

EX LIBRIS

ADAM P. MCIVER



INSTRUKCJA

WSTĘP

W grze Ex Libris wcielasz się w kolekcjonera rzadkich i wartościowych książek, który mieszka w doskonale prosperującym mieście nie z tego świata. Burmistrz miasta właśnie obwieścił, że poszukiwany jest kandydat, który zasiądzie we władzach miejskich w charakterze **GŁÓWNEGO BIBLIOTEKARZA**. To zarówno prestiżowe, jak i intratne stanowisko zostanie przyznane właścicielowi bezkonkurencyjnej domowej biblioteki. Z wiadomych przyczyn, twoi koledzy kolekcjonerzy – po zastanowieniu... raczej przelotni znajomi – również wyrazili chęć kandydowania na tę funkcję.

Jedynym sposobem na pokonanie kontrkandydatów jest wysłanie zaufanych pomocników na poszukiwanie niesamowitych tytułów, które wzbogacą twój księgozbiór. Możliwości zdobycia najznamienitszych dzieł są ograniczone, zatem musisz działać szybko i zdecydowanie, kiedy pojawią się w zasięgu ręki – zwłaszcza, jeżeli zgadzają się z tajną specjalizacją twojego księgozbioru.

Twoi pomocnicy mają tylko kilka dni, aby pozyskać dla Ciebie unikatowe egzemplarze, zanim przeprowadzona zostanie oficjalna kontrola zasobów twojej biblioteczki przez Urzędowego Inspektora. Inspektor to zatwardziały biurokrata, który za pomocą skrupulatnie opracowanego Formularza Kontrolnego, wnikliwie zrewiduje twoje zasoby książkowe pod wieloma względami, m.in. sprawdzi kolejność alfabetyczną książek, stabilność półek, liczbę wybitnych dzieł oraz różnorodność katalogową kolekcji. Niech nawet nie przejdzie ci przez myśl, że ujdzie ci na sucho posiadanie pozycji znajdujących się na liście książek zakazanych!

Na miano Głównego Bibliotekarza zasłuży ten, kto wykaże się umiejętnością drobiazgowego planowania, a także zdolnością stosowania przebiegłych taktyk i być może użyje odrobiny magii, by przechrzyć swoich rywali.

SPIS TREŚCI

Wstęp	1	Faza przygotowań	7
Komponenty i przygotowanie do gry	1	Faza umieszczania	7
Cel gry	3	Kafle lokacji	7
Sześć katalogów	3	Kafle bibliotek	8
Karty książek	3	Faza rozpatrywania efektów	8
Umieszczanie książek na półkach	4	Faza czyszczenia	8
Kolejność alfabetyczna	4	Finałowa runda i podliczanie punktów	9
Stabilność półek	5	Przykład podliczania punktów	10
Dzieła wybitne	5	Opis lokacji	11
Książki zakazane	5	Kolejność rozpatrywania efektów	15
Różnorodność katalogowa	6	Opis bibliotek i starszych pomocników	16
Specjalizacja biblioteczki	6	Dostępne warianty	19
Przebieg rundy	7	Wariant jednoosobowy	19

KOMPONENTY I PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Połóżcie **PLANSZĘ MIASTA** na środku stołu, a obok **FORMULARZ KONTROLNY ZASOBÓW BIBLIOTECZNYCH** (nie przedstawiony na ilustracji).
- 2 Znajdźcie **KAFEL LOKACJI** o nazwie **CHATA WRÓŻBITY** i umieśćcie go awerssem do góry pod planszą miasta. Następnie, potasujcie pozostałe **17 KAFLI LOKACJI** i ulóżcie je w jeden zakryty stos. Połóżcie ten stos obok planszy miasta.
- 3 Gracz, który jako ostatni dokonał zakupu książki zostaje pierwszym graczem i otrzymuje **ZNACZNIK PIERWSZEGO GRACZA**.
- 4 Następnie, potasujcie **12 KAFLI BIBLIOTEK**. Każdy gracz otrzymuje dwa losowe kafle. Zaczynając od ostatniego gracza i postępując przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wybiera jeden kafeł biblioteki i umieszcza go przed sobą, a drugi odkłada z powrotem do pudełka. Niewybrane kafle nie będą wykorzystane w tej rozgrywce.

UWAGA: W przypadku pierwszej rozgrywki zalecamy, aby każdy gracz otrzymał jeden kafeł zwykłej biblioteki, który znajduje się na rewersie dowolnego kafeł biblioteki wyspecjalizowanej. Szczegółowe informacje dotyczące rozgrywki dla początkujących można znaleźć na stronie 19.

- 5 Każdy gracz bierze jednego z **12 STARSZYCH POMOCNIKÓW**, który odpowiada wybranej przez niego bibliotece, a także dwóch **POMOCNIKÓW BIBLIOTECZNYCH**, o kształcie gnomów, w wybranym przez siebie kolorze. W pudełku powinien zostać jeden pomocnik biblioteczny w danym kolorze (jeśli ten kolor został wybrany przez gracza). Dodatkowy pomocnik został przewidziany na użytek partii dla początkujących i rozgrywek jednoosobowych.

UWAGA: Podczas pierwszej partii sugerujemy, żeby każdy gracz otrzymał jedynie trzech podstawowych pomocników bibliotecznych w wybranym przez siebie kolorze.

- 6 Potasujcie **6 KART KATALOGOWYCH** i połóżcie jedną z nich awerssem do góry na planszy miasta na polu Dzieła Wybitne, a drugą, również awerssem do góry, na polu Książki Zakazane.
- 7 Pozostałe karty katalogowe należy potasować i rozdać po jednej każdemu graczowi. Karta katalogowa, którą otrzymasz, wskazuje jaką specjalizacją wyróżnia się twoja biblioteka. Kartę tę należy umieścić zakrytą po prawej stronie pod kaflem swojej biblioteki i nie pokazywać innym graczom. W każdej chwili możesz spojrzeć na swoją kartę katalogową. Nierozdane karty należy odłożyć do pudełka.
- 8 Dokładnie potasujcie **152 KARTY KSIĄŻEK** i rozdajcie po 6 każdemu graczowi. Będą to karty startowe poszczególnych graczy. Podzielcie pozostałe karty na 2 mniej więcej równe, zakryte stosy i połóżcie obok planszy w zasięgu wszystkich graczy.
- 9 Opcjonalnie, gracze mogą wziąć też po jednym z **PRZEWODNIKÓW PO LOKACJACH**.



PRZYKŁADOWE PRZYGOTOWANIE GRY DLA ROZGRYWKI CZTEROOSOBOWEJ

CEL GRY

Ex Libris to gra, w której gracze po kolei wysyłają pomocników w celu pozyskania książek do swoich bibliotek. Dążysz do tego, aby twoje książki były ułożone w kolejności alfabetycznej oraz poustawiane na stabilnych półkach. Twoim zadaniem jest również zgromadzić jak najwięcej wybitnych dzieł i jak najmniej książek zakazanych. Dodatkowo koncentrujesz swoje wysiłki na optymalizowaniu liczby książek z różnych katalogów i skompletowaniu największej liczby dzieł, odpowiadających specjalizacji twojej biblioteczki.

PODSTAWOWE ZASADY

Aby zostać Głównym Bibliotekarzem, należy cechować się wszechstronnością. Bez obaw, poradziś sobie! Zaczniemy od kilku istotnych informacji dotyczących książek.

W sumie w grze jest **510** unikatowych książek znajdujących się na **152** kartach, które są podzielone na sześć katalogów.

SZEŚĆ KATALOGÓW



Plużawe
Kodeksy



Niewiarygodna
beletrystyka



Tomy
historyczne



POTWORNE
PORADNIKI



ENCYKLOPEDIA
I SŁOWNIKI



Zaklęcia
i mikstury

UWAGA: Książki są równo podzielone na sześć katalogów, tzn. w grze jest 85 książek z każdego katalogu.

OPIS KARTY KSIĄŻEK



W górnej części karty książek podane są cztery kluczowe informacje:

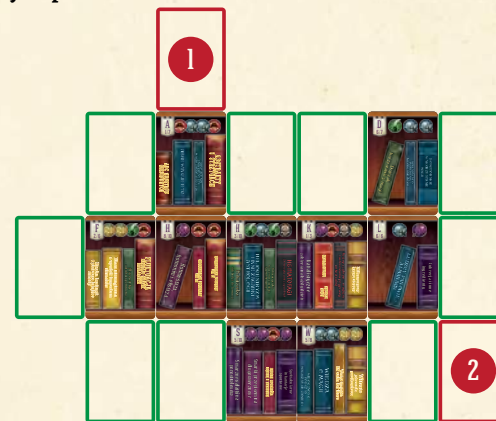
- 1 LITERA – informuje, na jaką literę zaczynają się tytuły książek znajdujące się na tej karcie;
- 2 KOLEJNOŚĆ NUMERYCZNA – informuje, którą z kolei jest dana karta wśród kart z książkami rozpoczynającymi się na tę samą literę;
- 3 LICZBA KART ROZPOCZYNAJĄCYCH SIĘ NA TĘ LITERĘ – druga liczba wskazuje łączną liczbę wszystkich kart książek, których tytuły rozpoczynają się na tę literę;
- 4 IKONY KATALOGOWE – na każdej karcie znajdują się dwie, trzy lub cztery ikony wskazujące katalog, do którego należy dana książka.

UWAGA OD AUTORA: W trakcie gry zupełnie wystarczającym jest czytanie informacji podanych w górnej sekcji karty. Informacje te są gruntowne i precyzyjne, zatem pozwalają w błyskawiczny sposób posegregować karty na ręce. W rezultacie, **NIE JEST KONIECZNE** zwracanie uwagi na fenomenalne ilustracje i tytuły książek. Warto jednak wiedzieć, że w rezultacie ominie was wiele doskonałych gier słownych. Oczywiście osoby, które nie są wielbicielami kalamburów, żartów słownych, dwuznaczności i szeroko pojętego humoru, mogą „bezkarnie” ignorować dolną część karty.

UMIESZCZANIE KSIĄG NA PÓLKACH

Jedynym sposobem na dodanie książek do księgozbioru jest umieszczenie karty z tymi książkami na półce. Na dalszych stronach instrukcji zostanie dokładnie opisane, w jaki sposób można zdobyć karty książek. Niezależnie od miejsca pochodzenia danej karty książek, umieszczając je na półkach zawsze musicie przestrzegać poniższych zasad:

1. Nowa karta książek **MUSI** być ustawiona sąsiadująco (w pionie lub w poziomie) z inną wcześniej położoną kartą. Zabronione jest ustawianie książek po przekątnej.
2. Biblioteczka może **MAKSYMALNIE** składać się z **TRZECH** poziomych półek.



PRZYKŁAD: Na powyższej przykładowej ilustracji nowa karta książek może być umieszczona tylko na polach zaznaczonych kolorem zielonym. Miejsca wyróżnione na czerwono są zabronione, ponieważ:

- 1 Umieszczenie książki w tym miejscu spowoduje, że biblioteczka będzie się składać z czterech poziomych półek.
- 2 To pole jest położone po przekątnej w stosunku do wcześniej ustawionych kart książek.

UWAGA: Przy ostatecznym podliczaniu punktów uwzględnia się jedynie książki umieszczone na półkach, a karty pozostałe w ręku nie dają żadnych punktów. Zatem twoim zadaniem jest umieścić na półkach jak największą liczbę kart książek przed zakończeniem gry.

KOLEJNOŚĆ ALFABETYCZNA

Osoby korzystające z twojego księgozbioru powinny móc szybko i sprawnie odnajdować pożądane książki. Mając to na uwadze, Burmistrz wprowadził obowiązek układania książek w kolejności alfabetycznej i nakazał Urzędowemu Inspektorowi usuwanie z półki każdej książki, która nie spełnia tego wymogu.

Na końcu gry wszystkie biblioteczki zostaną gruntownie skontrolowane. Inspekcja rozpoczyna się od książki umieszczonej w lewym rogu najwyższej półki twojej biblioteczki. Kierując się od lewej do prawej, przechodząc na niższe półki, każda z książek zostanie sprawdzona pod tym kątem. Pamiętaj, że tak

jak w tradycyjnym księgozbiorze, książki na niższych półkach muszą zachować kolejność alfabetyczną w stosunku do książek kończących wyższą półkę. Inspekcja kończy się w prawym rogu najniższej półki. Jeżeli jakaś karta książek nie będzie ustawiona w kolejności alfabetycznej **oraz** numerycznej, zostanie zakryta, a część półki, którą zajmuje, będzie uważana za pustą. Tym samym jej ikony katalogowe, nie będą brane pod uwagę podczas końcowego podliczenia punktów.



PRZYKŁAD: Na pierwszy rzut oka wydaje się, że powyższe trzy karty są ułożone w poprawnej kolejności. Jednakże po przyjrzeniu się widać, że karty oznaczone literą M nie spełniają wymogu dotyczącego kolejności numerycznej (chodzi o cyfry 8 i 3). Na końcu gry środkowa karta zostanie zakryta.

UWAGA: Przed kontrolą Inspektora sam możesz zakryć dowolną kartę książek, aby osiągnąć korzystniejszy wynik.

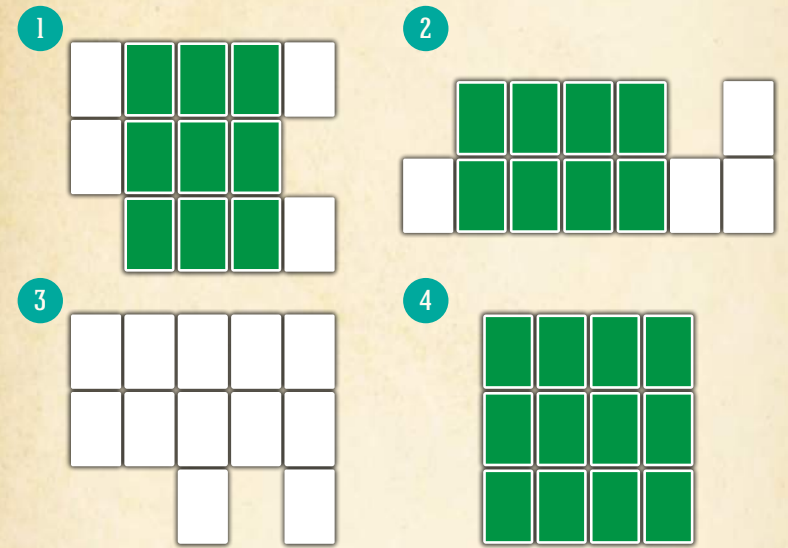


PRZYKŁAD: Wyobraź sobie, że w poprzedniej sytuacji nie chcesz stracić punktów, które otrzymasz na końcu gry dzięki ikonom katalogowym, znajdującym się na środkowej karcie (powody tej decyzji zostaną wkrótce wyjaśnione). Możesz zdecydować się zakryć kartę po lewej i dzięki temu ruchowi pozostałe karty będą ustawione w poprawnej kolejności.

STABILNOŚĆ PÓLEK

Jednym z priorytetowych zadań Burmistrza jest zapewnienie bezpieczeństwa wszystkim mieszkańcom miasta, również tym, którzy zdecydują się zobaczyć twoją bibliotekę. Z tego powodu Urzędowy Inspektor jest zobowiązany wnikliwie skontrolować stabilność półek.

Na końcu gry otrzymasz dodatkowe punkty za największy prostokątny zbiór kart, który obejmuje także karty położone na najniższej półce. Każda karta tworząca ten prostokątny zbiór jest warta **1 PUNKT**. Boki i podstawy prostokąta muszą się składać co najmniej z dwóch kart.



PRZYKŁAD: Przy finalnym podliczaniu punktów za stabilność półek należy przyznać dodatkowe:

- 1 9 punktów – niezła robota!
- 2 8 punktów – niziołki cenią niskie półki!
- 3 0 punktów – niemożliwym jest wyznaczenie prostokątnego zbioru kart obejmującego karty na najniższej półce!
- 4 12 punktów – liczba punktów nie wymaga komentarza!

UWAGA: W trakcie przyznawania dodatkowych punktów za stabilność półek uwzględnia się też zakryte karty, zatem nawet układanie kart w niepoprawnej kolejności alfabetycznej może okazać się opłacalnym ruchem.

DZIEŁA WYBITNE

W waszym mieście ceniona jest różnorodność katalogowa oferowanej w bibliotekach literatury, lecz w każdej poszczególniej rozgrywce wyznacza się jeden, najbardziej pożądany katalog. Karta umieszczona na polu Dzieła Wybitne na planszy miasta przypomina, który katalog jest w trakcie danej partii tym najpoczytniejszym.

Gracze, którym na końcu gry uda się zgromadzić największą liczbę książek, których tematyka pokrywa się z tematyką Dziel Wybitnych, zostaną stosownie nagrodzeni. Gracz, który w tej kategorii zajmie pierwsze miejsce otrzyma **15 PUNKTÓW**, drugie miejsce – **9 PUNKTÓW**, a trzecie – **4 PUNKTY**.

PRZYKŁAD: Na końcu rozgrywki, podczas której Dzieła Wybitne to książki należące do katalogu Encyklopedie i słowniki, Jakub posiada 8 książek tego typu, Janek – 10, Renata – 9, a Antek – 7. Janek, który zebrał ich najwięcej, dostaje 15 punktów. Renacie za zdobycie drugiego miejsca należy się 9 punktów, a Jakubowi za trzecie – 4 punkty. Antek, niestety, zgromadził najmniej Dziel Wybitnych i nie zdobył żadnych punktów.

UWAGA: Piętnaście punktów to wynik wart zachodu, lecz nie zapominajcie, że ważne jest również punktowanie w innych kategoriach. Nie pozwólcie, aby gonitwa za Dzielami Wybitnymi przesłoniła wam pozostałe możliwości zdobycia punktów.

KSIĘGI ZAKAZANE

Z niejasnych powodów Burmistrz oraz Rada Miejska zadecydowali, że książki z jednego katalogu są niezmiernie niebezpieczne dla czytelników. Karta położona na polu Księgi Zakazane na planszy miasta wskazuje, który to katalog.

Jeżeli posiadasz w swoim księgozborze książki uznane za Księgi Zakazane, zostaniesz ukarany przez Urzędowego Inspektora i na końcu gry **STRACISZ 1 PUNKT** za każdą taką książkę.

PRZYKŁAD: Podczas rozgrywki Księgami Zakazanymi są wszystkie pozycje z katalogu Potworne poradniki. Niestety Antek zbagatelizował ten fakt i w konsekwencji na końcu gry zgromadził w swojej biblioteczce łącznie 13 pozycji z tego katalogu. W rezultacie traci 13 punktów i poprzysięga sobie, że następnym razem będzie uważniejszy.

UWAGA: Punkty ujemne to z pewnością nie powód do radości, ale może się paradoksalnie zdarzyć, że umieszczenie karty z Księgami Zakazanymi na półce biblioteczki pozwoli wam więcej zdobyć niż stracić.

RÓŻNORODNOŚĆ KATALOGOWA

Burmistrz chce wyjść naprzeciw wszelkim potrzebom czytelnicznym obywateli swojego zróżnicowanego miasta, dlatego jednym z wymagań stawianych przed kandydatami na Głównego Bibliotekarza jest przygotowanie szerokiej oferty książkowej. Każdy gracz powinien dążyć do tego, aby posiadać na półkach swojej biblioteczki jak największą liczbę książek z różnych katalogów, z wyjątkiem pozycji zakazanych.

Na końcu gry otrzymujesz **3 PUNKTY** za każdą książkę w swojej biblioteczce, która należy do katalogu najrzadziej występującego w twoim księgozborze. Księgi Zakazane nie są brane pod uwagę podczas obliczania punktów za Różnorodność Katalogową.



PRZYKŁAD: Na końcu gry Renata ma 4 książki z katalogu Niewiarygodna beletrystyka, 9 Tomów historycznych, 7 Potwornych poradników, 7 Encyklopedii i słowników oraz 7 pozycji z działu Zaklęcia i mikstury. Otrzymuje 3 punkty za każdą książkę z działu Niewiarygodna beletrystyka – łącznie 12 punktów – ponieważ ma najmniej dzieł z tego katalogu. Plugawe kodeksy były w tej partii Księgami Zakazanymi, więc nie są rozpatrywane.

UWAGA: Niestosowanie się do wymagań Burmistrza to prosta droga do porażki. Jeżeli jesteście zainteresowani przegraną, radzimy bezwzględnie ignorować wszystkie polecenia władz miejskich.

SPECJALIZACJA BIBLIOTECZKI

Burmistrz oraz Rada Miejska precyzyjnie określili swoje wymagania dotyczące idealnego kandydata na Głównego Bibliotekarza. Jak można w takiej sytuacji wyróżnić się z tłumu szarych posiadaczy domowych księgozbiórów? Odpowiedzią jest specjalizacja biblioteczki – twój osobisty tajny sposób na wygraną, który rzuci konkurencję na kolana. Umieszczając na półkach książki, które odpowiadają twojej specjalizacji, możesz uczynić księgozbiór niepowtarzalnym.

Na końcu gry ujawniasz swoją specjalizację i za każdą pozycję z tego katalogu otrzymujesz **2 PUNKTY**.

PRZYKŁAD: Na końcu gry okazuje się, że specjalizacją biblioteczki Krzyśka są Potworne poradniki. Dołożył wszelkich starań, aby zappełnić półki swojej biblioteczki właśnie tymi dziełami i w efekcie zgromadził 14 Potwornych poradników. Za każdy z nich otrzymuje 2 punkty, co przekłada się na oszałamiającą liczbę 28 punktów.

UWAGA: Staraj się utrzymać swoją specjalizację w tajemnicy do końca gry, aby swoją nieostrożnością nie zachęcić innych graczy do blokowania ci dostępu do książek z tego katalogu.

PRZEBIEG RUNDY

Każda rozgrywka w Ex Libris składa się z szeregu rund. Każda runda natomiast składa się z czterech faz, które są rozgrywane w następującej kolejności:

I. FAZA PRZYGOTOWAŃ

II. FAZA UMIESZCZANIA

III. FAZA ROZPATRYWANIA EFEKTÓW

IV. FAZA CZYSZCZENIA

I. FAZA PRZYGOTOWAŃ

Na początku każdej rundy pierwszy gracz bierze ze stosu kafle lokacji i układa je pod planszą miasta awersem do góry do momentu, w którym ich liczba jest równa liczbie graczy. Pamiętajcie, że w pierwszej rundzie lokacja **CHATA WRÓŻBITY** jest już umieszczona pod planszą miasta, więc należy wziąć o jeden kafel mniej.

Sprawdźcie, czy w prawym górnym rogu odkrytych kafli lokacji (zarówno pod, jak i na planszy miasta), nie ma dodatkowych instrukcji dotyczących ich przygotowania, czyli informacji mówiących, ile kart co rundę powinno zostać umieszczonych na polu kart po prawej stronie kafla. Zastosujcie się do tych instrukcji. Jeżeli przynajmniej dwie karty są kładzione na kaflu, rozłóżcie je pionowo w sposób umożliwiający wszystkim graczom zapoznanie się ze wszystkimi umieszczonymi na nich informacjami.

II. FAZA UMIESZCZANIA

Zaczynając od pierwszego gracza i postępując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wykorzystuje swoją turę, aby umieścić jednego z dostępnych pomocników na pustym polu:

A) na kaflu lokacji (znajdującym się na planszy miasta lub pod nią)

ALBO

B) na kaflu swojej biblioteki.

UWAGA: Możecie rozmieszczać albo swoich zwykłych pomocników bibliotecznych, albo starszych pomocników. Ich zakres działań poza jednym wyjątkiem jest identyczny, zatem jeżeli na elementach gry lub w instrukcji pojawia się określenie „pomocnik”, dotyczy ono zarówno pomocnika bibliotecznego, jak i starszego pomocnika. Starszy pomocnik dodatkowo posiada zdolność nieodłącznie związaną z jego znacznikiem. Zazwyczaj zdolność ta jest aktywowana w momencie umieszczania starszego pomocnika, choć nie w każdym przypadku. Dokładny opis zdolności wszystkich starszych pomocników znajduje się na stronie 16 w rozdziale „Opis bibliotek i starszych pomocników”.

A) UMIESZCZANIE POMOCNIKÓW NA KAFLU LOKACJI

Jeżeli lokacja, na której zostaje umieszczony twój pomocnik, oznaczona jest ikoną ⚡ **NATYCHMIASTOWY EFEKT**, rozpatrujesz ten efekt od razu i postępujesz zgodnie z opisem działania efektu umieszczonym na kaflu. Natomiast jeżeli lokacja oznaczona jest ikoną ⌚ **OPÓŹNIONY EFEKT**, rozpatrujesz ten efekt w drugiej części rundy w trakcie Fazy Rozpatrywania Efektów. Szczegółowe informacje o efektach wszystkich lokacji można znaleźć na stronie 11 w „Opisie lokacji”.

OPIS KAFLA LOKACJI



Kafle lokacji zawierają informacje wyszczególnione poniżej. Wyjątek stanowią sekcje: DODATKOWE INSTRUKCJE, POLE KART i UŻYWANE W WERSJI JEDNOOSOBOWEJ, które nie figurują na wszystkich kaflach lokacji:

- 1 NUMER** – ma znaczenie podczas drugiej części rundy.
- 2 NAZWA I TYP EFEKTU** – ⚡ **NATYCHMIASTOWY EFEKT** (zielony sztandar) lub ⌚ **OPÓŹNIONY EFEKT** (czerwony sztandar).
- 3 DODATKOWE INSTRUKCJE** – informują, w jaki sposób należy przygotować kafel lokacji na początku rundy.
- 4 POLE KART** – miejsce na karty kładzione w trakcie Fazy Przygotowań.
- 5 POLA POMOCNIKÓW** – miejsca (w liczbie od 1 do 4), na których można położyć pomocników.
- 6 OPIS DZIAŁANIA EFEKTU** – podsumowuje działanie efektu.
- 7 UŻYWANE W WERSJI JEDNOOSOBOWEJ** – taka ikona oznacza, że lokacja może być stosowana w rozgrywce jednoosobowej (szczegóły na stronie 19).

UWAGA: Na niektórych kaflach lokacji wybrane pola pomocników są niedostępne w przypadku rozgrywki, w której uczestniczy mniej niż czterech graczy. Zabronione jest kładzenie pomocników na polach, które są oznaczone liczbą wyższą od liczby graczy.

B) UMIESZCZANIE POMOCNIKÓW NA KAFLU SWOJEJ BIBLIOTEKI

Na kaflu twojej biblioteki znajdują się trzy pola pomocników, oznaczone ikonami Domku i ⚡ **NATYCHMIASTOWEGO EFEKTU**, na których można umieszczać tylko pomocników gracza, do którego należy dany kafel. Jeżeli kładziesz pomocnika na takim polu, możesz wykonać jedną z dwóch akcji zwanych Domowymi:

1. **DOBRAĆ JEDNĄ KARTĘ** ze stosu

ALBO

2. **UMIEŚCIĆ JEDNĄ KARTĘ** z ręki **NA PÓŁCE**.

OPIS KAFLA BIBLIOTEKI



Kafle bibliotek zawierają informacje wyszczególnione poniżej. Wyjątek stanowi sekcja **UŻYWANE W WERSJI JEDNOOSOBOWEJ**, która nie figuruje na wszystkich kaflach bibliotek.

- 1 ZAKŁADKA** – podaje łączną liczbę kart z książkami, których tytuły rozpoczynają się na określonej literę.
- 2 NAZWA** – prezentuje nazwę biblioteki.
- 3 SPECJALIZACJA BIBLIOTEKI** – pod spodem umieszcza się kartę katalogową, która przypomina o specjalizacji biblioteczki.
- 4 POLA POMOCNIKÓW** – trzy miejsca, na których kładzie się pomocników.
- 5 UŻYWANE W WERSJI JEDNOOSOBOWEJ** – taka ikona oznacza, że lokacja może być stosowana w rozgrywce jednoosobowej (szczegóły na stronie 19).
- 6 OPIS AKCJI DOMOWEJ** – dokładne informacje związane z tym typem akcji.
- 7 OPIS ZDOLNOŚCI STARSZEGO POMOCNIKA** – szczegółowy opis zdolności starszego pomocnika.

III. FAZA ROZPATRYWANIA EFEKTÓW

Faza Rozpatrywania Efektów następuje po rozmieszczeniu przez graczy wszystkich pomocników. Podczas tej fazy wszystkie lokacje są rozpatrywane **W KOLEJNOŚCI NUMERYCZNEJ**, zaczynając od **CHATY WRÓŻBITY** oznaczonej numerem 1 w lewym górnym rogu. Rozpatrywanie lokacji wymaga podjęcia następujących kroków:

- Jeżeli lokacja ma ikonę ⌚ **OPÓŹNIONY EFEKT**, właśnie teraz następuje rozpatrywanie tego efektu zgodnie z opisem jego działania.
- Odrzucenie niewybranych kart, znajdujących się na tej lokacji.
- Powrót wszystkich pomocników z danej lokacji, do graczy ich kontrolujących.

IV. FAZA CZYSZCZENIA

Po rozpatrzeniu wszystkich lokacji, znajdźcie poniżej planszy miasta kafel, który jest pierwszym według kolejności numerycznej i umieśćcie go w dolnej części planszy miasta w sekcji nazwanej Stałe Lokacje. Lokacja ta będzie dostępna w każdej kolejnej rundzie, aż do końca gry. Na końcu pierwszej rundy **CHATA WRÓŻBITY** będzie pierwszą lokacją według kolejności numerycznej i dlatego od drugiej rundy stanie się lokacją zawsze dostępną.

UWAGA: Stałe lokacje nie są brane pod uwagę w trakcie liczenia kafla lokacji rozłożonych poniżej planszy miast, które odbywa się na początku Fazy Przygotowań. Dzięki temu w każdej kolejnej rundzie będzie dostępny jeden kafel lokacji więcej w porównaniu z rundą poprzednią.

Następnie połóżcie pozostałe w tej rundzie kafle lokacji z boku, awersem do góry na stosie kafli odrzuconych. Jeżeli stos lokacji się wyczerpie, potasujcie wszystkie odrzucone lokacje i ułóżcie je w zakrytym stosie.

Na koniec usuńcie pozostałych pomocników z pól waszych bibliotek i sprawdźcie, czy którykolwiek gracz posiada wymaganą liczbę kart książek na półkach, umożliwiającą rozpoczęcie Finałowej Rundy. Liczba ta zależy od liczby graczy i jest podana poniżej:

2 GRACZY	3 GRACZY	4 GRACZY
16 KART	14 KART	12 KART

Jeśli Finałowa Runda się nie rozpoczęła, przejdźcie do kolejnej rundy i zaczniście ją od Fazy Przygotowań.

FINAŁOWA RUNDA I PODLICZANIE PUNKTÓW

Finałowa Runda jest przeprowadzana w ten sam sposób, jak każda inna runda gry. Wyróżnia ją jedynie fakt, że jest ostatnią rundą gry. Po Fazie Rozpatrywania Efektów gracz szczytający się najstaranniejszym charakterem pisma zostaje mianowany przez Burmistrza Urzędowym Inspektorem. Osoba ta, wypełniając Formularz Kontrolny Zasobów Bibliotecznych B-7c, dokonuje podsumowania punktów w następujących krokach:

UWAGA: Pamiętajcie, że przed rozpoczęciem kontroli, macie prawo obrócić dowolną liczbę kart książek, znajdujących się na półkach waszej biblioteczki, aby uzyskać korzystniejszy wynik.

A1 KONTROLA KOLEJNOŚCI ALFABETYCZNEJ

Każdy gracz sprawdza biblioteczkę przeciwnika siedzącego po jego prawej stronie. Zaczynając od karty znajdującej się w lewym górnym rogu najwyższej półki i sprawdzając po kolei, aż do najniższej półki, zakrywa każdą kartę, która nie spełnia wymogu kolejności alfabetycznej i numerycznej.

A2 SPIS KATALOGOWY

Następnie Urzędowy Inspektor wymienia kolejno nazwy sześciu katalogów, a gracze podają liczbę książek z danego katalogu na swoich półkach. Inspektor zapisuje podane wyniki w formularzu.

B1 DODATKOWE PUNKTY ZA STABILNOŚĆ PÓLEK

Każdy gracz sprawdza, ile kart wchodzi w skład największego prostokątnego zbioru, którego dolną podstawą są karty książek umieszczone na najniższej półce. Każda karta z takiego zbioru jest warta **1 PUNKT**. Boki i podstawy prostokąta muszą się składać co najmniej z dwóch kart.

B2 WYRÓŻNIENIE ZA LICZBĘ DZIEŁ WYBITNYCH

Urzędowy Inspektor zakreśla wiersz tabeli, w którym znajduje się katalog, odpowiadający karcie leżącej na polu Dzieła Wybitne na planszy miasta. Gracz zajmujący w tej kategorii pierwsze miejsce otrzymuje **15 PUNKTÓW**, gracz na drugiej pozycji – **9 PUNKTÓW**, a plasujący się na trzeciej – **4 PUNKTY**. W przypadku remisu pomiędzy przynajmniej dwoma graczami, sumowane są punkty za aktualnie rozpatrywane i kolejne niższe miejsce (jeśli jest to możliwe) i są one rozdzielane sprawiedliwie pomiędzy wszystkich remisujących graczy, zaokrąglając wynik w górę.

B3 PUNKTY UJEMNE ZA KSIĘGI ZAKAZANE

Urzędowy Inspektor zakreśla falistą linią wiersz tabeli, w którym znajduje się katalog, odpowiadający karcie leżącej na polu Księgi Zakazane na planszy miasta. Każdy gracz, który posiada w swojej bibliotece Księgi Zakazane, otrzymuje **MINUS 1 PUNKT** za każde takie dzieło.

B4 DODATKOWE PUNKTY ZA RÓŻNORODNOŚĆ KATALOGOWĄ

Urzędowy Inspektor sprawdza, z którego katalogu gracz ma najmniej książek (pomijając Księgi Zakazane) i mnoży ich liczbę przez **3 PUNKTY**, aby przyznać dodatkowe punkty za różnorodność katalogową.

B5 UJAWNIENIE SPECJALIZACJI BIBLIOTEKI I PRYZNANIE PUNKTÓW

Każdy gracz odkrywa swoją kartę katalogową i otrzymuje **2 PUNKTY** za każdą książkę z jego biblioteki, która należy do danego katalogu.

= PODSUMOWANIE PUNKTÓW UZYSKANYCH W „DZIALE B”

Na koniec, Urzędowy Inspektor sumuje po kolei wyniki uzyskane przez wszystkich graczy w dziale B. **Gracz, który zgromadził największą liczbę punktów, wygrywa!**

ROZPATRYWANIE REMISÓW

Jeśli dwóch lub więcej graczy zdobyło tę samą liczbę punktów, wygrywa remisujący gracz posiadający w swojej bibliotece największą liczbę książek. Jeżeli nadal jest remis, zwycięża ten z graczy, który ma najmniej kart w ręku. Jeśli to nadal nie rozstrzyga sprawy, wygrywa gracz posiadający najmniejszą liczbę Ksiąg Zakazanych. W przypadku dalszego remisu zwycięzcą jest remisujący gracz, który jako pierwszy skończy czytać dowolną książkę.

...cz, który jako pierwszy skończy czytać dowolną książkę.

EX LIBRIS

FORMULARZ KONTROLNY ZASOBÓW BIBLIOTECZKI B-7C

WYPEŁNIA URZĘDOWY INSPEKTOR WYZNACZONY PRZEZ BURMISTRZĄ

RÓŻA

ERYK

ADAM

DARIA

A1 KONTROLA KOLEJNOŚCI ALFABETYCZNEJ

✓

✓

✓

✓

A2

PLUGAWY KODEKS

2

3

6

9

NIEWIARYGODNA BELETRYSTYKA

12

7

3

10

TOMY HISTORYCZNE

5

9

6

7

POTWORNE PORADNIKI

6

6

9

7

ENCYKLOPEDIA I SŁOWNIKI

7

6

4

9

ZAKŁĘCIA I MIKSURY

6

5

9

1

B1 DODATKOWE PUNKTY ZA STABILNOŚĆ PÓLEK

8

12

10

9

B2 WYRÓŻNIENIE ZA LICZBĘ DZIEŁ WYBITNYCH

9

4

0

15

B3 PUNKTY UJEMNE ZA KSIĘGI ZAKAZANE

-2

-3

-6

-9

B4 DODATKOWE PUNKTY ZA RÓŻNORODNOŚĆ KATALOGOWĄ

15

15

9

3

B5 UJAWNIENIE SPECJALIZACJI BIBLIOTEKI I PRYZNANIE PUNKTÓW

12

18

18

20

= PODSUMOWANIE PUNKTÓW UZYSKANYCH W „DZIALE B”

42

46

31

38

• ROZSTRZYGANIE WYMOGÓW: 1) NAJWIĘCEJ KSIĄŻEK W BIBLIOTECE > 2) NAJWIĘCEJ KART NA REZERW > 3) NAJWIĘCEJ KSIĄŻEK ZAKAZANYCH

BIBLIOTECZKA ERYKA



BIBLIOTECZKA RÓŻY



BIBLIOTECZKA DARII

PRZYKŁAD: Na końcu rozgrywki czteroosobowej Eryk wygrywa, uzyskując wynik 46 punktów! Sukces zawdzięcza niezwykle stabilnym półkom, trzeciemu miejscu w kategorii Dzieła Wybitne, optymalnej różnorodności katalogowej księgozbioru i konsekwentnemu zbieraniu książek, które odpowiadają jego specjalizacji.

BIBLIOTECZKA ADAMA



OPIS LOKACJI



NATYCHMIASTOWY EFEKT – Najpierw dobierz liczbę kart równą liczbie rozmieszczonych przez ciebie pomocników, łącznie z pomocnikiem, który aktywował tę lokację. Następnie, przejmij znacznik pierwszego gracza. Jeśli miałeś wcześniej ten znacznik, zachowaj go.

UWAGA: Duch nie może odwiedzić **CHATY WRÓŻBITY**.



NATYCHMIASTOWY EFEKT – Wymień jedną kartę z ręki na jedną kartę z pola kart **GIEŁDY KSIĄŻEK UŻYWANYCH**. Kartę tę możesz natychmiast umieścić na półce swojej biblioteki.

UWAGA: Odwiedzanie **GIEŁDY KSIĄŻEK UŻYWANYCH** nie przynosi korzyści, jeśli nie masz w ręku żadnej karty lub jeśli nie ma żadnych kart na polu kart **GIEŁDY KSIĄŻEK UŻYWANYCH**.



Jeśli umieszczasz pomocnika w **DOMU AUKCYJNYM**, wybierasz jedno z czterech pól licytacji. W sytuacji, gdy dowolne pole jest zajęte przez innego pomocnika, nawet należącego do ciebie, **MUSISZ** wybrać pole z wyższą liczbą. Pamiętaj, że niemożliwym jest przebicie pola z czwórką. Zwróć pomocnika, z pola o niższej wartości, jego właścicielowi. Gracz ten będzie mógł skorzystać z tego pomocnika w kolejnej turze obecnej rundy.

OPÓŹNIONY EFEKT – Odrzuć z ręki liczbę kart odpowiadającą liczbie na polu licytacji, które zajmuje twój pomocnik i weź trzy karty z **DOMU AUKCYJNEGO**. Możesz natychmiast umieścić na półce swojej biblioteki dowolną liczbę właśnie zdobytych kart.

UWAGA: Odwiedzanie **DOMU AUKCYJNEGO** nie przynosi korzyści, jeśli nie masz na ręku odpowiedniej liczby kart lub jeśli nie ma żadnych kart na polu kart **DOMU AUKCYJNEGO**.



NATYCHMIASTOWY EFEKT – Odrzuć jedną lub więcej kart z ręki i/lub twojej biblioteki, a następnie umieść w swojej bibliotece maksymalnie dwie karty z ręki.



NATYCHMIASTOWY EFEKT – Najpierw weź kartę z pola kart **MIEJSKIEGO DOMU KULTURY**. Następnie, jeśli na polu kart **MIEJSKIEGO DOMU KULTURY** została karta/karty, przekaz jedną z nich dowolnemu przeciwnikowi. Możecie umieścić na półce swoich bibliotek dowolną kartę/dowolne karty uzyskane dzięki akcji w **MIEJSKIM DOMU KULTURY**.

UWAGA: Odwiedzanie **MIEJSKIEGO DOMU KULTURY** nie przynosi korzyści, jeśli nie ma żadnych kart na polu kart **MIEJSKIEGO DOMU KULTURY**.



NATYCHMIASTOWY EFEKT – Odrzuć dowolną liczbę kart z ręki (możesz odrzucić o kart), a następnie dobierz o jedną kartę więcej niż odrzuciłeś. Możesz umieścić jedną z tych kart na półce swojej biblioteki.



NATYCHMIASTOWY EFEKT – Rozpoczynając od aktywnego gracza i postępując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz mający pomocnika w **JASKINI HAZARDU** podaje dowolną nazwę katalogu, przy czym nazwy te nie mogą się powtarzać. Aktywny gracz odkrywa cztery karty ze stosu. Gracz, którego nazwa katalogu ma najwięcej odpowiadających książek na dobranych właśnie kartach, wygrywa licytację i bierze na ręke karty z książkami z podanego przez niego katalogu tematycznego. Pozostałe odkryte karty są odrzucane. Zwycięzca licytacji może umieścić w bibliotece tyle otrzymanych kart, ilu graczy ma swojego pomocnika w **JASKINI HAZARDU**.

UWAGA: W przypadku remisu pomiędzy aktywnym graczem, a innym graczem, wygrywa aktywny gracz. Jeżeli aktywny gracz nie jest jednym z remisujących, wygrywa gracz będący najbliższym graczem aktywnego, patrząc przeciwnie do ruchu wskazówek zegara.

PRZYKŁAD: Anita umieszcza pomocnika w **JASKINI HAZARDU**, w której Szymon i Sara ulokowali wcześniej po jednym pomocniku. Anita wybiera Niewiarygodną beletrystykę, Szymon – Zaklęcia i mikstury, a Sara – Plugawe kodeksy.

Anita odkrywa 4 karty ze stosu. Znajdują się na nich 4 książki z katalogu Niewiarygodna beletrystyka, 5 z katalogu Zaklęcia i mikstury oraz są tam 3 Plugawe kodeksy. Licytację wygrywa Szymon i bierze na ręke wszystkie karty, na których znajdują się książki z katalogu Zaklęcia i mikstury, natomiast pozostałe karty odrzuca. Może umieścić na półkach swojej biblioteczki 3 karty, ponieważ łącznie 3 graczy położyło pomocników w **JASKINI HAZARDU**.

Gdyby w opisanym powyżej przypadku były 4 książki z katalogu Zaklęcia i mikstury, Anita wygrałaby licytację, gdyż doszłoby do remisu, a ona jest aktywnym graczem.



NATYCHMIASTOWY EFEKT – Możesz wykonać następujące akcje, każdą z nich raz, w dowolnej kolejności:

- A) Zabierz jednego z pomocników, którego wcześniej umieściłeś, z pola pomocników dowolnej lokacji i połóż go na dowolnym pustym polu akcji na kaflu twojej biblioteki. Pomocnik ten może wykonać jedną z dostępnych na tym kaflu akcji Domowych.
- B) Zamień jedną kartę z twojej biblioteki na kartę z ręki **ALBO** zamień miejscami karty w twojej bibliotece, **ALBO** usuń jedną kartę z biblioteki, by następnie ponownie ją umieścić w bibliotece.



NATYCHMIASTOWY EFEKT – Odrzuć dowolną liczbę kart z ręki i/lub biblioteki. Policz, ile ikon katalogowych na odrzuconych kartach odpowiada jednej z ikon katalogowych karty, która znajduje się na polu kart **KOLEKCJONERA KSIĄŻEK**. Podziel otrzymaną liczbę przez dwa i dobierz tyle kart, ile wyniesie wynik tego dzielenia, zaokrąglając w dół. Możesz umieścić w bibliotece maksymalnie dwie ze zdobytych w tej akcji kart.



NATYCHMIASTOWY EFEKT – Weź jedną kartę z pola kart **KSIEGARZA**. Możesz ją umieścić na półce swojej biblioteki.

UWAGA: Odwiedzanie **KSIEGARZA** nie przynosi korzyści, jeśli nie ma żadnych kart na polu kart **KSIEGARZA**



OPÓŹNIONY EFEKT – Podaj nazwę katalogu, a następnie przeszukaj stos kart odrzuconych. Weź jedną dowolną kartę zawierającą książkę pochodzącą z tego katalogu. Jeżeli w stosie kart odrzuconych nie ma żadnej karty z książką należącą do tego katalogu, odchodzisz z pustymi rękoma. Kartę, którą wzięłeś w wyniku tej akcji, możesz umieścić na półce swojej biblioteki.

UWAGA: Odwiedzanie **WYSYPISKA ŚMIECI** nie przynosi korzyści, jeśli stos kart odrzuconych jest pusty.



OPÓŹNIONY EFEKT – Gracz, którego pomocnik zajmuje pierwsze pole w **PIWIARNI** odkrywa dwa razy więcej kart ze stosu niż jest pomocników na kaflu **PIWIARNI**. Ten sam gracz wybiera jedną z odkrytych kart, następnie kartę wybiera drugi w kolejności gracz itd., aż wszystkie odkryte karty zostaną zabrane. Gracze mogą umieścić dowolną liczbę zdobytych w tej akcji kart w swojej bibliotece.



NATYCHMIASTOWY EFEKT – Podaj nazwę katalogu, a następnie przejrzyj wszystkie zakryte karty na polu kart **TAJEMNICZEJ CHATY** w taki sposób, aby inni gracze ich nie widzieli. Odkryj i weź dowolną liczbę kart, które mają podaną przez ciebie ikonę katalogową. Pozostałe karty odłóż zakryte na miejsce. Możesz umieścić na półce swojej biblioteki jedną z właśnie zdobytych kart.

UWAGA: Odwiedzanie **TAJEMNICZEJ CHATY** nie przynosi korzyści, jeśli nie ma żadnych kart na polu kart **TAJEMNICZEJ CHATY**.



NATYCHMIASTOWY EFEKT – Weź jedną kartę z pola kart **TARGU STAROCI**. Weź dodatkową kartę jeżeli w tej lokalizacji znajduje się inny pomocnik (nawet twój własny). Wszystkie karty zdobyte w tej lokacji mogą być umieszczone w twojej bibliotece.

UWAGA: Odwiedzanie **TARGU STAROCI** nie przynosi korzyści, jeśli nie ma żadnych kart na polu kart **TARGU STAROCI**.



NATYCHMIASTOWY EFEKT – Przesuń jednego z pomocników, którego już wcześniej umieściłeś, z pola akcji Domowej na inne pole pomocnika na kaflu lokacji zajęte przez pomocnika innego gracza. Zwróć pomocnika, który został usunięty ze swojego pola, odpowiedniemu graczowi. Ten gracz może go umieścić na na innym polu w kolejnej turze obecnej rundy. Jeśli ta lokacja ma ikonę **NATYCHMIASTOWY EFEKT**, rozpatrz ten efekt.

UWAGA: Odwiedzanie **GILDII POMOCNIKÓW** nie przynosi korzyści, jeśli nie masz żadnego pomocnika na polach pomocników na kaflu twojej biblioteki.



NATYCHMIASTOWY EFEKT – Wszyscy twoi przeciwnicy, zgodnie z kolejnością graczy, odrzucają jedną kartę z ręki lub biblioteki i kładą ją odkrytą na polu kart **POBORCY PODATKOWEGO**. Następnie, ty możesz odrzucić z ręki lub biblioteki dowolną liczbę kart i wziąć z pola kart **POBORCY PODATKOWEGO** identyczną liczbę kart. Możesz umieścić w bibliotece dowolną liczbę kart, które wziąłeś z pola kart **POBORCY PODATKOWEGO**. Niewybrane przez ciebie karty pozostają na tej lokacji do końca aktualnej rundy.



NATYCHMIASTOWY EFEKT – Odkryj dowolną liczbę kart z ręki. Zgodnie z kolejnością graczy, pozostali gracze mogą wziąć jedną z tych kart na rękę lub umieścić ją w bibliotece albo spasować. Kontynuujcie, aż wszystkie karty zostaną wybrane lub wszyscy gracze spasują.

Za każdą odkrytą przez ciebie kartę, którą przeciwnicy wzięli na rękę lub umieścili w swoich bibliotekach, otrzymujesz dwie karty ze stosu, a następnie możesz umieścić w bibliotece jedną kartę z ręki.

UWAGA: Odwiedzanie **WYPRZEDAŻY GARAŻOWEJ** nie przynosi korzyści, jeśli nie masz żadnych kart na rękę.



NATYCHMIASTOWY EFEKT – Przesuń dowolny zestaw kart ustawionych obok siebie na jednej półce twojej biblioteki o dowolną liczbę miejsc, w dowolnym kierunku. Pamiętaj, że w żadnym momencie nie wolno ci rozdzielić biblioteki na dwa osobne zbiory książek ustawionych na półkach.

KOLEJNOŚĆ ROZPATRYWANIA EFEKTÓW

Jeżeli ustalenie prawidłowej kolejności rozpatrywania efektów różnych lokacji i/lub zdolności przynajmniej jednego starszego pomocnika sprawia trudność, należy kierować się poniższymi zasadami pierwszeństwa:

I. ROZPATRZ EFEKT KAFLA LOKACJI PRZED ROZPATRZENIEM ZDOLNOŚCI STARSZEGO POMOCNIKA

PRZYKŁAD: Efekt Gildii Pomocników umożliwia pomocnikowi odwiedzenie pustego pola pomocnika na kaflu lokacji odwiedzanej przez Bałwana, włącznie z polem, na którym Bałwan przebywa.

II. ZACZNIJ OD ROZPATRZENIA EFEKTU STARSZEGO POMOCNIKA, KTÓRY ZOSTAŁ UMIESZCZONY WCZEŚNIEJ

PRZYKŁAD 1: Jeśli Goblinski Szubrawiec odwiedza lokację, na której przebywa już Galaretowata Kostka, najpierw rozpatruje się efekt Galaretowatej Kostki (ponieważ odwiedziła lokację jako pierwsza), a potem efekt Goblinskiego Szubrawca.

PRZYKŁAD 2: Nie można postawić Ducha na tym samym polu pomocnika, na którym przebywa Bałwan, ponieważ zdolność Bałwana należy traktować jako nadrzędną w stosunku do zdolności Ducha.

UWAGA: W razie trudności z ustaleniem kolejności rozpatrywania efektów co najmniej dwóch starszych pomocników, pierwszeństwo działania określa się na podstawie długości przebywania na lokacji tzn. pierwszeństwo ma pomocnik przebywający na danej lokacji najdłużej, następnie ten, który odwiedził ją jako drugi itd.

OPIS BIBLIOTEK I STARSZYCH POMOCNIKÓW



GOBLIŃSKI SZUBRAWIEC: Kiedy Goblinski Szubrawiec odwiedza tę samą lokację, którą odwiedził przynajmniej jeden z twoich przeciwników, **przed rozpatrzeniem jakichkolwiek efektów**, możesz spróbować dokonać kradzieży. Wybierz jednego z przeciwników obecnych w tej lokacji i podaj nazwę katalogu. Przeciwnik musi ci oddać kartę zawierającą książkę z tego katalogu, jeżeli taką kartę posiada albo pokazać wszystkie karty z ręki, aby udowodnić, że nie ma karty spełniającej taki warunek. Powyższe działania podejmuje się wobec wszystkich przeciwników obecnych w tej lokacji. Wszystkie karty zdobyte w tej akcji można umieścić w bibliotece.



AUTOMATON: Kiedy Automaton odwiedza lokację albo twoją biblioteczkę, **przed rozpatrzeniem jakichkolwiek efektów**, możesz wykonać jedną akcję Domową za każdego twojego innego pomocnika obecnego w tej samej lokacji.



MUMIA: Kiedy Mumia umieszcza kartę książki w bibliotece, możesz zabalsamować tę kartę, kładąc ją na karcie wcześniej umieszczonej na półce biblioteczki lub pod taką kartą. Kartę znajdującą się na dole takiego stosu obraca się awersem do dołu, a ikony znajdujące się na niej nie są uwzględniane podczas liczenia punktów. Dozwolone jest posiadanie w bibliotece stosów składających się maksymalnie z dwóch kart. Na końcu gry każda zabalsamowana karta w twojej biblioteczce jest warta **2 PUNKTY**. Uzyskane w ten sposób punkty dodaje się do punktów za stabilność półek.

UWAGA: Jeżeli wierzchnia karta z jakichkolwiek powodów jest odrzucana, dolna karta nie jest już traktowana jak zabalsamowana, ale nadal pozostaje zakryta.



GALARETOWATA KOSTKA: Jeżeli pomocnik przeciwnika odwiedza tę samą lokację, co Galaretowata Kostka, **przed rozpatrzeniem jakichkolwiek efektów**, przeciwnik musi:

- A) oddać ci losową kartę z ręki
- ALBO
- B) pozwolić ci wykonać **OBIE** akcje Domowe.



WIELKA STOPA: Wielka Stopa może odwiedzać tylko lokacje, w których, nie ma pomocników innych graczy. Jeśli pomocnik innego gracza pojawia się w lokacji, w której przebywa Wielka Stopa, **przed rozpatrzeniem jakichkolwiek efektów lub zdolności**, możesz zabrać Wielką Stopę i umieścić ją ponownie w kolejnej turze obecnej rundy.



MÓL KSIĄŻKOWY: Jeżeli Mól Książkowy odwiedza pole akcji Domowej, możesz wykonać **OBIE** akcje Domowe. Następnie możesz powtórnie skorzystać z Mola Książkowego, odrzucając jedną kartę z ręki lub biblioteki.



DUCH: Duch nie może odwiedzać **CHATY WRÓŻBITY**, gdyż jest ona magicznie zabezpieczona przed nieproszonymi gośćmi.

Możesz umieszczać Ducha na polach lokacji posiadającej ikonę **⚡ NATYCHMIASTOWY EFEKT**, które są zajęte przez innych pomocników. W rezultacie Duch i pomocnik będą przebywać na tym samym polu jednocześnie. Po ustawieniu Ducha na zajęтым polu pomocnika, **przed rozpatrzeniem jakichkolwiek efektów lub zdolności**, dobierz jedną kartę ze stosu. Następnie, rozpatrz efekt lokacji. Nie możesz korzystać ze zdolności Ducha w lokacjach z ikoną **🕒 OPÓŹNIONY EFEKT**.



BALWAN: Tak długo jak Bałwan przebywa na polu lokacji posiadającej ikonę **⚡ NATYCHMIASTOWY EFEKT**, żaden inny pomocnik nie może odwiedzić tej lokacji.



GOLEM ZŁOMEK: Jeżeli GOLEM ZŁOMEK jest obecny w lokacji podczas **drugiego** kroku Fazy Rozstrzygania Efektów (patrz: str. 8), możesz wybrać po jednej z kart przeznaczonych do odrzucenia z każdej lokacji i albo wziąć je na rękę, albo umieścić w bibliotece. Zdolność Golema Złomka przestaje działać, po rozpatrzeniu lokacji, na której przebywa. W tym momencie zabierz znacznik Golema Złomka.



CZARNOKSIĘŻNIK: Kiedy Czarnoksiężnik umieszcza książkę w bibliotece, możesz przesunąć zestaw sąsiadujących ze sobą kart w dowolnym kierunku o jedno miejsce, a następnie umieścić nową kartę w nowopowstałym pustym miejscu. Możesz tymczasowo podzielić swoją bibliotekę na dwie części pod warunkiem, że po dodaniu nowej karty wszystkie zasady dotyczące umieszczania kart na półce będą zachowane.



WIEDŹMA: Kiedykolwiek Wiedźma zdobywa kartę z przynajmniej jedną Księgą Zakazaną, odkryj wierzchnią kartę ze stosu. Możesz wziąć albo zdobytą kartę, albo właśnie odkrytą kartę, a następnie odrzucić tę, której nie wybrałeś.



OGNISTY IMP: Kiedy Ognisty Imp odwiedza lokację z przynajmniej jedną kartą na polu kart, **przed rozpatrzeniem jakichkolwiek efektów, możesz:**

A) odrzucić jedną kartę z pola kart tej lokacji, aby wykonać jedną akcję Domową

ALBO

B) odrzucić **WSZYSTKIE** karty z pola kart tej lokacji, aby wykonać dwie akcje Domowe.

UWAGA: Jeśli na polu kart kafla lokacji znajduje się tylko jedna karta, możliwe jest tylko wybranie opcji **A**.

WARIANTY

Poniżej zaprezentowano sposoby urozmaicenia rozgrywki Ex Libris, aby sprostać różnorodnym preferencjom i oczekiwaniom graczy.

WARIANT DLA POCZĄTKUJĄCYCH

Jeśli w rozgrywcę uczestniczą dzieci lub gracze dopiero zaczynający przygodę z planszówkami, każdy z nich w trakcie przygotowań do gry dostaje trzech pomocników bibliotecznych oraz kafel zwykłej biblioteki.



Sugerujemy rozważenie usunięcia z gry następujących kafli lokacji: **DOM AUKCYJNY, JASKINIA HAZARDU, KLUB BIBLIOTEKARZA, KOLEKCJONER KSIĄŻEK, GILDIA POMOCNIKÓW** i **WYPRZEDAŻ GARAŻOWA**.

WARIANT POKOJOWY

Jeśli szukacie rozgrywki z ograniczoną liczbą sytuacji konfliktowych, w trakcie przygotowań do gry zalecamy usunięcie następujących kafli lokacji: **DOM AUKCYJNY, JASKINIA HAZARDU, GILDIA POMOCNIKÓW** oraz **POBORCA PODATKOWY**. Co więcej sugerujemy odrzucenie następujących kafli bibliotek: **ZAKAMARKI UMYŚŁU, CZELUŚCIE GŁĘBOKIEJ ZADUMY, IGLOO INFORMACJI** i **WULKANICZNA BIBLIOTEKA**.

WARIANT DŁUŻSZEJ ROZGRYWKI

Osobom zainteresowanym dłuższą rozgrywką, proponujemy zwiększenie liczby kart książek, które należy umieścić w swojej bibliotece, aby aktywować Finałową Rundę:

2 GRACZY	3 GRACZY	4 GRACZY
19 KART	17 KART	15 KART

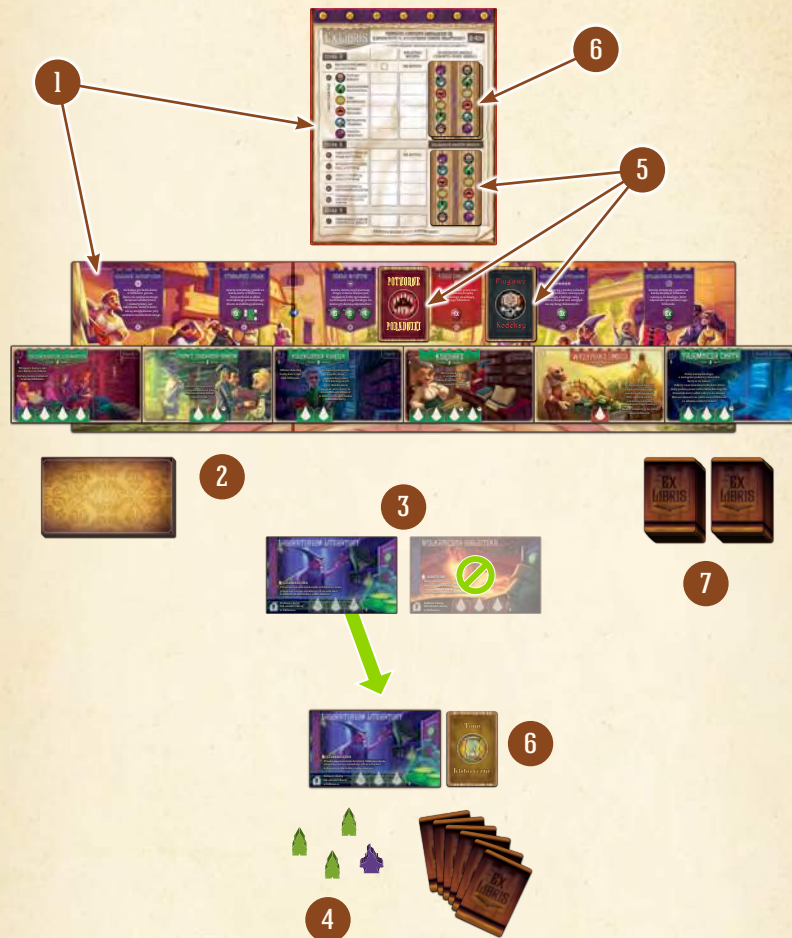
WARIANT JEDNOOSOBOWY

Wariant jednoosobowy składa się z pięciu rund, w których obowiązują standardowe zasady oraz poniższe zasadnicze modyfikacje. Celem gry nie jest rywalizacja z innymi kolekcjonerami książek, ale próba zdobycia uprawnień do wykonywania zawodu bibliotekarza. Zdobędziesz je pod warunkiem, że uzyskany przez ciebie wynik będzie wyższy od wyniku biblioteki miejskiej, którą reprezentuje stos kart odrzuconych.

WARIANT JEDNOOSOBOWY PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Umieść **PLANSZĘ MIASTA** na środku stołu, a obok **FORMULARZ KANDYDATA UBIEGAJĄCEGO SIĘ O UPRAWNIENIA DO WYKONYWANIA ZAWODU BIBLIOTEKARZA S-42A**.
- 2 Znajdź 10 kafli lokacji z ikoną gнома, znajdującą się pod ich numerem. Odłóż 8 pozostałych kafli lokacji, bez ikony gнома, do pudełka: te kafle nie są używane w wariantcie jednoosobowym. Potasuj 10 kafli z ikoną gнома i ułóż 6 z nich na dolnej części planszy miasta (będą nieznacznie wystawać za planszę). Z pozostałych 4 kafli utwórz jeden zakryty stos i połóż go obok planszy miasta.
- 3 Znajdź 7 kafli bibliotek z ikoną gнома, znajdującą się po prawej stronie pół pomocników. Odłóż 5 pozostałych kafli bibliotek, bez ikony gнома, do pudełka: te kafle nie są używane w wariantcie jednoosobowym. Potasuj kafle bibliotek z ikoną gнома i wylosuj 2 z nich. Wybierz 1 z tych 2 kafli, a niewybrany odłóż do pudełka.
- 4 Wybierz starszego pomocnika, który odpowiada wybranej przez ciebie bibliotece, a także trzech pomocników bibliotecznych w wybranym kolorze.
- 5 Potasuj karty katalogowe i połóż jedną z nich awersem do góry na polu **DZIEŁA WYBITNE** na planszy miasta, a drugą, również awersem do góry, na polu **KSIEGI ZAKAZANE**. Następnie, połóż, bez podglądania, jedną **ZAKRYTĄ** kartę na polu **Specjalizacja Biblioteki Miejskiej**, znajdującym się na Formularzu kandydata ubiegającego się o uprawnienia do wykonywania zawodu bibliotekarza S-42a.
- 6 Wylosuj 1 z pozostałych kart katalogowych – to specjalizacja twojej biblioteczki. Pozostałe 2 karty katalogowe połóż, bez podglądania, **ZAKRYTE** w górnej sekcji Formularza S-42a.
- 7 Dokładnie potasuj **KARTY KSIĄŻEK** i dobierz 6 z nich. Będą to twoje karty startowe. Pozostałe karty podziel na 2 mniej więcej równe zakryte stosy i połóż obok planszy. Jest to talia kart książek.

PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA GRY DO WARIANTU JEDNOOSOBOWEGO



WARIANT JEDNOOSOBOWY, PRZEBIEG RUNDY

Runda wariantu jednoosobowego również składa się z czterech faz, których przebieg jest wzbogacony kilkoma nieznacznymi modyfikacjami:

- I. FAZA PRZYGOTOWAŃ
- II. FAZA UMIESZCZANIA
- III. FAZA ROZPATRYWANIA EFEKTÓW
- IV. FAZA CZYSZCZENIA

I. FAZA PRZYGOTOWAŃ

W odróżnieniu od zasad przeznaczonych dla rozgrywki wieloosobowej, w wariantcie jednoosobowym nie odkrywa się kafli lokacji podczas Fazy Przygotowań, ale co rundę odrzuca się pewną liczbę kart z talii kart książek.

Liczba kart, które muszą zostać odrzucone, zależy od poziomu trudności, na który się zdecydujesz. Zalecamy zacząć od poziomu dla początkujących, dopóki dobrze nie zapoznasz się ze zmianami wprowadzonymi do wariantu jednoosobowego.

POZIOM TRUDNOŚCI	LICZBA KART ODRZUCANYCH CO RUNDĘ
POCZĄTKUJĄCY	1
ŁATWY	2
AMBITNY	3
TRUDNY	4
BARDZO TRUDNY	5
PRAWIE NIEOSIĄGALNY	6
NIEOSIĄGALNY	7

Możesz przeglądać karty książek w trakcie ich odrzucania, ale nie możesz zaglądać do stosu kart odrzuconych. Odkryta jest jedynie wierzchnia karta stosu kart odrzuconych.

Następnie, zastosuj się do instrukcji dotyczących przygotowania rundy, które są umieszczone na odkrytych kaflach lokacji, zgodnie z zasadami obowiązującymi w rozgrywcę wieloosobowej.

UWAGA: Na początku **DRUGIEJ** i **CZWARTEJ** rundy, **PRZED** odrzuceniem kart książek, odkryj jedną z kart katalogowych leżących w górnej sekcji Formularza S-42a. Odrzuć tę kartę do pudełka. To pomoże ci wydedukować, jaka jest specjalizacja biblioteki miejskiej w tej rozgrywcę.

II. FAZA UMIESZCZANIA

Faza Umieszczania przeprowadzana jest zgodnie z regułami obowiązującymi w rozgrywcę wieloosobowej. Wyjątek stanowi zasada mówiąca, że **W DOWOLNYM MOMENCIE GRY TYLKO JEDEN Z TWOICH POMOCNIKÓW MOŻE BYĆ OBECNY NA TYM SAMYM KAFLU LOKACJI**.

III. FAZA ROZPATRYWANIA EFEKTÓW

Po rozłożeniu wszystkich czterech pomocników, rozpatrz lokacje, stosując zasady obowiązujące w rozgrywce wieloosobowej.

IV. FAZA CZYSZCZENIA

Po rozpatrzeniu wszystkich lokacji **MUSISZ WYBRAĆ DWA KAFLE LOKACJI I USUNĄĆ JE Z GRY**. Odłóż je do pudełka, a następnie dobierz nowy kafel lokacji z zakrytego stosu i połóż go na planszy miasta. W ten sposób w każdej kolejnej rundzie będzie o jeden kafel lokacji mniej.

PIERWSZA RUNDA	DRUGA RUNDA	TRZECIA RUNDA	CZWARTA RUNDA	PIĄTA RUNDA
6 LOKACJI	5 LOKACJI	4 LOKACJE	3 LOKACJE	2 LOKACJE

Na końcu piątej rundy, po odrzuceniu wszystkich kafli lokacji, gra się kończy. Zaciśnij mocno kciuki i przejdź do zakończenia gry i podliczania punktów.

ZAKOŃCZENIE GRY I PODLICZANIE PUNKTÓW

Najpierw **ODRZUĆ Z RĘKI WSZYSTKIE KARTY**. Następnie, ułóż karty ze stosu kart odrzuconych w formie kilku kolumn, co umożliwi ci szybkie lokalizowanie i sprawne liczenie poszczególnych ikon katalogowych (patrz: str. 22). Używając Formularza kandydata ubiegającego się o uprawnienia do wykonywania zawodu bibliotekarza S-42a, ustal ostateczny wynik.

UWAGA: Pamiętaj, że biblioteka miejska jest reprezentowana przez **CAŁY STOS KART ODRZUCONYCH**. Rozłóż karty z tego stosu tak, abyś mógł szybko znaleźć poszczególne ikony katalogowe.

A1 KONTROLA KOLEJNOŚCI ALFABETYCZNEJ

Sprawdź kolejność alfabetyczną swojej biblioteczki według standardowych zasad. Biblioteka miejska **NIE PRZEPROWADZA** kontroli poprawności alfabetycznej. Spodziewa się za to, że w twojej bibliotece będzie chaos.

A2 SPIS KATALOGOWY

Następnie, przeanalizuj zarówno swoje zasoby, jak i biblioteki miejskiej pod kątem poszczególnych katalogów i zapisz uzyskane wyniki.

B1 DODATKOWE PUNKTY ZA STABILNOŚĆ PÓLEK

Skontroluj stabilność półek zgodnie ze standardowymi zasadami. Kontroli tej nie przeprowadza się w bibliotece miejskiej. Lata zaniedbań doprowadziły do stanu, w którym na podłodze leżą ogromne i nieuporządkowane stosy książek.

B2 WYRÓŻNIENIE ZA LICZBĘ DZIEŁ WYBITNYCH

Zakreśl wiersz tabeli, w którym znajduje się katalog, odpowiadający karcie leżącej na polu Dzieła Wybitne na planszy miasta. Jeżeli wygrywasz w tej kategorii, otrzymujesz **15 PUNKTÓW**. Natomiast jeśli wygrywa biblioteka miejska, ona otrzymuje 15 punktów. Nie przewidziano żadnej nagrody za zajęcie drugiego miejsca w tym wariantcie. Ponadto, **biblioteka miejska zawsze wygrywa remis**y.

B3 PUNKTY UJEMNE ZA KSIĘGI ZAKAZANE

Zakreśl falistą linią wiersz tabeli, w którym znajduje się katalog, odpowiadający karcie leżącej na polu Księgi Zakazane na planszy miasta. Za każdą posiadaną w swojej biblioteczce Księgę Zakazaną otrzymujesz **MINUS 1 PUNKT**. To samo dotyczy biblioteki miejskiej.

B4 DODATKOWE PUNKTY ZA RÓŻNORODNOŚĆ KATALOGOWĄ

Sprawdź, który z katalogów jest najskromniej reprezentowany w twojej biblioteczce (z wyłączeniem Ksiąg Zakazanych) i przyznaj sobie **3 PUNKTY** za każdą książkę z tego katalogu. Postąp identycznie w przypadku biblioteki miejskiej.

B5 UJAWNIENIE SPECJALIZACJI BIBLIOTEKI I PRYZNANIE PUNKTÓW

Otrzymujesz **2 PUNKTY** za każdą książkę w biblioteczce, która odpowiada specjalizacji twojego księgozbioru. Następnie, sprawdź specjalizację biblioteki miejskiej i oblicz, ile punktów udało się jej zgromadzić.

= PODSUMOWANIE PUNKTÓW UZYSKANYCH W „DZIALE B”

Na koniec, zsumuj po kolei wyniki uzyskane w dziale B. Jeżeli uzyskałeś wyższy wynik od biblioteki miejskiej, **WYGRYWASZ**. W przypadku remisu lub uzyskania niższego wyniku, **PRZEGRYWASZ**.

BIBLIOTEKA MIEJSKA



PRZYKŁAD: Szymon zdecydował, że grając w wariant jednoosobowy, pominie poziom dla początkujących i wybrał poziom łatwy. Pomimo znakomitej stabilności półek i umiejętnemu „zapychaniu” biblioteki miejskiej Księgami Zakazanymi, zlekceważył potrzebę dbania o różnorodność katalogową, a do zdobycia dodatkowych punktów za Dzieła Wybitne zabrakło mu 4 Potwornych poradników. Niestety tym razem nie udało się zdobyć uprawnień do wykonywania zawodu bibliotekarza. Ale dzięki zdobytemu doświadczeniu kolejna rozgrywka powinna zakończyć się sukcesem!



BIBLIOTECZKA SZYMKA



Autor: Adam P. McIver
Producent: Scott Gaeta
Ilustracje: Jacqui Davis
Projekt graficzny: Adam P. McIver & Anita Osburn

Tekst polski: Anna Dudek-Polewka
Korekta: Robert Deninis, Merry
Dziękujemy za pomoc: Grzegorz Polewka, Łukasz Żelasko
Skład wersji polskiej: Maciej Mutwil, Aga Jakimiec

© 2017 RENEGADE GAME STUDIOS
© 2018 PORTAL GAMES
Wszelkie prawa zastrzeżone.

PORTAL GAMES
ul. św. Urbana 15
44-100 Gliwice
tel./fax +48 32 334 85 38
portal@portalgames.pl
www.portalgames.pl

www.2pionki.pl
www.facebook.com/2Pionki

Gra, instrukcja, ani ich fragmenty nie mogą być reprodukowane w jakiegokolwiek postaci bez pisemnej zgody Wydawcy.

Szanowny Kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym: portal@portalgames.pl.



EX LIBRIS

Z ZASOBÓW BIBLIOTECZNYCH:

