

Правила игры

Подготовка к игре:

1. В игре может принимать участие от 2 до 6 игроков.
2. Разложите игровое поле.
3. Перемешайте колоды карт: «Опыты», «Изобретение», «Подработка» и «Законы» – каждую по отдельности.
4. Поместите каждую колоду рядом с полем рубашкой вверх.
5. Раздайте каждому игроку по 4 карты «Действие» одного цвета, и 5 фишек такого же цвета.
6. Раздайте каждому игроку по 3 карты «Опыты» и 3 карты «Изобретение». Карты «Опыты» игроки выкладывают перед собой лицом вверх, а карты «Изобретение» оставляют на руках (показывать их остальным нельзя).
7. Каждый игрок наугад вытягивает по одной карте из колоды «Подработка» и кладет перед собой лицом вверх.
8. Каждому игроку выдается первоначальный капитал – 10 ураниев из Банка.

Цель: быстрее всех создать три изобретения определенной категории – полезные или вредные (см. пункт «**Определение вашей роли – хороший или плохой ученый**»).

Ход игры:

Шаг 1: Любой из игроков вытягивает из колоды «Законы» две карты, зачитывает их содержание вслух всем игрокам. Все дальнейшие действия должны разыгрываться с учетом этих двух карт.

Шаг 2: Все игроки выбирают одну из четырех своих карт и одновременно выкладывают их на стол лицом вверх перед собой.

Шаг 3: Игроки получают шпионскую прибыль. **Внимание!** Не учитывайте этот момент в самый первый ход игры (потому что вы еще не выставили фишки шпионов на игровое поле).

- Если соперники выложили карту действия, соответствующую сектору игрового поля, на котором стоят ваши фишки шпионов, игроки, которые выбрали это действие, должны вам заплатить столько ураниев, сколько ваших фишек стоит на данном секторе.
- Если ваши фишки шпионов стоят на нескольких секторах поля, которые были выбраны в качестве действия другими игроками в этот ход, вам должны заплатить другие игроки за каждый такой сектор.
- Если вы выбрали в качестве действия сектор, на котором стоят ваши фишки, ничего не происходит. Вы ничего не платите.
- Если вы выбрали в качестве действия сектор, на котором стоят и ваши и чужие фишки шпионов, подсчитайте количество своих шпионов и шпионов соперника. Оплатите разницу, если она в пользу другого игрока. Если шпионов равное количество, то никто ничего не платит.

Например, одна ваша фишка стоит в секторе «Опыты», и две фишки стоят в секторе «Подработка». Один из игроков выбрал карту действия «Опыты», а второй игрок выбрал карту действия «Подработка». Первый игрок платит вам 1 ураний, а второй – платит 2 урания, так как количество фишек шпионов в секторе удваивает ваш заработок.

Другой пример: в секторе «Подработка» стоят две ваши фишки шпионов и одна фишка другого игрока. В качестве действия вы выбрали карту «Подработка». Вы получаете от соперника 1 ураний, так как согласно правилам, выплачивается разница фишек шпионов на секторе.

Шаг 4: В зависимости от выложенных карт действия происходит следующее:

1. Если вы выложили карту «Шпионаж»

У вас есть право на одно из двух действий:

- Поставить одного из своих шпионов (фишку своего цвета) на один из секторов игрового поля по своему выбору. При этом вы должны заплатить столько ураниев, сколько написано на секторе, на котором стоит фишка.
- Если у другого игрока выложена перед ним карта «Опыты», а у вас на руках есть карта «Изобретение», которое является результатом данного опыта, вы можете забрать карту «Опыты». Для этого нужно поместить перед собой карту «Опыты» и сверху поместить свою карту «Изобретение», а далее выполнить действие с карты «Изобретение».

2. Если вы выложили карту «Опыты»

Вы вытягиваете верхнюю карту из колоды «Опыты» и кладете ее перед собой лицом вверх. При этом вы должны заплатить столько ураниев, сколько указано на данной карте «Опыты».

Если у вас не хватает средств, чтобы купить карту, вы можете взять ссуду в Банке или у другого игрока (**см. пункт «Ссуда»**).

Карту «Опыты» в качестве действия нужно выкладывать в случае:

- На одну из карт «Опыты» вами выложена карта «Изобретение»
- Если другой игрок забрал у вас карту «Опыты» путем шпионажа

Внимание! Перед вами всегда должно лежать 3 карты «Опыты». Рассмотрим конкретные примеры:

- В свой ход вы выбрали в качестве действия карту «Изобретение», так как у вас на руках есть карта «Изобретение» – «Водосушитель 2000» идентичная карте «Опыты» – «Водосушитель 2000» перед вами. Этот опыт считается завершенный, и у вас остается только два незавершенных опыта. Это значит, что в следующий ход в качестве действия вы обязательно должны выбрать «Опыты», чтобы разыграть из общей колоды новую карту «Опыты» перед собой.
- В свой ход вы выбрали в качестве действия карту «Подработка», а другой игрок выбрал «Шпионаж». У него на руках есть карта «Изобретение» – «Луч-мутант», а одна из открытых карты «Опыты» перед вами, тоже «Луч-мутант». Соперник забирает у вас карту «Опыты». Получается, у вас остается всего две карты «Опыты». В следующий ход вы обязаны выложить карту действия «Опыты», чтобы получить третью карту.

Продажа карт «Опыты»:

Вы можете продать свою карту «Опыты» другому игроку. При этом вы можете попросить большую сумму ураниев, чем написано на данной карте «Опыты». В этом случае после продажи, вы можете

вытянуть еще одну карту «Опыты» из колоды, продавать в этом раунде ее нельзя, можно только выложить перед собой.

3. Если вы выложили карту «Изобретение»

Вы можете выполнить одно из двух действий:

- Разыграть с руки карту «Изобретение» поверх такой же карты «Опыты», которая лежит перед вами. Например, на карточке «Опыты» написано «Малявочный луч», поверх этой карты можно выложить с руки карту «Изобретение» с такой же надписью – «Малявочный луч». Выложив карту «Изобретение», вы получаете из Банка столько ураниев, сколько написано на этой карте «Изобретение».

Также на картах «Изобретение» есть дополнительные свойства, которые необходимо разыграть сразу после получения прибыли с этой карты:



Возьмите одну карту «Изобретение» из колоды «Изобретения».



Сбросьте с руки одну карту «Изобретение», если таковая есть.



Получите столько ураниев из Банка, сколько указано в обозначении.



Отдайте в Банк столько ураниев, сколько указано в обозначении.



Поместите одного своего шпиона из резерва на любой из четырех секторов игрового поля.



Уберите одного из своих шпионов с игрового поля, поместите его в свой резерв.

- Если у вас нет на руках подходящей карты «Изобретение», вытяните карту из колоды «Изобретение».

Если среди ваших карт «Опыты» есть такая же карта, выложите карту «Изобретение» поверх нее и получите соответствующее количество ураниев. Если же такой карты «Опыты» нет, оставьте эту карту «Изобретение» у себя на руках.

Например, вы разыграли действие «Изобретение», но перед вами лежат «Опыты»: «Луч-мутант», «Телефон-пушка» и «Швабротапочки». В картах «Изобретение» на руках такого нет. В этом случае вы вытягиваете из колоды «Изобретение» одну карту. Вы вытянули карту «Телефон-пушка». Вы сразу выкладываете эту карту поверх карты «Опыты» – «Телефон-пушка» и получаете урании.

4. Если вы выложили карту «Подработка»

Получите то количество ураниев, которое указано на карте «Подработка», лежащей рядом с вами.

Далее ход передается следующему игроку по часовой стрелке.

Окончание раунда

Когда все участники разыграли карту действия, начинается новый раунд. Сбросьте действующие карты «Законы». Повторите раздел «Ход игры».

Определение вашей роли – хороший или плохой ученый:

Карты «Опыты» и «Изобретения» могут быть вредными и полезными.

- Если при подготовке к игре перед вами выложены все три карты «Опыты» с пометкой «полезный», вы – хороший ученый.
- Если все три карты с пометкой «вредный», вы – злодей.
- Если две из трех карт с пометкой «полезный», то вы – добрый. И наоборот, если две из трех с пометкой «вредный», вы злодей.

Что это значит?

В течение игры вы можете собирать и изобретать только ту категорию карт, которых было больше при начальной раскладке. Также вы можете получать урании и использовать свойства выложенной карты «Изобретение» только этой категории.

Например, вы выложили перед собой три карты «Опыты»: две из них с пометкой «вредный», а одна с пометкой «полезный». Это значит, что вы злой ученый. В течение игры вы получаете деньги из Банка только за вредные изобретения и будете считаться победителем, если первым из всех соберете три вредных изобретения. В этом случае полезные вы тоже можете собирать, но лишь для того, чтобы помешать другим игрокам.

При всем этом, если вы выкладываете карту «Опыты» категории, которая вам не подходит, вы все равно платите в Банк деньги. Либо другой вариант: вы можете продать ее другому игроку.

Ссуда

1. Ссуда в Банке

Любой игрок может взять ссуду в Банке при нехватке денежных средств (ураниев). Возвращается она в большем количестве, чем бралась. Высчитывается она таким образом:

Взятая ссуда + половина ссуды = сумма, отдаваемая Банку.

Если числа получаются не целые, тогда сумма округляется в меньшую сторону.

Например, вы взяли в Банке 5 ураниев. $5 \text{ ураниев} + 2,5 \text{ урания (половина от 5)} = 7,5 \text{ ураниев}$. Так как 7,5 не является целым числом, округляем в меньшую сторону, получаем 7 ураниев. Это и есть сумма, которую вы платите Банку.

2. Ссуда у другого игрока

Вы можете взять ссуду у другого игрока, в этом случае сумму возврата вы обговариваете с ним в отдельном порядке.

Окончание игры и победа

Игра заканчивается, когда один из игроков первым создаст три изобретения определенной категории – вредные или полезные. Он и становится победителем!

Внимание! Если игрок собрал три изобретения, два из которых полезные, а одно – вредное, игрок не считается победителем. Ему нужно собрать еще одно полезное изобретение.

И наоборот, если игрок собрал два вредных и одно полезное изобретение, ему нужно собрать еще одно вредное для победы.

Внимание! Созданным изобретением считается то, которое выложено перед игроком.

До новых встреч с ЛАС ИГРАС!