spielbrett. Die übergebliebenen Karten können zurück in die Verpackung.
- Mische die **Ortskarten** und lege den Stapel umgedreht neben das Spielbrett. Nimm die obersten 4 Karten. Die Karten weisen einen Ort auf dem Spielbrett an. Lege jeweils ein Buch auf die 4 Plätze, die die Karten anweisen. Die Bücher geben an wo die Lesenden waren als sie verschwunden sind und wohin das aufgesammelte Buch zurückgebracht werden muss. Mische jetzt wieder alle Ortskarten zusammen, weil...
- ... wieder 4 Karten vom Stapel gezogen werden müssen! Auf den Orten, die jetzt auf den Karten angewiesen werden, wird ein Projektionsschwert platziert. Es macht hierbei nichts aus ob auf demselben Ort bereits ein Buch liegt.
- Auf dem Spielbrett liegen jetzt 4 Projektionsschwerter. Die Lesenden befinden sich im Hauptquartier.
- Setze Mr. Mean auf den Startpunkt in der Galerie, hinter seinen Schreibtisch auf die Nummer 1. Er läuft in der Galerie umher und vermeidet direkten Kontakt.

- Zuletzt nimmt jeder Spieler 2 Karten vom Abenteuerkartenstapel. Diese Karten sollten offen hingelegt werden, sodass Ihr gut zusammenarbeiten könnt. Wenn zu diesem Zeitpunkt eine Mr. Mean oder eine Wirbelwind Karte gezogen wird, darf diese in den Stapel zurückgelegt und eine neue Karte gezogen werden. Diese Karten haben zu Anfang des Spiels noch keinen Wert. Jetzt kann das Spiel beginnen!

Wie das Spiel gespielt wird:

Entscheiden Sie wer anfangen darf. Die Spielrichtung und Reihenfolge folgen dem Uhrzeigersinn. Alle Spieler können während einer Runde:

- **3 Aktionen** verrichten
- **2 Abenteuerkarten** ziehen (gebrauchte Abenteuerkarten werden auf den Ablagestapel gelegt)
- **Ortskarten** ziehen – Anzahl entsprechend der Position von Mr. Mean (Nummer worauf er steht). Wenn er auf Nummer 4 steht, müssen 4 Karten gezogen werden und somit 4 Projektionsschwerter platziert werden.

Aktionen:

Sie dürfen bis zu 3 Aktionen per Runde verrichten. Hierzu können Sie aus den folgenden 5 Aktionen wählen (kombinieren möglich):

1. Durch die Bibliothek laufen (jedes Zimmer gleicht einem Schritt)
2. Ein Projektionsschwert vernichten
3. Eine Buchkarte verschenken
4. Einen Lesenden befreien
5. Die eigene Spezialeigenschaft (Qualität) einsetzen.

WICHTIG! Der Gebrauch der Spezialeigenschaft gilt als eine Aktion, mit Ausnahme von Misha.

1. Durch die Bibliothek laufen:
Sie können eine Spielfigur in ein anderes Zimmer bewegen, welches an ihr derzeitiges Feld angrenzt.
2. Ein Projektionsschwert vernichten:
dies ist nur möglich wenn Ihre Spielfigur sich im selben Zimmer befindet wie das Projektionsschwert. Nimm das Projektionsschwert vom Spielbrett und lege es zurück auf den Stapel. Dies kostet 1 Aktion.
3. Eine Buchkarte verschenken:
um einen Lesenden aus einem Buch zu befreien, müssen **4** Stücke aus einem Buch mit derselben Farbe zusammengesammelt werden. Bücherkarten, die vom Abenteuerkartenstapel gezogen wurden können untereinander weitergegeben werden. Allerdings nur wenn beide Spieler sich im selben Zimmer befinden und der Spieler, der im Besitz der Karte ist, an der Reihe ist. Es darf immer nur eine Karte weitergegeben werden! (*Emma ist eine Ausnahme, sie kann sowohl eine Karte weitergeben, als auch um eine Karte fragen.*)
4. Die Lesenden aus einem Buch befreien:
wenn all **4** Teile des verwüsteten Buches zusammengesammelt wurden, gilt es dafür zu sorgen, dass es in das richtige Zimmer gebracht wird. Jedes Set Buchkarten hat eine Farbe, die übereinstimmt mit einem Buch, dass in einem der Zimmer liegt. Es kostet 1 Aktion das Buch aufzunehmen und es auf die Bibliothekkarte des Lesenden zu legen. Wenn dies geschafft ist, wird der Lesende aus dem Buch befreit. *WICHTIG: vergiss nicht die Buchkarten auf den Abenteuerkarten- Ablagestapel zu legen.*

5. Die Spezialfähigkeiten der verschiedenen Charaktere:

- Janka verfügt über den Light Breaker. Der Light Breaker verwüstet ein Projektionsschwert. Janka kann 1 Mal pro Runde ein Projektionsschwert in einem angrenzenden Zimmer vernichten. Dies kostet Janka 1 Aktion.
- Emmas Spezialfähigkeit ist, dass sie nicht im selben Zimmer sein muss wie ihr Mitspieler, um eine Buchkarte zu geben oder zu empfangen. Sie kann ihre Kraft mehrmals pro Runde einsetzen. Jedes Mal, dass sie um eine Karte fragt oder eine Karte weitergibt, kostet dies 1 Aktion.
- Misha ist ein Papier- Zauberer. Er kann während des gesamten Spiels 1 extra Karte in seinen Händen halten (insgesamt 6). Diese Kraft kostet keine Aktion.
- Emil ist ein Meister des Kartenlesens. Er kennt alle geheimen Gänge in der Bibliothek. Er kann darum 1 Mal pro Runde in ein Zimmer seiner Wahl gehen. Dies kostet ihn 1 Aktion.

Abenteuerkarten ziehen

Nachdem die Aktionen verrichtet worden sind, müssen 2 Abenteuerkarten vom Stapel gezogen und offen neben die anderen Abenteuerkarten gelegt werden. Es gibt 3 Arten von Abenteuerkarten.

1. Buchkarten (d):

jedes Buch besteht aus 4 verwüsteten Stücken mit derselben Farbe. Sie müssen durch 1 Spieler gesammelt werden um einen Lesenden aus einem Buch zu befreien.

2. Hilfskarten (e):

- Die Secret Corridor Karte kann von 1 oder mehreren Spielern in demselben Zimmer eingesetzt werden, um sich in ein beliebiges anderes Zimmer zu bewegen. Der Secret Corridor geht sogar durch Ruinen hindurch.
- Die Light Breaker Karte kann ein Projektionsschwert zerstören in egal welchem Zimmer. Wenn diese Karte eingesetzt wird, darf 1 Schwert vom Spielbrett entfernt werden. Sie müssen sich somit nicht in demselben Zimmer befinden wie das Schwert.
- Eine Flight Card sorgt dafür, dass 2 Spieler 2 Karten miteinander tauschen dürfen.

Während des Spiels ist es immer möglich eine Hilfskarte einzusetzen. Dies ist sogar möglich während des Zugs eines anderen Spielers. Sie dürfen Hilfskarten füreinander einsetzen, OHNE dass dies als eine Aktion zählt. Eingesetzte Karten müssen auf den Ablagestapel gelegt werden.

3. Schädliche Karten (f):

- Wenn eine Mr. Mean Karte gezogen wird, bewegt er sich 1 Schritt entgegen des Uhrzeigersinns. Er wird immer wütender!
- Wenn Sie eine Whirl Wind Karte ziehen, läuft alles durcheinander. Mischen Sie den Ablagestapel der Ortskarten mit dem Ablagestapel zusammen und legen Sie die gemischten Karten wieder neben das Spielbrett. Dies vergrößert die Wahrscheinlichkeit, dass eine Karte gezogen wird von einem Zimmer in dem sich ein Projektionsschwert befindet, wodurch das Zimmer einstürzen würde.

Wenn Sie eine schädliche Karte gezogen haben, legen Sie diese dann nach dem Ausführen der Instruktionen wieder auf den Ablagestapel der Abenteuerkarten zurück. (Sie bekommen diesmal keine andere Abenteuerkarte. Dies war nur in der ersten Runde so, als die schädlichen Karten noch keine Bedeutung hatten)

WICHTIG! Sie dürfen bis zu 5 Karten in Ihrer Hand halten, inklusive der Buch- und Hilfskarten. Wenn Sie eine Karte aufnehmen oder bekommen, wodurch Sie mehr als 5 Karten in Ihrer Hand haben, müssen sie so viele Karten auf den Ablagestapel legen, bis Sie wieder 5 Karten auf der Hand haben. Wenn Sie eine Hilfskarte ablegen, dürfen Sie diese zunächst noch benutzen, bevor Sie sie ablegen.

Wenn die Abenteuerkarten aufgebraucht sind, mische den Ablagestapel und lege sie unter den übergebliebenen Stapel, sodass weiterspielt werden kann.

Ortskarten ziehen:

Der Reihe nach aktiviert Mr. Mean die Projektionsschwerter in der Bibliothek. Die Schwerter werden hierdurch in die Bücher gestochen und der Verwüstungsprozess aktiviert. Wenn Mr. Mean nicht aufgehalten wird, wird noch die gesamte Bibliothek zerstört.

Zieh so viele Ortskarten, wie das Feld auf dem Mr. Mean steht anzeigt.

- Platziere ein Projektionsschwert in dem Zimmer, welches auf der Karte angegeben ist. Lege die Karte danach auf den Ablagestapel. Es ist möglich, dass das Projektionsschwert in einem Zimmer auftaucht, wo bereits jemand steht.
- Wenn ein Zimmer gezogen wird, worin sich bereit ein Projektionsschwert befindet, das noch nicht zerstört wurde, stürzt das Zimmer ein. Entferne das Projektionsschwert und ersetze es durch eine Ruine in der Form des Zimmers. Entferne diesmal die Ortskarte für dieses Zimmer aus dem Spiel! Es ist verboten durch ein eingestürztes Zimmer hindurch zu laufen. Wenn ein Spieler sich in dem Zimmer befand während es eingestürzt ist, muss der Spieler in ein angrenzendes Zimmer flüchten. Wenn alle umliegenden Zimmer auch bereits eingestürzt sind und der Spieler somit nirgendwo mehr hinkann, ist das Spiel vorbei.

Wenn die Platzkarten aufgebraucht sind, mische den Ablagestapel und lege die Karten wieder unter den übergebliebenen Stapel um weiterspielen zu können.

Das Ende des Spiels:

Wenn alle Lesenden befreit worden sind aus den 4 Büchern und sie gesund zum Hauptquartier zurückgekehrt sind, öffnet sich ein geheimer Ausgang hinter den Bücherregalen. Sie haben Mr. Mean geschlagen und das Spiel gewonnen!

Leider war das Abenteuer nicht erfolgreich, wenn:

- Ein Spieler in einer Ruine gefangen wird: Es ist nicht mehr möglich aus dem Zimmer entkommen und kein Spieler hat mehr eine Secret Corridor Karte.
- Ein Zimmer mit einem der Bücher einstürzt.
- Einer der Spieler nicht mehr zum Hauptquartier zurückkehren kann, da dieser durch Ruinen versperrt wird.
- Das Hauptquartier einstürzt. Es ist nun unmöglich aus der Bibliothek zu entkommen.

Wenn Sie das Spiel häufig gespielt haben und Sie es sich etwas schwieriger machen möchten, setzen Sie Mr. Mean 1 oder mehrere Felder nach vorne, entgegen des Uhrzeigersinns, sodass er einen (kleinen) Vorsprung hat.

LA MYSTÉRIEUSE BIBLIOTHÈQUE

Un jeu d'aventure par équipe pour jouer à partir de 8 ans • 2-4 joueurs • Durée d'une partie : 45 minutes.

Contenu de la boîte : 1 plateau de jeu, 15 ruines, 12 lames de projecteur, 4 livres, 5 personnages, 64 cartes de jeu.

Le jeu : La Mystérieuse Bibliothèque avait une collection de livres vraiment spéciaux. Ils permettaient aux lecteurs de vivre REELLEMENT des aventures en devenant des personnages de l'histoire. Ainsi, ils pouvaient dresser des dragons, rechercher des trésors, naviguer sur le Nil, le tout pour le prix modique d'un accès à la bibliothèque. Mais un jour, un inventeur vint réaliser des expériences avec les livres : Mr Néfaste fit de terribles dégâts avec ses lames de projecteur. La détérioration des livres produisit une cassure dans l'histoire et y enferma les aventuriers qui ne pouvaient plus revenir dans le monde réel. Votre mission est de rassembler tous les morceaux de livres détruits afin de libérer les lecteurs prisonniers. Il vous faudra également désactiver les lames de projecteur que Mr Néfaste s'évertue à activer une par une dans la bibliothèque pour éviter que l'immeuble ne s'écroule sous l'effet dévastateur des pouvoirs magiques. La mission ne sera réussie que si vous parvenez tous au quartier général sains et saufs. Chaque membre de l'équipe a un talent qui lui est propre qui pourra vous aider durant la partie si vous les utilisez à bon escient, et de façon coordonnée. Alors votre mission sera couronnée de succès !

Préparation du jeu :

- Placez le plateau de jeu au centre de la table
- Rassemblez les cartes de plateau par catégorie : les livres (x), les lames de projecteur (y) et les ruines (z). Placez-les tout près du plateau pour les utiliser facilement !
- Disposez les cartes de jeu dans des piles séparées : les cartes de personnage (b), les cartes de bibliothèque (a) et les cartes de plan (c). Mélangez les cartes d'action (e+f) et les cartes de livres (d) dans **le paquet des cartes d'aventures**.
- Choisissez une carte de personnage et la figurine correspondante. Celles qui ne sont pas utilisées doivent être remises dans la boîte de jeu. Placez les figurines restantes sur la zone de feu, c'est le quartier général. C'est le point de départ et d'arrivée de la partie où vous ramènerez les livres.
- Choisissez un lecteur pour chaque couleur de carte de bibliothèque. Il s'agit des lecteurs qui devront être sauvés pendant la partie. Remettez les autres cartes de lecteur dans la boîte.
- Mélangez **les cartes de plan** et placez le tas de cartes face cachée tout près du plateau de jeu. Prenez les 4 premières cartes et placez un livre dans chaque pièce du plateau tel qu'indiqué par les cartes de plan. Ces cartes désignent l'endroit où les lecteurs étaient lorsqu'ils ont disparu et où vous devrez ramener le livre lorsqu'il aura été reconstitué. Ensuite, mélangez intégralement le paquet de cartes de plan, car...
- ... vous devez à nouveau prendre 4 cartes dans le même paquet ! Sur chaque endroit indiqué par les cartes de plan sélectionnées, vous devez poser une lame de projecteur (elles peuvent se trouver au même endroit que les livres !).
- Posez Mr Néfaste dans la galerie au point de départ (à côté du bureau). Il se déplace autour de la galerie, évitant tout contact avec vous.

- Enfin, chaque joueur doit prendre 2 cartes dans le paquet des cartes aventure. Les cartes ne sont pas secrètes et doivent être déposées devant chaque joueur face visible afin que chacun puisse évaluer la situation. Si vous avez pioché une carte Tourbillon ou la carte de Mr Néfaste, vous devez la remettre dans le paquet et la remplacer par une autre.

Commençons maintenant !

Comment jouer : Le joueur le plus adapté à la situation de départ commence la partie. Les autres jouent chacun leur tour dans le sens de aiguilles d'une montre.

Chaque joueur a la possibilité de :

- Réaliser **3 actions**
- Tirer **2 cartes aventure**
- Tirer **des cartes de plan** selon la position de Mr Néfaste

Actions : Vous pouvez réaliser jusqu'à 3 actions par tour. Choisissez une combinaison parmi les 5 possibilités suivantes :

1. Se déplacer autour de la bibliothèque
2. Désactiver une lame de projecteur
3. Donner une carte de livre
4. Libérer un lecteur
5. Utiliser votre talent particulier

IMPORTANT ! Utiliser son talent particulier est une action ! (à l'exception de Misha).

1. Se déplacer autour de la bibliothèque
Vous pouvez déplacer votre personnage d'une pièce à une autre adjacente lors d'une action. (il y a des portes qui permettent l'accès, repérez-les bien sur le plan).
2. Désactiver une lame de projecteur
Cela vous coûtera 1 action et ne peut se faire que si votre personnage se trouve dans la même pièce que l'une des lames. Retirez la lame du plateau et replacez-la sur la pile.
3. Donner une carte de livre
Pour libérer un lecteur de son livre, vous devez rassembler **4** morceaux de la même couleur. Les cartes de livre qui apparaissent au cours de l'aventure peuvent être données aux autres joueurs, en fonction de la couleur de livre qui vous permettra de rassembler les morceaux le plus rapidement. Cependant, vous ne pouvez donner une carte livre à un autre joueur qu'à la condition d'être dans la même pièce que lui et que ce soit votre tour. Vous ne pouvez donner qu'une seule carte ! (*à l'exception d'Emma qui a la possibilité de donner ou de demander une carte*).
4. Libérer un lecteur
Lorsque vous avez rassemblé **4** morceaux d'un même livre détruit, il vous faut vous rendre dans la pièce correspondante (un livre de la même couleur vous donnera l'indication). Cela vous coûtera 1 action de replacer le livre. Placez le livre sur la carte de bibliothèque de la personne à secourir et elle sera alors libérée de l'histoire du livre !
IMPORTANT : N'oubliez pas de replacer les cartes de livre dans la pile !

5. Utiliser votre talent particulier

- Janka possède le Briseur de Lumière. Le Briseur de Lumière permet de totalement désactiver une lame de Projecteur. Janka peut désactiver une lame (retirer alors la lame du plateau) qui se trouve dans une pièce adjacente une fois par tour. Cela lui coûtera 1 action.
- Le talent spécial d'Emma est qu'elle n'a pas besoin de se trouver dans la même pièce qu'un joueur à qui elle veut donner ou réclamer une carte. Elle peut utiliser son talent plusieurs fois par tour. Cependant chaque fois qu'elle donne ou réclame une carte cela lui coûte 1 action.
- Misha est un magicien du papier, il peut tenir une carte supplémentaire dans sa main pendant tout le jeu (6 au total). Le talent de Misha ne consomme aucune action.
- Emile est maître dans l'art de lire les plans, il connaît tous les corridors secrets. Ainsi, une fois par tour, il peut se rendre dans n'importe quelle pièce et cela ne lui coûtera qu'1 action.

Tirer des cartes Aventure

Après vos actions, vous devez tirer 2 cartes Aventure et les placer à côté de vos autres cartes Aventure face visible ! Les cartes Aventure peuvent être comme suit :

1. Les cartes de livre (d)

Chaque livre est constitué de 4 morceaux déchirés de la même couleur. Ils doivent être rassemblés par un même joueur pour permettre de libérer le lecteur de l'histoire du livre.

2. Les cartes d'aide (e)

- La carte du Corridor Secret permettra à un ou plusieurs joueurs présents dans la même pièce d'accéder directement à une autre pièce de la bibliothèque, même si celle-ci n'est pas adjacente ou nécessite de traverser des ruines.
- La carte du Briseur de Lumière peut désactiver une lame de Projecteur dans n'importe quelle pièce de la bibliothèque. Lorsque cette carte a été utilisée, vous pouvez retirer une lame de n'importe quelle pièce du plateau de jeu, même si elle ne se trouve pas dans la même pièce.
- La carte de Vol permet à 2 joueurs d'échanger jusqu'à 2 cartes.

Pendant le déroulement du jeu, chacun peut utiliser plusieurs cartes d'aide en même temps ! Même si c'est le tour d'un autre joueur de jouer, et cela NE compte pas comme une action ! Une fois utilisées, les cartes doivent être placées dans la pile des cartes d'aide utilisées.

3. Les cartes malfaisantes (f)

- Si vous tirez la carte Mr Néfaste, vous devez le déplacer d'une case dans la galerie dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Cela va le rendre de plus en plus furieux.
- Si vous tirez une carte Tourbillon, les choses vont encore plus se compliquer. Mélangez la pile des cartes de Plan déjà utilisées et placez-là sur celle des cartes de Plan non utilisées. (cela va accroître la probabilité de tirer une carte d'une salle avec une lame de projecteur et ainsi de provoquer l'écroulement de la bibliothèque).

Si vous avez tiré une carte malfaisante, ne la gardez pas ! Après avoir suivi les instructions, remplacez-là dans la pile des Cartes Aventures utilisées.

***IMPORTANT !** Vous pouvez avoir jusqu'à 5 cartes dans la main, y compris les cartes de Livre et les cartes d'aide. Si vous recevez ou tirez une carte supplémentaire, vous devez choisir une carte et vous en débarrasser afin que vous ne dépassiez pas 5. Si vous choisissez de relâcher une carte d'aide, vous pouvez toujours l'utiliser avant de la déposer.*

Si la pile des cartes d'aide est vide, mélangez les cartes utilisées et reconstituez une pile.

Tirer des cartes de Plan

Mr Néfaste active ses Lames de Projecteur l'une après l'autre dans la bibliothèque. Les lames sont insérées dans le livre et démarrent alors leur processus de destruction. Si vous ne le stoppez pas à temps, alors la pièce sera détruite.

Tirez un nombre de carte dans la pile des cartes de Plan (une à la fois) égal à la position actuelle de Mr Néfaste.

- Placez une lame de projecteur dans une pièce du plateau indiquée par la ou les carte(s), puis replacez la ou les carte(s) dans la pile des cartes utilisées. (la lame peut être déposée dans une pièce même s'il y a déjà quelqu'un dedans).
- Si la carte indique une pièce dans laquelle se trouve déjà une lame de projecteur (c'est-à-dire qui n'a pas encore été désactivé), alors la pièce s'effondre. Retirez alors le projecteur et remplacez-le par une ruine. Retirez du jeu la carte de plan correspondant à la pièce qui vient de s'effondrer ! Il est interdit de rester ou d'entrer dans une pièce effondrée ! Si une pièce s'effondre alors qu'un joueur se trouve à l'intérieur, il doit se réfugier dans l'une des pièces adjacentes. Si toutes les pièces adjacentes sont déjà en ruines et qu'un joueur n'a plus aucune pièce où se réfugier, alors la partie est perdue.

Si la pile des cartes de plan est vide, alors reconstituez une pile avec les cartes utilisées et continuez la partie !

La fin de la partie

Si vous parvenez à libérer les lecteurs des 4 livres et revenez au Quartier Général, vous pouvez alors sortir de la Bibliothèque par un passage secret qui se trouve derrière une armoire. Vous avez gagné !

En revanche, la partie sera malheureusement perdue si :

- L'un des joueurs se trouve bloqué dans des ruines
- L'une des pièces s'effondre alors qu'un livre se trouve encore dedans
- Vous ne pouvez pas retourner au quartier général car des ruines bloquent l'accès
- Le Quartier Général s'effondre – alors vous ne pourrez plus sortir de la Bibliothèque.

Si vous devenez vraiment fort à ce jeu, vous pouvez donner un avantage à Mr Néfaste en plaçant sa figurine 1 ou plusieurs cases devant le point de départ normal.

TITOKZATOS KÖNYVTÁR

Kalandos kooperatív játék 8 éves kortól • 2–4 játékos részére • Időtartama: 45 perc

A játék tartalma: 1 játéktábla, 15 rom, 12 vetítő penge, 4 könyv, 5 figura, 64 játékkártya

A játék célja: A Mysterious Library különleges könyveket őrzött, olyanokat, amelyekben az olvasó szereplője lehetett a történeteknek. Titkos társaságának tagjai párfillesztés kölcsönzési díj fejében idomíthattak sárkányt, utazhattak a Níluson, kutathattak kincsek után, ahogyan kedvük tartotta. Egészen addig tartottak a mesés kalandok, amíg Mr. Mean találmányával, a vetítő pengével kárt nem tett a varázslatos könyvekben. Ezekben a történetek folytonossága megszakadt, és az olvasók a könyv foglyai lettek. A ti küldetésetek, hogy megtaláljátok a szétszabdalt könyvek darabjait és összeillesztétek őket, hogy visszaálljon bennük a történetek folytonossága, a kalandorok pedig visszatérhessenek a valóságba. Közben hatástalanítanotok kell a Mr. Mean által elhelyezett újabb pengéket, ezzel megfékezve a pusztító varázslatot, amely a könyvtárat összeomlással fenyegeti. A játékot csak akkor nyerhetitek meg, ha megszerzitek a könyveket, és a könyvtár összeomlása előtt mindannyian épségben visszatértek a főhadiszállásokra! Csapatotok minden tagjának van különleges képessége, amely segítségetekre lesz az akció során, és ha ügyesen használjátok fel, sikerrel jártok!

A játék előkészítése:

- Helyezzétek a játéktáblát az asztal közepére!
- Válogassátok szét a kartonra kasírozott kártyákat: a négy különböző színű könyvet (x), a vetítő pengéket (y) és a romokat (z) forma szerint. Tegyétek őket külön kupacba a tábla mellé, hogy a játék során könnyen elérhetőek legyenek!
- Válasszátok szét a játékkártyákat és tegyétek külön paklikba: a karakter kártyákat (b), a kölcsönzőjegyeket (a) és a térkép kártyákat (c). Az akció kártyákat (e+f) és a könyv kártyákat (d) keverjétek össze egy közös **kaland kártya pakliba!**
- Mindenki vegyen magához egy karakter kártyát és a hozzá tartozó figurát is! Azokat a karaktereket, amelyekre nincs szükség, tegyétek vissza a dobozba! A kiválasztott figurákat helyezétek a kandallós helyiségre, ez lesz a főhadiszállások. Innen indultok és ide kell visszatérnetek a megszerzett könyvekkel.
- A színek szerint külön kupacokba rendeztek kölcsönzőjegyekből válasszátok színenként egy-egy olvasót – őket kell megmentenetek a játék során. A többi kártyát tegyétek vissza a dobozba!
- Keverjétek meg a térkép kártyákat, majd a **térkép kártya paklit** tegyétek lefordítva a játéktábla mellé. Húzzátok fel a 4 legfelső kártyát, majd a térképek alapján helyeztetek 1-1 könyvet a könyvtár megfelelő termeibe. Ezek jelölik, hogy hol tűntek el az olvasók és hová kell eljuttatnotok az összeillesztett könyvet, ha minden részét megszereztétek. Végül a felhúzott térkép kártyákat keverjétek vissza a pakliba alaposan, mert...
- ... ismét 4 kártyát kell húznotok ugyanennek a paklinak a tetejéről. A térképek által jelölt termekbe 1-1 vetítő penge kártyát kell helyeznetek. (Kerülhetnek ugyanabba a helyiségbe is, ahol a számotokra fontos könyv van.)
- Mr. Meant tegyétek a galériára, a kiindulópontra (az íróasztal mellé). Ő mindvégig a galérián mozog, kerülve a közvetlen találkozást veletek.

- Végül osszatok 2-2 kártyát minden játékosnak a kaland kártya pakliból. Ezek a kártyák nem titkosak, jól láthatóan helyezzétek magatok elé, hogy együtt gazdálkodjatok vele és döntsetek minden szituációban. Ha valaki Forgószél vagy Mr. Mean kártyát kapott, azt keverjétek vissza a pakliba és osszatok helyette másikat. Most indulhat a játék!

A játék menete:

Az a játékos kezdjen, akinek a képességei a legelőnyösebbek a kezdő szituációban! Ezt követően az óramutató járásának megfelelően követik egymást a játékosok.

Minden soron következő játékos:

- végrehajthat **3 akciót**
- húz **2 kaland kártyát**
- húz annyi **térkép kártyát**, ahányas mezőn Mr. Mean áll.

Akciók:

Az alábbi akciók közül maximum 3 végrehajtására van lehetősége a játékosoknak. Bármilyen sorrendben és kombinációban (egy akció többször is választható):

1. Mozgás a könyvtárban
2. Vetítő penge hatástalanítása
3. Könyv kártya átadása
4. A könyvben rekedt olvasó kiszabadítása
5. Különleges képesség felhasználása

FONTOS! A karaktered különleges képességének felhasználása IS egy akciónak számít!
(Kivéve Mishát.)

1. Mozgás a könyvtárban:

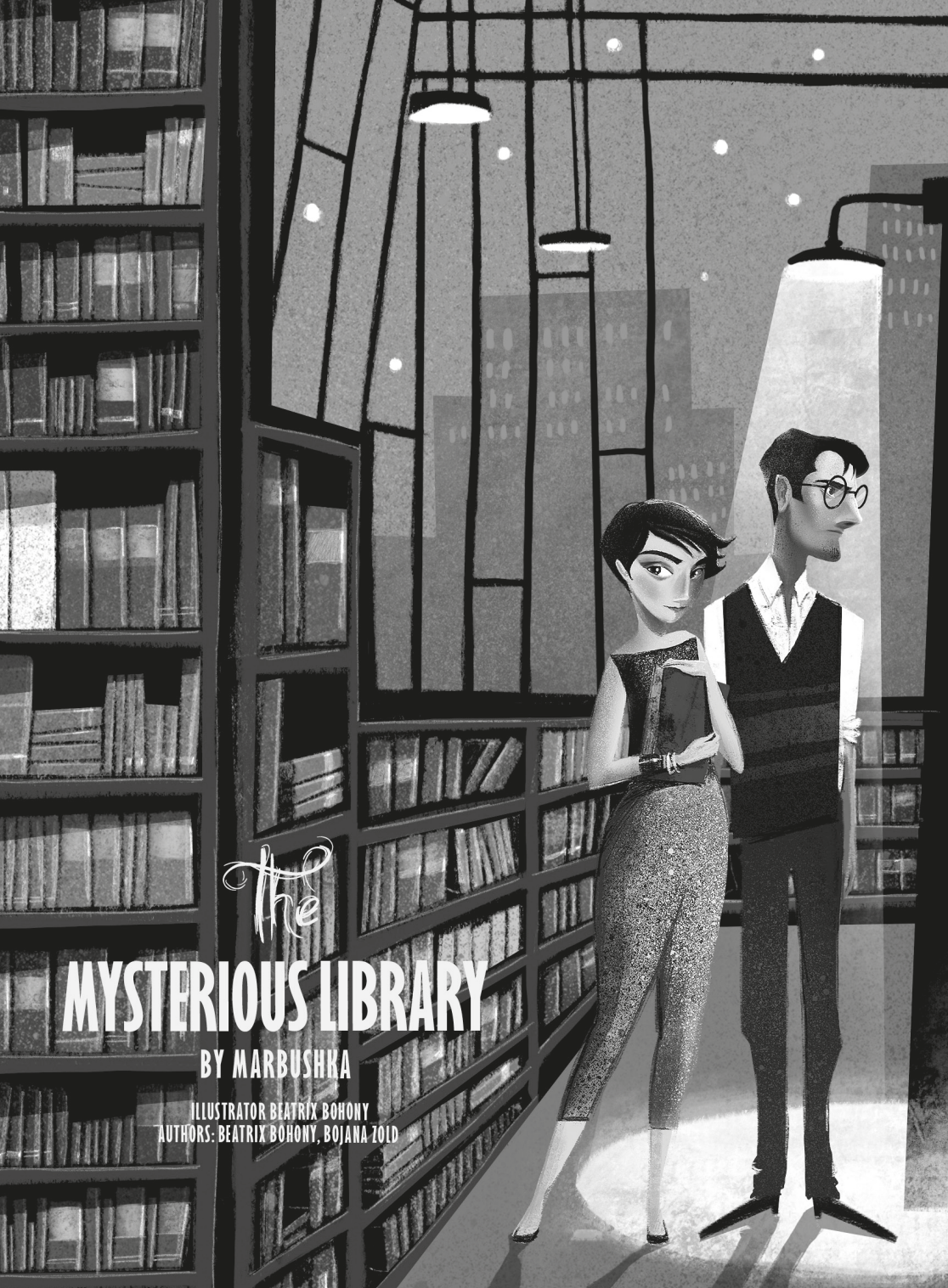
A figurádat bármelyik szomszédos terembe mozgathatod 1 akció fejében. (Minden teremből minden szomszédos terembe nyílik ajtó – ne zavarjon meg a perspektivikus felülnézeti kép!)

2. A vetítő penge hatástalanítása:

1 akciódba kerül, és csak akkor lehetséges, amikor figurád ugyanabban a teremben van, mint a penge. A vetítő pengét vegyétek le a tábláról és tegyétek vissza a kupacba!

3. Könyv kártya átadása

Ahhoz, hogy egy könyvben rekedt olvasót kiszabadíts, össze kell gyűjtened a szét-szabdalt könyv **4** azonos színű részét. A kalandotok során felbukkanó könyvkártyákat egymásnak átadhatjátok, aszerint, hogy kinek melyik könyv összeillesztésére van a legnagyobb esélye. Egy könyv kártyát akkor tudsz átadni egy másik játékosnak, ha mindketten ugyanabban a teremben vagytok és rajtad van a sor. Kártyát csak adni lehet! (Kivéve Emmát, aki bárhol tartozkodhat, és eldöntheti, hogy átad vagy kér egy kártyát.)



The

MYSTERIOUS LIBRARY

BY MARBUSHKA

ILLUSTRATOR BEATRIX BOHONY

AUTHORS: BEATRIX BOHONY, BOJANA ZOLD



4. A könyvben rekedt olvasó kiszabadítása

Amikor sikerült összegyűjtened egy szétszabdalt könyv mind a **4** részletét, el kell jutnod a megfelelő terembe (a *kártyákkal egyező színű könyv jelöli a táblán*), ahol 1 akció fejében felveheted a könyvet. A megszerzett könyvet helyezzedek a megmentett személy kölcsönzőjegyére, aki ezzel kiszabadult a könyv fogságából! **FONTOS: A felhasznált könyv kártyát ne felejtsetek el a kaland kártyák dobópaklijára tenni!**

5. Különleges képességek felhasználása az egyes karakterek szerint:

- Janka a fénytörő birtokosa. A fénytörő magába szívja a vetítő penge sugarait, így hatástalanítja a működését. Janka körönként 1 alkalommal 1 akció fejében a szomszédos teremben lévő pengét is tönkre tudja tenni. (Leveheti a tábláról.)
- Emma különleges képessége, hogy nem kell azonos teremben tartózkodnia a játékossal, akinek könyv kártyát ad. Sőt eldöntheti, hogy adni vagy kérni szeretne könyv kártyát! A képességét körönként többször is felhasználhatja, és minden egyes könyv kártya átadása vagy kérése 1 akciónak számít.
- *Misha* a papír-mágus, a játék során mindvégig eggyel több kártyát (összesen hatot) tarthat a kezében. *Misha* képessége nem számít akciónak!
- *Emil* a térképvasás mestere, ismer minden titkos folyosót, így körönként 1 alkalommal 1 akció fejében a könyvtár bármelyik termébe eljuthat.

Kalandkártya-húzás

Az akcióid után húzz két kaland kártyát a pakliból és helyezd a többi kalandkártyád mellé magad elé, hogy mindenki láthassa! A kaland kártyák az alábbiak lehetnek:

1. Könyvkártyák (d):

Minden könyv négy, azonos színű szétszabdalt részből áll. Ezeket kell egy játékosnak összegyűjtenie, hogy kiszabadíthasson egy könyvben rekedt olvasót.

2. Segítő akciókártyák (e):

- A Titkos folyosó kártya eljuttat egy vagy több, de azonos teremben tartózkodó játékos a könyvtár bármelyik másik termébe. (Függetlenül attól, hogy romokon vezet át az út vagy sem).
- A Fénytörő kártya bármelyik helyiségben megszünteti a vetítő penge hatalmát. Felhasználásakor egy tetszőleges pengét eltávolíthatok a tábláról, nem kell senkinek sem az érintett teremben tartózkodnia.
- A Csere kártya segítségével bármelyik két játékos, maximum 2 db kártyát kicserélhet egymással.

A játék során bárki, bármikor, egyszerre akár több segítőkártyát is felhasználhat! Akkor is, ha másik játékos van soron, és *NEM számítanak akciónak*. A felhasznált kártyákat a kaland kártyák dobópaklijába tegyétek.

3. Ártó akciókártyák (f):

- Ha Mr. Mean arcképét látod a kártyán, akkor az óramutató járásával ellentétesen eggyel előrébb kell őt mozdítanotok a galérián. Egyre dühödtebben pusztít majd.
- Ha a Forgósél jelenik meg, a dolgok összekuszálódnak: a térkép kártyák dobópakliját keverjétek meg és tegyétek a térképkártya pakli tetejére! (Ez sajnos növeli az esélyét annak, hogy olyan termet húztok, ahol már van vetítő penge, így az beomolhat.)

Ha ártó kártyát húztál, nem kell magadhoz vened. Miután végrehajtottad az utasítást, tedd a dobópakliba! (Nem kapsz helyettük másikat, az csak a játék kezdetekor, az első körben volt érvényes!)

FONTOS! Egyszerre maximum öt kártya lehet egy játékos birtokában, beleértve a könyvrészeket és a segítő kártyákat is. Ha kapsz vagy húzol az öt kártyán felül, sajnos el kell dobnod az általad kiválasztottakat. A segítő kártyákat felhasználhatod azonnal, ahelyett, hogy eldobod őket.

Ha a kaland kártyák elfogynak, a dobópaklit keverjétek vissza, és folytatódhat a játék!

Térkép-kártya-húzás:

Mr. Mean folyamatosan vetítő pengéket aktivál a könyvtárban. A pengék a könyvbe szúrva elindítanak egy pusztító folyamatot. Ha nem közömbösítitek időben, akkor a helyiség elpusztul.

Nézd meg, Mr. Mean hányas számú mezőn áll a galérián, és húzz egyesével annyi térkép kártyát!

- Nézd meg a kártyát és helyezz vetítő pengét a térképen jelzett terembe, majd a kártyát tedd a dobópaklira! (A penge kerülhet olyan helyiségre, ahol már áll valaki.)
- Ha a térkép olyan termet jelöl, amelyen már van vetítő penge (azaz még nem tudtátok hatástalanítani), az a helyiség beomlik. Vegyétek le a vetítő pengét, és a helyére tegyetek a terem formájának megfelelő romot. A lerombolt termet jelölő térkép kártyát vegyétek ki a játékból! Beomlott helyiségre lépni vagy azon áthaladni nem szabad! Ha egy helyiség akkor omlik be, amikor egy játékos bent tartózkodik, át kell menekülnie egy szomszédos helyiségbe. Ha az összes szomszédos helyiség beomlott és a játékosnak nincs hova menekülnie, a játék véget ért.

Ha a térkép-kártya paklija elfogy, vissza kell keverni és folytatódhat a játék!

A játék vége:

Ha sikerül kiszabadítanok mind a négy könyvben rekedt olvasót és mindannyian visszaértetek a főhadiszállásra, akkor a polcok mögötti titkos ajtón át kijuthattok a könyvtárból. Sikerral jártatok, megnyertétek a játékot.

A kalandotok sajnos sikertelenül járt, ha

- bármelyik játékos a romok fogságába esik: a beomlott teremből nem tud máshova menekülni (senkinek sincs Titkos folyosó kártyája sem, hogy megmenekíthesse)
- ha bármelyik terem beomlik, ahol meg nem szerzett könyv van
- ha a beomlott részek miatt nem tudtok mindannyian visszatérni a főhadiszállásotokra
- ha a főhadiszállásotok beomlik, mert így nem tudtok kijutni a könyvtárból.

Ha már profik vagytok, adhattok Mr. Mean-nek egy kis előnyt. Próbáljátok ki, hogy hogyan alakul a játék, ha ellenfeletek a következő (vagy még távolabbi) mezőről indul!

ТАИНСТВЕННАЯ БИБЛИОТЕКА

Приключенческая командная игра от 8 лет • 2-4 игрока • 45 минут

Комплект игры включает:

1 игровое поле, 15 карточек-руин, 12 карточек с изображением светящегося клинка, 4 карточки-книги, 5 фигурок персонажей, 64 игровые карты

Игра: Таинственная библиотека хранила коллекцию необычных книг. Эти книги предлагали читателям стать героями своих историй и отправиться в НАСТОЯЩИЕ приключения. Читатели могли дрессировать драконов, искать сокровища, ходить под парусом по Нилу... И все это за скромный членский взнос в несколько центов. Однажды некий изобретатель пришел в библиотеку, дабы провести свои эксперименты с книгами. Мистер Мин нанес огромный ущерб книгам своими светящимися клинками. В поврежденных книгах была нарушена цепь событий, так читатели попали в ловушки и не смогли вернуться в реальность. Ваша миссия собрать все части поврежденных книг и освободить читателей. Кроме того, чтобы спасти библиотеку от разрушения, вам необходимо обезвредить все клинки, которые Мистер Мин активирует один за другим. Миссия может считаться выполненной только в случае, если все игроки вернутся в свой штаб целыми и невредимыми. Каждый член вашей команды обладает суперспособностями, которые помогут вам в процессе игры. Если вы будете применять свои суперспособности с умом и действовать сообща, вы сумеете успешно выполнить миссию!!

Подготовка к игре:

- Поместите игровое поле в центре стола.
- Рассортируйте фигурные карточки: книги (x), клинки (y) и обломки (z) по форме. Положите их стопками рядом с игровым полем!
- Рассортируйте игровые карточки в отдельные колоды: карточки с персонажами (b), библиотечные карточки (a) и карты-схемы библиотеки (c). Перемешайте карточки с действиями (e+f) и карточки с частями книг (d), и сформируйте из них **колоду карт-приключений**.
- Выберите себе карту с персонажем и соответствующую ей фигурку. Остальные карты с персонажами и их фигурки (если остались лишние) сложите обратно в коробку. Расположите фигурки персонажей возле камина, это ваш штаб. Это место старта и сюда вы должны принести книги.
- Выберите по 1 читателю каждого цвета из колод с библиотечными карточками. Это читатели – искатели приключений, которых нужно спасти во время игры. Остальные карточки уберите в коробку.
- Перемешайте **карты-схемы** и положите эту колоду лицом вниз возле игрового поля. Возьмите из колоды 4 верхние карточки и положите по одной книге в комнаты на игровом поле, указанные на карточках. Эти карты-книги показывают, где находились читатели на момент исчезновения и куда вы должны вернуть восстановленные книги. Затем тщательно перемешайте карты-схемы библиотеки, потому что далее...
- ... вы должны будете взять еще 4 верхние карты с этой же колоды! В каждое место, указанное на этих картах, поместите по одному светящемуся клинку (клинки могут находиться в той же комнате что и книги!)
- Расположите Мистера Мина в холл библиотеки на место старта (за его столом). Он будет передвигаться по библиотеке, избегая прямого контакта с вами.
- Наконец, каждый игрок должен взять 2 карточки из колоды карт-приключений. Эти карточки не являются секретными, их следует разложить лицом вверх, чтобы, в

случае необходимости, в любой ситуации можно было действовать сообща. Если вам попалась карточка с изображением урагана или Мистера Мина, необходимо вернуть эти карты обратно в колоду и взять другую карту. Пора начинать игру!

Ход игры: Игрок с самыми подходящими для начала игры суперспособностями (при текущем раскладе карт) ходит первым. Остальные игроки ходят по часовой стрелке по кругу игрового поля. Каждый следующий игрок может:

- выполнить **3 действия**;
- вытянуть **2 карты-приключения**;
- вытянуть **карты-схемы** библиотеки в соответствии с текущим местоположением Мистера Мина.

Действия: Игрок может выполнить 3 действия за каждый ход, выбирая комбинацию из следующих 5 действий:

1. Передвигаться по библиотеке
2. Обезвредить светящийся клинок
3. Отдать карточку с книгой
4. Освободить читателя
5. Использовать суперспособность

ВНИМАНИЕ! *Использование суперспособности считается за 1 действие! (Исключение, Миша.)*

1. Передвигаться по библиотеке:

Игрок может передвинуть своего персонажа через дверь в соседнюю комнату за 1 действие. (В каждой комнате имеется дверь в соседнюю комнату – смотрите внимательно на игровое поле – вид библиотеки сверху!)

2. Обезвредить светящийся клинок:

Считается за 1 действие. Возможно выполнить только в случае, если ваш персонаж находится в той же комнате что и клинок. Уберите клинок с игрового поля и положите его обратно в стопку.

3. Отдать карточку с книгой

Чтобы освободить читателя из книги, необходимо собрать **4** части книги одного цвета. Карточки с частями книг, которые появляются у игроков в течение приключения, можно отдавать друг другу, в зависимости от того, какую книгу игрок сможет собрать быстрее. Карточку с книгой можно отдавать другому игроку в том случае, если вы оба находитесь в одной комнате и сейчас очередь вашего хода. Вы можете только отдать карту! *(За исключением Эммы, так как она может решить отдать карту или просить другого игрока отдать карту ей.)*

4. Освободить читателя

Когда вы собрали все **4** части рассыпанной книги, вам необходимо принести эту книгу в соответствующую комнату (книга соответствующего цвета на игровом поле указывает на нужную комнату). Взять книгу считается 1 действием. Поместите книгу на библиотечную карточку, читателя, которого хотите спасти. Урааа, читатель – освобожден! **ВНИМАНИЕ:** *Не забудьте скинуть карточки с частями книги в стопку использованных карточек!*

5. Использовать суперспособность:

- У Джанки есть поглотитель луча. Поглотитель луча полностью обезвреживает клинок. Джанка может обезвредить 1 клинок (убрать с игрового поля) в соседней комнате за 1 круг. Это считается 1 действием.
- Суперспособность Эммы заключается в том, что ей необязательно требуется находиться в одной комнате с тем игроком, которому она хочет отдать или у которого она хочет взять карточку с частью книги. Эмма может использовать свою суперспособность несколько раз за круг. В каждом ходе отдать или попросить книгу приравнивается к 1 действию.
- Миша - фокусник. У него может появиться дополнительная карта в рукаве в течение всей игры (6 всего). Суперспособность Миши не приравнивается к действию!
- Эмиль – мастер по чтению карт. Он знает все потайные коридоры, поэтому 1 раз за круг он может войти в любую комнату библиотеки и это приравнивается к 1 действию.

Карты-приключения:

После выполнения действий, необходимо взять 2 карты-приключения из колоды и поместить их лицом верх рядом с остальными вашими картами-приключениями! Карточки приключений включают:

1. Карточки с частями книг (d):

Каждая книга состоит из четырех частей одного и того же цвета. Чтобы освободить читателя, заключённого в эту книгу, кто-то из игроков должен собрать все четыре части книги.

2. Карточки-помощники (e):

- Карточка с потайным коридором поможет одному или нескольким игрокам, находящимся в одной комнате пробраться в любую из комнат библиотеки (даже если им придется пробираться по руинам).
- Карточка с поглотителем луча может обезвредить светящийся клинок в любой из комнат библиотеки. При использовании данной карточки, можно убрать с игрового поля 1 клинок из любой комнаты библиотеки, даже в том случае, если никто из игроков не находится в той комнате.
- Карточка обмена (с бумажными самолетами) позволяет любым двум игрокам обменяться картами (до 2 шт).

В процессе игры разрешается любому игроку использовать более одну карты-помощника за 1 раз! Даже если в текущий момент ходит другой игрок! Использование карты-помощника НЕ считается действием! Использованные карты следует скидывать в колоду использованных карт-приключений.

3. Карточки-ловушки (f):

- Если игроку выпадает карта с изображением Мистера Мина, то он должен передвинуть фигурку Мистера Мина на одну клетку против часовой стрелки в библиотеке. Мистер Мин сердится все больше и больше.
- Если игрок вытянул карту с изображением урагана, то ситуация становится еще более запутанной: перемешайте использованные карты-схемы библиотеки и положите их сверху на колоду карточек с изображением карт! (Это, к сожалению, увеличивает шансы вытянуть карту с комнатой, где находится клинок, что разрушит эту комнату.)

Если вы вытянули карту-ловушку, не оставляйте ее у себя! После того как вы выполнили действие, соответствующее карте, скиньте карту в стопку использованных карт-приключений!

***ВНИМАНИЕ!** На руках у игрока может быть до 5 карт, включая карты с частями книг и карты-помощники. Если вы получаете или берете другую карту, и на руках у вас оказывается больше 5 карт, то вы должны выбрать от каких карт вы избавитесь, чтобы на руках снова осталось 5 карт. Если вы решили избавиться от карты-помощника, то перед этим можно использовать действие этой карты.*

Если в колоде карт-приключений больше не осталось карт, перемешайте использованные карты-приключения и продолжайте игру!

Карты-схемы библиотеки:

Мистер Мин активирует один за другим светящиеся клинки в библиотеке. Клинки, воткнутые в книги, разрушают их. Если не обезвредить клинки во время, то комнаты, в которых они расположены, будут уничтожены.

Берите (по одной) необходимое количество карточек из колоды (сверху), в соответствии с текущим местоположением Мистера Мина (обозначено цифрой).

- Поместите светящийся клинок в комнату на игровом поле, в соответствии с местом, указанным на карте и скиньте карту, в колоду использованных карт-схем. (Клинок может находиться в одной комнате с каким-либо персонажем.)
- Если на карте указана комната, в которой уже находится еще необезвреженный клинок, то эта комната разрушается. Уберите клинок из этой комнаты и положите туда карточку с руинами, соответствующими форме этой комнаты. Выведите из игры карту-схему, указывающую на эту комнату! Запрещается входить или проходить через руины! Если в разрушенной комнате находится фигурка какого-либо игрока, то необходимо спасти своего персонажа, переместив его в соседнюю комнату. Если все соседние комнаты уже разрушены, и игроку негде спастись, то игра заканчивается.

Если карты-схемы заканчиваются, то необходимо вернуть в игру использованные карты, тщательно их перемешав!

Конец игры:

Если вы успешно освободили всех читателей из четырех книг и персонажи всех игроков вернулись в штаб, вы сможете выбраться из библиотеки через потайную дверь за книжными полками. Вы выиграли!

К сожалению, ваша миссия провалилась если:

- кто-либо из игроков застрял в разрушенной комнате: не может убежать в другую комнату (ни у кого из игроков нет карты потайного коридора, чтобы спасти приятеля)
- если какая-либо комната с книгой внутри разрушится.
- если кто-то из игроков не может вернуться в штаб из-за обрушений, встретившихся на пути.
- если ваш штаб разрушен – вы не можете выбраться из библиотеки.

Если вы уже хорошо разбираетесь в игре, то можно усложнить игру, отдав преимущество Мистеру Мину, поместив его на одну или две клетки вперед от старта.

TAJOMNÁ KNIŽNICA

Dobrodružná spoločenská hra pre hráčov od 8 rokov • 2-4 hráči • Trvanie: 45 minút

Obsah balenia: 1 hracia doska, 15 kariet ruín, 12 projekčných čepelí, 4 knihy, 5 postáv, 64 hracích kariet

Hra: Tajomná knižnica vlastnila zbierku istých špeciálnych kníh. Tie poskytovali čitateľom SKUTOČNÉ dobrodružstvo, umožňovali im stať sa postavou v nejakom príbehu. Mohli cvičiť drakov, hľadať poklady, plaviť sa po Níle, a to všetko za drobný knižničný poplatok vo výške pár centov. Jedného dňa však začal istý vynálezca s knihami experimentovať: pán Zloduch spôsobil so svojou projekčnou čepelou ohromnú skazu. V knihách, ktoré poškodil, sa prerušila kontinuita príbehu, dobrodruhovia v nich ostali uväznení a nemohli sa vrátiť späť do reality. Vašou úlohou je zozbierať všetky časti zničených kníh, aby ste dobrodruhov vyslobodili. Musíte tiež zneškodniť projekčné čepele, ktoré pán Zloduch postupne v knižnici aktivuje, aby ste ju uchránili pred zničením devastačnou magickou silou. Misia je úspešná len vtedy, keď sa všetci vrátite bez ujmy späť do hlavného stanu. Každý člen vášho tímu má jednu špeciálnu schopnosť, ktorá vám počas hry môže pomôcť, a ak dokážete zručnosti šikovne využiť a budete navzájom spolupracovať, uspejete!

Príprava na hru:

- Položte hraciu plochu do stredu stola.
- Roztriedte papierové karty: knihy (x), projekčné čepele (y) a ruiny (z) podľa tvaru. Poukladajte ich na kôpky vedľa hracej plochy, aby ste k nim mali jednoduchý prístup!
- Roztriedte hracie karty do samostatných balíčkov: karty s postavami (b), karty knižnice (a), a karty s mapou (c). Zmiešajte akčné karty (e+f) a knižné karty (d) a vytvorte z nich **balíček dobrodružných kariet**.
- Zvoľte si kartu s postavou a vyberte si príslušnú figurku. Karty, ktoré nepotrebujete, vráťte späť do krabice. Umiestnite vybrané figurky do priestoru krbu, to je váš hlavný stan. Je to váš východiskový bod, vašou úlohou je sem priniesť získané knihy.
- Vyberte si čitateľa z každého balíčka kariet rôznych farieb. Toto sú čitatelia, ktorých máte v priebehu hry zachrániť. Vložte ostatné karty späť do krabice.
- Zamiešajte karty s mapou a **balíček kariet s mapou** položte obrázkom nadol vedľa hracej plochy. Otočte 4 horné karty a umiestnite knihu do každej miestnosti na hernej ploche podľa miest vyznačených na vytiahnutých kartách. Tieto karty zobrazujú, kde sa čitatelia nachádzali, keď sa stratili a kam treba vrátiť kompletnú knihu. Potom dôkladne vmiešajte vytiahnuté karty s mapou späť do balíčka, pretože...
- ...musíte znova vybrať štyri vrchné karty z toho istého balíčka! Na každé z miest označených na kartách s mapou musíte umiestniť jednu projekčnú čepel' (môžu sa nachádzať na rovnakom mieste ako knihy!).
- Pána Zloducha umiestnite do galérie na štartovacom políčku (za jeho stôl). Pohybuje sa po galérii a vyhýba sa priamemu kontaktu s vami.
- Nakoniec by si každý hráč mal vytiahnuť 2 karty z balíčka dobrodružných kariet. Tieto karty by nemali byť skryté a hráči by si ich mali položiť pred seba obrázkom nahor, aby mohli vo všetkých situáciách spolupracovať. Ak ste si vybrali Víchricu alebo pána Zloducha, musíte ich zamiešať späť do balíčka a vybrať si namiesto nich inú kartu.
- Začnime!

Ako hrať:

Hráč s najvhodnejšími schopnosťami na riešenie počiatočnej situácie začne hru. Ostatní hráči po ňom nasledujú v smere hodinových ručičiek a pohybujú sa po hernej ploche.

Každý z nasledujúcich hráčov môže:

- urobiť **3 akcie**
- vytiahnuť si **2 dobrodružné karty**
- vytiahnuť si **karty s mapou** v závislosti od aktuálneho postavenia pána Zloducha.

Akcie:

V priebehu jedného ťahu môžete vykonať až 3 akcie. Vyberte si kombináciu niektorých z nasledujúcich 5 akcií:

1. Pohyb po knižnici
2. Zneškodnenie projekčnej čepele
3. Odovzdanie knižnej karty
4. Oslobodenie čitateľa
5. Použitie vlastnej špeciálnej schopnosti

POZOR! Použitie jedinečnej schopnosti vašej postavy je akcia (okrem Mishu)!

1. Pohyb po knižnici:

Môžete presunúť svoju postavu do vedľajšej miestnosti = 1 akcia. V každej miestnosti sú dvere do ďalšej miestnosti - nenechajte sa zmiať pohľadom na hernú plochu zhora!

2. Zneškodnenie projekčnej čepele:

Počíta sa ako 1 akcia a môžete ju urobiť len v prípade, že sa vaša postava nachádza v tej istej miestnosti ako projekčná čepel. Odstráňte projekčnú čepel z hracej plochy a zamiešajte ju späť do kôpky kariet.

3. Vyložte knižnú kartu

Ak chcete vyslobodiť čitateľa z knihy, musíte zozbierať **4** časti knihy rovnakej farby. Knižné karty, ktoré sa objavajú počas dobrodružstva, si môžete navzájom dať podľa toho, ktorú knihu máte najväčšiu šancu poskladať. Knižnú kartu môžete inej postave odovzdať iba vtedy, keď ste obaja v tej istej miestnosti a ste na ťahu. Karty môžete len rozdávať! *(Okrem Emmy, ktorá sa môže rozhodnúť, či kartu niekomu daruje, alebo si ju od niekoho vypýta.)*

4. Oslobodenie čitateľa knihy

Keď máte všetky **4** kusy roztrhanej knihy, musíte ju dostať do vybranej miestnosti (podľa knihy so zodpovedajúcou farbou na hracej ploche). Zdvihnutie knihy sa považuje za jednu akciu. Umiestnite knihu na knižničnú kartu zachráneného čitateľa, ktorého tak oslobodíte zo zajatia v knihe! **DÔLEŽITÉ:** *Nezabudnite umiestniť knižné karty na kôpu použitých dobrodružných kariet!*

5. Použitie špeciálnych schopností postáv:

- Janka má vypínač bleskov. Vypínač bleskov dokáže úplne zneškodniť projekčnú čepeľ. Janka dokáže zneškodniť aj čepeľ (odobrať ju z hracej plochy) v susednej miestnosti raz za 1 kolo (počíta sa ako 1 akcia).
- Zvláštnou schopnosťou Emmy je, že nemusí byť v rovnakej miestnosti ako hráč, ktorému chce odovzdať alebo od ktorého si chce vypýtať knižnú kartu. Môže využiť svoje špeciálne schopnosti niekoľkokrát za 1 kolo. V každom kole sa odovzdanie alebo vypýtanie si knihy ráta ako jedna akcia.
- Misha čaruje s papierom, počas hry môže mať v rukách kartu navyše (spolu 6 kariet). Táto Mishova schopnosť sa neráta medzi akcie!
- Emil je majster v čítaní máp, pozná všetky tajné chodby, preto môže raz za 1 kolo vojsť do ktorejkoľvek miestnosti – ráta sa to ako 1 akcia.

Ťahanie dobrodružných kariet

Po akciách si vytiahnite z balíčka dve dobrodružné karty a umiestnite ich vedľa vašich ostatných dobrodružných kariet obrázkom nahor! Dobrodružné karty môžu byť:

1. Knižné karty (d):

Každá kniha sa skladá zo štyroch roztrhaných kusov tej istej farby. Musí ich zozbierať jeden hráč, tak oslobodí čitateľa z knihy.

2. Pomocné karty (e):

- Karta Tajná chodba pomôže jednému alebo viacerým hráčom v rovnakej miestnosti dostať sa do ktorejkoľvek miestnosti v knižnici (aj v prípade, že musia prechádzať ruinami).
- Karta Vypínač bleskov dokáže odzbrojiť projekčnú čepeľ v ktorejkoľvek miestnosti v knižnici. Použitie tejto karty umožňuje odstrániť jednu čepeľ z ktoréhokoľvek miesta na hracej ploche, aj keď v danej miestnosti nikto nie je.
- Karta Výmena umožňuje ľubovoľným dvom hráčom navzájom si vymeniť až dve karty.

Počas hry je kedykoľvek možné použiť viac ako jednu pomocnú kartu! Dokonca aj vtedy, keď je na ťahu iný hráč. Ich použitie sa neráta za akciu. Použitie karty by ste mali umiestniť na kopu použitých dobrodružných kariet.

3. Škodiacie karty (f):

- Ak si vyberiete kartu pán Zloduch, musíte pána Zloducha posunúť o jedno miesto v galérii proti smeru hodinových ručičiek. Pán Zloduch sa stáva čoraz zúrivejším.
- Ak si vytiahnete kartu Víchrice, veci sa ešte zhoršia: zamiešajte kopu použitých kariet s mapou a umiestnite ich navrch kôpky kariet s mapou! (To zvyšuje vašu šancu na výber karty miestnosti s projekčnou čepeľou, v tom prípade sa vybraná miestnosť pôsobením projekčnej čepele zrúti.)

Ak ste si vytiahli Škodiacu kartu, nenechávajte si ju! Po vykonaní zadania kartu položte na kopu vyradených dobrodružných kariet! (Ďalšiu už nedostanete, platia len počas prvého kola hry!)

POZOR! Môžete mať v ruke najviac 5 kariet, vrátane knižných kariet a pomocných kariet. Ak dostanete alebo ak si vyberiete ďalšiu kartu, a teda máte v rukách spolu viac než päť kariet, musíte niektoré z nich vybrať a vyhodiť, aby ste mali spolu najviac 5 kariet. Ak sa rozhodnete zbaviť Pomocnej karty, môžete ju pred vyradením použiť.

Ak sú minú dobrodružné, zamiešajte kopu použitých kariet a pokračujte v hre!

Ťahanie kariet s mapou:

Pán Zloduch postupne aktivuje projekčné čepele v knižnici. Čepele sú vložené do kníh, v ktorých spúšťajú ničivý proces. Ak ich nezastavíte včas, miestnosť, v ktorej sa nachádza daná kniha bude zničená.

Vyberte si niekoľko vrchných kariet (vždy po jednej) z balíka kariet s mapou podľa momentálneho postavenia pána Zloducha na hracej ploche.

- Vložte projekčnú čepel do miestnosti na hernej ploche označenej na karte (kartách) a potom ju/ich odložte na kpu vyradených kariet. (Čepel môžete umiestniť aj do miestnosti, v ktorej sa už niekto nachádza.)
- Ak mapa označuje miestnosť v ktorej sa už nejaká projekčná čepel nachádza (taká čepel, ktorú sa vám zatiaľ nepodarilo zneškodniť), táto miestnosť sa zrúti. Odstráňte projekčnú čepel a nahraďte ju zrúcaninou v tvare tejto miestnosti. Odstráňte kartu zrútenej miestnosti z hry! Je zakázané vstúpiť alebo prejsť cez zničenú miestnosť! Ak sa zrúti miestnosť, v ktorej sa práve nachádza hráč, musí utiecť do susednej miestnosti. Ak sú už všetky príľahlé miestnosti zničené a hráč nemá kam uniknúť, hra končí.

Ak sa minú karty s mapou, jednoducho primiešajte do balíčka kpu vyradených kariet s mapou a pokračujte v hre!

Koniec hry:

Ak úspešne oslobodíte všetkých čitateľov v štyroch knihách a všetci sa vrátite späť do hlavného stanu, podarí sa vám dostať von z knižnice cez tajné dvere ukryté za policami s knihami. Hru ste vyhrali!

Bohužiaľ, vaše dobrodružstvo nebolo úspešné, ak:

- niektorý z hráčov uviazol v ruinách: nedokázal uniknúť z miestnosti (nikto nemá v rukách kartu Tajná chodba, ktorá by ho ešte mohla zachrániť)
- ak sa niektorá z miestností zrúti, kým je v nej kniha.
- ak sa nepodarí všetkým hráčom vrátiť do hlavného stanu, lebo vám v ceste stoja ruiny
- ak sa zrúti miesto vášho hlavného stanu - potom sa vám nepodarí dostať von z knižnice

Ak už hráte naozaj dobre, môžete dať pánovi Zloduchovi výhodu a umiestniť jeho postavu na začiatku hry rovno o jedno alebo viac hracích polí dopredu.

TAJEMNÁ KNIHOVNA

Dobrodružná hra založená na spolupráci hráčů, pro hráče od 8 let, 2 - 4 hráči, trvání: 45 min

Obsah: 1 hrací deska, 16 rozvalin (ruins), 12 světelných dýk (projector blades), 4 knihy, 5 postav, 64 hracích karet

Hra: Tajemná knihovna disponuje sbírkou vzácných knih. Čtením těchto knih, se ze čtenářů stanou reálné postavy opravdového dobrodružství. Můžou se stát krotiteli draků, hledači pokladů nebo třeba plachtit na Nilu, a to vše pouze za pár korun za kartičku do knihovny. Jednoho dne přišel vynálezce a začal s knihami dělat experimenty: Pan Padouch se svými světelnými dýkami napáchal velké škody. V poškozených knihách bylo narušeno pokračování příběhu, dobrodruzi se ocitli v pasti a nemohli se dostat zpět do reality. Vaším úkolem je posbírat všechny části poškozených knih a osvobodit tak uvězněné čtenáře. Také musíte zneškodnit všechny světelné dýky, které pan Padouch jednu po druhé aktivuje, abyste zachránili knihovnu před zřícením z tak velké magické síly. Mise je úspěšná, pouze pokud se dokážete vrátit všichni bez úhony zpět na vaši základnu. Každý člen vašeho týmu má jedinečné schopnosti, kterými může ve hře pomoci. Když je budete umně a koordinovaně používat, vaše mise se jistě podaří!

Příprava hry:

- Hrací desku položte doprostřed stolu
- Roztřídte kartonové karty na: knihy (x), dýky (y) a rozvaliny (z) - podle tvaru. Postavte je do komínků vedle hrací desky.
- Roztřídte hrací karty do balíčků: zvláště karty postav (b), karty knihovny (a) a karty s mapou (c). Akční karty (e+f) a karty knih (d) smíchejte do **dobrodružného balíku karet**.
- Vyberte si jednu kartu s postavou a tomu odpovídající figurku. Ty, které nepotřebujete můžete odložit zpět do krabice. Vybrané postavy dejte do oblasti krbu, to je vaše základna. Odsud budete začínat a sem musíte přinést všechny knihy.
- Od každé barvy karet knihovny vyberte jednoho čtenáře, zbytek karet dejte zpět do krabice.
- Zamíchejte karty s mapou a položte balíček **karet s mapou** lícem dolů vedle hrací desky. Vezměte 4 vrchní karty a do každé místnosti na hrací desce, které otočené karty ukazují, položte jednu knihu. Tyto karty říkají, kde byli čtenáři, když zmizeli a kam musíte vrátit složenou knihu. Otočené karty potom důkladně zamíchejte zpět do balíčku karet s mapou, protože...
- ... si musíte ze stejného balíčku vzít další 4 karty a tentokrát podle nich rozmístit světelné dýky (jedna karta, jedna dýka na místo na kartě). Dýky mohou přijít na stejné místo jako knihy!
- Položte pana Padoucha na galerii vedle jeho stolu. Pohybuje se pouze po galerii, vyhýbá se přímému kontaktu s vámi.
- A konečně, každý hráč si vezme 2 karty z balíčku karet dobrodružství. Tyto karty nejsou tajemstvím, položte si je před sebe lícem vzhůru, abyste mohli za každých okolností spolupracovat. Pokud jste si lízli Vichřici nebo pana Padoucha, vraťte je zpět do balíčku a vezměte si jinou kartu. A začínáme!

Jak hrát:

Hráč s nejlepšími schopnostmi pro výchozí situaci začne. Ostatní hráči hrají ve směru hodinových ručiček kolem hrací desky.

Všichni další hráči mohou:

- Vykonat **3 činy**
- Vytáhnout si **2 karty dobrodružství**
- Tahat **karty s mapou** (Map Cards), podle současné pozice pana Padoucha.

Činy:

Během jednoho tahu můžete udělat až 3 činy. Vyberte si kombinaci z 5 možných:

1. Pohybovat se po knihovně
2. Zneškodnit světelnou dýku
3. Dát jednu kartu knihy spoluhráči
4. Osvobodit čtenáře
5. Použít svou speciální schopnost

DŮLEŽITÉ! Použití jedinečné schopnosti JE čin (kromě Mishi).

1. Pohyb po knihovně:
v rámci jednoho činu můžete figurkou popojít do přilehlé místnosti (do každé místnosti vedou dveře, nenechte se zmást pohledem z vrchu).
2. Zneškodnění světelné dýky:
Počítá se jako jeden čin a je možné jej provést pouze, když se nacházíte ve stejné místnosti jako dýka. Vezměte kartu dýky a vraťte ji zpět do balíčku.
3. Věnujte kartu knihy:
abyste mohli vysvobodit čtenáře, musíte nasbírat **4** karty knih stejné barvy. Tyto karty, které se během hry vynoří si můžete navzájem darovat, podle toho, kterou knihu budete schopni s největší pravděpodobností poskládat. Kartu s knihou můžete věnovat, pouze pokud jste s hráčem kterému jí chcete dát ve stejné místnosti, a pokud jste na řadě. Můžete karty pouze dávat (*kromě Emmy, ta si může vybrat zda chce kartu dát, nebo si ji vzít*)
4. Osvobození čtenáře:
jakmile nasbíráte všechny **4** díly rozbité knihy, potřebujete je donést do příslušné místnosti (kniha stejné barvy na hracím poli napoví, kam ji potřebujete donést). Vyzvednutí knihy vás bude stát jeden čin. Položte knihu na kartu zachráněného čtenáře - tím ho osvobodíte z příběhu knihy. *DŮLEŽITÉ! Nezapomeňte odložit karty knih na odhazovací hromádku karet dobrodružství.*

5. Použití jedinečných schopností postavy:

- Janka je držitelkou Světelného lamače. Světelný lamač dokáže zneškodnit dýku. Janka může zneškodnit dýku (odstranit ji z hrací plochy) v přílehlé místnosti jednou za celé kolo (než se jednou vystřídají všichni hráči) a zneškodnění se počítá jako jeden čin.
- Emma nemusí být v jedné místnosti s hráčem od kterého chce nebo kterému chce dát část knihy. Tuto schopnost může využívat i několikrát během jednoho kola. Použití této schopnosti vždy stojí jeden čin.
- Misha je papírový kouzelník a může v ruce mít celou hru 6 karet (během celé hry). Za použití této schopnosti se nepočítá žádný čin.
- Emil je mistr čtení v mapě a zná všechny tajné chodby. Jednou za kolo může jít do jakékoliv místnosti, ale stojí ho to jeden čin.

Tahání karet dobrodružství:

Po vašich činech si vytáhnete dvě karty z balíčku dobrodružství a položíte si je vedle svých ostatních dobrodružných karet lícem vzhůru. Karty dobrodružství mohou být tyto:

1. Karty Knih (d):

Každá kniha je rozdělena na 4 části (každou reprezentuje jedna karta) stejné barvy. Aby mohl být zachráněn čtenář zakletý v knize, musí všechny části jedné knihy posbírat jeden hráč.

2. Karty Pomocnice (e):

- Karta Tajná chodba (Secret Corridor) pomůže jednomu nebo více hráčům v jedné místnosti projít do jakékoliv jiné místnosti v knihovně (i kdyby museli projít rozvalinami).
- Karta Světelný lamač (Light breaker) dokáže zneškodnit Světelnou dýku v jakékoliv místnosti knihovny. Když si vytáhnete tuto kartu, můžete zneškodnit jednu dýku, kdekoliv v knihovně, i když zrovna nikdo není ve stejné místnosti.
- Karta Šipka (Flights) dovoluje jakýmkoliv dvěma hráčům, vyměnit si spolu až dvě karty.

Karty Pomocnice je možné použít kdykoliv během hry, i když hráč, který jí drží není zrovna na řadě. Použití karty Pomocnice se NEPOČÍTÁ jako čin! Použité karty se odhazují na hromádku k použitým kartám dobrodružství.

3. Karty Záškodnice (f):

- Karta pan Padouch (Mr. Mean) posouvá postavu pana Padoucha po galerii proti směru hodinových ručiček o jedno pole. Bude čím dál zuřivější.
- Karta Vichřice (Whirlwind) všechno o trochu víc zamotá: zamíchejte již použité karty s mapou a položte je zpět nahoru na hromádku karet s mapou (tím se zvýší šance, že si vytáhnete kartu místnosti se Světelnou dýkou, což způsobí, že se místnost zřítí).

Pokud si líznete kartu Záškodnici, nenechávejte si jí! Jakmile splníte její úkol, dejte jí na již odhozené karty dobrodružství! (už ji zpátky nedostanete, platí pouze v prvním kole hry!)

DŮLEŽITÉ! V ruce můžete mít maximálně 5 karet, včetně karet s knihou a pomocných karet. Pokud dostanete nebo si vezmete další kartu, takže máte víc než 5 karet, musíte jednu vyhodit. Pokud se rozhodnete vyhodit pomáhající kartu, můžete ji ještě před vyhozením naposledy využít.

Pokud dojdou akční karty, zamíchejte odhazovací balíček a znovu ho použijte.

Tahání karet s mapou:

Pan Padouch aktivuje Světelné dýky v knihovně jednu po druhé. Dýky se zabodnou do knihy a započne se tak ničivý proces. Když je nezastavíte včas, knihovna se začne bortit. Berte si po jedné kartě z balíčku karet s mapou až do výše čísla pozice na které stojí postava pana Padoucha.

- Umístíte Světelnou dýku do místnosti, určené kartou/ami s mapou, potom vytažené karty odložte na hromádku použitých karet s mapou (Dýka může být umístěna i do místnosti ve které už někdo je).
- Pokud karta s mapou ukazuje na místnost, ve které už dýka je (a kterou jste ještě nemohli zneškodnit), místnost se zřítí. Dejte pryč dýku a nahraďte ji kartičkou rozvaliny ve tvaru místnosti. Kartu s mapou této místnosti odstraňte ze hry! Do zřícené místnosti se nesmí chodit, ani jí procházet. Pokud se zřítí místnost s hráčem, musí se hráč uhnout do vedlejší místnosti. Pokud jsou všechny přilehlé místnosti také zřícené a hráč nemá kam uniknout, hra skončila!

Když otočíte všechny karty s mapou, zamíchejte je a použijte balíček znovu a pokračujte ve hře.

Konec hry:

Když se vám podaří osvobodit všechny 4 čtenáře a vrátíte se všichni na vaši základnu u krbu, dostanete se z knihovny tajným vchodem za knihovnami. Vyhráli jste hru!

Vaše dobrodružství se nezdařilo pokud,

- je některý z hráčů uvězněn v rozvalinách: nemohou uniknout (nikdo nemá kartu Tajná chodba, aby je zachránil)
- se zřítí kterákoliv místnost s knihou uvnitř.
- se nemůžete všichni vrátit na základnu, protože vám stojí v cestě rozvaliny
- se zřítí místnost vaší základny - nemůžete se pak dostat z knihovny

Když už vám jde hra velmi dobře, můžete dát na začátku panu Padouchovy náskok a postavit ho na začátku o jedno nebo dvě políčka dopředu.

TAJEMNICZA BIBLIOTEKA

Przygodowa, kooperacyjna gra planszowa dla osób w wieku 8 i więcej lat • 2-4 graczy • Czas trwania: 45 minut

Gra zawiera: 1 plansza do gry, 15 elementów książek, 12 ostrzy projektora, 4 książki, 5 postaci, 64 karty do gry

Gra: Tajemnicza biblioteka miała kolekcję specjalnych książek. Książki zapewniały swoim czytelnikom PRAWDZIWE przygody, którzy stawali się postaciami z opowieści. Bohaterzy mogli trenować smoki, szukać skarbów, pływać po Nilu, a wszystko to za opłatą biblioteczną w wysokości kilku centów. Pewnego dnia dokonano eksperymentu z książkami: Pan Mean dokonał strasznego zniszczenia książek przez co ciągłość historii w opowieściach została przerwana, a bohaterowie zostali uwięzieni w książkach i nie mogli powrócić do rzeczywistości. Twoim zadaniem jest zebranie wszystkich elementów zniszczonych książek aby uwolnić poszukiwaczy przygód. Twoim zadaniem będzie również rozbrojenie ostrzy projektora, które Pan Mean aktywuje jeden po drugim w bibliotece aby uchronić budynek od zaważenia się z powodu niszczycielskiej mocy. Misja może odnieść sukces tylko wtedy jeśli wszyscy wrócicie do swojej siedziby bez szwanku. Każdy członek Twojego zespołu ma specjalny talent, który może wam pomóc w trakcie gry. Umiejętnie wykorzystane talenty pozwolą odnieść sukces!

Przygotowanie gry:

- Umieść planszę na środku stołu.
- Posortuj tekturowe karty: książki (x), ostrza projektora (y) i elementy książek (z). Ułóż je obok planszy.
- Posortuj karty do gry na osobnych taliach: karty postaci (b), karty biblioteczne (a) i mapę karty (c). Wymieszaj karty akcji (e+f) i karty książek (d) w **talię kart Przygód**.
- Wybierz kartę postaci i odpowiadającą jej figurę. Umieść wybrane figurki na polu kominka - to jest twoja kwatera główna. Jest to punkt wyjścia, a ty przyniesiesz książki wracając tutaj z powrotem. Wybierz czytelnik z każdej z różnych talii kart bibliotecznych. To są czytelnicy, którzy potrzebują oszczędzania podczas gry. Umieść pozostałe karty z powrotem w pudełku.
- Wymieszaj karty mapy i umieść **talię kart z mapami** w dół obok gry tablica. Wybierz 4 najlepsze karty i umieść książkę w każdym pokoju na planszy wskazane przez karty mapy. Te karty pokazują, gdzie byli czytelnicy zniknął i gdzie powinieneś zwrócić skomplikowaną książkę. Następnie zmiksuj mapę karty z powrotem na pokład dokładnie, ponieważ ...
- ... musisz ponownie wybrać cztery karty z wierzchu tej samej talii! Na każdym miejscu wskazane przez karty map należy umieścić jedno ostrze projektora (mogą być w tym samym miejscu co twoja książka!)
- Umieść Pana Mean na galerii w punkcie wyjścia (obok biurka). On się porusza wokół galerii, unikając bezpośredniego kontaktu z tobą.
- Na koniec każdy gracz powinien zebrać 2 karty z talii kart przygód. Te karty nie są tajne i powinny znajdować się przed graczami, których twarze mają być ustawione możliwe jest współdziałanie we wszystkich sytuacjach. Jeśli wybrałeś Whirlwind lub Mr. Średnia karta, musisz ją z powrotem włożyć do talii i wybrać inną. Zaczynamy!

Jak grać:

Gracz z najlepszymi zdolnościami do sytuacji startowej rozpocznie grę. Pozostali gracze podążają zgodnie z ruchem wskazówek zegara wokół planszy.

Wszyscy nadchodzący gracze mogą:

- ukończyć **3 akcje**
- wylosować **2 karty Przygód**
- narysować **karty kart** według aktualnej pozycji Pana Mean

Działania:

Możesz wykonać maksymalnie 3 akcje na kolejkę. Wybierz kombinację któregośkolwiek z następujących 5 działań:

1. Poruszaj się po bibliotece
2. Rozbrój ostrze projektora
3. Daj kartę książki
4. Uwolnij czytelnik książek
5. Użyj swojej własnej specjalnej zdolności

WAŻNE! Używanie unikalnej zdolności twojej postaci JEST akcją! (Z wyjątkiem Misha.)

1. Poruszaj się po bibliotece:

Możesz przenieść swoją figurkę do sąsiedniego pokoju na 1 akcję. (W drzwiach są drzwi inny pokój w każdym pokoju - nie daj się pomylić z widokiem z góry na planszę!)

2. Rozbrajanie ostrza projektora:

To kosztuje 1 akcję i jest możliwe tylko wtedy, gdy twoja postać znajduje się w tym samym pokoju co nóż. Zdejmij ostrze projektora z planszy i umieść z powrotem na stosie.

3. Daj kartę książki:

Aby uwolnić czytelnika w książce, musisz zebrać **4** sztuki tego samego koloru. Karty książek które pojawiają się podczas twojej przygody mogą być sobie nawzajem, w zależności od tego książka daje ci największą szansę na połączenie. Możesz tylko przekazać książkę kartę do innego gracza, jeśli obaj jesteście w tym samym pokoju i to jest wasza kolej. Możesz Daż tylko kartę! *(Z wyjątkiem Emmy, która może zdecydować, czy podać kartę, czy poprosić o nią.)*

4. Uwolnienie czytelnika książek:

Kiedy masz wszystkie **4** części rozproszonej książki, musisz ją przekazać do odpowiedniego pokoju (wskazuje książka z pasującym kolorem na planszy). Będzie cię to kosztować akcję, aby wybrać książkę. Umieść książkę na karcie bibliotecznego uratowanej osoby i są one następnie uwalniane od przechwytywania książki! **WAŻNE: nie zapomnij umieścić karty książek na stosie odrzuconej karty przygody!**

5. Wykorzystanie specjalnych zdolności każdej postaci:

- Janka jest posiadaczem Light Breaker. Light Breaker rozbraja projektor ostrze całkowicie. Janka może rozbroić ostrze (zdjąć je z planszy) w sąsiednim pokoju raz na rundę i 1 akcję.
- Specjalną umiejętnością Emmy jest to, że nie musi być w tym samym pokoju co gracz z kim chce dać lub dostać kartę książki. Może użyć swojej specjalnej zdolności kilka razy w rundzie. W każdej rundzie dajesz lub pytasz o koszt karty książkowej jedno działanie.
- Misha jest papierowym magikiem, podczas gry może mieć dodatkową kartę w ręce (Łącznie 6). Zdolność Mishy nie kosztuje akcji!
- Emil jest mistrzem czytania map, zna wszystkie tajne korytarze, więc raz na Runda może iść do jednego z pokoi i kosztuje 1 akcję.

Rysowanie kart Przygód:

Po swoich działaniach narysuj dwie karty Przygód z talii i umieść je obok swojej inne karty przygodowe skierowane do góry! Karty Przygód mogą być następujące:

1. Karty książkowe (d):

Każda książka składa się z czterech rozproszonych kawałków tego samego koloru. Muszą być zebrane przez jednego gracza w celu uwolnienia czytelnika w książce.

2. Karty do gry (e):

- Tajna karta Corridor Card pomoże jednemu lub więcej graczom w jednym pokoju dotrzeć do każdego inny pokój w bibliotece. (nawet jeśli muszą przejść przez ruiny).
- Karta Light Breaker Card może rozbroić ostrze projektora w dowolnym pomieszczeniu biblioteka. Kiedy ta karta jest używana, możesz usunąć jedno ostrze z dowolnego miejsca na karcie plansza do gry, nawet jeśli nikt nie jest w tym samym pokoju.
- Karta lotu umożliwia dwóm graczom wymianę do 2 kart ze sobą.

W trakcie gry każdy może korzystać z więcej niż jednej Karty Pomocy w dowolnym momencie! Nawet jeśli jest to kolejna tura graczy, a NIE jest liczona jako akcja. Używane karty powinny być umieszczone na odrzuconym stosie kart Przygód.

3. Szkodliwe karty (f):

- Jeśli narysujesz kartę Pana Mean, musisz przenieść go o jedno miejsce w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara Galeria. Będzie coraz bardziej wściekły.
- Jeśli narysujesz kartę Whirlwind, sytuacja stanie się bardziej mętna: wymieszaj odrzucony stos kart map i umieść go na wierzchu talii kart map! (Zwiększa to Twoją szansę wybrać kartę pokoju z ostrzem projektora, dzięki któremu pokój się zawali.)

Jeśli wybrałeś kartę szkodliwą, nie trzymaj jej! Po ukończeniu instrukcji puć na odrzuconym stosie kart Przygód! (Nie dostaniesz kolejnego, jest ważny na pierwszą rundę gry!)

WAŻNE! Możesz mieć do 5 kart w ręce, w tym karty książek i Karty Pomocnicze. Jeśli otrzymasz lub wybierzesz inną kartę, aby mieć więcej niż pięć kart, musisz wybrać i odrzucić niektóre, więc nadal masz tylko pięć. Jeśli zdecydujesz się wyrzucić Kartę Pomocy, możesz użyć jej akcji przed odrzuceniem.

Jeśli karty przygód są na wyczerpaniu, wymieszaj odrzucony stos i kontynuuj grę!

Rysowanie kart map:

Pan Mean aktywuje ostrza projektora jeden po drugim w bibliotece. Ostrza są włożone do książki rozpoczynającej dewastujący proces. Jeśli nie zatrzymasz ich na czas, to miejsce zostaje zniszczone.

Wybierz liczbę kart (po jednej na raz) z górnej części talii kart mapy równą Obecna pozycja pana Meana.

- Umieść ostrze projektora w pokoju na planszy oznaczonej kartą (kartami), a następnie włóż karty na odrzuconej talii kart map. (Ostrze można umieścić w pokoju z kółkami już w tym jest.)
- Jeśli mapa wskazuje pomieszczenie, w którym znajduje się już ostrze projektora (którego nie można rozbroić jeszcze) ten pokój załamuje się. Usuń łopatkę projektora i zastąp ją w książce kształt tego pokoju. Usuń kartę mapy z zawalonego pokoju z gry! To nie wolno wchodzić ani przechodzić przez zrujnowany pokój! Jeśli pokój zawali się z graczem w środku muszą uciec do sąsiedniego pokoju. Jeśli wszystkie sąsiednie pokoje już są zwinięty, a gracz nie ma ucieczki, gra się kończy.

Jeśli talia kart mapy się wyczerpie, po prostu odłóż odrzucony stos kart map i kontynuuj grę!

Koniec gry:

Jeśli uda ci się uwolnić wszystkich czytelników w czterech książkach i wszyscy wrócicie do kwatery głównej, możesz wydostać się z biblioteki przez sekretne drzwi za półkami. Wygrałeś grę!

Niestety Twoja przygoda zakończyła się niepowodzeniem, jeśli:

- każdy gracz utknął w ruinach: nie mogą uciec z pokoju (nikt nie ma Tajnej karta Corridor, aby je zapisać)
- jeśli któryś z pokoi zawali się, gdy znajdzie się w nim książka.
- jeśli wszyscy nie mogą wrócić do swojej kwatery głównej z powodu ruin na twojej drodze
- jeśli twoja siedziba załamie się - wtedy nie możesz wyjść z biblioteki

Jeśli jesteś już naprawdę dobry w grze, możesz dać Panu Mean przewagę poprzez umieszczenie swojej figury w jednym lub kilku polach do przodu na początku.

SKRIVNOSTNA KNJIŽNICA

Sodelovalna igra za igralce od osmega leta starosti naprej • 2–4 igralci • Trajanje igre: 45 minut

Vsebina igre:

1 igralna plošča, 15 ruševin, 12 projekcijskih bodal, 4 knjige, 5 likov, 64 igralnih kartic

Igra: V skrivnostni knjižnici je bila shranjena zbirka nadvse posebnih knjig. Te knjige so bralce tako zelo posrkale vase, da so postali liki v zgodbi in se podali na RESNIČNE pustolovščine. V zameno za pičlo članarino v knjižnici so lahko urili zmaje, iskali zaklade ali pluli po Nilu. Nekega dne se je pojavil izumitelj, ki ni bil prav navdušen bralec, a si je prav tako želel izkusiti pustolovščine, skrite v knjigah. A gospod Zlobni ni imel dovolj domišljije, da bi mu uspelo priti v ta pustolovski svet. Zato je iznašel projekcijsko bodalo, ki ga je zabodel v knjigo in si tako skušal predvajati zgodbo. S tem je povzročil strašno razdejanje. V poškodovanih knjigah so se niti zgodb pretrgale, pustolovci pa so zdaj ujeti v njih in se ne morejo vrniti v resničnost. Vaša naloga je zbrati vse dele uničenih knjig in osvoboditi pustolovce. Onesposobiti morate projekcijska bodala, ki jih gospod Zlobni aktivira enega za drugim. Le tako lahko rešite stavbo, preden jo uničujejo čarobne moči popolnoma zrušijo. Naloga je uspešno opravljena le, če se vsi nepoškodovani vrnete v svoj štab. Vsak član vaše ekipe ima poseben dar, ki vam lahko med igro pride prav. Če te darove spretno uporabite in dobro sodelujete, boste nalogo uspešno opravili!

Priprava igre:

- Igralno ploščo položite na sredino mize.
- Kartice razvrstite glede na obliko: knjige (x), projekcijska bodala (y) in ruševine (z). Zložite jih ob igralni plošči, da bodo takoj pri roki.
- Igralne kartice razvrstite v ločene kupčke: kartice z liki (b), knjižnične izkaznice (a) in kartice z zemljevidi (c). Kartice z dejanji (e + f) pomešajte s knjižnimi karticami (d) in tako pripravite **kupček kartic s pustolovščinami**.
- Izberite si kartico z likom in ustrezno figurico. Igralne koščke, ki jih ne potrebujete, lahko pospravite v škatlo. Izbrane figurice postavite h kaminu. To je vaš štab oz. vaša izhodiščna točka, kamor boste prinašali knjige.
- Izberite bralca iz vsakega različno obarvanega kupčka knjižničnih izkaznic. To so bralci, ki jih je med igro treba rešiti. Preostale kartice pospravite v škatlo.
- Premešajte **kartice z zemljevidi in kupček s prednjo stranjo navzdol** položite ob igralni plošči. Izberite gornje štiri kartice in položite knjigo v vsak prostor na igralni plošči, kot prikazujejo kartice z zemljevidi. Te kartice kažejo, kje so bralci bili v trenutku izginotja in kam je treba vrniti znova sestavljeno knjigo. Nato kartice z zemljevidi spet temeljito vmešajte nazaj v kupček, saj...
- ... morate izbrati še štiri kartice z vrha istega kupčka! Na vsako mesto, ki ga prikazujejo kartice z zemljevidi, morate postaviti eno projekcijsko bodalo (lahko so na istem mestu kot vaša knjiga).
- Figurico gospoda Zlobnega postavite na izhodiščno točko na galeriji (ob njegovo mizo). Zlobni izumitelj se premika po galeriji in se izogiba neposrednemu stiku z vami.
- Na koncu naj vsak igralec izbere dve kartici s kupčka kartic s pustolovščinami. Te kartice niso skrivnost in jih je treba položiti pred igralce s prednjo stranjo navzgor. Tako boste lahko sodelovali v vseh situacijah, v katerih se znajdete. Če ste dobili kartico vrtinca (Whirlwind) ali gospoda Zlobnega, ju spet vmešajte v kupček in izberite drugo kartico. Naj se igra prične!

Kako poteka igra:

Igralec, ki ima najbolj koristen dar za začetno situacijo, prične z igro. Drugi igralci mu sledijo po igralni plošči v smeri urnega kazalca.

Vsi igralci, ko pridejo na vrsto, lahko:

- izvedejo **tri dejanja**,
- povlečejo **2 kartici za pustolovščino**,
- vlečejo **kartice z zemljevidom** glede na trenutni položaj gospoda Zlobnega.

Dejanja:

Ko ste na vrsti, lahko izvedete do tri dejanja. Izberite katero koli kombinacijo naslednjih petih dejanj:

1. Premaknite se po knjižnici.
2. Onesposobite projekcijsko bodalo.
3. Dajte nekemu knjižno kartico.
4. Osvobodite bralca.
5. Uporabite svoj posebni dar.

POMEMBNO! Če uporabite edinstveni dar svojega lika, to šteje kot izvedeno dejanje (razen v primeru lika po imenu Mischa)!

1. Premaknite se po knjižnici:

Svojo figurico lahko premaknete v sosednjo sobo in tam izvedete eno dejanje. V vsaki sobi so vrata, ki vodijo v drugo sobo – naj vas ne zmede pogled na igralno ploščo s ptičje perspektive.

2. Onesposobite projekcijsko bodalo:

Onesposobitev projekcijskega bodala vas bo stala enega dejanja. Onesposobite ga lahko le, če je vaš lik v isti sobi kot to bodalo. Vzemite projekcijsko bodalo z igralne plošče in ga vrnite na kupček.

3. Dajte nekemu knjižno kartico.

Če želite osvoboditi bralca, ujetega v knjigi, morate zbrati **štiri** koščke knjige iste barve. Knjižne kartice, ki se pojavijo med vašo pustolovščino, si lahko izmenjujete, odvisno od tega, za katero knjigo imate največ možnosti, da jo sestavite. Knjižno kartico lahko daste drugemu igralcu le, če sta oba v isti sobi in ste na vrsti. Daste lahko le eno kartico! (*Z izjemo Iika po imenu Emma, ki se lahko odloči, ali bo kartico dala ali pa bo zanjo zaprosila.*)

4. Osvobodite bralca:

Ko zberete **vse štiri** koščke razstavljenе knjige, jih odnesite v ustrezno sobo (*kar vidite po knjigi enake barve na igralni plošči*). Pobiranje knjige vas bo stalo enega dejanja. Postavite knjigo na knjižnično izkaznico rešene osebe. Zdaj je ta oseba rešena iz knjige! *POMEMBNO: Ne pozabite položiti knjižnih kartic na kupček z odloženimi karticami s pustolovščinami.*

5. Uporabite posebne darove vsakega lika:

- Janka je gospodarica Svetlobolomilca. Ta popolnoma onesposobi projekcijsko bodalo. Ko je Janka na vrsti, lahko enkrat onesposobi bodalo (ga vzame z igralne plošče) v sosednji sobi. To jo stane enega dejanja.
- Emmin posebni dar je, da ji ni treba biti v isti sobi kot igralec, kateremu želi dati oziroma od katerega želi pridobiti knjižno kartico. Ko je na vrsti, lahko svoj poseben dar uporabi večkrat. Vsakič, ko da ali prosi za knjižno kartico, jo to stane enega dejanja. To velja v vseh igralnih krogih.
- Mischa je čarovnik s papirjem. Med igro lahko ima dodatno kartico (vseh skupaj torej šest). Mischin dar ga ne stane dejanja!
- Emil je mojster branja zemljevidov in pozna vse skrivne hodnike. Ko je na vrsti, lahko enkrat stopi v katero koli sobo. To ga stane enega dejanja.

Vlečenje kartic s pustolovščinami

Ko izvedete svoja dejanja, s kupčka povlecite dve kartici s pustolovščinami in ju položite poleg svojih drugih, navzgor obrnjenih kartic s pustolovščinami. Kartice s pustolovščinami so lahko naslednje:

1. Knjižne kartice (d):

Vsako knjigo sestavljajo štirje razstavljeni koščki enake barve. En sam igralec jih mora zbrati in tako osvoboditi bralca, ujetega v knjigi.

2. Kartice za pomoč (e):

- Kartica s skrivnim hodnikom (Secret Corridor) bo enemu ali več igralcem, ki so v isti sobi, pomagala priti v katero koli drugo sobo v knjižnici. Pri tem lahko gredo tudi skozi ruševine.
- Kartica Svetlobolomilca (The Light Breaker) lahko onesposobi projekcijsko bodalo v kateri koli sobi v knjižnici. Ko uporabite to kartico, lahko odstranite eno bodalo z igralne plošče. To lahko storite tudi, če ni nikogar v tej sobi.
- Kartica z letalcema (Flight Card) katerima koli igralcema omogoča, da si izmenjata do dve kartici.

Med igro lahko kdor koli uporabi več kot eno kartico za pomoč. To lahko stori v katerem koli trenutku, tudi če je na vrsti drug igralec. To NE šteje kot dejanje. Uporabljene kartice je treba odložiti na kupček z že uporabljenimi karticami s pustolovščinami.

3. Neugodne kartice (f):

- Če ste izvlekli kartico gospoda Zlobnega (Mr. Mean), ga morate pomakniti za eno polje na galeriji v nasprotni smeri urnega kazalca. To ga bo strašansko razbesnelo.
- Če izvlečete kartico vrtinca (Whirlwind), se bo dogajanje še dodatno zapletlo. Premešajte kupček z odloženimi karticami z zemljevidi in ga položite na vrh kupčka s karticami z zemljevidi. S tem si povečate možnost, da izvlečete kartico sobe s projekcijskim bodalom, zaradi katerega se je podrla.

Če ste izvlekli škodljivo karto, je nikar ne obdržite! Ko izvedete navodila na njej, jo položite na kupček odloženih kartic s pustolovščinami. Druge ne boste dobili, saj velja le za prvi igralni krog.

POMEMBNO! V rokah lahko imate do pet kartic, vključno s knjižnimi karticami in karticami za pomoč. Če dobite ali izberete drugo kartico in jih imate tako več kot pet, se morate odločiti, katero boste odložili, da jih boste spet imeli samo pet. Če sklenete odložiti kartico za pomoč, lahko najprej izvedete dejanje, ki ga kartica omogoča.

Če zmanjkuje kartic s pustolovščinami, premešajte kupček z odloženimi karticami in nadaljujte z igro.

Vlečenje kartic z zemljevidom:

Gospod Zlobni kar po vrsti sproža projekcijska bodala v knjižnici. Ta se zabodejo v knjige in razdejanje se prične. Če jih ne zaustavite pravočasno, bo cel prostor uničen.

Izberite toliko kartic (eno za drugo) z vrha kupčka kartic z zemljevidi, kolikor kaže polje, na katerem trenutno stoji gospod Zlobni.

- Projekcijsko bodalo postavite v sobo na igralni plošči, ki jo prikazuje kartica, nato pa kartico položite na kupček z odloženimi karticami z zemljevidi. Bodalo je mogoče odložiti v sobi, kjer je že kdo drug.
- Če zemljevid kaže sobo, v kateri je že eno bodalo (ki ga še niste uspeli onesposobiti), se ta soba poruši. Odstranite bodalo in ga nadomestite z ruševino v obliki te sobe. Iz igre umaknite kartico z zemljevidom porušene sobe. V porušeno sobo je prepovedano vstopiti ali jo prečkati! Če je v sobi, ki se poruši, igralec, mora uiti v sosednjo sobo. Če so tudi vse sosednje sobe že porušene in se igralec ne more nikamor umakniti, je igre konec.

Če kupček s karticami z zemljevidi poide, premešajte odložene kartice in nadaljujte igro z njimi.

Konec igre:

Če uspešno osvobodite vse bralce iz štirih knjig in se vsi vrnete v štab, lahko knjižnico zapustite skozi skrivna vrata za knjižnimi policami. Zmagali ste!

Žal pa se je vaša pustolovščina končala neuspešno, če:

- kateri koli od igralcev obtiči v ruševinah. Tak igralec ne more ubežati iz sobe (nihče nima kartice s skrivnim hodnikom, s katero bi se lahko rešil),
- če se poruši katera koli od sob, v kateri je knjiga,
- če se ne morete vsi vrniti v štab, ker vas ovirajo ruševine,
- če se štab poruši – v tem primeru ne morete zapustiti knjižnice.

Izurjeni igralci lahko daste gospodu Zlobnemu prednost tako, da njegovo figurico na začetku igre postavite eno ali dve polji naprej.

Warning! Contains small parts.
Choking hazard.

Achtung! Enthalt kleine Teile.
Erstickenngsgefahr.

¡Advertencia! Contiene piezas pequeñas.
Peligro de asfixia.

Attention! Contient de petites pièces être ingérées.
Danger d'étouffement.

Advarsel! Indeholder små dele.
Risiko for kvælning.

Attenzione! Contiene piccole parti.
Pericolo di soffocamento.

Figyelem! A játék 3 év alatti gyermekeknek nem ajánlott,
mert lenyelhető, beszippantható apró részeket tartalmaz!

Ostrzeżenie! Produkt zawiera małe części.
Ryzyko zadławienia.

Atenție! Conține piese mici.
Sufocare pericol.

Upozornění! Obsahuje malé části.
Choking Hazard.



MARBUSHKA 2018

©bohony