

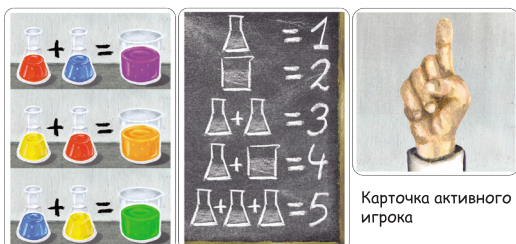
Эксперимент

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки пытаются провести как можно больше экспериментов, решая секретные задачи и накапливая определённые химические вещества.

СОСТАВ

1. Карточка активного игрока;
2. 4 карточки-памятки. На одной стороне изображены цветовые комбинации химикатов (как создать химикаты дополнительных цветов). На другой стороне показано количество очков, которое получают игроки за выполненные задания;



Карточка-памятка

3. 57 карточек задач (разных возможностей и разного номинала);

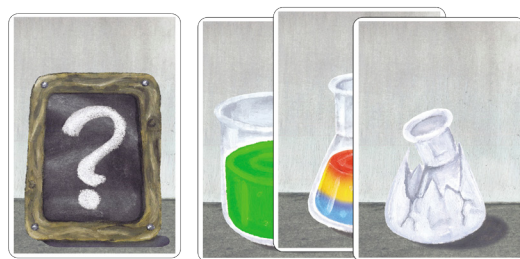


Карточки задач

4. 84 карточки лабораторий (делятся на 2 группы), из них:
 - 4.1. 60 карточек лабораторий с химикатами базовых цветов (20 синих, 20 жёлтых и 20 красных);
 - 4.2. 24 секретных карточки лабораторий, в том числе:
 - 4.2.1. 4 карточки с изображением разбитой колбы;
 - 4.2.2. 2 карточки с изображением взрыва;
 - 4.2.3. 9 карточек химикатов дополнительных цветов (3 зелёных, 3 оранжевых и 3 фиолетовых);
 - 4.2.4. 3 карточки джокера;
 - 4.2.5. 6 карточек лабораторий с двойными химикатами (2 синих, 2 жёлтых и 2 красных);

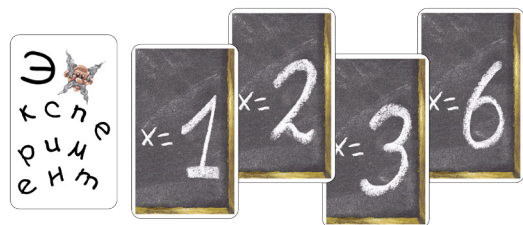


Карточки лабораторий



Секретные карточки лабораторий

5. 6 комплектов из 3 карточек влияния номиналом 1, 4 и 7;
6. 36 карточек влияния (6×1 , 6×2 , 6×3 , 6×4 , 6×5 , 6×6);

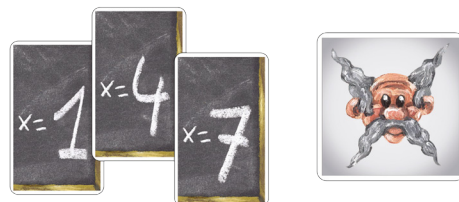


Карточки влияния

7. Правила игры.

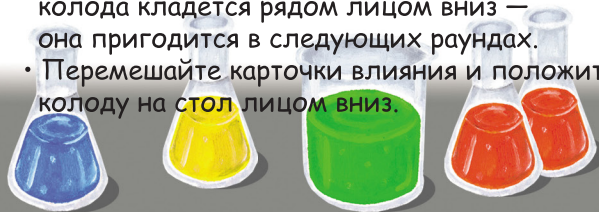
ПОДГОТОВКА

- Начинает самый младший игрок. Дайте ему карточку активного игрока.
- Дайте каждому игроку набор из трёх карточек влияния номиналом 1, 4 и 7 (если играют меньше 6 игроков, неиспользуемые карточки влияния номиналом 1, 4 и 7 выводятся из игры: положите их обратно в коробку).
- Перемешайте колоду карточек задач.
- Раздайте взакрытую каждому игроку по карте задачи.

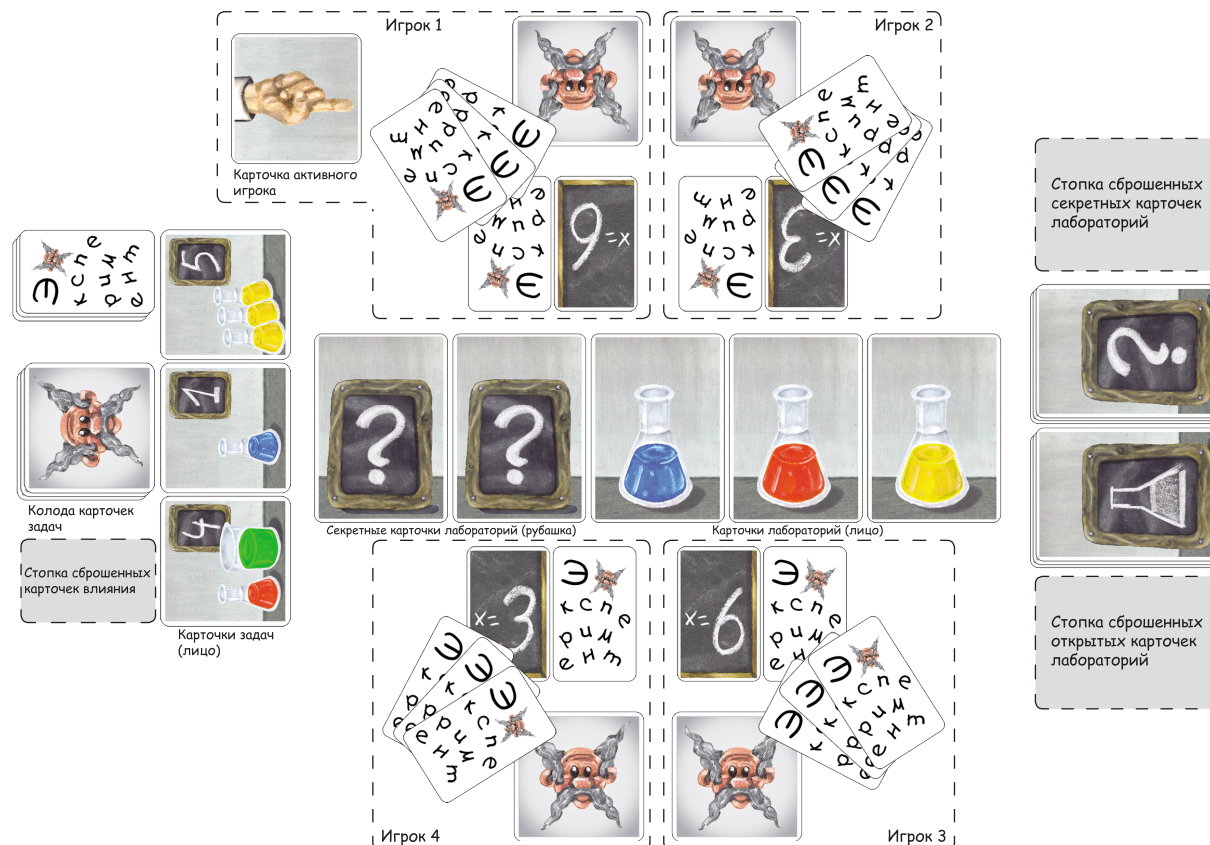


Такой набор должен получить каждый игрок

- Теперь положите колоду задач на стол лицом вниз. Откройте первые 3 карты из неё и положите их в ряд лицом вверх.
- Перемешайте секретные карточки лабораторий. Выложите первые две из колоды в центр стола лицом вниз, а остальные карточки отложите в сторону до начала следующего раунда.
- Перемешайте карточки лабораторий. Вам понадобится количество, на единицу меньше, чем количество игроков (например, при игре вчетвером — три карточки лабораторий), чтобы выложить их лицом вверх на середину стола. Оставшаяся колода кладётся рядом лицом вниз — она пригодится в следующих раундах.
- Перемешайте карточки влияния и положите колоду на стол лицом вниз.



ХОД ИГРЫ



Игра проходит в 12 раундов, каждый из которых состоит из 3 этапов:

- Этап 1 — определение влияния игроков;
- Этап 2 — выбор карточки лаборатории или новой карточки задачи;
- Этап 3 — выполнение задач.

Этап 1. Определение влияния игроков

Начиная с активного игрока, каждый получает из колоды по две карточки влияния и кладёт их перед собой. Первая полученная карточка кладётся лицом вверх, а вторая карточка — лицевой стороной вниз (ни один игрок не видит эту карточку).

Если колода карточек влияния заканчивается, то сброс перемешивается, и образуется новая колода.

Каждый игрок выбирает одну из трёх находящихся у него в руке карточек влияния, кладёт её взакрытую на одну из двух карточек, лежащих на столе, а другую забирает себе на руки (у каждого игрока всегда в руке должно находиться 3 карточки влияния).

Затем карточки влияния, лежащие на столе, одновременно вскрываются, и считается их сумма. Игрок с наибольшей суммой на этих карточках может посмотреть карты лаборатории, лежащие на столе рубашкой вверх. При ничьей выигрывает или активный игрок, или игрок, ближе всех к нему находящийся по часовой стрелке.

В последнем раунде игроки не получают ни одной карточки влияния. Стоимости трёх карточек в руке складываются для определения их влияния.

Этап 2. Выбор карточки лаборатории или новой карточки задачи

Игрок со вторым по уровню влиянием становится активным игроком. Он выбирает в центре стола одну из карточек лаборатории (можно выбрать любую карточку, даже ту, которая лежит лицом вниз, но тогда игрок не будет знать, что он выбрал). Затем игрок с наибольшим влиянием может выбрать карточку лаборатории, а после выбор делают все остальные игроки в порядке убывания влияния (в случае равенства влияния предпочтение отдаётся первому игроку или игроку, который ближе всего к нему в направлении по часовой стрелке). Игрок, который выбирает последним (так как имеет самое низкое влияние), немедленно становится активным игроком и получает карту активного игрока.

Игроки кладут карточку лаборатории, которую они выбрали, перед собой лицом вверх. Карточки влияния перед каждым игроком отправляются в сброс. Невыбранные карточки лаборатории также убираются в стопку сброса (открытые или секретные). Карточки лабораторий при сбросе не показываются.



Примечание

Игрок может взять ещё одну карточку задач вместо того, чтобы взять карточку лаборатории. В этом случае он может либо забрать первую карточку из колоды карточек задач, либо выбрать одну из трёх открытых карточек задач. Если игрок решает взять открытую карточку, то на пустое место сразу же кладётся новая карта задач из колоды.

Среди открытых лицом вверх карточек лабораторий можно найти только карточки с изображением колб основных цветов (красный, жёлтый, синий). Среди повернутых лицом вниз карточек секретных лабораторий можно найти карточки с изображением колб дополнительных цветов (зелёный, фиолетовый, оранжевый), карточки с изображением двойных основных цветов, карточки джокера, а также карточки с изображением разбитой колбы или взрыва.

Когда игрок берёт карточку разбитой колбы, он должен избавиться от одной из своих карт лаборатории из тех, что лежат перед ним (при этом он не должен выкидывать карточку разбитой колбы). Если же у него нет карт лаборатории, то ему нужно будет избавиться от первой же, которая у него появится.

Когда игрок берёт карточку взрыва, все игроки (в том числе тот, кто взял карточку) теряют одну из своих карточек лабораторий (кроме карточки разбитой колбы). Если в это время игрок не имеет ни одной карточки, то он ничего не теряет.

Этап 3. Выполнение задач

Новый активный игрок (тот, у кого было самое маленькое влияние на первом этапе хода) пытается выполнить свою задачу. Затем наступает очередь других игроков по часовой стрелке. Чтобы выполнить задачу, игрок должен иметь на руках ровно такие же химические вещества, как и на карточке задачи. Вещества дополнительных цветов (зелёный, фиолетовый, оранжевый) могут быть представлены одной карточкой, показывающей дополнительный цвет, или комбинацией из двух карточек основного цвета (см. карточку-памятку). Карточки джокеров могут быть использованы как карточки любого основного цвета (красный, жёлтый или синий).

Если игрок может выполнить задачу, он сбрасывает карточки лабораторий в сброс и оставляет себе карточку выполненной задачи. Затем он выбирает новую карточку задачи, беря первую из колоды или одну из трёх выставленных карточек задач (в этом случае на пустое место сразу же кладётся новая карта задач из колоды).

Если игрок может сразу решить эту задачу (или одну из других, которые, возможно, имеются в его распоряжении), тогда он это делает и берёт карточку задания снова. Процесс может повторяться до тех пор, пока игрок не сможет или не захочет выполнить задачу. После того как каждый игрок получил возможность выполнить задачи, новые карточки лабораторий раскладываются на столе (это две секретные карточки лабораторий плюс открытые карты в количестве на единицу меньше, чем число игроков). Следующий раунд начинается с 1-го этапа.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после 3-го этапа 12-го раунда (когда открываются последние две секретные карточки лаборатории). Игрок, который на этот момент сможет набрать наибольшее количество очков по выполненным задачам (по сумме номинала задач), объявляется лучшим сотрудником лаборатории и выигрывает игру. Если счёт равный, победителем считается тот, кто выполнил больше задач. Если по-прежнему ничья, то победителем считается тот, у кого больше карточек лабораторий лежит на столе (разбитые колбы не считаются!). В исключительных случаях победителем будет активный игрок или ближайший к нему по часовой стрелке.

УСЛОЖНЁННАЯ ИГРА

Хотите попробовать более глубокую и сложную игру? Вот модификации правил для такого варианта.

Подготовка

- 6 комплектов из трёх карточек влияния (1, 4 и 7) должны быть удалены из игры.
- Каждый игрок получает набор из шести карточек влияния стоимостью от 1 до 6 (если в игре осталось меньше 6 игроков, неиспользуемые карточки удаляются из игры).

Этап 1. Определение влияния игроков

Начиная с первого игрока, каждый игрок сам выбирает карточку влияния и кладёт её перед собой лицом вверх. Только игрок с наибольшим влиянием может посмотреть две секретные карточки лаборатории (в случае равенства влияния выигрывает активный игрок или тот, кто находится ближе к нему по часовой стрелке).

Игроки получают обратно карточки влияния только после того, как сыграли последнюю карточку в 6-м раунде. Они могут получить все свои карточки влияния и играть ими снова в 6-м раунде.

Остальные этапы игры проходят по обычным правилам (см. ход игры).

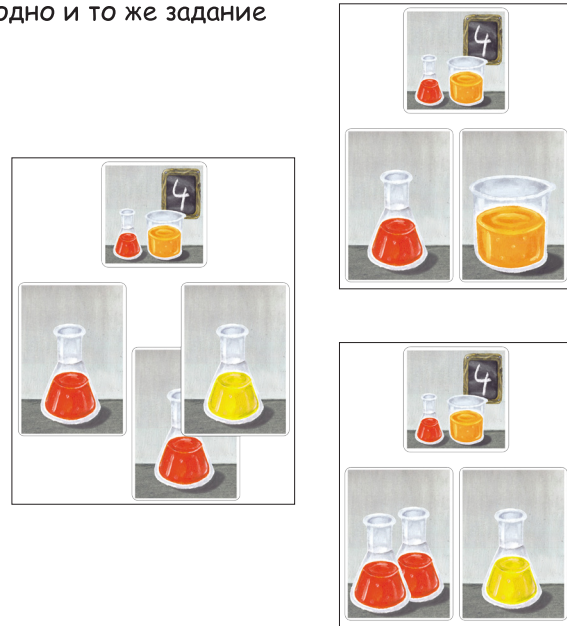
ИГРА ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ

- Каждый игрок получает набор из шести карточек влияния стоимостью от 1 до 6 (как в усложнённой игре) и по одной карте задачи.
- В центре стола положите только две карточки задач лицом вверх, три карточки лабораторий лицом вверх, и две карточки секретных лабораторий лицом вниз.

Игрок с наибольшим влиянием может посмотреть две секретные карточки лаборатории, но в этом случае он берет карту лаборатории только после второго игрока. Взяв по карте, игроки берут еще по одной в том же порядке.

Игрок, вытянувший карту взрыва, сбрасывает одну карту (кроме карточки разбитой колбы), а другой игрок — две карты. Остальные этапы игры проходят по обычным правилам (см. ход игры).

3 разных способа выполнить одно и то же задание



Краткое описание раунда

1 этап



Игрок получает по две карточки влияния и кладет их перед собой.



Игрок выбирает одну из трёх находящихся у него в руке карточек влияния, кладет её на одну из двух карточек, лежащих на столе



Другую забирает



Считается сумма карточек влияния

2 этап

Начинает игрок со вторым по размеру влиянием.

Потом — игрок с самым высоким влиянием.

Затем — остальные игроки по убыванию влияния.

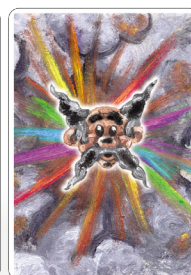
Активным игроком становится игрок с минимальным влиянием.

Выбранная карточка кладётся перед игроком лицом вверх, заменённая карточка сбрасывается.

Игрок может выбрать карточку задачи вместо карточки лаборатории.



Карточка разбитой колбы



Карточка взрыва

3 этап

Активный игрок может решать задачи, затем это делают другие игроки в порядке по часовой стрелке.

Сочетание колб должно быть точным, ни больше и ни меньше. Чтобы выполнить задание, нужно сбросить карточки лабораторий и забрать карточку выполненной задачи, а затем выбрать новую карточку задачи.



Эта карточка задачи не решена, поскольку сочетание не является точным.

Теперь нужно открыть новые карточки лабораторий и начать новый раунд с 1-го этапа.

Конец игры

Победителем становится тот, кто набирает максимум очков после 12 раундов.

В случае равного счёта победителем считается тот, у кого наибольшее количество выполненных задач. Если по-прежнему ничья, побеждает тот, у кого больше всего карточек лабораторий на столе. В исключительных случаях победителем считается активный игрок или ближайший к нему по часовой стрелке.



www.magellan-entertainment.ru



www.mosigra.ru

© ООО «Магеллан», 2012 — русское издание. 125040, Россия, Москва, улица Нижняя, дом 7. Телефон +7-926-522-19-31. Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.



Автор: Sander Vernyns & Tim de Rycke
© Copyright 2006 SandTimer V.O.F.
Dies t ers teenweg 392, Spalbeek-Hasselt, Belgium.