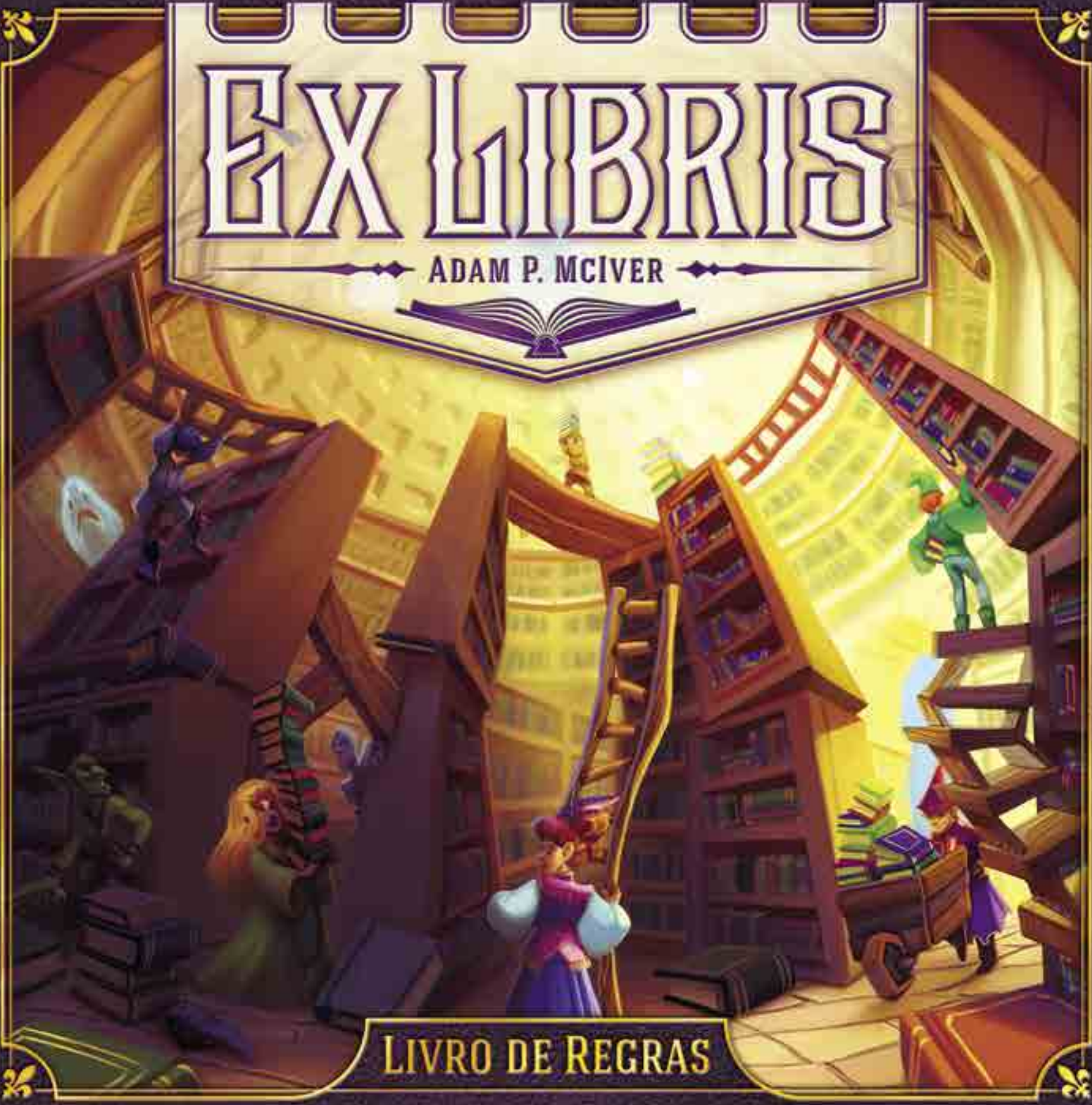


# EX LIBRIS

ADAM P. MCIVER



LIVRO DE REGRAS



# INTRODUÇÃO

Em Ex Libris, você é um colecionador de livros raros e valiosos em uma cidade próspera e fantástica. O Prefeito acaba de anunciar uma nova cadeira no Conselho da Cidade: a de **GRÃO BIBLIOTECÁRIO**. O prestigioso (e bem remunerado) cargo será concedido ao cidadão com a biblioteca mais extraordinária! Infelizmente, muitos dos seus amigos (estão mais para conhecidos, na verdade) colecionadores de livros também são candidatos.

Para superar a concorrência, você precisará expandir sua estante pessoal enviando seus fiéis assistentes para o vilarejo a fim de encontrar os volumes mais impressionantes. As fontes para os melhores livros são escassas, então você precisará vencer seus oponentes assim que elas surgirem — principalmente se eles têm a mesma especialidade que você em suas bibliotecas!

Você só tem alguns dias antes que a Fiscal Oficial do Prefeito venha julgar sua estante, então certifique-se de que seus assistentes cataloguem todos os seus livros a tempo! Ela é osso duro de roer e usará o Formulário Oficial de Fiscalização para dar uma nota à sua biblioteca com base em diversos critérios, incluindo ordem alfabética, estabilidade da estante, obras ilustres e variedade. E não pense que ela vai fechar os olhos para livros banidos pelo Conselho! Você precisará de um planejamento perspicaz, táticas ardilosas e talvez de um pouco de magia para superar seus oponentes e se tornar o Grão Bibliotecário!

# ÍNDICE

|                                   |   |                                     |    |
|-----------------------------------|---|-------------------------------------|----|
| Introdução .....                  | 1 | Fase de Deslocamento .....          | 7  |
| Componentes e Preparação .....    | 1 | Placas de Local .....               | 7  |
| Visão Geral do Jogo .....         | 3 | Placas de Biblioteca .....          | 8  |
| As Seis Categorias .....          | 3 | Fase de Resolução .....             | 8  |
| Anatomia da Carta de Livro .....  | 3 | Fase de Limpeza .....               | 8  |
| Catalogando Cartas .....          | 4 | Rodada Final e Pontuação .....      | 9  |
| Ordem Alfabética .....            | 4 | Exemplo de Pontuação .....          | 10 |
| Estabilidade da Estante .....     | 5 | Glossário de Locais .....           | 11 |
| Obras Ilustres .....              | 5 | Conflitos na Ordem de Efeitos ..... | 15 |
| Livros Banidos .....              | 5 | Glossário de Biblioteca             |    |
| Variedade de Categorias .....     | 6 | e Assistentes Especiais .....       | 16 |
| Especialidade da Biblioteca ..... | 6 | Variações .....                     | 19 |
| Visão Geral da Rodada .....       | 7 | Modo Solo .....                     | 19 |
| Fase de Preparação .....          | 7 | Créditos .....                      | 22 |

# COMPONENTES E PREPARAÇÃO

- 1 Coloque o **TABULEIRO DA CIDADE** no centro da mesa, próximo do **FORMULÁRIO OFICIAL DE FISCALIZAÇÃO DA BIBLIOTECA** (não mostrado).
- 2 Encontre a **PLACA DE LOCALIZAÇÃO** chamada **CABANA DO ADIVINHO** e coloque-a virada para cima abaixo do tabuleiro da cidade. Em seguida, embaralhe as 17 **PLACAS DE LOCALIZAÇÃO** restantes e coloque-as viradas para baixo em um monte ao lado do tabuleiro da cidade.
- 3 Dê o **TOKEN DE PRIMEIRO JOGADOR** ao jogador que adquiriu um livro mais recentemente.
- 4 Embaralhe as 12 **PLACAS DE BIBLIOTECA** e distribua duas para cada jogador. Em ordem anti-horária a partir do primeiro jogador, cada jogador escolhe uma placa de biblioteca e então descarta a outra placa de biblioteca do jogo.

**OBSERVAÇÃO:** Em uma partida de iniciantes, dê a cada jogador uma única placa de biblioteca. As bibliotecas básicas estão impressas no verso. (Veja a página 19 para mais detalhes sobre partidas de iniciantes.)

- 5 Cada jogador pega, dentre os 12 **ASSISTENTES ESPECIAIS** possíveis, o correspondente à sua biblioteca e mais dois **ASSISTENTES COMUNS** (na forma de gnomos) da cor de sua escolha. (Haverá um assistente comum de cada cor sobrando — eles são usados apenas nos modos solo e de iniciantes.)

**OBSERVAÇÃO:** Para uma partida de iniciantes, cada jogador fica com três assistentes comuns da cor de sua escolha.

- 6 Embaralhe as seis **CARTAS DE CATEGORIA**, coloque uma virada para cima no espaço de Obras Ilustres do tabuleiro da cidade e uma no espaço de Livros Banidos do tabuleiro.
- 7 Distribua, viradas para baixo, uma carta de categoria para cada jogador. Essa será a especialidade de sua biblioteca. Mantenha sua carta de categoria em segredo, colocando-a debaixo da sua placa de biblioteca, do lado direito. (Você pode olhar sua carta de categoria a qualquer momento.) Devolva as cartas de categoria restantes à caixa.
- 8 Embaralhe bastante as 152 **CARTAS DE LIVRO**, depois distribua seis para cada jogador. Essas serão suas cartas iniciais. Coloque as cartas de livros restantes em dois montes iguais perto do tabuleiro, ao alcance de todos os jogadores. Esse será o baralho de compras.



# VISÃO GERAL DO JOGO

Ex Libris é jogado em uma série de rodadas nas quais os jogadores se revezam enviando assistentes para adquirir livros para suas estantes. Você deve tentar garantir que os seus livros estejam em ordem alfabética, em prateleiras estáveis, com mais obras ilustres que seus adversários, com a menor quantidade possível de livros banidos, uma variedade bem equilibrada de categorias, e a maior quantidade possível de especialidades da sua biblioteca.

## O BÁSICO

Há muito o que administrar se você quer se tornar o Grão Bibliotecário, mas não se preocupe, você é capaz! Primeiro vamos falar sobre os livros.

Os 510 livros únicos no jogo estão distribuídos em 152 cartas e divididos em seis categorias.

### AS SEIS CATEGORIAS



Códices Corrompidos



Ficções Fantásticas



Volumes Históricos



Manuais de Monstros



TEXTOS DE REFERÊNCIA



FEITIÇOS E POÇÕES

**OBSERVAÇÃO:** As seis categorias são divididas de forma igualitária no baralho de cartas de livros, com cada categoria aparecendo 85 vezes.

## ANATOMIA DA CARTA DE LIVRO



A parte de cima de cada carta de livro te proporciona quatro importantes informações:

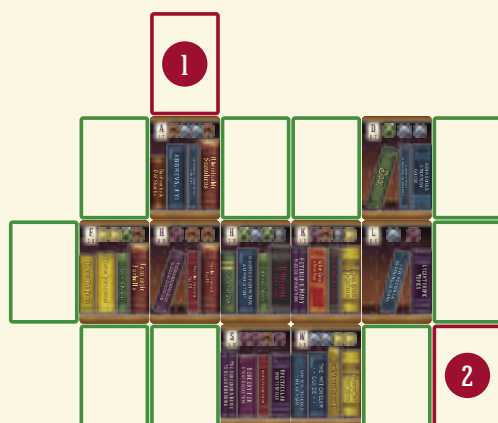
- 1 **LETRA** - Aqui você pode ver a primeira letra dos títulos de cada livro na carta.
- 2 **ORDEM NUMÉRICA** - Aqui se especifica a ordem em que devem ficar as cartas entre aquelas que têm a mesma letra inicial.
- 3 **QUANTIDADE POR LETRA** - O segundo número no emblema te lembra o número total de cartas de livros com a mesma letra inicial.
- 4 **ÍCONES DE CATEGORIA** - Cada carta possui de dois a quatro ícones de categoria, os quais correspondem aos tipos de livros.

**NOTA DO DESENVOLVEDOR:** Todas as informações essenciais para jogar estão na parte de cima da carta, assim você pode organizar sua mão com facilidade. Você PODERIA jogar ignorando completamente as brilhantes ilustrações e títulos dos livros, mas certamente você perderia alguns trocadilhos maravilhosos. Se você odeia trocadilhos, paródias, piadas e humor de forma geral, sinta-se à vontade para focar somente na parte de cima.

## CATALOGANDO CARTAS

Para adicionar livros à sua estante, você catalogará cartas, o que pode ser feito das várias maneiras descritas mais adiante neste livro de regras. Independentemente da fonte, você sempre deve seguir essas duas regras básicas ao catalogar uma carta:

1. **UMA NOVA CARTA DE LIVRO DEVE SER CATALOGADA EM PÉ E ADJACENTE A UMA CARTA JÁ CATALOGADA. NÃO É PERMITIDO CATALOGAR NA DIAGONAL.**
2. **SUA ESTANTE DE LIVROS NUNCA PODE TER MAIS QUE TRÊS FILEIRAS HORIZONTAIS.**



**EXEMPLO:** Uma nova carta adicionada à estante acima só pode ser catalogada nos espaços indicados em cor verde. Os espaços indicados em vermelho não estão disponíveis, pois:

- 1 Este espaço aumentaria a estante para uma altura de quatro fileiras.
- 2 Este espaço não está em um ângulo reto e adjacente a uma carta já catalogada.

**OBSERVAÇÃO:** Ao final do jogo, somente as cartas em sua estante contarão para sua pontuação final — as cartas em sua mão não acrescentarão em nada. Catalogue-as enquanto você pode!

## ORDEM ALFABÉTICA

Os visitantes devem ser capazes de encontrar facilmente os livros que procuram em sua biblioteca. Tendo isso em mente, o Prefeito quer que todos os livros em sua estante estejam em ordem alfabética, e instruiu a Fiscal Oficial a remover os livros que estejam fora de ordem.

Durante a fiscalização no final do jogo, iniciando pela carta de livro mais à esquerda na fileira de cima de sua estante, contando da esquerda para a direita, de cima para baixo, qualquer carta cuja letra não siga a letra da carta anterior e sua ordem numérica deve ser virada, ficando com uma seção vazia. Assim sendo, os ícones de categoria não contarão para sua pontuação final.



**EXEMPLO:** À primeira vista, as três cartas acima demonstram estar em ordem, mas a ordem numérica das cartas M (8 e 3) está incorreta. Ao final do jogo, a carta central será virada.

**OBSERVAÇÃO:** Antes da fiscalização, você pode escolher virar qualquer carta em sua estante para conseguir um resultado mais favorável.

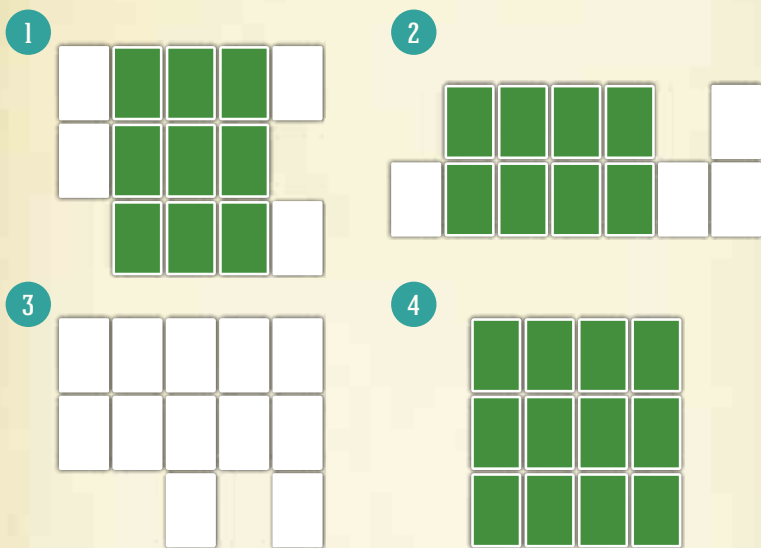


**EXEMPLO:** Imagine que você prefere não perder os ícones de categoria na carta do centro do exemplo acima (por motivos que serão explicados). Você pode escolher virar voluntariamente a carta da esquerda, deixando as cartas restantes na ordem correta.

## ESTABILIDADE DA ESTANTE

O Prefeito está preocupado, e com razão, com a segurança dos cidadãos que visitarão sua biblioteca, então a Fiscal Oficial também inspecionará a estabilidade de sua estante de livros.

Você receberá um bônus ao final do jogo pelo maior grupo retangular de cartas em sua estante que inclua cartas da fileira mais baixa. Cada carta nesse grupo retangular proporciona **1 PONTO**. Um retângulo precisa ter pelo menos duas cartas de altura e duas de largura para ser elegível.



**EXEMPLO:** As estantes mostradas acima teriam, ao final do jogo, os bônus por estabilidade a seguir:

- 1 9 pontos - nada mau!
- 2 8 pontos - halflings gostam de prateleiras baixas!
- 3 0 pontos - não é possível desenhar um retângulo que inclua cartas da fileira de baixo!
- 4 12 pontos!

**OBSERVAÇÃO:** As cartas viradas continuam contando para o bônus de estabilidade, então catalogar uma carta de livro fora de ordem pode ser uma boa ideia, às vezes.

## OBRAS ILUSTRES

Os habitantes da cidade gostam de uma grande variedade de livros, mas em cada partida há uma categoria determinada como a favorita do público. A carta sorteada para o espaço Obras Ilustres no tabuleiro da cidade representa essa categoria popular.

Os jogadores que tiverem a maior quantidade de livros da categoria de Obras Ilustres receberão recompensas ao final do jogo. O primeiro lugar ganha **15 PONTOS**, o segundo ganha **9 PONTOS**, e o terceiro recebe **4 PONTOS**.

**EXEMPLO:** Ao final de uma partida em que Textos de Referência são a categoria de Obras Ilustres, João tem 8, Diego tem 10, Raissa tem 9 e Alan tem 7. Diego tem a maior quantidade, então ganha 15 pontos. Raissa tem a segunda melhor marca, então ganha 9 pontos. João tem a terceira melhor marca, então ganha 4 pontos. Alan tem a pior marca e não recebe recompensa alguma.

**OBSERVAÇÃO:** 15 pontos é muita coisa, mas tenha o cuidado de não ignorar outras áreas de pontuação em busca do primeiro lugar em Obras Ilustres.

## LIVROS BANIDOS

O Prefeito e o Conselho da Cidade, por alguma razão, consideram uma categoria de livros especialmente perigosa. A carta sorteada para o espaço Livros Banidos no tabuleiro da cidade representa essa categoria proibida.

A Fiscal Oficial te penalizará ao final do jogo por ter Livros Banidos em sua estante. Cada livro dessa categoria fará com que você **PERCA 1 PONTO**.

**EXEMPLO:** Ao final de uma partida em que os Manuais de Monstros são os Livros Banidos, Alex percebe que não prestou muita atenção e tem a triste quantia de 13 Manuais de Monstros em sua estante. Ele perde 13 pontos e promete prestar mais atenção da próxima vez.

**OBSERVAÇÃO:** Perder pontos não é algo a ser comemorado, mas pode haver momentos em que pegar uma carta de Livro Banido te fará ganhar mais pontos do que perder.

## VARIEDADE DE CATEGORIAS

O Prefeito quer atender a diversidade da população, e requer que o Grão Bibliotecário tenha reunido uma vasta gama de livros. É de seu interesse assegurar-se de que na sua estante não falem livros das cinco categorias que não são proibidas.

Ao final do jogo, você ganha **3 PONTOS** para cada livro em sua estante cuja categoria tem menos exemplares. Os Livros Banidos não contam para a avaliação de Variedade de Categorias.



**EXEMPLO:** Ao final da partida, Ruth tem 5 livros de Ficções Fantásticas, 7 livros de Volumes Históricos, 9 livros de Manuais de Monstros, 6 livros de Textos de Referência e 5 livros de Feitiços e Poções. Ela ganha 3 pontos por cada um de seus livros de Ficções Fantásticas (15 pontos no total), já que essa é a categoria de que ela tem menos livros. Os Códices Corrompidos foram a categoria de Livros Banidos e não foram considerados.

**OBSERVAÇÃO:** Ignorar uma categoria é a forma mais fácil de perder uma partida no Ex Libris. Então se você quer perder, é isso que recomendamos pra você!

## ESPECIALIDADE DA BIBLIOTECA

O Prefeito e o Conselho da Cidade foram bem claros ao estabelecer o que querem e o que não querem na estante do possível Grão Bibliotecário, então como você pode se destacar na multidão? A resposta é a especialidade de sua biblioteca — o diferencial de sua coleção, que você manterá escondido de seus oponentes durante toda a partida. Ao catalogar livros que correspondem à especialidade de sua biblioteca, você pode demonstrar um talento que ninguém mais tem!

Ao final da partida, você revelará sua carta de categoria e ganhará **2 PONTOS** para cada livro em sua estante que seja da categoria correspondente à especialidade de sua biblioteca.

**EXEMPLO:** Ao final da partida, Carlos revela que a especialidade de sua biblioteca são os Manuais de Monstros. Ele os pegou e catalogou sempre que teve uma chance e tem um total de 14 livros de Manuais de Monstros em sua estante. Ele ganha 2 pontos por cada um deles, o que resulta em consideráveis 28 pontos.

**OBSERVAÇÃO:** Cuidado para não deixar muito óbvio qual é a categoria de especialidade de sua biblioteca, ou seus adversários podem descobrir e dificultar sua busca por esses livros.

# VISÃO GERAL DA RODADA

Cada rodada do Ex Libris consiste em quatro fases que sempre ocorrem na seguinte ordem:

- I: FASE DE PREPARAÇÃO
- II: FASE DE DESLOCAMENTO
- III: FASE DE RESOLUÇÃO
- IV: FASE DE LIMPEZA

## I: FASE DE PREPARAÇÃO

No começo de cada rodada, o primeiro jogador revela placas de local do monte, colocando-as viradas para cima, abaixo do tabuleiro da cidade, até que haja uma placa por jogador. (Durante a primeira rodada da partida, a **CABANA DO ADIVINHO** já estará presente, então você revelará um local a menos do que revelaria normalmente.)

Em seguida, verifique se algum dos lugares revelados tem instruções de preparação no canto superior direito — pode haver instruções para que você coloque certa quantidade de cartas no espaço indicado no canto superior direito. Siga as instruções, e se mais de uma carta é colocada na placa, arrume-as na vertical de forma que as informações mais importantes em cada uma delas possam ser vistas.

## II: FASE DE DESLOCAMENTO

Começando pelo primeiro jogador e seguindo em sentido horário, os jogadores se revezam colocando um assistente por vez. Em sua vez, coloque um de seus assistentes disponíveis em um espaço desocupado:

- A) Em uma placa de local (sobre ou abaixo do tabuleiro da cidade) ou
- B) Em sua placa de biblioteca

**OBSERVAÇÃO:** Você pode colocar um assistente comum ou seu assistente especial. Na maior parte do tempo eles funcionam da mesma forma, e qualquer texto que fale de um “assistente” se aplica a ambos os tipos. Seu assistente especial tem a habilidade definida em seu token. Geralmente, ela é ativada ao colocar o assistente, embora não seja sempre assim. As habilidades de todos os assistentes especiais são integralmente explicadas no Glossário de Biblioteca e Assistentes Especiais (veja a página 16).

## A) COLOCANDO ASSISTENTE EM UMA PLACA DE LOCAL

Se o local que seu assistente visita tem um ⚡ **EFEITO INSTANTÂNEO**, você o ativará imediatamente, seguindo o texto resumido do efeito constante na placa. Se o local tem um ⌚ **EFEITO RETARDADO**, você o ativará na segunda parte da rodada, durante a Fase de Resolução. Os efeitos de todos os locais são integralmente explicados no Glossário de Locais (veja a página 11).

### ANATOMIA DA PLACA DE LOCAL



As informações a seguir podem ser encontradas nas placas de local (as seções de Instruções para Preparação, Espaço para Cartas e Compatibilidade para Modo Solo não existem em todas as placas de local):

- 1 **NÚMERO** - Utilizado na segunda parte da rodada.
- 2 **NOME E TIPO DE EFEITO** - Pode ser um ⚡ **EFEITO INSTANTÂNEO** (emblema verde) ou um ⌚ **EFEITO RETARDADO** (emblema vermelho).
- 3 **INSTRUÇÕES PARA PREPARAÇÃO** - Aqui você descobre como preparar a placa no início da rodada.
- 4 **ESPAÇO PARA CARTAS** - Coloque as cartas aqui na Fase de Preparação.
- 5 **ESPAÇO PARA ASSISTENTES** - 1-4 espaços que os assistentes podem visitar.
- 6 **TEXTO RESUMIDO DO EFEITO** - O que o efeito causa.
- 7 **COMPATIBILIDADE PARA MODO SOLO** - Se este ícone está presente, o local pode ser usado em modo solo (veja a página 19).

**OBSERVAÇÃO:** Algumas placas de local têm espaços para assistentes que ficam indisponíveis quando se joga com menos de quatro jogadores. Você não pode colocar um assistente em um espaço marcado com um número maior que o número de jogadores.



## B) COLOCANDO ASSISTENTE EM SUA PLACA DE BIBLIOTECA

Sua placa de biblioteca tem três casas de ação com ⚡ **EFEITOS INSTANTÂNEOS** e que só podem ser visitados pelos seus assistentes. Quando você coloca um assistente em uma casa de ação, é possível:

1. **PEGAR UMA CARTA** do baralho ou
2. **CATALOGAR UMA CARTA** de sua mão

## ANATOMIA DA PLACA DE BIBLIOTECA



As informações a seguir podem ser encontradas nas placas de biblioteca (a seção de Compatibilidade para Modo Solo não existe em todas as placas de local):

- 1 **MARCADOR PARA REFERÊNCIA** - Aqui você verifica a quantidade de cada letra em todo o baralho de cartas de livro.
- 2 **NOME** - Como se chama a biblioteca.
- 3 **ESPECIALIDADE DA BIBLIOTECA** - Sua carta de categoria está debaixo desta imagem-lembrete.
- 4 **ESPAÇO PARA ASSISTENTES** - 3 espaços que seus assistentes podem visitar.
- 5 **COMPATIBILIDADE PARA MODO SOLO** - Se este ícone está presente, a biblioteca pode ser usada em modo solo (veja a página 19).
- 6 **RESUMO DE AÇÃO DA CASA** - As opções de ação de casa.
- 7 **RESUMO DE ASSISTENTE ESPECIAL** - Um resumo das habilidades de seu assistente especial.

## III: FASE DE RESOLUÇÃO

Quando os jogadores não têm mais assistentes para colocar, começa a Fase de Resolução. Durante essa fase você resolverá as pendências de todos os lugares **EM ORDEM NUMÉRICA**, começando com a **CABANA DO ADIVINHO**. Para resolver as pendências de um lugar, siga as etapas a seguir:

1. Se o local tem um ⌚ **EFEITO RETARDADO**, ative-o agora seguindo o texto resumido do efeito constante na placa.
2. Descarte todas as cartas que continuam no local.
3. Todos os assistentes no local voltam para seus jogadores.

## IV: FASE DE LIMPEZA

Depois que as pendências de todos os locais forem resolvidas, verifique qual dentre as placas abaixo da cidade é a primeira em ordem numérica, então mova-a para a parte de baixo do tabuleiro da cidade, na seção intitulada Locais Permanentes. Ela estará disponível em todas as rodadas seguintes até o final da partida. (Ao final da primeira rodada, a **CABANA DO ADIVINHO** será o primeiro local em ordem numérica e, portanto, estará sempre disponível.)

**OBSERVAÇÃO:** Os locais permanentes não contam para o número de placas de local disponibilizadas abaixo do tabuleiro da cidade no início de cada Fase de Preparação. Desta forma, cada rodada terá uma placa de local disponível a mais com relação à rodada anterior.

Em seguida, coloque as placas de local restantes de lado, viradas para cima, em uma pilha de descartes. Se a pilha de locais ficar vazia, embaralhe todos os locais descartados para criar uma nova pilha virada para baixo.

Por último, remova todos os assistentes restantes de seus espaços de casa, depois verifique se um ou mais jogadores têm o número necessário de cartas catalogadas para acionar a Rodada Final. Esse número varia de acordo com o número de jogadores:

**2 JOGADORES**

16 CARTAS

**3 JOGADORES**

14 CARTAS

**4 JOGADORES**

12 CARTAS

Se a Rodada Final não tiver sido acionada, comece uma nova rodada com a Fase de Preparação.

# RODADA FINAL E PONTUAÇÃO

Se a Rodada Final tiver sido acionada, comece uma nova rodada normalmente, mas esta será a última do jogo. Depois da Etapa de Resolução, o jogador com a melhor caligrafia é indicado pela Fiscal Oficial do Prefeito, tomando o Formulário Oficial de Fiscalização da Biblioteca B-7c e seguindo os passos do formulário para calcular as pontuações:

**OBSERVAÇÃO:** Lembre-se, antes da fiscalização, você pode escolher virar qualquer carta em sua estante para conseguir um resultado mais favorável.

## A1 VERIFICAÇÃO DE ORDEM ALFABÉTICA

Cada jogador verifica a estante do oponente à sua direita. A começar pela primeira carta à esquerda na primeira fileira, e seguindo para a direita a cada fileira, vire qualquer carta que não esteja em ordem alfabética ou numérica com relação à anterior.

## A2 REGISTRO DE CATEGORIA

Em seguida, a Fiscal Oficial chamará cada uma das seis categorias, uma por vez. Depois que a categoria é chamada, cada jogador conta o número de livros em sua estante que correspondem à categoria e anuncia o total. A Fiscal Oficial anota essas quantias totais.

## B1 ANÁLISE DE BÔNUS POR ESTABILIDADE DA ESTANTE

Cada jogador conta o maior grupo retangular de cartas em sua estante que inclua cartas da fileira mais baixa. Cada carta nesse grupo retangular lhes fornecerá **1 PONTO**. Um retângulo precisa ter pelo menos duas cartas de altura e duas de largura para ser elegível.

## B2 OUTORGA DE RECOMPENSAS POR OBRAS ILUSTRES

A Fiscal Oficial circula a linha na seção de registro de categoria que corresponde à carta de categoria sorteada no espaço para Obras Ilustres no tabuleiro da cidade. O jogador que ficar em primeiro lugar nesta linha recebe **15 PONTOS**, o segundo recebe **9 PONTOS** e o terceiro recebe **4 PONTOS**. Em caso de empate entre dois ou mais jogadores, some a recompensa da posição de empate com a próxima posição mais baixa (se houver) e divida o total da forma mais igualitária possível, arredondando para cima.

## B3 APLICAÇÃO DAS PENALIDADES DE LIVROS BANIDOS

A Fiscal Oficial faz uma linha em zigue zague em volta da fileira na seção de registro de categoria que corresponde à carta sorteada no espaço para Livros Banidos no tabuleiro da cidade. Aplique a cada jogador uma penalidade de **-1 PONTO** para cada livro banido em sua estante.

## B4 AVALIAÇÃO DE BÔNUS POR VARIEDADE DE CATEGORIAS

A Fiscal Oficial verifica a categoria em que cada um dos jogadores tem a menor quantidade de livros (ignorando os Livros Banidos) e multiplica esse número por **3 PONTOS** para determinar o bônus por variedade.

## B5 REVELAÇÃO E PONTUAÇÃO DE ESPECIALIDADE DA BIBLIOTECA

Cada jogador revela agora sua carta de categoria, contando **2 PONTOS** para cada livro em sua estante que corresponda à especialidade de sua biblioteca.

## = PONTUAÇÃO TOTAL INDIVIDUAL NA "SEÇÃO B"

Por fim, um jogador por vez, a Fiscal Oficial adiciona todos os números à seção B. **O JOGADOR COM A MAIOR PONTUAÇÃO VENCE!**

## CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Em caso de empate, o jogador empatado com mais livros em sua estante vence. Se o jogo continuar empatado, o jogador empatado com menos cartas em sua mão vence. Se o empate persistir, o jogador empatado com menos Livros Banidos em sua biblioteca vence. Se ainda assim o empate persistir, o primeiro jogador empatado a terminar de ler um livro é o vencedor.

|    | RITA | ERIC | ALBERTO | DÁRIA |
|----|------|------|---------|-------|
| 2  | 2    | 4    | 5       | 4     |
| 12 | 12   | 8    | 3       | 10    |
| 5  | 5    | 10   | 6       | 7     |
| 6  | 6    | 6    | 4       | 7     |
| 7  | 7    | 8    | 4       | 9     |
| 6  | 6    | 7    | 4       | 1     |
| 8  | 8    | 12   | 10      | 9     |
| 4  | 4    | 9    | 0       | 15    |
| -2 | -2   | -4   | -5      | -4    |
| 15 | 15   | 18   | 9       | 3     |
| 12 | 12   | 20   | 18      | 20    |
| 37 | 37   | 55   | 32      | 38    |



ESTANTE DA RITA

ESTANTE DO ERIC



**EXEMPLO:** Ao final de um jogo com quatro jogadores, o Eric sai vitorioso com uma incrível pontuação de 55 pontos! O segredo de seu sucesso foi uma estante extremamente estável, ficando em segundo lugar nas Obras Ilustres, com uma variedade equilibrada de categorias, e uma especialidade impressionante na biblioteca.



ESTANTE DA DÁRIA



ESTANTE DO ALBERTO

# GLOSSÁRIO DE LOCAIS



**⚡ EFEITO INSTANTÂNEO** - Primeiro, pegue uma carta para cada assistente que você colocou nesta rodada, incluindo este. Em seguida, pegue o token de primeiro jogador da pessoa que estiver com ele no momento. Se você já está com o token de primeiro jogador, continue com ele.

**OBSERVAÇÃO:** O Fantasma não pode visitar a **CABANA DO ADIVINHO**.



**⚡ EFEITO INSTANTÂNEO** - Troque uma carta de sua mão por uma carta da área de cartas da **FEIRA DE TROCA DE LIVROS USADOS**. Você pode catalogar a carta adquirida.

**OBSERVAÇÃO:** Visitar a **FEIRA DE TROCA DE LIVROS USADOS** não tem efeitos se você não tem cartas nas mãos, ou se não houver cartas na área designada da **FEIRA DE TROCA DE LIVROS USADOS**.



Ao colocar um assistente na **CASA DE LEILÃO**, escolha um dos quatro espaços para lance. Se um assistente já está presente, mesmo que seja seu, você **DEVE** escolher um espaço para lance de maior número, se houver (um lance na casa quatro, o lance não pode ser superado). Devolva o assistente de lance menor a seu jogador — ele pode ser novamente colocado em uma jogada subsequente nesta rodada.

**🕒 EFEITO RETARDADO** - Descarte, de sua mão, o mesmo número de cartas do espaço que escolheu para o seu lance para pegar as três cartas da **CASA DE LEILÃO**. Você pode catalogar todas ou quaisquer delas.

**OBSERVAÇÃO:** Caso você não consiga descartar o número necessário de cartas, você não recebe nada da **CASA DE LEILÃO**. A **CASA DE LEILÃO** não funciona se não houver cartas na área designada da **CASA DE LEILÃO**.



**⚡ EFEITO INSTANTÂNEO** - Descarte uma ou mais cartas de sua mão e/ou biblioteca e catalogue até duas cartas de sua mão.



**⚡ EFEITO INSTANTÂNEO** - Primeiro, pegue uma carta da área designada para cartas do **CENTRO COMUNITÁRIO**. Depois, se houver mais cartas nessa área, dê uma para qualquer adversário. Qualquer carta adquirida do **CENTRO COMUNITÁRIO** pode ser catalogada.

**OBSERVAÇÃO:** Visitar o **CENTRO COMUNITÁRIO** não tem efeitos se não houver cartas na área designada do **CENTRO COMUNITÁRIO**.



**⚡ EFEITO INSTANTÂNEO** - Descarte qualquer quantidade de cartas de sua mão (ou nenhuma carta), e pegue uma a mais em relação ao número descartado. Você pode catalogar uma das cartas novas.



**⚡ EFEITO INSTANTÂNEO** - Iniciando pelo jogador ativo e seguindo em sentido horário, cada jogador com um assistente na **CASA DE APOSTAS** diz uma categoria diferente. O jogador ativo vira quatro cartas do baralho. O jogador cuja categoria escolhida tem o maior número de livros correspondentes entre as cartas reveladas vence e leva todas as cartas com os livros correspondentes. Descarte as demais cartas reveladas. O vencedor pode catalogar uma carta por jogador com um assistente na **CASA DE APOSTAS**; sendo apenas as cartas que acabou de pegar.

**OBSERVAÇÃO:** Em caso de empate entre o jogador ativo e outro jogador, o jogador ativo vence. Se o jogador ativo não é parte do empate, vence o jogador mais próximo dele, em sentido anti-horário.

**EXEMPLO:** Ana coloca um assistente na **CASA DE APOSTAS**, onde Pedro e Sara já têm um assistente cada. Ana escolhe Ficções Fantásticas, Pedro escolhe Feitiços e Poções e Sara escolhe Códices Corrompidos.

Ana vira 4 cartas do baralho. Há 4 Ficções Fantásticas, 5 Feitiços e Poções e 3 Códices Corrompidos. Pedro vence e leva todas as cartas reveladas com livros de Feitiços e Poções, descartando o resto. Ele pode catalogar 3 das cartas que pegou, uma vez que havia 3 jogadores com assistentes na **CASA DE APOSTAS**.

Se houvesse 1 livro de Feitiços e Poções a menos, Ana (a jogadora que estava em sua vez) teria vencido o empate.



**⚡ EFEITO INSTANTÂNEO** - Você pode realizar as seguintes ações, uma vez cada, na ordem de sua escolha:

- A) Mova um de seus assistentes já colocados de um espaço para assistente para uma das casas de ação de sua placa de biblioteca e realize a ação da casa.
- B) Troque uma carta de sua estante com qualquer carta em sua mão **ou** troque uma carta de sua estante com qualquer outra carta de sua estante **ou** tire uma carta de sua estante e catalogue-a de novo.



**⚡ EFEITO INSTANTÂNEO** - Descarte qualquer quantidade de cartas de sua mão e/ou estante. Conte o número de ícones de categoria nas cartas descartadas que correspondam ao ícone de categoria da carta na área de cartas do Colecionador de Livros. Pegue a quantidade de cartas correspondente à metade de tal número, arredondando para baixo. Você pode catalogar até duas das cartas novas.



**⚡ EFEITO INSTANTÂNEO** - Pegue uma carta da área designada para cartas da **VENDEDORA DE LIVROS**. Você pode catalogá-la.

**OBSERVAÇÃO:** Visitar a **VENDEDORA DE LIVROS** não tem efeitos se não houver cartas na área designada da **VENDEDORA DE LIVROS**.



**🕒 EFEITO RETARDADO** - Diga uma categoria, depois procure na pilha de descartes. Pegue uma carta qualquer que contenha um livro da categoria escolhida. Se não houver nenhuma carta na pilha de descartes com um livro da categoria escolhida, você não recebe nada. Se você pegou uma carta, pode catalogá-la.

**OBSERVAÇÃO:** Visitar o **ATERRO SANITÁRIO** não tem efeitos se não houver cartas na pilha de descartes.



**🕒 EFEITO RETARDADO** - O jogador cujo assistente foi colocado no primeiro espaço da **CASA DE CURTIÇÃO E SELEÇÃO** vira duas cartas do baralho para cada assistente presente na **CASA DE CURTIÇÃO E SELEÇÃO**. O jogador cujo assistente foi colocado no primeiro espaço pega uma das cartas reveladas, seguido pelo jogador cujo assistente foi colocado no segundo espaço, e assim por diante, repetindo o processo até que todas as cartas reveladas tenham sido apanhadas. Todas e quaisquer cartas podem ser catalogadas.



**⚡ EFEITO INSTANTÂNEO** - Diga uma categoria, depois olhe todas as cartas viradas para baixo na área de cartas da **CABANA MISTERIOSA**, sem revelá-las a seus adversários. Mostre e pegue todas e/ou quaisquer cartas que tenham pelo menos um livro que corresponda à categoria que você disse. Devolva as demais cartas viradas para baixo. Você pode catalogar uma das cartas adquiridas.

**OBSERVAÇÃO:** Visitar a **CABANA MISTERIOSA** não tem efeitos se não houver cartas na área designada da **CABANA MISTERIOSA**.



**⚡ EFEITO INSTANTÂNEO** - Pegue uma das cartas da área designada para cartas do **BAZAR BENEFICENTE**. Pegue uma carta adicional se outro assistente, ainda que seja seu, estiver presente. Todas as cartas adquiridas no **BAZAR BENEFICENTE** podem ser catalogadas.

**OBSERVAÇÃO:** Visitar o **BAZAR BENEFICENTE** não tem efeitos se não houver cartas na área designada do **BAZAR BENEFICENTE**.



**⚡ EFEITO INSTANTÂNEO** - Mova um de seus assistentes já colocados em uma das casas de ação de sua placa de biblioteca para um espaço de local para assistente que estiver ocupado por um assistente de um adversário. Devolva o assistente ao adversário — ele pode ser colocado novamente em uma jogada subsequente nesta rodada. Se o efeito do local for um **⚡ EFEITO INSTANTÂNEO**, ative-o.

**OBSERVAÇÃO:** Visitar a **GUILDA DOS ASSISTENTES** não tem efeitos se você não tiver um assistente em uma das casas de ação de sua placa de biblioteca.



**⚡ EFEITO INSTANTÂNEO** - Primeiro, seguindo a ordem dos turnos, cada oponente deve descartar (virada para cima) uma das cartas de sua mão ou biblioteca na área de cartas do **ARRECADADOR DE IMPOSTOS**. Em seguida, você pode descartar qualquer quantidade de cartas de sua mão ou biblioteca para pegar o mesmo número de cartas da área de cartas do **ARRECADADOR DE IMPOSTOS**. Por último, você pode catalogar todas e/ou quaisquer cartas obtidas do **ARRECADADOR DE IMPOSTOS**.



**⚡ EFEITO INSTANTÂNEO** - Mostre qualquer quantidade de cartas de sua mão. Seguindo a ordem dos turnos, cada adversário pode pegar ou catalogar uma das cartas mostradas ou passar a vez. Repita o processo na mesma ordem até que todas as cartas mostradas tenham sido escolhidas ou até que todos tenham passado a vez. Para cada uma de suas cartas escolhidas ou catalogadas por um adversário, pegue 2 cartas do baralho e catalogue uma carta qualquer de sua mão.

**OBSERVAÇÃO:** Visitar a **VENDA DE GARAGEM** não tem efeitos se você não tem cartas nas mãos.



**⚡ EFEITO INSTANTÂNEO** - Desloque qualquer quantidade de cartas adjacentes em uma única fileira de sua estante qualquer quantidade de espaços em uma direção, assegurando-se de não separar sua estante em dois grupos em momento algum durante o processo.

## CONFLITOS NA ORDEM DE EFEITOS E COMO RESOLVÊ-LOS

Surgindo um conflito acerca da ordem de efeito de locais e/ou de habilidades de um ou mais assistentes especiais, a ordem de operações abaixo deve ser seguida para determinar qual é a prioridade:

### 1º: O EFEITO DE UMA PLACA DE LOCAL

**EXEMPLO:** O efeito da **Guilda de Assistentes** permitiria que um assistente visitasse um espaço de assistente ocupado no mesmo local que o **Boneco de Neve**, incluindo o espaço do próprio **Boneco de Neve**.

### 2º: A HABILIDADE DE UM ASSISTENTE ESPECIAL COLOCADO ANTERIORMENTE

**EXEMPLO 1:** Se o **Duende Sorrateiro** visita o mesmo local que o **Cubo Gelatinoso**, a habilidade do **Cubo Gelatinoso** é ativada primeiro, depois a do **Duende Sorrateiro**.

**EXEMPLO 2:** O **Fantasma** não pode visitar o mesmo espaço para assistente que o **Boneco de Neve** porque a habilidade do **Boneco de Neve** prevalece.

**OBSERVAÇÃO:** Surgindo um conflito entre mais de dois assistentes especiais, o assistente que estiver no local por mais tempo prevalece, depois o segundo e assim por diante.



# GLOSSÁRIO DE BIBLIOTECA E ASSISTENTES ESPECIAIS



**O PÉ-GRANDE:** O Pé-Grande só pode visitar locais em que não haja assistentes dos adversários. Se o assistente de um adversário visita o mesmo local que o Pé-Grande, **ANTES DE ATIVAR QUAISQUER EFEITOS OU HABILIDADES**, você pode escolher recolher o Pé-Grande — ele pode ser colocado novamente num turno subsequente nesta rodada.



**O AUTÔMATO:** Quando o Autômato visita um local ou sua biblioteca, **ANTES DE ATIVAR QUALQUER EFEITO**, você pode realizar uma ação de casa para cada um de seus outros assistentes já presentes no local.



**O IMP DE FOGO:** Quando o Imp de Fogo visita um local com uma ou mais cartas em sua área de cartas, **ANTES DE ATIVAR QUALQUER EFEITO**, você pode:

- A) Descartar uma carta da área designada para cartas para realizar uma ação da casa **ou**
- B) Descartar **TODAS** as cartas da área designada para cartas para realizar duas ações da casa

**OBSERVAÇÃO:** Se a placa de local só tem uma carta na área designada, você só pode escolher a opção **A** acima.



**O CUBO GELATINOSO:** Se o assistente de um adversário visita o mesmo local que o Cubo Gelatinoso, **ANTES DE ATIVAR QUAISQUER EFEITOS OU HABILIDADES**, ele deve:

- A) Dar a você uma carta aleatória que esteja na mão dele **ou**
- B) Permitir que você realize **AMBAS** as ações da casa



**O FANTASMA:** O Fantasma não pode visitar a **CABANA DO ADIVINHO**. (O Adivinho protege sua cabana de espíritos indesejados.)

Você pode colocar o Fantasma em espaços para assistentes ocupados por assistentes de adversários em locais com efeitos instantâneos; os dois assistentes compartilham o espaço. Ao fazê-lo, **ANTES DE ATIVAR QUALQUER EFEITO OU HABILIDADE**, pegue uma carta do baralho. Em seguida, ative o efeito do local. Você não pode usar essa habilidade em locais com efeitos retardados.



**O DUENDE SORRATEIRO:** Quando o Duende Sorrateiro visita o mesmo local que um ou mais oponentes, **ANTES DE ATIVAR QUAISQUER EFEITOS**, você pode tentar bater carteiras. Escolha um adversário presente no local e diga uma categoria. Esse adversário deve te dar uma carta que contenha um livro dessa categoria ou mostrar que não há nenhuma em sua mão. Repita o processo para cada adversário presente no local. Quaisquer cartas assim adquiridas podem ser catalogadas.



**A MÚMIA:** Quando a Múmia cataloga uma carta, você pode sepultar a carta colocando-a diretamente em cima ou embaixo de uma carta já catalogada em sua estante. A carta de baixo é virada para baixo e seus ícones não contam mais para a pontuação. Não é permitido ter mais de uma carta sob outra carta em sua estante. Ao final do jogo, as cartas sepultadas em sua estante valem **2 PONTOS** cada. Adicione o total ao seu bônus de estabilidade de estante.

**OBSERVAÇÃO:** Se a carta de cima de uma pilha é descartada por qualquer motivo, a carta restante não é considerada sepultada, mas continua virada para baixo.



**O GOLEM DO LIXO:** Se o Golem do Lixo está presente em um local durante a parte 2 da Fase de Resolução, você pode escolher uma carta que seria descartada de cada local quando suas pendências são resolvidas e escolhe pegá-la ou catalogá-la. Continue esse processo até que o próprio local do Golem do Lixo tenha suas pendências resolvidas e seu token volte para você.



**O BONECO DE NEVE:** Enquanto o Boneco de Neve estiver em um espaço para assistente em um local com efeito instantâneo, nenhum outro assistente pode visitar o local.



**O PAPA-LIVROS:** Quando o Papa-Livros visita uma casa de ação, você pode realizar **AMBAS** as ações da casa. Em seguida, você pode descartar uma carta de sua mão ou estante para repetir o processo uma vez.



**O MAGO:** Quando o Mago cataloga uma carta, você pode mover um grupo de qualquer quantidade de cartas adjacentes em sua estante um espaço em qualquer direção para criar um ou mais espaços vazios, em seguida catalogue a nova carta no espaço recém-criado. Sua estante pode ficar temporariamente dividida, desde que siga todas as regras para catalogar quando a nova carta for adicionada.



**A BRUXA:** Toda vez que a Bruxa adquire uma carta que contém pelo menos um Livro Banido, a primeira carta do baralho é revelada. Você pode pegar a carta original ou a carta revelada, em seguida descarte a carta não escolhida.

## VARIAÇÕES

Abaixo se encontram algumas maneiras de variar a maneira de jogar o Ex Libris para adaptá-lo a seu estilo de jogo e suas preferências.

### MODO INICIANTE

Se você deseja jogar com jogadores mais novos (ou com jogadores menos familiarizados com jogos de tabuleiro modernos), durante a preparação, dê a cada um dos jogadores três assistentes comuns e uma placa de biblioteca básica:



Além disso, considere remover as seguintes placas de local: a **CASA DE LEILÃO**, a **CASA DE APOSTAS**, o **ALBERGUE DE BIBLIOTECÁRIOS**, o **COLECIONADOR DE LIVROS**, a **GUILDA DOS ASSISTENTES**, e a **VENDA DE GARAGEM**.

### MODO AMISTOSO

Se você quer um jogo mais tranquilo, com menos conflito direto, antes da preparação, remova as seguintes placas de localização: **CASA DE LEILÃO**, **CASA DE APOSTAS**, **GUILDA DOS ASSISTENTES** e **ARRECADADOR DE IMPOSTOS**. Além disso, retire as seguintes placas de biblioteca: **CAVERNAS DE COMPREENSÃO**, **CALABOUÇO DA REFLEXÃO PROFUNDA**, **IGLU DE INFORMAÇÕES** e **BIBLIOTECA VULCÂNICA**.

### MODO EXTENSO

Se você quer um jogo mais longo, basta aumentar o número necessário de cartas catalogadas que um jogador deve ter em sua estante para desencadear a Rodada Final:

**2 JOGADORES**

19 CARTAS

**3 JOGADORES**

17 CARTAS

**4 JOGADORES**

15 CARTAS

## MODO SOLO

O modo solo é jogado em uma série de cinco rodadas que acontecem de modo similar ao modo com mais jogadores, com algumas diferenças. Em vez de competir contra rivais colecionadores de livros, você tentará obter a aprovação de sua licença de bibliotecário. Para tanto, você precisará superar a pontuação da biblioteca pública, que é representada por toda a pilha de descarte.

### PREPARAÇÃO DO MODO SOLO

- 1 Coloque o tabuleiro da cidade no centro da mesa, próximo à **SOLICITAÇÃO OFICIAL DE LICENÇA DE BIBLIOTECÁRIO S-42A**.
- 2 Junte as 10 placas de local que têm o ícone de compatibilidade com o modo solo abaixo do número. Deixe as 8 placas de local incompatíveis na caixa; elas não são usadas no modo solo. Embaralhe as placas de local compatíveis com o modo solo, coloque 6 na seção abaixo do tabuleiro da cidade (elas vão sobrar um pouco dos lados). Coloque as 4 placas restantes em um monte virado para baixo por perto.
- 3 Junte as 7 placas de biblioteca com o ícone de compatibilidade com o modo solo à direita do espaço para os assistentes. Deixe as 5 placas de biblioteca incompatíveis na caixa; elas não são usadas no modo solo. Embaralhe as placas de biblioteca compatíveis com o modo solo e pegue duas. Escolha uma delas, e devolva todas as outras para a caixa.
- 4 Pegue o assistente especial correspondente à sua biblioteca e três assistentes comuns da cor de sua escolha.
- 5 Embaralhe as cartas de categoria e coloque uma virada para cima no espaço de Obras Ilustres do tabuleiro da cidade, e uma também virada para cima no espaço de Livros Banidos. Em seguida, coloque uma **VIRADA PARA BAIXO** no espaço de Especialidade da Biblioteca Pública da Solicitação Oficial de Licença de Bibliotecário S-42a sem olhá-la.
- 6 Pegue uma das cartas de categoria restantes para a especialidade da sua própria biblioteca. Coloque as 2 cartas de categoria restantes **VIRADAS PARA BAIXO** no espaço de cima da Solicitação Oficial de Licença de Bibliotecário S-42a sem olhá-las.
- 7 Embaralhe bem as cartas de livros e pegue 6 para formar sua mão inicial. Coloque as cartas de livros restantes em dois montes iguais perto do tabuleiro. Esse será o baralho de compras.

## EXEMPLO DE PREPARAÇÃO DO MODO SOLO



## VISÃO GERAL DA RODADA NO MODO SOLO

O modo solo tem as mesmas quatro fases do jogo com mais jogadores, mas com pequenos ajustes em cada uma:

- I: FASE DE PREPARAÇÃO
- II: FASE DE DESLOCAMENTO
- III: FASE DE RESOLUÇÃO
- IV: FASE DE LIMPEZA

## I: FASE DE PREPARAÇÃO

Diferente do modo multiplayer, não são reveladas novas placas de local durante a Fase de Preparação. Em vez disso, você descartará uma quantidade de cartas de livros do baralho em cada rodada.

A quantidade a ser descartada depende do nível de dificuldade em que você decide jogar. Recomendamos que você comece com o modo iniciante até se familiarizar com as diferenças no modo de jogar.

| NÍVEL DE DIFICULDADE | NÚMERO DE CARTAS DESCARTADAS EM CADA RODADA |
|----------------------|---|
| INICIANTE            | 1   |
| FÁCIL                | 2   |
| MÉDIO                | 3   |
| DIFÍCIL              | 4   |
| MUITO DIFÍCIL        | 5   |
| QUASE IMPOSSÍVEL     | 6   |
| IMPOSSÍVEL           | 7   |

Você pode verificar as cartas de livros à medida que são descartadas, mas não é possível olhar a pilha de descartes de qualquer outra forma. Somente a carta de cima da pilha de descartes deve estar visível.

Em seguida, siga as instruções para preparação em cada placa de local virada para cima como se faz no modo multiplayer.

**OBSERVAÇÃO:** No início da 2ª e da 4ª rodadas, ANTES de descartar as cartas de livro, revele uma das cartas de categoria do espaço de cima da Solicitação Oficial de Licença de Bibliotecário S-42a, depois devolva-a para a caixa. Isso te ajudará a restringir as possibilidades da especialidade da biblioteca pública.

## II: FASE DE DESLOCAMENTO

A Fase de Deslocamento funciona da mesma maneira que a do modo multiplayer, a não ser pelo fato de que **SÓ PODE HAVER UM DE SEUS ASSISTENTES POR VEZ NA PLACA DE LOCAL.**

### III: FASE DE RESOLUÇÃO

Quando você colocar todos os seus assistentes, cumpra as fases de Etapa de Resolução da mesma forma que no modo multiplayer.

### IV: FASE DE LIMPEZA

Depois de resolver as pendências de todos os locais, **VOCÊ DEVE ESCOLHER DUAS PLACAS DE LOCAL PARA ELIMINAR DO JOGO**. Coloque as placas eliminadas de volta na caixa, pegue uma nova placa de local do monte virado para baixo e adicione-a ao tabuleiro da cidade. Assim, a cada rodada haverá um local a menos:

| 1ª<br>RODADA | 2ª<br>RODADA | 3ª<br>RODADA | 4ª<br>RODADA | 5ª<br>RODADA |
|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| 6<br>LOCAIS  | 5<br>LOCAIS  | 4<br>LOCAIS  | 3<br>LOCAIS  | 2<br>LOCAIS  |

Ao final da quinta rodada, quando todas as placas de local forem eliminadas, o jogo no modo solo chega ao fim. Cruze os dedos e siga para o **FINAL DO JOGO E PONTUAÇÃO**.

### FINAL DO JOGO E PONTUAÇÃO

Primeiro, você deve **DESCARTAR TODAS AS CARTAS QUE CONTINUAM NA SUA MÃO**. Em seguida, espalhe a pilha de descartes em diversas colunas para que você possa ver e contar com facilidade todos os ícones de categoria em cada carta (veja a página 22). Agora você usará a Solicitação Oficial de Licença de Bibliotecário S-42a para calcular sua pontuação.

**OBSERVAÇÃO:** Lembre-se, a biblioteca pública é representada por **TODA A PILHA DE DESCARTE**. Espalhe todas as cartas na pilha de descartes de maneira que seja possível ver todos os ícones de categoria.

#### A1 VERIFICAÇÃO DE ORDEM ALFABÉTICA

Verifique sua estante quanto à ordem alfabética normalmente. A biblioteca pública **NÃO** verifica a ordem alfabética. (O público já espera que ela seja bagunçada.)

#### A2 REGISTRO DE CATEGORIA

Em seguida, para cada categoria, registre a quantidade total de livros individuais correspondentes tanto na sua estante como na da biblioteca pública.

#### B1 ANÁLISE DE BÔNUS POR ESTABILIDADE DA ESTANTE

Analise a estabilidade de sua estante normalmente. A biblioteca pública não verifica a estabilidade da estante. (Anos de negligência resultaram em pilhas de livros por todo lado e não em prateleiras.)

#### B2 OUTORGA DE RECOMPENSAS POR OBRAS ILUSTRES

Circule a linha na seção de registro de categoria que corresponde à carta de categoria sorteada no espaço para Obras Ilustres no tabuleiro da cidade. Se você tiver a maior quantidade nesta linha, recebe **15 PONTOS**. Se a biblioteca pública tem a maior quantidade nesta linha, ela recebe os 15 pontos. Não há prêmio de segundo lugar no modo solo. A biblioteca pública ganha todos os empates.

#### B3 APLICAÇÃO DAS PENALIDADES DE LIVROS BANIDOS

Faça uma linha em zigue zague em volta da fileira na seção de registro de categoria que corresponde à carta de categoria sorteada no espaço para Livros Banidos no tabuleiro da cidade. Aplique a você mesmo uma penalidade de **-1 PONTO** para cada livro banido em sua estante, depois faça o mesmo com a biblioteca pública.

#### B4 AVALIAÇÃO DE BÔNUS POR VARIEDADE DE CATEGORIAS

Verifique qual é a categoria em que você tem a menor quantidade de livros, ignorando os Livros Banidos, e multiplique esse número por **3 PONTOS** para determinar o bônus por variedade. Faça o mesmo com a biblioteca pública.

#### B5 REVELAÇÃO E PONTUAÇÃO DE ESPECIALIDADE DE BIBLIOTECA

Marque **2 PONTOS** para cada livro que corresponda à especialidade de sua biblioteca, depois veja qual é a especialidade da biblioteca pública e faça o mesmo com ela.

#### = PONTUAÇÃO TOTAL INDIVIDUAL NA "SEÇÃO B"

Por fim, coloque todos os números na seção B. Se a sua pontuação supera a da biblioteca pública, **VOCÊ VENCE!** Em caso de empate, ou se a sua pontuação é menor que a da biblioteca pública, **VOCÊ PERDE.**

## A BIBLIOTECA PÚBLICA



**EXEMPLO:** No primeiro jogo solo de Samuel, ele pensou em pular o nível de iniciante e tentar a dificuldade “fácil”. Embora ele tenha conseguido uma ótima estabilidade na estante e jogado para a Biblioteca Pública diversos Livros Banidos, negligenciou seu próprio bônus de variedade e perdeu a recompensa por Obras Ilustres por 4 Manuais de Monstros. Não conseguiu a licença de bibliotecário dessa vez, mas agora ele sabe como melhorar as chances para a próxima!



## ESTANTE DO SAMUEL

# CRÉDITOS

**DESENVOLVIMENTO DO JOGO:** Adam P. McIver

**PRODUTOR:** Scott Gaeta

**ILUSTRAÇÃO:** Jacqui Davis

**DESIGN GRÁFICO:** Adam P. McIver & Anita Osburn

**REVISÃO:** Dustin Schwartz

## RENEGADE GAME STUDIOS:

**PRESIDENTE E EDITOR:** Scott Gaeta

**CONTROLADORA:** Robyn Gaeta

**DIRETORA DE VENDAS & MARKETING:** Sara Erickson

**DIRETORA DE CRIAÇÃO:** Anita Osburn

**ATENDIMENTO AO CLIENTE:** Jenni Kingma

## AGRADECIMENTOS ESPECIAIS:

**O DESENVOLVEDOR DO JOGO GOSTARIA DE AGRADECER:**

A Deus, pelas bênçãos e oportunidades que não chego nem perto de merecer. À minha esposa, playtester N° 1 e eterna melhor amiga, Kerry, pelo imenso apoio, incentivo infindável e por me deixar ganhar ocasionalmente. Meus bons amigos J. Alex Kevern e Christopher Bryan, pelo feedback inestimável, pela inspiração constante e pelos bons momentos.

Muito obrigado a todos do Twitter e do IRL que sugeriram títulos para os livros. Obrigado a Adam Buckingham, Anthony Racano, Donald Shults, Dustin Schwartz, Gil Hova, Matt Morgan, Sean McCoy, e T.C. Petty III por sugerir bons títulos para os livros. Muito obrigado a todos que testaram o jogo, a Scott e Sara por me proporcionar essa oportunidade, e acima de tudo a todos que queriam um jogo sobre livros!

## GALÁPAGOS JOGOS

Aproximando pessoas por meio de experiências fantásticas de entretenimento.

**TRADUÇÃO:** Eduardo Prachedes

**REVISÃO:** Priscilla Freitas

**DIAGRAMAÇÃO BR:** Danilo Sardinha e Felipe Godinho Page



www.RenegadeGames.com



www.GalapagosJogos.com.br

©Copyright 2017 Renegade Game Studios

EX LIBRIS

DA BIBLIOTECA DE:

