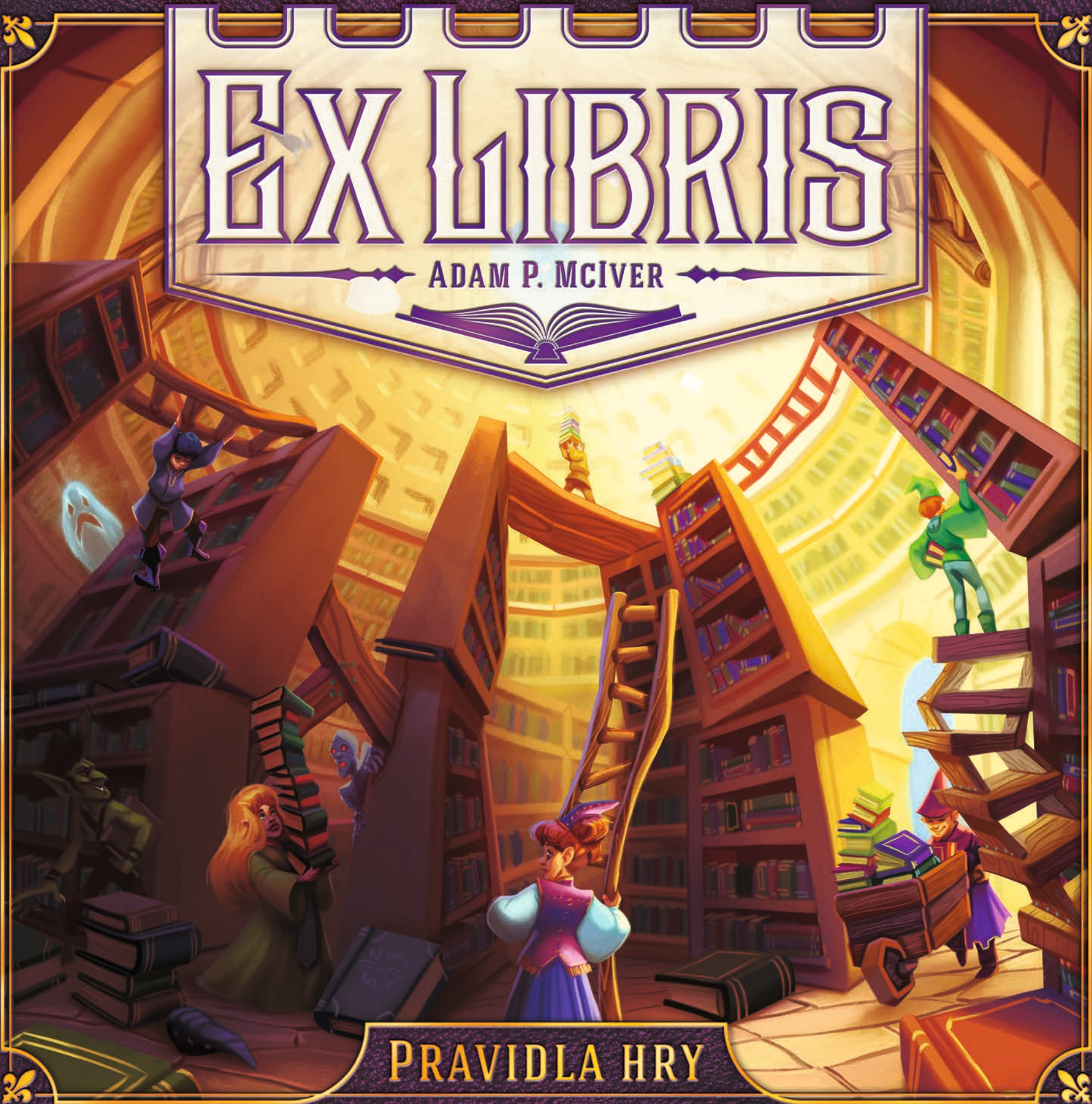


EX LIBRIS

ADAM P. MCIVER



PRAVIDLA HRY



PŘEDSTAVENÍ

Ve hře Ex Libris se hráči stávají sběrateli vzácných a hodnotných knih v prosperujícím pohádkovém městě. Starosta města právě oznámil, že vypisuje soutěž na obsazení nového místa v městské radě, a to na pozici **VELKÉHO KNIHOVNÍKA**. Toto prestižní (a také lukrativní) místo získá ten z občanů, který se prokáže nejúchvatnější sbírkou knih ve vlastní knihovně. Nejste však jediní, kdo má zájem získat tento úřad pro sebe. Několik z vašich přátel z okruhu sběratelů knih se také rozhodlo na tuto pozici kandidovat.

Abyste zastínili konkurenční uchazeče, musíte svou sbírku knih rozšířit. Vysíláte tedy své věrné pomocníky do ulic města, aby pro vás získali ty nejvýznamnější svazky. Míst, kde získat vzácné knihy, je jako šafránu, a tak když se nějaké takové objeví, musíte se tam dostat dříve než vaše konkurence – zejména, když se takové literární klenoty výborně hodí do utajovaného zaměření vaší knihovny.

Máte k dobru již jen pár dní, než vás navštíví knihovní inspektor pověřený starostou, aby mohl ohodnotit vaše nashromážděné knižní poklady, takže se vaši asistenti musí snažit, aby všechny knihy byly umístěné v policích včas. Inspektor se nedá opít rohlíkem a k ohodnocení vaší sbírky použije inspekční formulář knihovny. Na základě tohoto formuláře se ohodnotí každá knihovna podle několika kritérií jako například abecední seřazení knih, stabilita polic, význačná literární díla a různorodost témat. A nemyslete si, že inspekce přivře oči nad tisky, které rada města prohlásila za zakázané! Budete potřebovat chytré plánování, rafinovanou strategii a možná také trochu té magie, abyste dokázali předstihnout vaše soupeře a stali se Velkým knihovníkem.

OBSAH PRAVIDEL

Představení	2	Fáze umístění	8
Komponenty a příprava hry ..	2	Popis desky budovy	8
Přehled hry	4	Popis desky knihovny	9
Šest knižních kategorií	4	Fáze vyhodnocení	9
Popis karty knih	4	Fáze úklidu	9
Zařazení do knihovny	5	Poslední kolo a bodování	10
Abecední pořadí	5	Příklad bodování	11
Stabilita polic	6	Popis desek budov	12
Význačná literární díla	6	Spory o časovou	
Zakázané knihy	6	souslednost	16
Různorodost		Popis desek knihoven	
knižních kategorií	7	a speciálních pomocníků	17
Zaměření knihovny	7	Varianty hry	20
Přehled kola	8	Varianta pro jednoho hráče	20
Fáze přípravy	8	Tvůrci hry	23

KOMPONENTY A PŘÍPRAVA HRY

- 1 Položte **DESKU MĚSTA** doprostřed stolu a **INSPEKČNÍ FORMULÁŘ KNIHOVNY** (není zobrazen na obrázku) poblíž.
- 2 Z **DESEK BUDOV** ve městě vyberte desku **VĚŠTÍRNY** a položte ji lícem nahoru pod desku města. Nyní zamíchejte zbývajících **17 DESEK BUDOV** a vytvořte z nich hromádku lícem dolů vedle desky města.
- 3 **ŽETON PRVNÍHO HRÁČE** obdrží hráč, který si jako poslední pořídil nějakou knihu.
- 4 Zamíchejte **12 DESEK KNIHOVEN** a rozdejte dvě každému hráči. Počínaje hráčem po pravici prvního hráče a následně proti směru hodinových ručiček si každý hráč vybere jednu desku knihovny a tu druhou desku odstraní ze hry. Vybrané desky knihoven si následně hráči vyloží před sebe.

POZNÁMKA: Je-li to vaše první hra, dostane každý hráč jen jednu desku knihovny. Základní knihovny jsou na zadní straně desek knihoven. (Více podrobností ke hře začátečnicků najdete na straně 20.)

- 5 Každý hráč si vezme jednoho z **12 SPECIÁLNÍCH POMOCNÍKŮ**, který odpovídá knihovně, kterou si daný hráč vybral, a **2 OBYČEJNÉ POMOCNÍKY** (mají tvar trpaslíků) v barvě dle svého výběru. (Od každé barvy tak zbude jeden obyčejný pomocník. Tito zbývající pomocníci se použijí jen při hře začátečnicků nebo při hře jednoho hráče.)

POZNÁMKA: Pokud hrajete první hru, vezměte si 3 pomocníky v barvě dle vašeho výběru.

- 6 Zamíchejte **6 KARET KNIŽNÍCH KATEGORIÍ** a jednu z nich položte lícem nahoru napravo od pole *Význačná díla* na desce města a další pak lícem nahoru napravo od pole *Zakázané knihy* na desce města.
- 7 Rozdejte každému z hráčů jednu ze zbývajících karet kategorií lícem dolů. Tato karta určuje zaměření knihovny každého hráče. Kartu kategorie uchovejte skrytou a zastrčte ji lícem dolů pod pravý okraj desky vaší knihovny. (Na svou kartu kategorie se můžete kdykoli podívat.) Nepoužité karty kategorie vraťte zpět do krabice, aniž byste se na ně podívali.
- 8 Zamíchejte dobře všech **152 KARET KNIH** a pak 6 karet rozdejte každému hráči. Toto budou vaše startovní karty. Zbývajících karty knih rozdělte do dvou přibližně stejných hromádek a položte je lícem dolů poblíž desky města v dosahu všech hráčů. Toto budou dobírací balíčky.
- 9 Každý hráč si může vzít jeden ze čtyř **REFERENČNÍCH LISTŮ BUDOV** (to je volitelné).



PŘÍKLAD PŘÍPRAVY HRY PRO 4 HRÁČE



PŘEHLED HRY

Ex Libris se hraje na několik kol, ve kterých hráči postupně vysílají své pomocníky na různá místa ve městě, aby pro ně získali knihy do jejich knihovny. Vaším cílem je, aby vaše knihovna byla postavená pevně a stabilně, aby v ní knihy byly uspořádány v abecedním pořadí a aby vaše sbírka obsahovala více význačných knih než sbírky soupeřů. Je důležité mít v knihovně pestrou nabídku témat, každý hráč se však snaží zaměřovat na specifické knižní téma, ve kterém se snaží mít co nejvíce svazků. A hlavně pozor na zakázaná díla, těch se rozhodně snažte vyvarovat.

ZÁKLADNÍ POJMY

Chcete-li se stát Velkým knihovníkem, musíte umět zkombinovat mnoho různých věcí, ale nebojte se, dá se to zvládnout. Pojďme si nejprve promluvit o knihách.

Ve hře je celkem **510 unikátních knih**, které jsou rozmístěny na **152 kartách** a jsou rozděleny do **šesti kategorií**.

ŠEST KNIŽNÍCH KATEGORIÍ



Černá
magie



Fantastické
romány



HISTORICKÉ
SVAZKY



Příručky
příšer



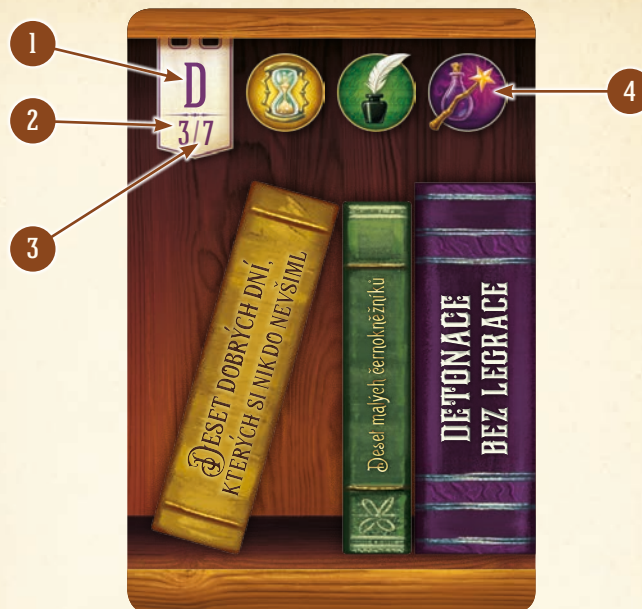
REFERENČNÍ
TEXTY



KOUZLA
A LEKTVARY

POZNÁMKA: Těchto šest kategorií je v balíčku karet knih rovnoměrně zastoupeno. Každá kategorie se vyskytuje na kartách celkem 85krát.

POPIS KARTY KNIH



Každá karta knih obsahuje v horní části **4 důležité informace**:

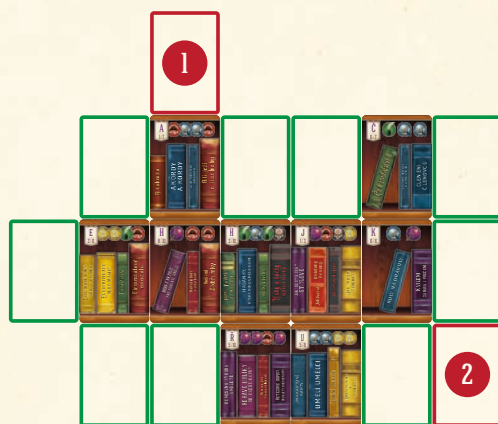
- 1 PÍSMENO** – Tímto písmenem začínají názvy všech knih na kartě.
- 2 ČÍSELNÉ POŘADÍ** – Označuje pořadí karty z celkového počtu karet se stejným písmenem.
- 3 MNOŽSTVÍ KARET DANÉHO PÍSMENE** – Druhé číslo v informační vlaječce (za lomítkem) označuje celkový počet karet knih od daného písmene.
- 4 IKONY KNIŽNÍCH KATEGORIÍ** – Na každé kartě jsou zobrazeny 2–4 ikony, které odpovídají knižním kategoriím zobrazeným na kartě.

POZNÁMKA AUTORA: Veškeré důležité informace, které ke hraní potřebujete, jsou umístěny v horní části karet, aby bylo možné karty v ruce dobře uspořádat. Je možné odehrát celou hru, aniž byste se podívali na hezké obrázky knih a jejich vtipné názvy, to byste ale přišli o skvělou zábavu při čtení názvů knih a nemohli byste se ani pokochat krásným vyobrazením knih na kartách. Pokud se vám však nelíbí slovní hříčky, vtipy, hra se slovy a humor obecně, můžete se zaměřit pouze na vrchní část karet a ignorovat zbytek.

ZAŘAZENÍ KNIH DO KNIHOVNY

Budete-li chtít rozšiřovat svoji knihovnu o další knihy, budete do polic postupně přidávat karty knih. Karty knih můžete do polic zařadit několika různými způsoby, o kterých bude řeč později v pravidlech. Podstatné je, že při zařazení karty do knihovny se musíte držet dvou základních pravidel:

1. NOVĚ PŘIKLÁDANÁ KARTA KNIH **MUSÍ** BÝT PŘILOŽENA TAK, ABY PŘILÉHALA STRANOU K JIŽ VYLOŽENÉ KARTĚ. DIAGONÁLNÍ ZAŘAZENÍ, TJ. TAK, ABY SE KARTY DOTÝKALY ROHEM, NENÍ POVOLENO.
2. VAŠE KNIHOVNA **NIKDY** NESMÍ MÍT VÍCE NEŽ **TŘI** ŘADY KNIH.



PŘÍKLAD: Nová karta knih může být do knihovny na obrázku přidána pouze do míst, která jsou označena zeleně. Do míst označených červeně nelze kartu zařadit, protože:

- 1 Zařazení karty na toto místo by rozšířilo knihovnu na 4 řady.
- 2 Zařazením na toto místo by se karty dotýkaly pouze rohem a nikoli celou stranou.

POZNÁMKA: Na konci hry se do skóre započítávají pouze karty, které jsou zařazeny v policích knihovny. Karty, které vám zůstanou v ruce, nepřinášejí žádný užitek. Proto se snažte karty zařazovat do své knihovny vždy, když to bude možné.

ABECEDNÍ POŘADÍ

Návštěvníci, kteří zavítají do vaší knihovny, musí být schopni snadno najít knihu, kterou hledají. Protože starostovi leží na srdci spokojenost občanů, nařídil, aby všechny knihy v knihovnách byly seřazeny podle abecedního pořadí, a pověřil knihovního inspektora, aby veškeré knihy, které budou v knihovnách zařazeny ve špatném pořadí, z polic těchto knihoven odstranil.

Na konci hry proběhne kontrola správnosti zařazení knih. Počínaje první kartou knih umístěnou nalevo v nejvyšší řadě vaší knihovny a následně postupně zleva doprava a odshora dolů budou všechny karty, které nejsou zařazeny v policích ve správném **abecedním a číselném pořadí**, otočeny lícem dolů, a tak na jejich místě bude prázdná police. Ikony kategorií na takto otočených kartách se nebudou započítávat do vašeho celkového konečného skóre.



PŘÍKLAD: Tři karty knih na obrázku se mohou na první pohled zdát jako umístěné ve správném pořadí, avšak číselná posloupnost karet s písmenem L (8 a 3) je špatně. Po kontrole na konci hry by se prostřední karta otočila lícem dolů.

POZNÁMKA: Před kontrolou správnosti abecedního pořadí se sami můžete rozhodnout dobrovolně otočit lícem dolů libovolnou kartu knih ve vaší knihovně, abyste si zajistili lepší výsledek bodování.

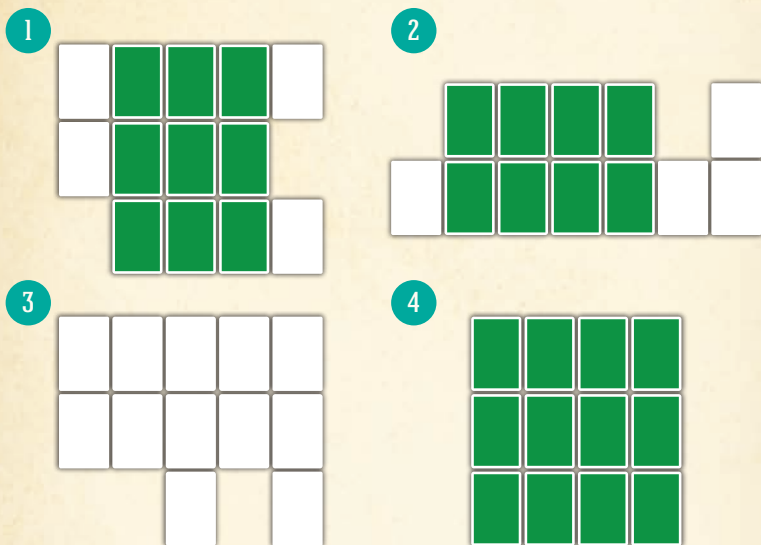


PŘÍKLAD: Dejte tomu, že nechcete přijít o ikony na prostřední kartě, jak bylo uvedeno v předchozím příkladu (důvody takového rozhodnutí budou vysvětleny zakrátko). Můžete se proto dobrovolně rozhodnout otočit lícem dolů kartu nalevo, a tím zůstanou zbývající karty ve správném pořadí.

STABILITA POLIC

Starosta se také pochopitelně velmi stará o bezpečnost obyvatel, kteří by zavítali do vaší knihovny. Proto bude knihovní inspektor hodnotit také celkovou stabilitu vaší knihovny.

Na konci hry dostane každý hráč bonusové body za největší obdélníkovou plochu karet ve své knihovně, která bude zahrnovat karty ve spodní polici knihovny. Za každou kartu zařazenou do police knihovny v této obdélníkové ploše získáte **1 vítězný bod**. Aby mohla být tato plocha hodnocena, musí tvar mít rozměr minimálně 2 karty na výšku a 2 karty na šířku.



PŘÍKLAD: Knihovny na obrázku přidají hráčům na konci hry tyto bonusové body za stabilitu:

- 1 9 bodů – to není špatné.
- 2 8 bodů – půlčlci oceňují nízké knihovny!
- 3 0 bodů – v této knihovně nelze vytvořit obdélníkovou plochu, která by obsahovala 2 sousedící karty ve spodní řadě!
- 4 12 bodů!

POZNÁMKA: Karty knih otočené lícem dolů se započítávají do stability knihovny, takže někdy můžete záměrně zařadit kartu, která je mimo pořadí.

VÝZNAČNÁ LITERÁRNÍ DÍLA

Obyvatelé města mají rádi pestrrou nabídku knih. V každé hře je však vybrána jedna knižní kategorie, která je u čtenářů tou nejoblíbenější. Karta knižní kategorie, která se položí na desku města vedle místa označeného jako *Význačná díla*, představuje tuto populární kategorii.

Hráči, kteří budou mít ve své knihovně na konci hry největší počet svazků z kategorie *Význačná literární díla*, získají odměnu v podobě vítězných bodů, a to dle pořadí. Hráč s největším počtem těchto titulů získá **15 bodů**, hráč, který bude mít druhý nejvyšší počet, získá **9 bodů** a hráč s třetím nejvyšším počtem knih z této kategorie získá **4 body**.

PŘÍKLAD: Ve hře byly za význačná literární díla vybrány *Referenční texty*. Na konci hry má Pavla celkem 8 těchto knih, Martin 10, Renata 9 a Honza 7. Martinovi se podařilo nasbírat nejvyšší počet referenčních textů a získá 15 bodů. Renata má druhý nejvyšší počet a získá 9 bodů, Pavla získá 4 body za třetí nejvyšší počet referenčních textů a Honza nezíská žádný bod, protože ve své knihovně má těchto knih nejmenší.

POZNÁMKA: 15 bodů je hodně, ale dejte pozor na to, abyste při honbě za svazky význačných literárních děl neopomínali také další možnosti, jak získat ve hře body.

ZAKÁZANÉ KNIHY

Starosta a městská rada z neznámého důvodu označili knihy patřící do jedné z knižních kategorií za velmi nebezpečné. Karta knižní kategorie, která se položí na desku města vedle místa označeného jako *Zakázané knihy*, určuje tuto zakázanou knižní kategorii.

Za každou knihu z kategorie označené za zakázanou, kterou budete mít na konci hry ve své knihovně, obdržíte od knihovního inspektora penalizaci. Za každou knihu této kategorie **ztratíte 1 bod**.

PŘÍKLAD: Ve hře byly jako zakázané označeny *Příručky příšer*. Na konci hry Martin zjistil, že si na tuto knižní kategorii nedal pozor a bohužel má ve své knihovně celkem 13 knih z této kategorie. Přejde tak o 13 bodů a příště si zajisté na zakázanou kategorii dá větší pozor.

POZNÁMKA: Ztráta bodů určitě hráče nepotěší, ale ve hře často nastane situace, kdy přidáním karty knih obsahující zakázanou knihu do knihovny získá hráč více bodů, než o kolik kvůli zakázané knize přijde.

RŮZNORODOST KNIŽNÍCH KATEGORIÍ

Protože chce starosta vyjít vstříc rozličným požadavkům obyvatel města, požaduje, aby Velký knihovník ve své knihovně nashromáždil knihy z širokého spektra knižních kategorií. Ve vašem nejlepším zájmu je zajistit, aby police vaší knihovny oplývaly knihami všech pěti povolených kategorií.

Na konci hry získá každý hráč **3 body** za každou knihu z kategorie, která je ve jeho knihovně zastoupena nejméně. Zakázané knihy se do různorodosti knižních kategorií nezapočítávají.



PŘÍKLAD: Na konci hry má Lucka ve své knihovně 5 knih fantastických románů, 9 historických svazků, 7 příruček příšer, 6 referenčních textů a 6 knih kategorie *Kouzla a lektvary*. Získá tedy 3 body za každou knihu kategorie *Fantastické romány* (celkem 15 bodů), protože to je kategorie, od které má nejméně knih. Protože knihy kategorie *Černá magie* byly v této hře označeny jako zakázané, tak se pro bodování různorodosti nepočítají.

POZNÁMKA: Nejsnazší cestou, jak prohrát hru Ex Libris, je ignorovat některou z knižních kategorií. Proto tento přístup nedoporučujeme. Pokud se však snažíte hru prohrát, toto je asi nejlepší cesta, jak toho docílit.

ZAMĚŘENÍ KNIHOVNY

Starosta a městská rada dali jasně najevo, jak má vypadat knihovna potenciálního Velkého knihovníka a jaké knihy by měly, případně neměly, být obsaženy v policích jeho knihovny. Jak lze tedy vystoupit z davu a něčím se odlišit? Odpovědí je zaměření knihovny na určitou knižní kategorii.

Zaměření vaší knihovny se snažíte před ostatními hráči ukryvat po celou hru ve snaze využít to jako prvek překvapení při závěrečném bodování. Budete-li do polic své knihovny zařazovat knihy, které se budou shodovat se zaměřením vaší knihovny, budete tak moci nabídnout specializaci, kterou nebude mít nikdo jiný.

Na konci hry hráči odhalí knižní kategorii, na kterou se celou hru zaměřovali, a každý získá **2 body** za každou knihu ve své knihovně, která bude odpovídat tomuto zaměření.

PŘÍKLAD: Na konci hry David odhalí, že zaměření jeho knihovny byly *Příručky příšer*. Snažil se je zařadit do své sbírky knih při každé příležitosti, a podařilo se mu tak v policích své knihovny nashromádit celkem 14 příruček příšer. Za každou tuto knihu získá 2 body, což v součtu dělá 28 bodů.

POZNÁMKA: Snažte se přidávat knihy odpovídající zaměření vaší knihovny tak, aby nebylo příliš zřejmé, na kterou kategorii se zaměřujete, nebo se vaši soupeři dovtípí a budou se vám snažit zabránit, abyste se ke kartám s těmito tituly dostali.



PŘEHLED KOLA

Každé kolo hry Ex Libris je rozděleno do 4 fází, které se vždy odehrají v následujícím pořadí:

I: FÁZE PŘÍPRAVY

II: FÁZE UMÍSTĚNÍ

III: FÁZE VYHODNOCENÍ

IV: FÁZE ÚKLIDU

I: FÁZE PŘÍPRAVY

Na začátku každého kola odhalí první hráč desku budov v počtu odpovídajícím počtu hráčů a umístí je lícem nahoru pod desku města. (Na začátku prvního kola hry již bude vyložená deska **VĚŠTÍRNÝ**, takže první hráč otočí o jednu desku budovy méně).

Zkontrolujte, jestli některé z vyložených budov nemají v pravém horním rohu požadavek na vyložení karet knih. Pokud ano, je tam uvedeno, kolik karet se má na pravou část desky této budovy vyložit. Je-li potřeba vyložit na desku budovy více než jednu kartu, roztáhněte je do sloupce, aby byly na kartách vidět podstatné informace.

II: FÁZE UMÍSTĚNÍ

Počínaje prvním hráčem a následně po směru hodinových ručiček umístí každý hráč vždy jednoho svého pomocníka na některé z volných políček na deskách budov. Pomocníka můžete umístit:

A. Na některou z desek budov vyložených pod deskou města.

- NEBO -

B. Na desku své knihovny, kterou má hráč vyloženou před sebou.

POZNÁMKA: Umístit můžete jak obyčejného, tak i speciálního pomocníka. Po většinu hry fungují všichni pomocníci stejně a jakýkoli text na deskách budov, který zmiňuje pomocníka, se vztahuje na oba typy pomocníků. Schopnost speciálního pomocníka je navázána na jeho figurku a většinou se schopnost aktivuje při umístění pomocníka, i když ne pokaždé. Schopnosti všech speciálních pomocníků jsou vysvětleny v části pravidel *Popis desek knihoven a speciálních pomocníků* (strana 17).

POZNÁMKA: Na desku vaší knihovny lze umístit pouze vaše vlastní pomocníky. Není možné umístit pomocníky do knihoven spoluhráčů.

A. UMÍSTĚNÍ POMOCNÍKA NA DESKU BUDOVY

Pokud má budova, kam jste vyslali svého pomocníka, **OKAMŽITÝ ÚČINEK** ⚡, aktivuje se okamžitě a vyhodnotí se text, který je napsaný na desce budovy. Pokud má budova **ZPOŽDĚNÝ ÚČINEK** ⌚, vyhodnotí se až ve druhé části kola během fáze vyhodnocení. Účinky všech budov jsou vysvětleny v části pravidel *Popis desek budov* (strana 12).

POPIS DESKY BUDOVY



Následující informace lze najít na deskách budov (místo pro vyložení karet a ikona pro variantu jednoho hráče nejsou zobrazeny na všech deskách budov):

- 1 **ČÍSLO** – je použito ve druhé polovině kola.
- 2 **NÁZEV BUDOVY A TYP ÚČINKU** – budova může mít buď **OKAMŽITÝ ÚČINEK** ⚡ (zelená barva vlaječky), nebo **ZPOŽDĚNÝ ÚČINEK** ⌚ (červená barva vlaječky).
- 3 **POŽADAVEK NA VYLOŽENÍ KARET** – určuje, kolik karet se vyloží na desku budovy na začátku kola.
- 4 **MÍSTO PRO VYLOŽENÍ KARET** – během fáze přípravy sem vyložíte požadovaný počet karet.
- 5 **POLÍČKA PRO UMÍSTĚNÍ POMOCNÍKŮ** – 1–4 políčka, kam můžete umístit pomocníky.
- 6 **TEXT POPISU ÚČINKU** – vysvětlení, co účinek dané budovy dělá.
- 7 **IKONA VARIANTY PRO JEDNOHO HRÁČE** – je-li na desce budovy tato ikonka, je možné tuto budovu použít ve hře pro jednoho hráče (strana 20).

POZNÁMKA: Některé desky budov mají políčka, která nejsou dostupná, hraje-li menší počet hráčů než 4. Není možné umístit pomocníka na políčko, u kterého je číslo (3+ nebo 4+), které je vyšší než počet hráčů ve hře.

B. UMÍSTĚNÍ POMOCNÍKA NA DESKU VAŠÍ KNIHOVNY

Deska knihovny, kterou máte vyloženou před sebou, má tři políčka s **OKAMŽITÝM ÚČINKEM** ⚡. Tato políčka mohou být obsazena pouze vašimi pomocníky. Pokud umístíte pomocníka na desku vaší knihovny, můžete:

1. Dobrat si jednu kartu knih z dobíracího balíčku.
- NEBO -
2. Vyložit z ruky jednu kartu knih a zařadit ji do knihovny.

POPIS DESKY KNIHOVNY



Následující informace lze najít na deskách knihoven (ikona pro variantu jednoho hráče není zobrazena na všech deskách knihoven):

- 1 **KNIŽNÍ ZÁLOŽKA** – na záložce je uvedeno, jaký je v balíčku celkový počet karet knih od daného písmene.
- 2 **NÁZEV** – jak se vaše knihovna jmenuje.
- 3 **ZAMĚŘENÍ KNIHOVNY** – místo pro umístění karty knižní kategorie určující zaměření vaší knihovny.
- 4 **POLÍČKA PRO NÁVŠTĚVU POMOCNÍKŮ** – 3 políčka, kam je možné umístit vaše pomocníky.
- 5 **IKONA VARIANTY PRO JEDNOHO HRÁČE** – je-li na desce knihovny tato ikona, je možné tuto knihovnu použít ve hře pro jednoho hráče (strana 20).
- 6 **DOMÁCÍ AKCE KNIHOVNY** – popis možných akcí při umístění pomocníka do vaší knihovny.
- 7 **AKCE SPECIÁLNÍHO POMOCNÍKA** – popis schopnosti speciálního pomocníka.

III: FÁZE VYHODNOCENÍ

Jakmile nemá žádný z hráčů volného pomocníka, začíná fáze vyhodnocení. Během této fáze se vyhodnotí všechny vyložené desky budov **podle číselného pořadí**, počínaje **VĚŠTÍRNOU**. Pro vyhodnocení jednotlivých desek budov postupujte podle těchto kroků:

1. Je-li na desce budovy **ZPOŽDĚNÝ ÚČINEK** ⌚, aktivujte jej nyní a postupujte podle popisu účinku uvedeného na desce.
2. Odhodte všechny karty, které zůstaly na desce.
3. Vraťte všechny pomocníky, kteří byli umístěni na desce, jejich hráčům.

POZNÁMKA: Karty odhozené v prvním kole hry vytvoří odhazovací balíček. Do odhazovacího balíčku se během hry můžete podívat, jen pokud vám to umožní akce speciálního pomocníka nebo budovy. Jinak může vždy být vidět pouze horní karta z odhazovacího balíčku.

IV: FÁZE ÚKLIDU

Poté co byly všechny desky budov vyhodnoceny, přesuňte desku s nejnižším pořadovým číslem na spodní polovinu desky města do části označené **Stálé budovy**. Deska s touto budovou bude k dispozici pro všechna další kola až do konce hry. (Na konci prvního kola bude mít nejnižší pořadové číslo vždy **VĚŠTÍRNA**, takže se přesune na desku města a bude vždy k dispozici hráčům po zbytek hry.)

POZNÁMKA: Stálé budovy se nepočítají do počtu desek budov, které se v každém kole na začátku fáze přípravy vykládají pod desku města. Tímto způsobem tedy po každém kole hry přibude jedna budova, která bude hráčům k dispozici. Protáhne-li se hra na více kol a desky budov se již nevejdou na desku knihovny, doporučujeme vytvořit z desek stálých budov dvě řady.

Následně odstraňte všechny zbývající vyložené desky budov a položte je stranou lícem nahoru. Po prvním kole vytvoří odstraněné desky budov odkládací hromádku, kam se v každém kole budou odkládat odstraněné desky budov. Pokud dojde k tomu, že se dobírací hromádka s deskami budov vypočte, otočte všechny desky budov z odkládací hromádky lícem dolů, zamíchejte je a vytvořte novou dobírací hromádku.

Nakonec odstraňte pomocníky ze svých vlastních desek knihoven. Poté zkontrolujte, jestli některý z hráčů (jeden nebo i více) nemá v policích své knihovny zařazený požadovaný počet karet knih, aby se mohlo spustit poslední kolo hry. Počet zařazených karet knih, který spustí poslední kolo hry, záleží na počtu hráčů ve hře:

2 HRÁČI

16 KARET

3 HRÁČI

14 KARET

4 HRÁČI

12 KARET

Pokud nedošlo ke spuštění posledního kola hry, pokračuje hra fází přípravy nového kola.

POSLEDNÍ KOLO A BODOVÁNÍ

Pokud došlo ke spuštění posledního kola, začnete nové kolo hry podle pravidel, ale toto kolo bude posledním kolem hry. Po fázi vyhodnocení bude hráč, který má nejupravenější písmo, vybrán jako knihovní inspektor z pověření starosty, vezme si inspekční formulář knihovny B-7c a postupně do něj zaznamená veškeré údaje pro výpočet celkového skóre hráčů:

POZNÁMKA: Pamatujte, že před provedením inspekce se můžete rozhodnout dobrovolně otočit ve své knihovně jakoukoli kartu lícem dolů, což vám může pomoci získat příznivější výsledek.

A1 KONTROLA ABECEDNÍHO POŘADÍ

Každý z hráčů zkontroluje knihovnu sousedovi po pravici. Počínaje první kartou knih umístěnou nalevo v nejvyšší řadě jeho knihovny a následně postupně zleva doprava a odshora dolů budou všechny karty, které nejsou zařazeny ve správném abecedním a číselném pořadí, otočeny lícem dolů.

A2 ZÁZNAM POČTU KNIH JEDNOTLIVÝCH KATEGORIÍ

Knihovní inspektor nyní postupně vyhlásí každou z knižních kategorií. Po vyhlášení každé kategorie si hráči sečtou celkový počet knih dané kategorie ve své knihovně a tento počet nahlásí inspektorovi. Inspektor všechny nahlášené výsledky pečlivě zaznamená.

B1 BONUS ZA STABILITU POLIC

Každý hráč si sečte počet karet v největší zastavěné obdélníkové ploše, kterou má ve své knihovně. Pozor! Plocha musí obsahovat také karty z nejspodnější (první) police. Aby karty v obdélníkové ploše mohly být bodovány, musí mít plocha rozměr alespoň 2 karty na šířku a 2 karty na výšku. Za každou kartu v největší obdélníkové ploše ve své knihovně získá hráč **1 bod**.

B2 OCENĚNÍ ZA POČET VÝZNAČNÝCH LITERÁRNÍCH DĚL

Inspektor zakroužkuje ve formuláři tu řadu knižní kategorie, která byla na desce města vyložena vedle pole *Význačná díla*. Inspektor projde u této kategorie zaznamenané počty knih jednotlivých hráčů. Hráč, který má od této kategorie nejvíce knih, získá **15 bodů**. Hráč s druhým nejvyšším počtem získá **9 bodů**. Hráč se třetím nejvyšším počtem získá **4 body**. V případě, že dojde u dvou nebo více hráčů ke shodě v počtu knih této kategorie, sečtete body při-

dělení danému místu s následujícím bodovaným místem (pokud ještě nějaké je) a rozdělte body rovnoměrně mezi hráče, kteří byli ve shodě. Výslednou hodnotu zaokrouhlete nahoru k nejbližšímu vyššímu celému číslu.

PŘÍKLAD 1: 3 hráči mají shodně nejvyšší počet význačných děl. Každý z nich tedy dostane: $(15 + 9 + 4)/3 = 28/3 = 9,33$ bodů. Po zaokrouhlení tedy každý z hráčů dostane 10 bodů.

PŘÍKLAD 2: Alice má nejvíce význačných děl, David, Vláda a Hanka mají shodně druhé nejvyšší množství. Alice získá 15 bodů. David, Vláda a Hanka získají $((9 + 4)/3 = 13/3 = 4,33)$ po zaokrouhlení 5 bodů.

B3 POSTIH ZA ZAKÁZANÉ KNIHY

Knižní kategorii, která byla označena za zakázanou, ohraničí inspektor ve formuláři zubatou linkou. Každý hráč **ztratí** za každou zakázanou knihu ve své knihovně **1 bod**.

B4 BONUS ZA RŮZNORODOST KNIŽNÍCH KATEGORIÍ

Inspektor si ve formuláři zkontroluje, od jaké knižní kategorie mají jednotliví hráči nejméně knih (počet knih zakázané kategorie se pro výpočet tohoto bonusu nepočítá). Zjištěnou hodnotu **vynásobí číslem 3**. Výsledný počet bodů pro každého hráče zaznamená do formuláře.

POZNÁMKA: I když má hráč více kategorií, od kterých má shodně nejméně knih, dostává bonus vždy pouze za jednu z kategorií.

B5 ODHALENÍ ZAMĚŘENÍ KNIHOVEN HRÁČŮ

Každý hráč nyní odhalí kartu zaměření knihovny. Za každou knihu ve své knihovně, která odpovídá jeho zaměření knihovny, získá hráč **2 body**.

= ZAZNAMENÁNÍ CELKOVÉHO SOUČTU BODŮ

Nyní inspektor sečte samostatně pro každého hráče dosažené výsledky zaznamenané v části B inspekčního formuláře. **Hráč s nejvyšším dosaženým počtem bodů vyhrává hru!**

POSOUZENÍ SHODY

Dojde-li ke shodě ve výsledném počtu bodů, vyhrává hráč s největším počtem knih ve své knihovně. Pokud je stále shoda, vyhrává hráč s nejnižším počtem karet v ruce. Pokud i zde je shoda, vyhrává hráč s nejnižším počtem zakázaných knih ve své knihovně. A pokud je opět shoda, hráči se shodným výsledkem vítězství sdílejí.

Category	Lucas	Mical	David	Zdenka
Category A	12	8	3	10
Category B	5	10	6	7
Category C	6	6	4	7
Category D	7	8	4	9
Category E	6	7	9	1
Category F	8	12	10	9
Category G	4	9	0	15
Category H	-2	-4	-5	-9
Category I	15	18	9	3
Category J	12	20	18	20
Category K	37	55	32	38

11

POPIS DESEK BUDOV



OKAMŽITÝ ÚČINEK ⚡ – Nejprve si doberte kartu knih za každého pomocníka, kterého jste v tomto kole již umístili, a to včetně tohoto. Poté si vezměte žeton prvního hráče. Pokud již žeton prvního hráče máte u sebe, ponechte si jej.

POZNÁMKA: Duch nemůže **VĚŠTÍRNA** navštívit.



OKAMŽITÝ ÚČINEK ⚡ – Vyměňte 1 kartu ze své ruky za jednu z karet vyložených na desce **KNIŽNÍ SMĚNÁRNY**. Kartu, kterou takto získáte, můžete ihned zařadit do knihovny.

POZNÁMKA: Nemáte-li v ruce žádnou kartu nebo pokud nejsou na desce vyložené žádné karty, pomocník umístěný do **KNIŽNÍ SMĚNÁRNY** nebude mít žádný účinek.



Při umístění pomocníka do **AUKČNÍHO DOMU** si vyberte jedno ze čtyř políček nabídky. Je-li již v aukčním domě umístěn nějaký pomocník (i pokud je váš), musíte vašeho pomocníka, je-li to možné, umístit na políčko s vyšším číslem. Pomocníka, který stál na políčku s nižším číslem, vraťte jeho majiteli. Vraceného pomocníka může hráč v tomto kole opět někde umístit. Je-li políčko s číslem 4 obsazeno, nemůže již být do **AUKČNÍHO DOMU** vyslán další pomocník.

ZPOŽDĚNÝ ÚČINEK ⌚ – Během vyhodnocení odhodte z ruky počet karet odpovídající hodnotě políčka nabídky, na kterém stojí váš pomocník. Následně si vezměte všechny 3 karty vyložené na desce **AUKČNÍHO DOMU**. Jakoukoli z vydražených karet, třeba i všechny 3, můžete nyní zařadit do knihovny.

POZNÁMKA: Nemůžete-li z ruky odhodit požadovaný počet karet za políčko nabídky, nedostanete z **AUKČNÍHO DOMU** žádné karty. Nejsou-li na desce **AUKČNÍHO DOMU** vyloženy žádné karty, nemá **AUKČNÍ DŮM** žádný účinek.



OKAMŽITÝ ÚČINEK ⚡ – Odhodte 1 nebo více karet ze své ruky a/nebo ze své knihovny a poté můžete zařadit do knihovny až 2 karty ze své ruky.



OKAMŽITÝ ÚČINEK ⚡ – Nejprve si vezměte jednu z karet vyložených na desce **KOMUNITNÍHO CENTRA**. Následně, pokud tam ještě nějaká karta zůstala, vezměte jednu ze zbylých karet na desce a dejte ji jednomu z ostatních hráčů. Karty získané z **KOMUNITNÍHO CENTRA** mohou být ihned zařazeny do knihovny.

POZNÁMKA: Návštěva **KOMUNITNÍHO CENTRA** nemá žádný účinek, pokud tam již nezůstaly vyloženy žádné karty.



OKAMŽITÝ ÚČINEK ⚡ – Odhodte libovolný počet karet ze své ruky (včetně nulového počtu), následně si doberte o jednu kartu více, než jste odhodili. Jednu z takto získaných karet můžete ihned zařadit do knihovny.



OKAMŽITÝ ÚČINEK ⚡ – Počínaje aktivním hráčem a následně po směru hodinových ručiček určí každý hráč jednu knižní kategorii za každého pomocníka, kterého má na desce **HRÁČSKÉHO DOUPĚTE**. Pak aktivní hráč otočí horní 4 karty z balíčku. Hráč, který určil kategorii, co má nejvíce shodných knih na otočených kartách, si vezme všechny karty, na kterých jsou knihy dané kategorie. Zbývající otočené karty odhodte. Vítěz může ze získaných karet zařadit do knihovny jednu kartu za každého hráče, který má v **HRÁČSKÉM DOUPĚTI** pomocníka.

POZNÁMKA: V případě shody mezi aktivním hráčem a dalšími hráči vyhrává aktivní hráč. Pokud mezi hráči ve shodě není aktivní hráč, vyhrává hráč, který je blíže aktivnímu hráči proti směru hodinových ručiček.

Pokud má hráč v **doupěti** více pomocníků, určí kategorii za každého z nich, ale karty může získat pouze za vítěznou kategorii.

PŘÍKLAD: Jitka umístí pomocníka na desku **HRÁČSKÉHO DOUPĚTE**, kde již mají po jednom pomocníku také Barča a Martin. Při tipu na knižní kategorie Jitka řekne *Fantastické romány*, Martin *Kouzla a lektvary* a Barča *Černá magie*. Jitka je aktivním hráčem, a tak otočí 4 karty z balíčku knih. Na otočených kartách jsou celkem 4 knihy *Fantastických románů*, 5 knih *Kouzel a lektvarů* a 3 knihy *Černé magie*. Martin vyhrává a vezme si všechny otočené karty, na kterých byla kniha z kategorie *Kouzla a lektvary*. Zbýlé karty se odhodí. Nyní může Martin z karet, které v **HRÁČSKÉM DOUPĚTI** získal, zařadit až 3 karty do své knihovny, protože v **HRÁČSKÉM DOUPĚTI** měli pomocníka celkem 3 hráči. Pokud by na otočených kartách bylo o jednu knihu *Kouzel a lektvarů* méně, tak by sázku v **HRÁČSKÉM DOUPĚTI** vyhrála Jitka, protože byla aktivním hráčem, a tudíž by vyhrála při vzniklé shodě.



OKAMŽITÝ ÚČINEK ⚡ – Můžete využít následující akce, každou pouze jednou, v libovolném pořadí:

- A. Přesuňte svého pomocníka již umístěného na nějaké desce na jedno z míst na desce své knihovny a aktivujte ho.
- B. Buď vyměňte jednu kartu ze své knihovny za jednu kartu ze své ruky, nebo prohodte místo jedné karty ve své knihovně s jinou kartou ve své knihovně, nebo vezměte jednu kartu ze své knihovny a zařadte ji na jiné místo ve své knihovně.



OKAMŽITÝ ÚČINEK ⚡ – Odhoďte libovolné množství karet z ruky a/nebo ze své knihovny. Na odhozených kartách spočítejte počet všech ikon knižních kategorií, které souhlasí s ikonami kategorií na kartě vyložené na desce **SBĚRATEL KNIH**. Výslednou hodnotu vydělte 2 a zaokrouhlete dolů a doberte si výsledný počet karet z balíčku karet knih. Dvě z právě dobraných karet můžete zařadit do knihovny.



OKAMŽITÝ ÚČINEK ⚡ – Vezměte si jednu z karet na desce **KNIHKUPECTVÍ**. Můžete ji zařadit do knihovny.

POZNÁMKA: Návštěva **KNIHKUPECTVÍ** nemá žádný účinek, pokud tam již nezůstaly vyloženy žádné karty.



ZPOŽDĚNÝ ÚČINEK ⌚ – Určete knižní kategorii a pak prohledejte odhazovací balíček. Vezměte si z něj 1 libovolnou kartu, která obsahuje knihu knižní kategorie, kterou jste určili. Pokud se v odhazovacím balíčku nenachází žádná karta s knihou z kategorie, kterou jste určili, nezískáváte nic. Pokud jste si z odhazovacího balíčku kartu vybrali, můžete ji nyní zařadit do knihovny.

POZNÁMKA: Návštěva **SKLÁDKY** nemá žádný účinek, pokud je odhazovací balíček prázdný, tj. nejsou žádné odhozené karty.



ZPOŽDĚNÝ ÚČINEK 🕒 – Hráč, jehož pomocník je umístěn na pozici č. 1 na desce **PUTYKY U KNIHOMOLA**, otočí 2 karty z balíčku za každého pomocníka umístěného na desce **PUTYKY U KNIHOMOLA**. Hráč, jehož pomocník je umístěn na pozici č. 1, si nyní jednu z otočených karet vybere. Následně si vybere jednu z otočených karet hráč, který má pomocníka na pozici č. 2, a tak pokračujte, dokud se všechny otočené karty nerozeberou. Jakoukoli z těchto karet nebo i všechny lze nyní zařadit do knihovny.



OKAMŽITÝ ÚČINEK ⚡ – Určete kategorii a potom si skrytě prohlédněte všechny karty vyložené na desce **TAJUPLNÉ CHATRČE**, aniž byste je ukazovali ostatním hráčům. Všechny karty obsahující ikonu knižní kategorie, kterou jste určili, nyní otočte a vezměte si je. Ostatní karty vraťte lícem dolů zpět na desku **TAJUPLNÉ CHATRČE**. Jednu z nově získaných karet nyní můžete zařadit do knihovny.

POZNÁMKA: Návštěva **TAJUPLNÉ CHATRČE** nemá žádný účinek, pokud na desce nejsou vyložené žádné karty.



OKAMŽITÝ ÚČINEK ⚡ – Vezměte si jednu z karet vyložených na desce **KNIHY ZA BABKU**. Vezměte si jednu další kartu, pokud již je na desce umístěn nějaký pomocník, i kdyby byl váš. Všechny karty získané z **KNIH ZA BABKU** je možné zařadit do knihovny.

POZNÁMKA: Návštěva **KNIH ZA BABKU** nemá žádný účinek, pokud na desce nejsou vyložené žádné karty.



OKAMŽITÝ ÚČINEK ⚡ – Přesuňte jednoho svého pomocníka již umístěného na desce své knihovny na políčko na jiné desce, která je již obsazena pomocníkem spoluhráče. Vraťte spoluhráči jeho pomocníka – tento pomocník může být v tomto kole opět umístěn, až bude daný spoluhráč znovu na řadě. Pokud má deska, kam jste svého pomocníka přesunuli, **OKAMŽITÝ ÚČINEK** ⚡, tak ho ihned aktivujte.

POZNÁMKA: Návštěva **CECHU POMOCNÍKŮ** nemá žádný účinek, pokud nemáte na desce své knihovny umístěného žádného pomocníka.



OKAMŽITÝ ÚČINEK ⚡ – Nejprve musí popořadě každý spoluhráč na desku **VÝBĚRČÍHO DANÍ** odložit z ruky nebo ze své knihovny jednu kartu lícem nahoru. Následně vy můžete na desku **VÝBĚRČÍHO DANÍ** odložit libovolné množství karet z ruky nebo z vaší knihovny, abyste si mohli z této desky vzít stejný počet odložených karet. Nakonec můžete zařadit do své knihovny jakoukoli nebo i všechny karty, které jste od **VÝBĚRČÍHO DANÍ** získali.



OKAMŽITÝ ÚČINEK ⚡ – Vyložte z ruky libovolný počet karet. Nyní popořadě každý spoluhráč může buď: vzít si z vyložených karet 1 kartu do ruky, zařadit 1 kartu do své knihovny, nebo pasovat. Tento postup opakujte, dokud všechny karty, které jste vyložili, nejsou rozebrány, nebo dokud všichni spoluhráči nepasovali. Za každou vyloženou kartu, kterou si spoluhráči vzali do ruky nebo přiložili do knihovny, si doberte 2 karty z balíčku a poté zařadte do knihovny jednu libovolnou kartu z ruky. Pokud si některou z vyložených karet nikdo nevybere, vrátí si ji hráč do ruky.

POZNÁMKA: Návštěva **BLEŠÍHO TRHU** nemá žádný účinek, pokud nemáte v ruce žádné karty.



OKAMŽITÝ ÚČINEK ⚡ – Posuňte libovolný počet sousedících karet v jedné řadě své knihovny o jakýkoli počet míst jedním vybraným směrem (nahoru, dolů, doleva, doprava). Během posunu karet nesmí dojít k rozdělení vaší knihovny na dvě samostatné skupiny knih.

POZNÁMKA: Posunutím karet vytvoříte v knihovně mezeru. Není možné při posunutí některé karty přeskočit. Po ukončení vašeho tahu musí vaše knihovna splňovat pravidla pro rozšíření.

SPORY O ČASOVOU SOUSLEDNOST

Pokud vznikne spor o časovou souslednost mezi účinky jednotlivých desek budov a/nebo o schopnostech jednoho nebo více speciálních pomocníků, postupujte podle následujících kroků, abyste určili prioritu jednotlivých účinků:

1. VYŠŠÍ PRIORITA: ÚČINEK BUDOVY

PŘÍKLAD: Účinek **CECHU POMOCNÍKŮ** umožní umístit pomocníka na již obsazené políčko, a to i na desku, na které je umístěn sněhulák, včetně políčka obsazeného sněhulákem.

2. NIŽŠÍ PRIORITA: SCHOPNOST DŘÍVE UMÍSTĚNÉHO SPECIÁLNÍHO POMOCNÍKA

PŘÍKLAD 1: Pokud se umístí gobliní lapka na stejnou desku, kde již je rosolová krychle, spustí se účinek rosolové krychle před účinkem goblina.

PŘÍKLAD 2: Duch nemůže být umístěn na políčko se sněhulákem, neboť schopnost sněhuláka se aktivuje před schopností ducha.

POZNÁMKA: Vznikne-li spor mezi více speciálními pomocníky, jako první spouští svůj účinek pomocník umístěný na desce nejdelší dobu, pak pomocník s druhou nejdelší dobou atd.

POPIS DESEK KNIHOVEN A SPECIÁLNÍCH POMOČNÍKŮ



ČARODĚJKA: Kdykoli si má čarodějka vzít kartu, která obsahuje alespoň jednu **ZAKÁZANOU KNIHU**, otočte horní kartu dobíracího balíčku. Můžete si nyní vybrat, jestli si ponecháte původní kartu, nebo si místo ní vezmete tu otočenou. Kartu, kterou z těchto dvou nebudete chtít, odhodte na odhazovací balíček.



MUMIE: Když pomocí mumie přikládáte kartu knih do knihovny, můžete se rozhodnout tuto kartu pohřbít. To znamená, že ji položíte buď pod, nebo na některou z karet vaší knihovny. Spodní z těchto dvou karet otočte lícem dolů. Ikony na této otočené kartě se nebudou počítat do konečného bodování. Pod každou kartou knihovny může být nejvíce jedna pohřbená karta. Na konci hry dostanete za každou pohřbenou kartu **2 body**, které se přičítají k bonusu za stabilitu vaší knihovny.

POZNÁMKA: Pohřbené karty se nepočítají do počtu karet pro spuštění posledního kola. Odstraníte-li během hry z jakéhokoliv důvodu z knihovny kartu, která překrývá pohřbenou kartu, **přestává** být spodní karta pohřbená. Zůstává však v knihovně otočená lícem dolů a pak se počítá do počtu karet pro spuštění posledního kola.



SNĚHULÁK: Pokud je sněhulák umístěn na desku místa s **OKAMŽITÝM ÚČINKEM** ⚡, nemůže již na tuto desku být umístěn žádný jiný pomocník.



KOUZELNÍK: Pokud pomocí kouzelníka přikládáte kartu do knihovny, můžete před tím, než ji tam zařadíte, posunout ve své knihovně libovolnou skupinu sousedících karet v libovolném směru o jedno místo. Takto může vzniknout v knihovně jedno nebo i více volných míst. Kartu nyní zařadte do vzniklého volného místa. Vaši knihovnu můžete takto dočasně i rozdělit, pokud po zařazení nové karty bude opět splňovat všechny podmínky pro stavbu knihovny.



GOBLINÍ LAPKA: Když umístíte gobliního lapku na desku budovy, kde je již jeden nebo více pomocníků, tak **před aktivací jakéhokoli účinku** se můžete pokusit okrást spoluhráče. Vyberte si spoluhráče, jehož pomocník je umístěný na desce, a určete knižní kategorii. Pokud je to možné, tak vám spoluhráč musí dát jednu kartu, která obsahuje ikonu určené kategorie, nebo vám musí ukázat, že v ruce karty s takovou ikonou nemá. Opakujte tento postup se všemi dalšími spoluhráči, kteří mají na desce své pomocníky. Jakoukoli nově získanou kartu tímto způsobem můžete zařadit do své knihovny.



KNIHOBOT: Když umístíte knihobota na desku nějaké budovy nebo na desku své knihovny, tak **před aktivací jakéhokoli účinku** můžete provést akci vaší knihovny za každého vašeho pomocníka, který je již na dané desce umístěn.



LESNÍ MUŽ: Lesního muže můžete umístit jen na desky budov, kde ještě není umístěn žádný pomocník ostatních hráčů. Pokud se na desku budovy, kde je umístěn lesní muž, přidá nějaký pomocník jiného hráče, tak **před aktivací jakéhokoli účinku nebo schopnosti** se můžete rozhodnout lesního muže z dané desky odstranit. Následně jej můžete v tomto kole opět někam umístit.



ROSOLOVÁ KRYCHLE: Pokud se váš spoluhráč rozhodne umístit svého pomocníka na desku místa, kde je již umístěna rosolová krychle, tak **před aktivací jakéhokoli účinku nebo schopnosti** musí daný spoluhráč buď:

- Dát vám náhodnou kartu ze své ruky.
- NEBO -
- Vám umožnit zahrát obě domácí akce vaší knihovny.



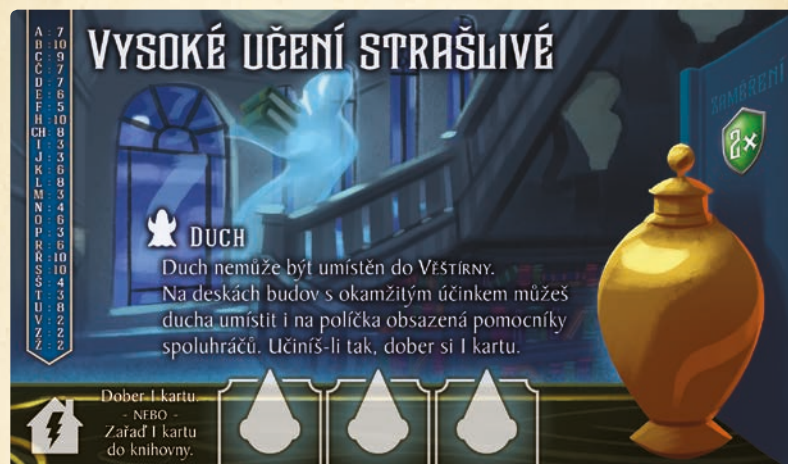
RECYKLÁTOR: Pokud je recyklátor během **kroku 2** ve fázi vyhodnocení umístěný na některé desce budovy, můžete si postupně z desek budov, ze kterých se v rámci vyhodnocení budou odhazovat nějaké karty, vybrat jednu kartu z těch, které mají být odhozeny. Kartu si vezměte do ruky nebo ji zařadte do knihovny. Recyklátor takto získá kartu od desky s nejnižším číslem až po desku, na které je sám umístěn, a po vyhodnocení této desky se recyklátor vrátí hráči. Pokud by ve hře byla deska s vyšším číslem než deska, na které byl umístěn recyklátor, a z této desky by se také měly odhodit karty, schopnost recyklátora se na ně už nevztahuje.



OHNIVÝ RARACH: Když umístíte ohnivého raracha na desku budovy, na které je vyložena jedna nebo více karet, tak **před aktivací jakéhokoli účinku** můžete:

- Odhodit z této desky jednu z vyložených karet. Pak můžete provést 1 domácí akci.
- NEBO -
- Odhodit z této desky všechny vyložené karty. Pak můžete provést 2 domácí akce.

POZNÁMKA: Pokud je na desce vyložena pouze jedna karta, můžete si vybrat jen **variantu A**.



DUCH: Duch nemůže být umístěn do **VĚŠTÍRNY**. (Vědma svůj domek zabezpečila proti nezvaným přízrakům.)

Na deskách budov s okamžitým účinkem můžete ducha umístit i na políčka, která jsou již obsazena pomocníky spoluhráčů. Prvně umístěný pomocník a duch pak oba sdílejí dané políčko. Pokud ducha takto umístíte, tak si **před aktivací jakéhokoli účinku nebo schopnosti** doberte 1 kartu z balíčku. Poté aktivujte účinek budovy. Schopnost ducha nelze využít na deskách míst se zpožděným účinkem, zde můžete ducha umístit pouze na prázdná políčka na desce.



ČERV POCHYBNOSTÍ: Když červa umístíte na desku vaší knihovny, můžete využít **obě akce knihovny**. Poté můžete odhodit jednu kartu z ruky, nebo odstranit kartu z knihovny. Pokud to uděláte, můžete zopakovat obě akce knihovny.

VARIANTY HRY

Nyní uvádíme několik variant hry Ex Libris, abyste si mohli zvolit styl hraní dle vašich preferencí.

HRA PRO ZAČÁTEČNÍKY

Budete-li chtít hrát hru s mladšími nebo méně zkušenými hráči, dejte při přípravě hry každému hráči 3 obyčejné pomocníky a základní desku knihovny:



Navíc můžete zvážit odstranění následujících desek budov: **Aukční dům**, **Hráčské doupe**, **Knihovnická lože**, **Sběratel knih**, **Cech pomocníků** a **Bleší trh**.

PŘÁTELSKÁ HRA

Budete-li si chtít zahrát hru v přátelském duchu a s menším množstvím konfliktů, odstraňte před přípravou hry tyto desky budov: **Aukční dům**, **Hráčské doupe**, **Cech pomocníků** a **Výběrčího daní**. Poté odstraňte také tyto desky knihoven: **Jesyně porozumění**, **Sklepení hlubokého zamyšlení**, **Informační iglú** a **Vulkanická bibliotéka**.

DELŠÍ HRA

Pokud máte rádi hry, které se hrají delší dobu, tak jednoduše zvýšte počet požadovaných karet knih, které musí být zařazeny do knihovny, aby se spustilo poslední kolo hry:

2 HRÁČI	3 HRÁČI	4 HRÁČI
19 KARET	17 KARET	15 KARET

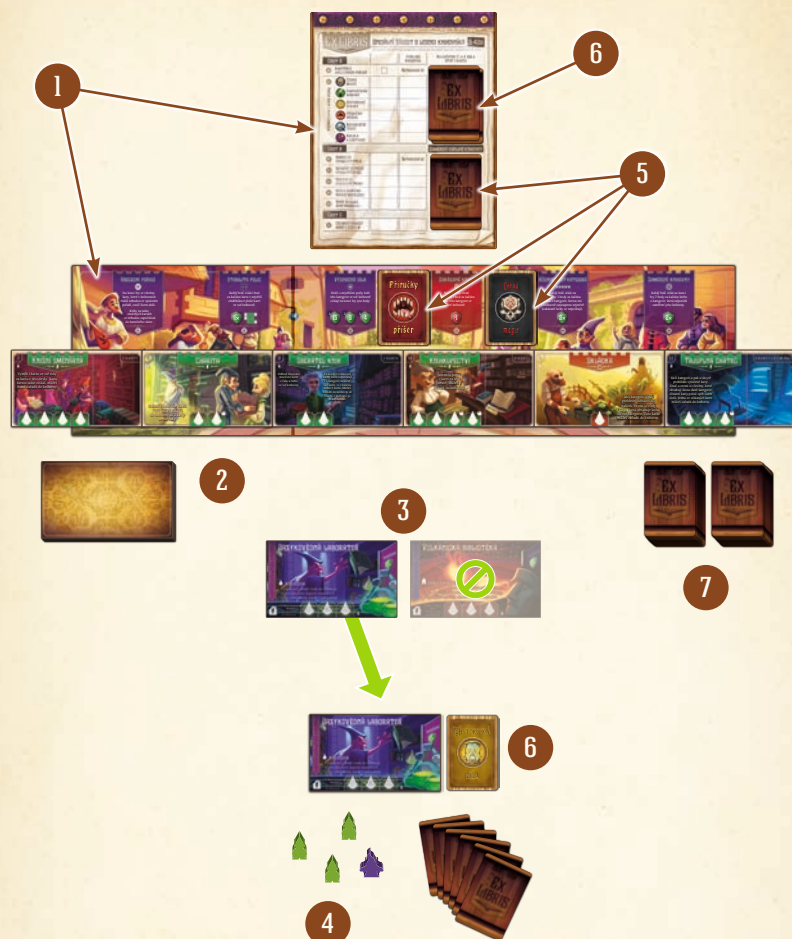
VARIANTA PRO JEDNOHO HRÁČE

Varianta hry pro jednoho hráče se hraje celkem na 5 kol a průběh hry je podobný hře ve více hráčích, pouze s několika základními úpravami. Místo soutěžení s konkurenčními sběrateli knih se budete snažit získat vaši licenci knihovníka. Toho můžete dosáhnout, pouze budete-li mít konečné skóre vyšší, než bude skóre veřejné městské knihovny, kterou představuje odhazovací balíček.

PŘÍPRAVA HRY PRO JEDNOHO HRÁČE

- 1 Položte **DESKU MĚSTA** doprostřed stolu a **OFICIÁLNÍ ŽÁDOST O LICENCI KNIHOVNÍKA S-42A** poblíž.
- 2 Vyberte **10 DESEK BUDOV**, na kterých je pod číslem desky zobrazena ikona „pro jednoho hráče“. Zbývajících 8 desek, které nejsou určeny pro hru jednoho hráče, vraťte do krabice. Vybraných 10 desek zamíchejte a 6 z nich vyložte lícem nahoru pod desku města. Ze zbývajících 4 vytvořte hromádku lícem dolů vedle desky města.
- 3 Vyberte **7 DESEK KNIHOVEN**, na kterých je vedle políček pro pomocníky zobrazena ikona „pro jednoho hráče“. Zbývajících 5 desek, které nejsou určeny pro hru jednoho hráče, vraťte do krabice. Vybraných 7 desek zamíchejte a 2 z nich vyložte lícem nahoru. Jednu z těchto dvou desek si vyberte a všechny zbývající vraťte do krabice.
- 4 Vezměte si **SPECIÁLNÍHO POMOCNÍKA**, který odpovídá vybrané knihovně, a **3 OBYČEJNÉ POMOCNÍKY** v barvě dle vašeho výběru.
- 5 Zamíchejte **KARTY KNIŽNÍCH KATEGORIÍ** a jednu z nich položte lícem nahoru vedle pole *Význačná díla* a další pak lícem nahoru vedle pole *Zakázané knihy* na desce města. Poté položte jednu kartu knižní kategorie lícem dolů – aniž byste se na ni podívali – na oficiální žádost o licenci knihovníka S-42A na pole zaměření veřejné městské knihovny.
- 6 Jednu ze zbývajících karet knižní kategorie dejte sobě. Tato karta určí zaměření vaší knihovny. Zbývající 2 karty knižní kategorie položte **lícem dolů** – aniž byste se na ně podívali – na horní část oficiální žádosti o licenci knihovníka S-42A.
- 7 Zamíchejte dobře všechny karty knih a pak si doberte 6 karet. Toto budou vaše startovní karty. Zbývající karty knih rozdělte do dvou přibližně stejných hromádek a položte je lícem dolů poblíž desky města. Toto budou dobírací balíčky.

PŘÍKLAD PŘÍPRAVY HRY PRO JEDNOHO HRÁČE



PŘEHLED HRY PRO JEDNOHO HRÁČE

Každé kolo hry pro jednoho hráče je rozděleno do stejných 4 fází, jako hra ve více hráčích. Každá z fází má ale drobné úpravy:

- I: FÁZE PŘÍPRAVY
- II: FÁZE UMÍSTĚNÍ
- III: FÁZE VYHODNOCENÍ
- IV: FÁZE ÚKLIDU

I: FÁZE PŘÍPRAVY

Na rozdíl od hry ve více hráčích se během fáze přípravy neodhazují nové desky budov. Místo toho odhodíte v každém kole určitý počet karet knih z dobíracího balíčku.

Počet karet, které odhodíte, závisí na úrovni náročnosti, kterou chcete hrát. Doporučujeme začít s úrovní začátečník, abyste se seznámili s rozdílným způsobem hry.

ÚROVEŇ NÁROČNOSTI	POČET KARET ODHAZOVANÝCH KAŽDÉ KOLO Z DOBÍRACÍHO BALÍČKU
ZAČÁTEČNÍK	1
SNADNÉ	2
VÝZVA	3
TĚŽKÉ	4
VELMI TĚŽKÉ	5
TÉMĚŘ NEMOŽNÉ	6
NEMOŽNÉ	7

Na odhazované karty se můžete podívat, ale do odhazovacího balíčku se během hry podívat nesmíte. Vždy může být vidět pouze horní karta z odhazovacího balíčku.

Následně postupujte podle instrukcí jednotlivých otočených desek budov stejně jako ve hře více hráčů.

POZNÁMKA: Na začátku druhého a čtvrtého kola, před tím, než odhodíte karty z dobíracího balíčku, otočte jednu z karet knižní kategorie položených v horní části oficiální žádosti o licenci knihovníka S-42A. Poté kartu vraťte do krabice. Otočení těchto dvou karet během hry vám pomůže zúžit odhad zaměření veřejné městské knihovny.

II: FÁZE UMÍSTĚNÍ

Průběh fáze umístění ve hře pro jednoho hráče je stejný jako ve hře ve více hráčích. Jediný rozdíl je v tom, že na každé desce budovy můžete mít umístěného vždy pouze jednoho pomocníka.

III: FÁZE VYHODNOCENÍ

Poté co jste umístili všechny 4 vaše pomocníky, postupujte ve fázi vyhodnocení podle stejných kroků jako při hře ve více hráčích.

IV: FÁZE ÚKLIDU

Poté co byly všechny desky budov vyhodnoceny, **musíte vybrat dvě z otočených desek budov a ty odstranit ze hry**. Vybrané dvě desky vraťte zpět do krabice. Poté otočte jednu desku budovy z hromádky desek otočených lícem dolů vedle desky města a tu přidejte ke zbývajícím otočeným deskám budov. Tímto způsobem tedy po každém kole hry bude mít hráč k dispozici o jednu desku budovy méně:

1. KOLO	2. KOLO	3. KOLO	4. KOLO	5. KOLO
6 BUDOV	5 BUDOV	4 BUDOVY	3 BUDOVY	2 BUDOVY

Na konci 5. kola, poté co byly všechny desky budov odstraněny, hra pro jednoho hráče končí. Nyní si držte palce a pokračujte do části *Konec hry a bodování*.

KONEC HRY A BODOVÁNÍ

Nejprve **odhodte na odhazovací balíček všechny karty knih, které vám zbyly v ruce**. Pak rozdělte odhazovací balíček na několik hromádek a karty v každé hromádce roztáhněte dolů, aby na kartách byly vidět ikony kategorií (viz příklad na straně 23). Nyní použijte oficiální žádost o licenci knihovníka S-42A, abyste vypočítali vaše výsledné skóre.

POZNÁMKA: Pamatujte, že veřejnou městskou knihovnu představuje **celý odhazovací balíček**. Roztáhněte všechny karty v odhazovacím balíčku tak, abyste mohli vidět všechny ikony knižních kategorií na kartách.

A1 KONTROLA ABECEDNÍHO POŘADÍ

Zkontroluje si abecední pořadí ve své knihovně podle základních pravidel. Veřejná městská knihovna kontrolu abecedního pořadí **neprovádí**, protože veřejnost předpokládá, že ve veřejné městské knihovně přece musí být nepořádek.

A2 ZÁZNAM POČTU KNIH JEDNOTLIVÝCH KATEGORIÍ

Pro každou z knižních kategorií sečtete celkový počet knih dané kategorie ve své knihovně a ve veřejné městské knihovně a výsledky zaznamenejte do formuláře S-42A.

B1 BONUS ZA STABILITU POLIC

Vypočítejte si bonus za stabilitu polic vaší knihovny podle základních pravidel. Veřejná městská knihovna výpočet bonusu za stabilitu neprovádí, protože roky zanedbávání se na veřejné knihovně značně podepsaly, a tak knihy místo v policích leží na hromádách po celé městské knihovně.

B2 OCENĚNÍ ZA POČET VÝZNAČNÝCH LITERÁRNÍCH DĚL

Zakroužkuje ve formuláři tu řadu knižní kategorie, která byla na desce města vyložena vedle pole *Význačná díla*. Máte-li od této kategorie nejvíce knih, získáváte **15 bodů**. Pokud má od této kategorie nejvíce knih veřejná městská knihovna, získává 15 bodů ona. Ve hře jednoho hráče se neudělují body za druhé místo. Veřejná městská knihovna vyhrává všechny shody.

B3 POSTIH ZA ZAKÁZANÉ KNIHY

Knižní kategorii, která byla označena za zakázanou, ohraničte ve formuláři zubatou linkou. Za každou zakázanou knihu ve vaší knihovně si **odepište 1 bod**. Poté to samé udělejte pro veřejnou městskou knihovnu.

B4 BONUS ZA RŮZNORODOST KNIŽNÍCH KATEGORIÍ

Zkontrolujte si, od jaké knižní kategorie máte nejméně knih (počet knih zakázané kategorie se pro výpočet tohoto bonusu nepočítá). Zjištěnou hodnotu **vynásobte číslem 3**. Výsledný počet bodů si zaznamenejte do formuláře. Poté to samé udělejte pro veřejnou městskou knihovnu.

B5 ODHALENÍ ZAMĚŘENÍ KNIHOVEN

Za každou knihu ve své knihovně, která odpovídá zaměření vaší knihovny, získáte **2 body**. Nyní odhalte kartu určující zaměření veřejné městské knihovny a spočítejte bonus za zaměření pro veřejnou městskou knihovnu.

= ZAZNAMENÁNÍ CELKOVÉHO SOUČTU BODŮ V ČÁSTI B

Nyní si sečtete dosažené výsledky zaznamenané ve formuláři v části B. Pokud je vaše celkové skóre vyšší, než je skóre veřejné městské knihovny, tak jste **zvítězili**. Pokud máte stejný, nebo dokonce nižší výsledek než veřejná městská knihovna, **prohráli jste**.

VEŘEJNÁ MĚSTSKÁ KNIHOVNA



PŘÍKLAD: Jarďa se rozhodl, že zkusí pro svou hru v jednom hráči úroveň *Snadné*. Přesto, že získal skvělý bonus za stabilitu polic a že se mu podařilo do veřejné městské knihovny nacpat hromadu zakázaných knih, zanedbal na druhé straně bonus za různorodost knižních kategorií a těsně (o 4 příručky příšer) prohrál ocenění za počet významných literárních děl. Tentokrát se Jarďovi získat licenci knihovníka nepodařilo, ale nyní alespoň ví, jak v příští hře zvýšit své šance na získání licence.



JARDOVA KNIHOVNA



TVŮRGI HRY

AUTOR HRY: Adam P. McIver

PRODUKCE: Scott Gaeta

ILUSTRACE: Jacqui Davis

GRAFICKÁ ÚPRAVA: Adam P. McIver & Anita Osburn

REDAKCE: Dustin Schwartz

PŘEKLAD HRY

PŘEKLAD: Jan Březina & Kamil Smola

GRAFICKÁ ÚPRAVA: Black Light Studio & Michal Stárek

JAZYKOVÁ ÚPRAVA: Eliška Pospíšilová

REDAKCE PŘEKLADU: Michal Široký,

Martin Hrabálek & Vladimír Smolík

ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ

AUTOR HRY BY CHTĚL PODĚKOVAT:

Bohu, za požehnání a příležitost, kterou si snad ani trochu nezasloužím. Mé ženě Kerry, hlavní testovací hráčce hry a mé nejlepší přítelkyni, za bezbřehou podporu, neustálé dodávání odvahy a za to, že mne příležitostně nechá nějakou tu hru vyhrát. Mým dobrým přátelům J. Alexi Kevernovi a Christopheru Bryanovi za nedocenitelnou zpětnou vazbu, neustálou inspiraci a dodávání pohody.

Děkuji Adamu Buckinghamovi, Anthony Racanovi, Donaldu Shultsovi, Dustinu Schwartzovi, Gilu Hovovi, Mattu Morganovi, Seanu McCoyovi a T. C. Petty III. a všem testovacím hráčům.

Děkuji Scottovi a Sáře za to, že mi poskytli příležitost, a především děkuji všem, kteří chtěli mít hru o knihách!

© 2017 Renegade Game Studios. www.renegadegames.com

© 2018 REXhry.cz, Palackého tř. 198/72, 612 00 Brno.

www.rexhry.cz • obchod@rexhry.cz • [fb/rexhry](https://www.facebook.com/rexhry)

Poznámka překladatelů:

Při abecedním řazení knih do knihovny jsme použili základní abecední řazení, kdy o tom, jak budou knihy postupně řazeny, rozhoduje vždy první nalezený rozdíl ve znaku. Tedy například kniha *Detonace bez legrace* bude před *Děsíme pro radost*. Jedná se o takzvané lexikografické řazení. Abecední řazení, které se používá v klasické knihovně, má trochu jiná, složitější pravidla.

Jednodušší způsob řazení jsme zvolili i z toho hlediska, že práce se zařazováním a hledáním názvů knih byla přehlednější a snáze se nám v seznamu orientovalo. Ono zkuste vymyslet slovní hříčku, která by aspoň trochu odrážela původní znění, a přitom to musí být Příručka příšer a název knihy musí být abecedně za *Učedníci*, avšak před *Udávat*.

I tak je ale možné, že některý z nepozorných návštěvníků nevrátil knihu na úplně správné místo. Nebo to byl snad knižní šotek? Pevně doufáme, že vám jeho řádění nezkaží dojem ze hry a budete se při studiu naší knihovny bavit stejně jako my při jejím sestavování. Přijeme hezké hraní.

KRÁLOVSKY SE BAVTE!



Českou lokalizaci této hry bychom rádi věnovali „Knihovníkovi“ Janu Kantůrkovi. Děkujeme mu za jeho obrovský přínos v překladech fantasy literatury, komiksů i her. Jeho jedinečný talent pro hru se slovy nás nepřestává udivovat – byl a zůstává pro nás nepřekonatelnou inspirací. Čest jeho památce!

