



CONTENUE:

- 25 Plateaux carrés
- 18 pions verts
- 18 pions rouges

INTRODUCTION

Les joueurs prennent le rôle de bibliothécaires qui se battent pour le contrôle des étagères. Ils essaient d'obtenir autant de livres que possible, tout en surveillant les souris mangeurs de livres.

ASSEMBLAGE

Mélangez les plateaux de la bibliothèque et placez-les au hasard sur la table en créant un tableau carré de 5x5. Ce tableau s'appelle "la bibliothèque".

La bibliothèque a 36 emplacements où un pion peut être placé: les 36 intersections des lignes autour de chaque plateau. Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les pions de cette couleur. Le joueur qui a le plus récemment été dans une bibliothèque est déclaré joueur débutant. Sinon, déterminez le joueur de départ au hasard.

LE JEU

Le joueur de départ prend un pion de sa couleur et le place sur le coin de l'un des carrés qui composent la bibliothèque. A son tour de jeu, l'autre joueur place DEUX de ses pions dans d'autres coins.

NOTE : Dans chaque coin, il ne peut y avoir qu'un seul pion.

Le premier joueur place à nouveau un pion, puis le deuxième place un autre. Cette opération se répète jusqu'à ce que chaque pion ait été placé sur les 36 coins de la bibliothèque. A ce moment-là, le jeu est considéré terminé.

Quand le jeu est terminé, les joueurs vérifient qui a la majorité dans chaque carré de la bibliothèque.

La majorité est obtenue en ayant plus de pions d'une couleur que l'autre.

Par exemple, si sur les coins d'un plateau il y a 2 pions rouges et 2 pions verts, personne n'a la majorité et aucun joueur n'obtient les livres de ce carré. 3 pions rouges et 1 pion vert signifie que le joueur rouge a la majorité sur ce carré.

Le joueur avec la majorité des pions sur les coins d'un carré reçoit le nombre de livres présents sur ce carré comme points de victoire. En cas de présence d'une souris dans le carré, le joueur vainqueur perd 1 point de victoire parce qu'on considère que le rongeur a mangé un des livres du joueur.

Si un joueur a non seulement la majorité, mais aussi tous les pions de sa couleur placés sur les coins d'un plateau (ceci s'appelle "contrôle total"), la valeur des points qu'il reçoit ou perd augmente de 1. Cela signifie également que l'on accorde 1 point de victoire dans un carré vide lors du contrôle total.

Quand tous les carrés ont été vérifiés, le joueur avec le plus grand nombre de points de victoire est déclaré vainqueur du match.

VERIFICATION DES POINTS

Il est conseillé de vérifier les points d'un joueur à la fois, en passant lentement sur tous les plateaux du tableau et en vérifiant combien de points cela vaut pour chaque joueur.