

БИБЛИОТЕКА ЭРУДИТОВ

В игре могут принять участие 2-х до 4-х человек.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Набрать наибольшее количество очков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В игре участвуют карточки «Викторина» и карточки «Сюрприз!».

Перед началом игры любые четыре карточки «Викторина» ценностью в одно очко откладываются. Оставшиеся карточки «Викторина» разделяются на три колоды (по количеству очков на лицевой стороне – 1, 2 или 3). Карточки «Сюрприз!» раскладываются по колодам карточек «Викторина» в количестве, приведенном в *таблице раскладки*. Каждая из трех получившихся колод перемешивается и раскладывается в ячейки стеллажей на игровом поле, как указано в таблице.

ТАБЛИЦА РАСКЛАДКИ

| Колоды карточек «Викторина» | Количество карточек «Сюрприз!» в колоде | Полки для выкладывания карточек | Количество карточек в ячейке |
|-----------------------------|---|---------------------------------|------------------------------|
| По 1 очку (18) | 6 | Три нижние | Одна |
| По 2 очка (18) | 14 | Четвертая и пятая снизу | Две |
| По 3 очка (16) | 8 | Верхняя | Три |

Фишки игроков выставляются на любые тома под стеллажами. Очередность ходов определяется жребием.

ХОД ИГРЫ

Игроки по очереди бросают кубик и перемещают фишку с тома на соответствующее количество ячеек *вверх*.

В следующий ход игроки бросают кубик и перемещают фишки на соответствующее количество ячеек *влево* или *вправо* по своей полке.

Если фишка в течение очередного хода дошла до крайней правой или левой ячейки своей полки, она продолжает двигаться в противоположном направлении на количество ячеек, равное оставшемуся количеству очков.

КАРТОЧКИ «СЮРПРИЗ!»

Если в конце очередного хода (в результате сюрпризного указания) фишка встала на сюрпризную карточку, игрок этим же ходом выполняет сюрпризное указание.

Использованная сюрпризная карточка выводится из игры.

КАРТОЧКИ «ВИКТОРИНА»

Если в конце очередного хода фишка встала на викторинную карточку, игрок отвечает на вопрос (лицевая сторона карточки). Затем игрок зачитывает вслух правильный ответ (оборотная сторона карточки) и дополнительную информацию.

Если ответ неправильный, игрок оставляет карточку на поле, если правильный – забирает карточку себе. Накопленные таким образом карточки составляют **викторинный «БАНК»** игрока.

ВИКТОРИННЫЙ «БАНК»

Используя карточки викторинного «БАНКА», игрок может изменять **длину** своего хода. При этом игрок должен отдать карточку (карточки) с необходимым количеством очков: 1 очко – 1 дополнительный шаг.

ВНИМАНИЕ! Игрок не может использовать для изменения длины хода часть очков карточки.

Карточка (карточки) с соответствующей суммой очков переворачивается лицевой стороной вниз и становится «АРХИВОМ» игрока. Карточки «АРХИВА» для изменения длины хода использовать нельзя.

ЗНАЧЕНИЯ ЯЧЕЕК

Если фишка в конце очередного хода или в результате сюрпризного указания встала на ячейку без карточки, игрок этим же ходом выполняет задание, определенное предметом, находящимся в данной ячейке.

Корешки книг – игрок кидает кубик и передвигает фишку на соответствующее количество ячеек вверх или вниз. Если в течение хода фишка достигла крайней (верхней или нижней) ячейки, она останавливается на этой ячейке. Лишние очки кубика при этом отбрасываются.

Книга со стрелкой – игрок передвигает фишку на одну ячейку в сторону, указанную стрелкой.

Том энциклопедии – игрок передвигает фишку на аналогичный том под стеллажами.

Падающая книга – игрок перемещает фишку на том под своим стеллажом.

Любой другой предмет в ячейке – игрок ставит фишку на любой том под стеллажом.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игра заканчивается, когда все карточки («Викторина» и «Сюрприз!»), выложенные на шестую (верхнюю) полку, убраны с игрового поля.

Побеждает игрок, собравший максимальное количество очков. При подсчете суммируются все очки викторинного «БАНКА» и «АРХИВА».

УДАЧИ В ИГРЕ!

КОМПЛЕКТАЦИЯ ИГРЫ

1. Игровое поле 1 шт.
2. Кубик 1 шт.
3. Фишки игроков 4 шт.
4. Правила игры 1 шт.
5. Карточки
 «Викторина» 56 шт.
 «Сюрприз!» 28 шт.
6. Коробка 1 шт.