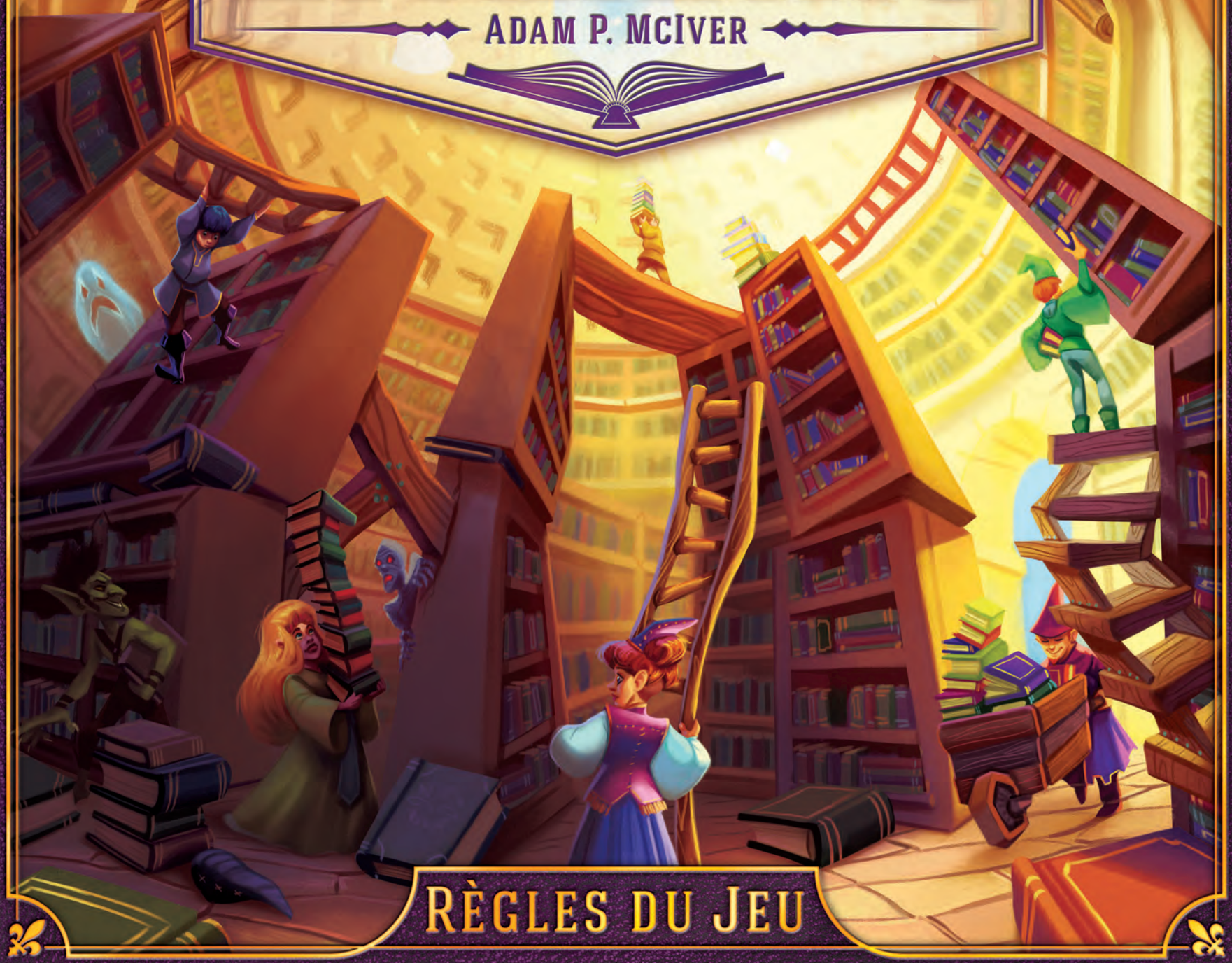
# Ex Libris

Adam P. McIver



## Règles du Jeu

# Introduction

Dans Ex Libris, vous êtes un collectionneur de livres rares et précieux, dans une Cité cultivée et prospère. Le Maire vient d'annoncer l'ouverture d'un nouveau siège au Conseil de la Cité : celui de Grand Bibliothécaire. Cette position sociale enviée (et lucrative) sera attribuée au citoyen qui possédera la collection de livres la plus exceptionnelle. Malheureusement, vos vénérables collègues collectionneurs sont également candidats à ce poste.

Pour surclasser vos concurrents, vous devez étendre votre collection en envoyant vos assistants dans tous les recoins de la Cité afin de trouver les ouvrages les plus impressionnants. Les lieux pour trouver les perles rares sont difficiles à dénicher, sachez donc prendre de vitesse vos adversaires lorsqu'un lieu se révèle et particulièrement s'il possède des ouvrages qui concernent votre spécialité secrète !

Le Comité d'Inspection Officiel arrive dans quelques jours, alors assurez-vous que vos livres soient rangés à temps et correctement. Votre bibliothèque sera passée au crible du redoutable Formulaire des Bibliothèques à Inspecter et de ses innombrables critères comme : l'ordre alphabétique, la stabilité de vos rayonnages, les livres à la mode et la diversité. Et n'espérez pas que le Comité ferme les yeux si vous abritez des Livres Bannis par le Conseil… Pour devenir le Grand Bibliothécaire, vous aurez besoin d'un plan astucieux, de tactiques sournoises et peut-être aussi d'un soupçon de magie !

# Sommaire


Introduction ..... 1
Mise en Place ..... 1
Aperçu du jeu ..... 3
Les six Catégories ..... 3
Anatomie d'une Carte Livres ..... 3
Archiver une Carte ..... 4
Ordre Alphabétique ..... 4
Stabilité des Étagères ..... 5
Livres Populaires ..... 5
Livres Bannis ..... 5
Diversité des Catégories ..... 6
Spécialités ..... 6
Phase de Préparation ..... 7
Phase de Placement ..... 7
Anatomie d'une Tuile Lieu ..... 7
Anatomie d'une Tuile Bibliothèque ..... 8
Phase de Résolution ..... 8
Phase de Restauration ..... 8
Dernière Manche & Calcul des Scores ..... 9
Exemple de calcul ..... 10
Précis des Tuiles Lieu ..... 11
Résolutions des Problèmes d'Interactions ..... 15
Précis des Bibliothèques et des Assistants Spéciaux ..... 16
Variantes ..... 19
Mode Solo ..... 19
Crédits ..... 22


# Mise en Place

1. **Placez le plateau Cité** au centre de la table avec le Formulaire des Bibliothèques à Inspecter (FBI).

2. **Placez la tuile Lieu "Tente du Devin"** face visible sous le plateau Cité. Mélangez les 17 tuiles restantes pour former une pile que vous posez face cachée à proximité.

3. **Donnez le jeton Premier Joueur** au dernier joueur qui a acheté un livre (en papier).

4. **Mélangez les 12 tuiles Bibliothèque** et disposez-en 2 par joueur face visible sur la table. En commençant par le dernier joueur, chaque joueur choisit une tuile Bibliothèque et en défausse une autre.

   **Note :** en mode débutant, donnez une seule tuile Bibliothèque face verso à chaque joueur. (Voir page 19 pour les détails du mode débutant).

5. Chaque joueur récupère l'**Assistant Spécial** qui correspond à sa Bibliothèque et 2 Assistants (en forme de gnome) de la couleur de son choix. (Le troisième Assistant de chaque couleur est écarté. Il ne sera utilisé qu'en mode débutant et en mode solo).

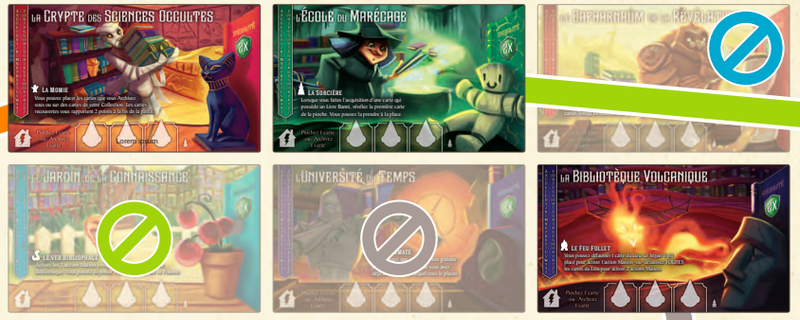
   **Note :** en mode débutant, chaque joueur prend les 3 Assistants de sa couleur.

6. **Mélangez les 6 cartes Catégories** et placez-en une face visible sur l'espace Livres Populaires du plateau Cité, et une autre sur l'espace Livres Bannis du plateau Cité.

7. Distribuez ensuite une des cartes Catégories restantes à chaque joueur sans les montrer. Consultez votre carte secrètement, il s'agit de votre **Spécialité**. Placez-la face cachée sous votre tuile Bibliothèque à droite (vous pouvez la consulter à tout moment). Les cartes Catégories restantes (à 2 et 3 joueurs) sont remises dans la boîte sans les regarder.

8. Mélangez soigneusement les 152 cartes Livres, puis **donnez 6 cartes à chaque joueur** pour former leur main de départ. Séparez les cartes restantes en deux paquets et placez-les face cachée à portée des joueurs pour former la pioche des Livres.

## Mise en Place pour 4 Joueurs



# Aperçu du Jeu

Ex Libris se joue en **une succession de manches** pendant lesquelles les joueurs vont à leur tour envoyer leurs Assistants récupérer des livres pour leur bibliothèque. Vous devrez veiller à placer vos livres dans l'ordre alphabétique dans votre collection, sur des étagères stables, avec une bonne représentation de chaque catégorie, plus de livres populaires que vos concurrents, autant de livres dans votre spécialité que possible, tout en évitant les Livres Bannis.

# Le B.A-BA

Il y a beaucoup à faire pour devenir le Grand Bibliothécaire, mais ne vous inquiétez pas, vous pouvez le faire ! Mais d'abord parlons des livres.

Il existe **510** livres uniques dans ce jeu, répartis à travers **152** cartes et divisés en 6 Catégories.

## Les six Catégories

Codex Corrompus

Œuvres de Fiction

Volumes Historiques

Bestiaires Fantastiques

Manuels de Référence

Potions & Sortilèges

**Note :** les six Catégories sont représentées de façon égale dans la pioche des cartes Livres. Il existe 85 Livres dans chaque catégorie.

## Anatomie d'une Carte Livres

Le haut d'une carte Livres contient quatre types d'informations importantes :

1. **La lettre** - Elle indique la première lettre des titres des livres qui sont sur la carte.
2. **L'ordre numérique** - Il indique l'ordre de classement de votre carte parmi les cartes Livres qui ont la même lettre.
3. **La quantité** - Le second chiffre rappelle le nombre total de cartes Livres qui ont la même Lettre.
4. **Les icônes de Catégories** - Chaque carte comprend entre deux et quatre icônes qui correspondent aux Catégories de livres qui la composent.

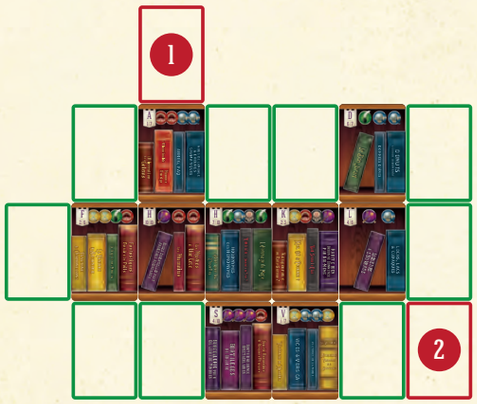
**Exemple :** Cette carte est donc la deuxième des sept cartes qui commencent par la lettre E. Elle contient 3 Livres des Catégories Volumes Historiques, Oeuvres de Fiction et Potions & Sortilèges.

**Note de l'auteur :** Les informations indispensables sont toutes dans le bord supérieur de la carte afin que vous puissiez facilement organiser votre main de cartes. Vous pouvez jouer toute la partie en ignorant totalement les illustrations et les titres des livres, mais vous passeriez à côté de fabuleux jeux de mots. Si toutefois vous êtes allergiques aux calembours, blagues et à l'humour en général, vous êtes libre de ne vous intéresser qu'au haut de la carte.

## Archiver des Cartes Livres

Afin d'ajouter des Livres à votre Collection, vous allez **Archiver** des cartes Livres devant vous. Cette action peut être réalisée de différentes façons qui seront détaillées plus loin dans ce livret. Quelle que soit la façon, vous devez toujours suivre deux règles de base pour Archiver une carte Livres dans votre Collection :

1. **Une carte Livres Archivée doit être placée orthogonalement contre une autre carte Livres déjà placée. Le placement en diagonale n'est pas autorisé.**
2. **Votre Collection ne peut pas comporter plus de 3 rangées horizontales.**




**Exemple :** Une nouvelle carte Archivée ne peut être placée que dans les espaces indiqués en vert. Les espaces en rouges ne sont pas autorisés parce que :

1. Cet espace dépasse les trois rangées horizontales maximum autorisées.
2. Cet espace n'est pas adjacent orthogonalement à une autre carte Livres.

**Note :** à la fin de la partie, seules les cartes Livres dans votre Collection comptent pour le score final. Les cartes qui vous resteront en main ne vous rapporteront rien. Archivez-les tant que vous le pouvez !

## Ordre Alphabétique

Les usagers de votre bibliothèque auront besoin de retrouver facilement les ouvrages. Pour cela, le Maire a exigé que le Comité d'Inspection Officiel retire tous les livres qui ne sont pas ordonnés.

Pendant l'inspection à la fin de la partie, en commençant en haut à gauche de votre Collection, puis de gauche à droite et de haut en bas, toutes les cartes Livres dont la lettre **ET** l'ordre numérique ne correspondent pas sont retournées face cachée. Leurs icônes ne compteront pas dans le score final.

**Exemple :** à première vue, ces 3 cartes semblent dans le bon ordre, mais l'ordre numérique des cartes M (8 et 3) est incorrect. À la fin de la partie, la carte centrale devra être retournée face cachée.

**Note :** avant l'inspection, vous pouvez choisir de retourner face cachée les cartes de votre choix pour obtenir un résultat plus favorable.

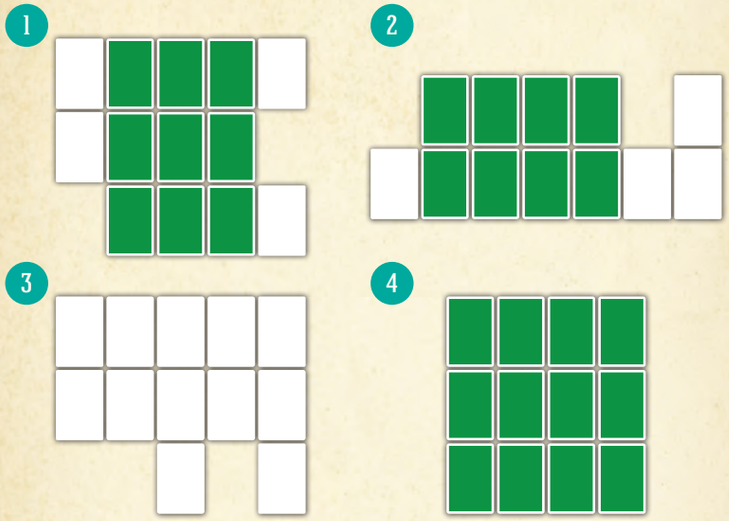
**Exemple :** si vous ne souhaitez pas perdre les icônes des Catégories présentes de la carte centrale de l'exemple précédent, vous pouvez choisir de retourner la carte de gauche puisque cela respecte l'ordre alphabétique et numérique

## Stabilité des Étagères

Le Maire a, et c'est compréhensible, la sécurité de ses concitoyens à coeur. L'inspection doit donc veiller à ce que vos étagères soient stables.

Vous gagnerez un bonus à la fin de la partie, pour le plus grand rectangle de cartes dans votre Collection à partir de votre rangée la plus basse.

Chaque carte comprise dans ce rectangle vaut 1 point. Un rectangle doit comporter au moins 2 cartes en hauteur et 2 en largeur pour être pris en compte.




**Exemple :** ces Collections apportent un bonus de stabilité à la fin de la partie comme suit :

1. 9 points - pas mal !
2. 8 points - idéal pour les Hobbits !
3. 0 points - aucun ensemble ne peut être pris en compte à partir de la base.
4. 12 points !

**Note :** les cartes retournées face cachée comptent également pour le bonus de stabilité, vous pourriez donc vouloir archiver certaines cartes, même si elles ne sont pas dans le bon ordre, dans le but de gagner plus de points de stabilité.

## Livres Populaires

Bien que vos concitoyens aient des goûts très variés, lors de chaque nouvelle partie, une Catégorie spécifique de Livres sera désignée comme Populaire. La carte qui désigne la Catégorie des Livres Populaires est placée face visible dans l'emplacement correspondant sur le plateau Cité.

Les joueurs qui ont le plus de Livres Populaires reçoivent des points de victoire. **Le premier reçoit 15 points, le second 9 points et le troisième 4 points.**

**Exemple :** à la fin d'une partie durant laquelle les Manuels de Référence est la Catégorie désignée comme Livres Populaires, Théo a 8 livres de la Catégorie Manuels de Référence, Quentin 10, Stéphanie 9 et Benoît 7. Quentin en a le plus et reçoit donc 15 points, Stéphanie est la seconde et reçoit 9 points, Théo est le troisième et reçoit 4 points. Benoît, qui en a le moins, ne reçoit pas de points.

**Note :** 15 points représentent beaucoup, mais attention à ne pas négliger les autres sources de points de victoire.

## Livres Bannis

Le Maire et le Conseil de la Cité ont, pour une raison quelconque, décrété qu'une Catégorie de Livres était particulièrement dangereuse et qu'elle devait être bannie. La carte qui désigne la Catégorie des Livres Bannis est placée face visible dans l'emplacement correspondant sur le plateau Cité.

Le Conseil d'Inspection Officiel appliquera une **Pénalité de 1 point pour chaque Livre banni** de votre Collection.

**Exemple :** à la fin d'une partie durant laquelle les Codex Corrompus est la Catégorie désignée comme Livres Bannis, Quentin réalise qu'il n'a pas fait très attention et qu'il possède 13 Codex Corrompus dans sa Collection. Il perd donc 13 points de victoire et fera plus attention la prochaine fois.

**Note :** perdre des points n'est jamais une bonne nouvelle, mais une carte qui contient un Livre Banni vous rapportera parfois plus de points qu'elle ne vous en fera perdre !

## Diversité des Catégories

Soucieux de la culture générale de ses administrés, le Maire exige que le Grand Bibliothécaire possède une Collection la plus diversifiée possible. Vous aurez intérêt à ce qu'il ne vous manque aucune des 5 Catégories de Livres qui n'ont pas été bannies.

À la fin de la partie, vous **recevez 3 points pour chaque Livre** de votre Collection dans la Catégorie où vous en possédez le moins. Les Livres Bannis ne comptent pas pour le calcul des points de diversité des Catégories.

**Exemple :** Stéphanie a 5 Oeuvres de Fiction, 9 Volumes Historiques, 7 Bestiaires Fantastiques, 6 Manuels de Référence. Elle gagne donc 15 points, 3 points pour chaque Oeuvres de Fiction puisque c'est la Catégorie qu'elle possède le moins. On ignore les Codex Corrompus qui sont les Livres Bannis pour cette partie.

**Note :** Ignorer une Catégorie est le meilleur moyen pour perdre une partie d'Ex Libris. Donc nous vous le conseillons si vous souhaitez perdre !

## Spécialités

Le Maire et son Conseil ont clairement défini ce que doit et ce que ne doit pas être le Grand Bibliothécaire. Mais alors comment sortir du lot ? Grâce à votre Spécialité, bien sûr ! Tous les Livres de votre Collection qui correspondent à la carte Catégorie que vous avez gardée cachée toute la partie sous l'emplacement Spécialité de votre tuile Bibliothèque vous donnent une source de points unique.

À la fin de la partie, révélez votre carte Spécialité et **gagnez 2 points pour chaque Livre** de votre Collection qui correspond à cette Catégorie.

**Exemple :** À la fin de la partie, Quentin révèle que sa Spécialité est la Catégorie des Bestiaires Fantastiques. Au cours de la partie, il a archivé 14 Bestiaires Fantastiques dans sa Collection qui lui rapportent 2 points chacun, soit 28 points.

**Note :** Attention à ne pas rendre évidente votre Spécialité trop tôt dans la partie : vos adversaires pourraient s'arranger pour vous empêcher de collecter ces cartes.

# Déroulement d'une Manche

Chaque manche d'Ex Libris se déroule en 4 phases dans cet ordre

I : Phase de Préparation

II : Phase de Placement

III : Phase de Résolution

IV: Phase de Restauration

# I: Phase de Préparation

Au début de chaque manche, le premier joueur pioche autant de tuiles Lieu qu'il y a de joueurs et les place face visible. (Lors de la première manche, **La Tente du Devin** est déjà présente donc distribuez-en une de moins).

Suivez les **Instructions de Préparation** des tuiles qui en ont (coin en haut à droite) - elles vous indiquent le nombre de cartes à piocher et à placer sur le côté droit de la tuile Lieu. Si vous devez placer plusieurs cartes, décalez-les verticalement pour laisser apparaître les informations importantes en haut des cartes Livres.

# II: Phase de Placement

En commençant par le premier joueur, puis dans le sens horaire, les joueurs placent chacun leur tour un de leurs Assistants jusqu'à ce qu'ils n'en aient plus.

À votre tour, placez l'un de vos **Assistants** disponibles sur un emplacement libre :

**A)** sur une tuile Lieu **-ou-**

**B)** sur votre tuile Bibliothèque

**Note :** vous pouvez placer un Assistant ou un Assistant spécial. Ils ont globalement le même rôle et lorsqu'un effet désigne un "Assistant" cela s'applique aux deux types. Les Assistants spéciaux ont des effets particuliers dont l'effet se déclenche généralement lorsqu'ils sont placés sur un Lieu. Leurs effets sont détaillés dans le Précis des Bibliothèques et des Assistants Spéciaux (page 16).

## A) Placer sur une Tuile Lieu

Si votre Assistant est placé sur un Lieu avec un **Effet Instantané** ⚡, celui-ci est résolu immédiatement. Si le Lieu a un **Effet Retardé** 🕒, il sera appliqué pendant la Phase de Résolution. Les effets de chaque Lieu sont détaillés dans le Précis des tuiles Lieu (page 11).

## Anatomie d'une Tuile Lieu

Voici les informations que l'on peut trouver sur une tuile Lieu. Certaines tuiles Lieu comportent moins d'informations.

1. **Nombre** - Il détermine l'ordre de Résolution des Lieux.
2. **Nom et Type d'Effet** - Il s'agit soit d'un **Effet Instantané** ⚡ (bannière verte) soit d'un **Effet Retardé** 🕒 (bannière rouge).
3. **Instructions de Préparation** - Comment préparer la tuile au début d'une manche.
4. **Zone des cartes** - Placez les cartes ici pendant la Phase de Préparation.
5. **Emplacements des Assistants** - De 1 à 4 Emplacements d'Assistant.
6. **Effet Résumé** - Effet de la tuile Lieu.
7. **Compatibilité avec le mode Solo** - Si l'icône est présente, cette tuile peut être utilisée dans le Mode Solo.

**Note :** sur certaines tuiles Lieu, le nombre d'emplacements varie en fonction du nombre de joueurs. Vous ne pouvez pas placer d'Assistant sur un emplacement si le nombre indiqué dessus est supérieur au nombre de joueurs.

## B) Placer sur votre Tuile Bibliothèque

Votre tuile Bibliothèque a trois emplacements pour des actions Maison à **Effet Instantané** ⚡ où seuls vos Assistants peuvent être placés. Lorsque vous placez l'un de vos Assistants sur votre tuile Bibliothèque vous pouvez :

1. **Piocher une carte Livres** et l'ajouter à votre main **-ou-**
2. **Archiver une carte Livres** de votre main.

## Anatomie d'une Tuile Bibliothèque

Voici les informations qui se trouvent sur les tuiles Bibliothèque (Les règles de compatibilité du mode Solo ne se trouvent pas sur toutes les tuiles):

1. **Marque page de Référence** - Rappel du nombre de cartes pour chaque Lettre.
2. **Nom** - Comment s'appelle votre Bibliothèque.
3. **Spécialité** - La carte Catégorie qui indique votre Spécialité est placée en-dessous face cachée.
4. **Emplacements Maison des Assistants** - Il y a trois emplacements pour vos Assistants.
5. **Compatibilité avec le mode Solo** - Si l'icône est présente, cette tuile peut être utilisée dans le mode Solo.
6. **Résumé de l'action Maison** - Rappel des options de l'action Maison.
7. **Résumé de l'Assistant Spécial** - Résumé du Pouvoir de votre Assistant Spécial.

# III: Phase de Résolution

Lorsque tous les joueurs ont placé tous leurs Assistants, passez à la Phase de Résolution. Les Lieux sont résolus un par un, dans l'**Ordre numérique croissant** indiqué par la tuile en commençant par la **Tente du Devin.** Suivez ces étapes dans l'ordre :

1. Si le lieu a un **Effet Retardé** 🕒, appliquez-le.
2. Défaussez les cartes Livres restantes du Lieu.
3. Chaque joueur récupère ses Assistants.

# IV: La Phase de Restauration

Lorsque tous les Lieux ont été résolus, parmi les Lieux disponibles **vérifiez quel Lieu est le premier dans l'Ordre numérique** puis placez-le sur le plateau Cité sur l'espace Lieux Permanents. Il sera désormais disponible à chaque manche en plus des Lieux piochés. À la fin de la première manche, c'est le Lieu **Tente du Devin (I)** qui y est placé.

**Note :** les Lieux Permanents ne comptent pas dans le nombre de tuiles Lieu distribué lors de la Phase de Préparation. Il y aura donc à chaque manche un Lieu de plus que lors de la manche précédente.

Placez les tuiles Lieu restantes à part dans une défausse. S'il n'y a plus de tuile Lieu disponible, mélangez cette défausse et formez une nouvelle pioche de tuiles Lieu.

Enfin, récupérez vos Assistants qui sont sur les Emplacements Maison et vérifiez si un joueur a Archivé assez de cartes Livres pour déclencher la **dernière manche**. Ce nombre varie selon le nombre de joueurs :

| 2 Joueurs | 3 Joueurs | 4 Joueurs |
|---|---|---|
| 16 cartes | 14 cartes | 12 cartes |

Si la dernière manche n'a pas été déclenchée, commencez une nouvelle manche par la Phase de Préparation.

# Dernière Manche & Calcul des Scores

Si la dernière manche est déclenchée, jouez une manche comme d'habitude, mais ce sera la dernière de la partie. Après la Phase de Résolution, le joueur qui a la plus belle écriture prend le **Formulaire des Bibliothèques à Inspecter**, c'est l'agent du FBI, puis il suit chaque étape du formulaire de calcul des scores.

**Note :** Souvenez-vous qu'avant de procéder à l'inspection, vous pouvez volontairement retourner face cachée autant de cartes Archivées de votre Collection que vous voulez.

## A1 Vérification de l'ordre alphabétique

Chaque joueur vérifie la Collection de son voisin de droite. En commençant par la rangée en haut à gauche, puis vers la droite jusqu'à la dernière rangée, retournez face cachée les cartes qui ne suivent pas l'ordre alphabétique ni numérique.

## A2 Décompte des catégories

L'agent du FBI appelle les Catégories une à une et chaque joueur annonce le nombre de Livres qu'il possède dans la Catégorie correspondante. L'agent reporte ces nombres sur le formulaire.

## B1 Bonus de stabilité

Chaque joueur compte son plus grand rectangle de Livres depuis la rangée du bas. Chaque carte de l'ensemble vaut 1 point. Un rectangle valide doit au moins comporter 2 cartes en largeur et 2 cartes en hauteur.

## B2 Récompense des livres populaires

L'agent entoure la ligne de la Catégorie des Livres Populaires pour cette partie. Les joueurs qui possèdent le plus de Livres dans cette Catégorie se partagent la récompense comme suit : **le premier gagne 15 points, le second 9 points et le troisième 4 points**. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, additionnez la récompense de la place suivante puis partagez le total (arrondi au supérieur).

**Exemple :** 1er ex-equo : 15+9=24 ; donc 12 Points chacun
2e ex-equo : 9+4=13 ; donc 7 Points chacun
3e ex-equo : 4 ; donc 2 Points chacun

## B3 Pénalités des livres bannis

L'agent entoure en zig-zag la ligne de la Catégorie des Livres Bannis pour cette partie. **Chaque joueur perd 1 point pour chaque Livre Banni** qu'il possède dans sa Collection.

## B4 Bonus de diversité des catégories

L'agent vérifie pour chaque joueur quelle est la Catégorie qu'il possède le moins (hors Livres Bannis) et **multiplie par 3** ce nombre afin de calculer son Bonus de diversité.

## B5 Révélation & points de spécialité

Chaque joueur révèle sa carte Catégorie et marque **2 points pour chaque Livre** dans sa Bibliothèque qui correspond à sa Spécialité.

## = Totaux individuels de la section B

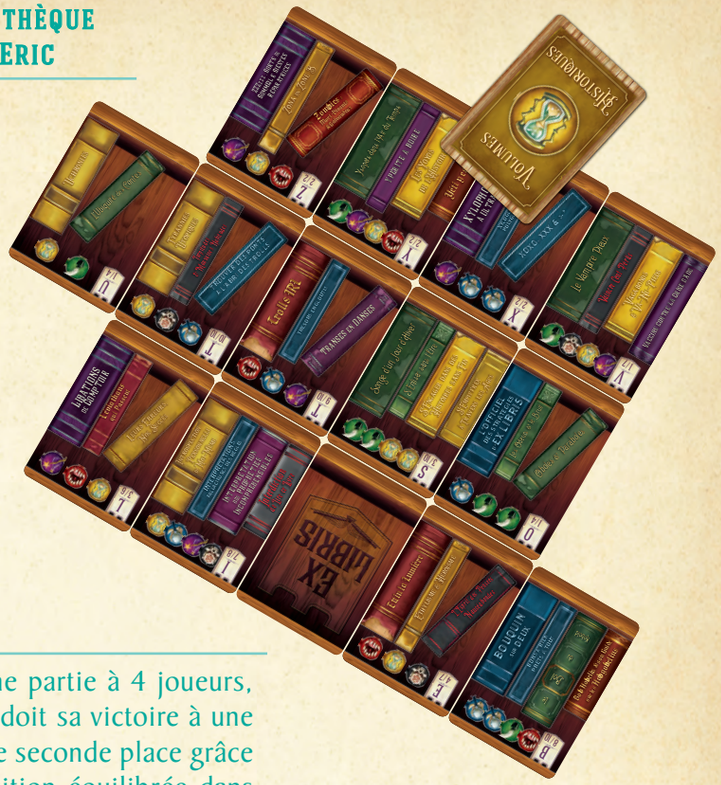
Les joueurs calculent leurs points notés dans la section B. **Le joueur qui a le plus de points gagne la partie.**

# Résolution des Égalités

Parmi les joueurs à égalité, le joueur qui possède le plus de Livres dans sa Collection gagne la partie. Si l'égalité persiste, le joueur avec le moins de cartes dans sa main gagne. Si l'égalité persiste, c'est le joueur avec le moins de Livres Bannis qui gagne. Si l'égalité persiste, ce sera le premier joueur qui finira de lire un livre qui gagnera.

**Bibliothèque de Rita**

**Bibliothèque de Eric**




**EXEMPLE :** Exemple : à la fin d'une partie à 4 joueurs, Éric l'emporte avec 55 points ! Il doit sa victoire à une large Bibliothèque très stable, une seconde place grâce aux Livres Populaires, une répartition équilibrée dans chaque Catégorie, et un grand nombre de Livres dans sa Spécialité.

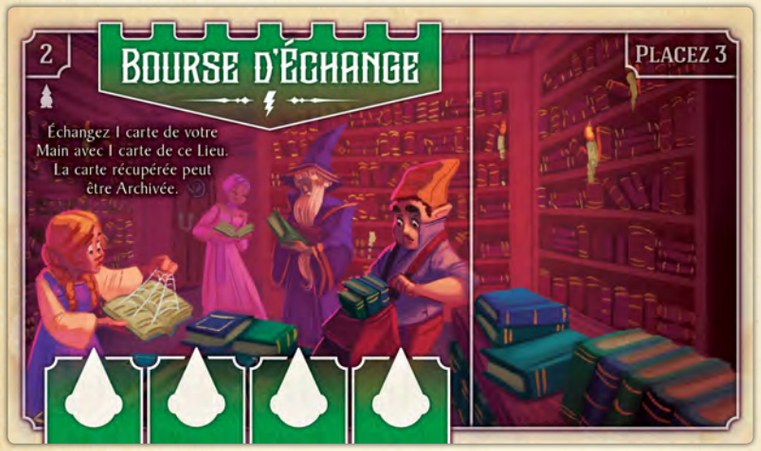
**Bibliothèque de Daria**

**Bibliothèque de Ahmed**

# Précis des tuiles Lieu

**Effet Instantané** - Premièrement, piochez une carte pour chaque Assistant que vous avez placé pendant cette manche, y compris celui-ci. Puis, récupérez le jeton Premier Joueur.

**Note :** le Fantôme ne peut pas être placé sur la **Tente du Devin**.




**Effet Instantané** - Échangez une carte de votre main contre une carte de la **Bourse d'Échange**. Vous pouvez Archiver la carte récupérée.

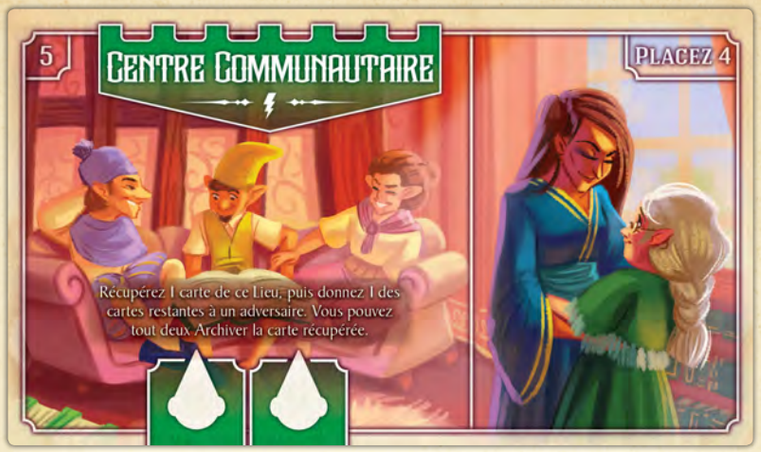
**Note :** vous devez échanger un carte. Visiter la **Bourse d'Échange** n'a pas d'effet si vous n'avez pas de carte en main ou s'il n'y pas de carte sur cette tuile.

Lorsque vous y placez un Assistant, choisissez l'un des quatre emplacements de mise. Si un Assistant est déjà présent, même l'un des vôtres, vous **devez placer votre Assistant sur** un emplacement de mise supérieure. (Si l'enplacement 4 est occupé, vous ne pouvez plus placer d'Assistant sur la **Vente aux Enchères**). L'Assistant de la mise inférieure est repris par son joueur. Il peut être joué plus tard au cours de cette manche.

**Effet Retardé** - Défaussez un nombre de cartes égal à votre mise et récupérez les 3 cartes du Lieu. Vous pouvez les Archiver toutes ou une partie.

**Note :** si vous ne pouvez pas défausser le nombre requis de cartes, vous ne récupérez aucune carte. La **Vente aux Enchères** n'a pas d'effet s'il ne reste plus de carte dessus.

**Effet Instantané** - Défaussez 1 ou plusieurs cartes de votre main ou de votre Collection, puis Archivez 1 ou 2 cartes de votre main.




**Effet Instantané** - Premièrement, récupérez une carte du **Centre Communautaire**. Puis, s'il y reste des cartes, donnez-en 1 à un joueur de votre choix. Les cartes récupérées au **Centre Communautaire** peuvent être Archivées.

**NOTE :** visiter le **Centre Communautaire** n'a aucun effet s'il n'y a plus de carte dessus.

**Effet Instantané** - Défaussez autant de cartes que vous le souhaitez, puis piochez autant de cartes que vous en avez défaussées plus une. Vous pouvez Archiver 1 des cartes piochées.

**Effet Instantané** - En commençant par le joueur actif, puis dans l'ordre du tour, chaque joueur qui possède un Assistant dans le **Tripot Clandestin** énonce une Catégorie. Le joueur actif révèle 4 cartes de la pioche. Le joueur qui a énoncé la Catégorie la plus représentée parmi ces 4 cartes gagne toutes les cartes qui comportent au moins un livre de la Catégorie énoncée. Défaussez les cartes révélées restantes. Le gagnant peut Archiver, parmi les cartes qu'il vient de prendre, une carte pour chaque joueur qui possède un Assistant dans le **Tripot Clandestin**.

**NOTE :** En cas d'égalité, c'est le joueur actif, ou le plus proche du joueur actif dans l'ordre du tour, qui gagne.

**EXEMPLE :** Stéphanie place un Assistant alors que Quentin et Igor ont déjà placé un Assistant chacun. Stéphanie énonce les Œuvres de Fiction, Quentin Potions & Sortilèges et Igor les Codex Corrompus. Stéphanie révèle 4 cartes. Elles comportent 4 Œuvres de Fiction, 5 Potions & Sortilèges et 3 Codex Corrompus. Quentin gagne et prend les cartes qui comportent au moins un Livre de la Catégorie Potions & Sortilèges et défausse les autres. Il peut Archiver jusqu'à 3 de ces cartes puisqu'il y a 3 Assistants dans le **Tripot Clandestin**.

S'il y avait eu un Livre Potions & Sortilèges de moins, Stéphanie (la joueuse active) aurait remporté l'égalité.

**Effet Instantané** - Vous pouvez effectuer chacune de ces actions dans l'ordre de votre choix :

**A)** déplacez l'un de vos Assistants déjà placé sur un Lieu vers un emplacement de votre tuile Bibliothèque et faites 1 action Maison ;

**B)** échangez une carte de votre Collection avec une carte de votre main **-ou-** échangez une carte de votre Collection avec une autre carte de votre Collection **-ou-** retirez une carte de votre Collection pour l'Archiver à nouveau.

**Effet Instantané** - Défaussez autant de cartes de votre main et/ou de votre Collection que vous le souhaitez. Parmi les cartes défaussées, comptez le nombre de Livres dont la Catégorie correspond aux Livres de la carte sur cette tuile. Piochez un nombre de cartes égal à la moitié de ce nombre, arrondi à l'inférieur. Vous pouvez Archiver 1 ou 2 cartes parmi les cartes piochées.

**Effet Instantané** - Récupérez 1 carte de la **Librairie du Bon Mot**. Vous pouvez l'Archiver.

**Note :** s'il n'y a pas de carte dessus, la **Librairie du Bon Mot** n'a pas d'effet.

**Effet Retardé** - Énoncez une Catégorie, puis cherchez dans la défausse. Vous pouvez prendre une carte au choix, parmi les cartes qui possèdent un Livre de la Catégorie énoncée, et l'Archiver. S'il n'y pas de carte qui correspond, vous ne gagnez rien.

**Note :** S'il n'y a pas de carte dans la défausse, la **Décharge publique** n'a pas d'effet.

**Effet Retardé** - Le joueur dont l'Assistant est placé sur le premier emplacement de la **Brasserie des Amis** révèle 2 cartes de la pioche pour chaque Assistant présent dans la **Brasserie des Amis**. Les joueurs récupèrent à tour de rôle une carte pour chacun de leurs Assistants dans l'ordre des emplacements qu'ils occupent. Répétez cette opération, jusqu'à ce que toutes les cartes révélées aient été récupérées. Toutes les cartes récupérées peuvent être Archivées.

**Effet Instantané** - Énoncez une Catégorie, puis regardez secrètement toutes les cartes face cachée de la **Cabane Mystérieuse**. Révélez et récupérez tout ou partie des cartes qui comportent au moins un Livre correspondant à la Catégorie que vous avez énoncée. Vous pouvez Archiver l'une des cartes que vous venez de récupérer.

**Note :** S'il n'y a pas de carte dessus, la **Cabane Mystérieuse** n'a pas d'effet.

**Effet Instantané** - Récupérez une carte du **Marché aux Puces**. Récupérez une carte supplémentaire s'il y a déjà un Assistant sur cette tuile, y compris si c'est l'un des vôtres. Toutes les cartes ainsi récupérées peuvent être Archivées.

**Note :** S'il n'y a pas de carte dessus, le **Marché aux Puces** n'a pas d'effet.

**Effet Instantané** - Placez l'un de vos Assistants, depuis un emplacement de votre tuile Bibliothèque, sur un emplacement d'une tuile Lieu déjà occupé par un Assistant adverse. Votre Adversaire récupère son Assistant, il pourra le rejouer plus tard au cours de cette manche. Appliquez l'**Effet Instantané** éventuel de la tuile.

**Note :** La **Guilde des Assistants** n'a pas d'effet si vous n'avez pas d'Assistant sur un emplacement de votre tuile Bibliothèque.

**Effet Instantané** - Premièrement, dans l'ordre du tour, chaque adversaire doit défausser une carte de sa main ou de sa Collection face visible sur la tuile du **Collecteur d'Impôts**. Puis, vous pouvez défausser autant de cartes de votre main ou de votre Collection que vous le voulez, pour récupérer le même nombre de cartes chez le **Collecteur d'Impôts**. Enfin, vous pouvez Archiver tout ou partie des cartes ainsi récupérées.

**Effet Instantané** - Révélez autant de cartes de votre main que vous le souhaitez. Dans l'ordre du tour, chaque adversaire peut récupérer ou Archiver une de ces cartes ou passer. Répétez cette opération, jusqu'à ce que toutes les cartes révélées aient été prises, ou que tous les joueurs aient passé. Pour chacune de vos cartes récupérées ou Archivées par vos adversaires, piochez 2 cartes et Archivez une carte de votre main.

**Note :** si vous n'avez pas de carte en main, la **Grande Braderie** n'a pas d'effet.

**Effet Instantané** - Dans votre Collection, déplacez une carte ou un groupe de cartes adjacentes sans changer leur ordre sur une même rangée, mais sans séparer votre Collection en deux groupes distincts.

# Résolutions des Problèmes d'Interactions

Si un conflit survient entre les effets des Lieux et/ou des pouvoirs d'un ou de plusieurs Assistants spéciaux, procédez selon cet ordre pour déterminer la priorité des effets.

## 1er : Les Effets de la tuile Lieu

**Exemple :** L'effet de la Guilde des Assistants permet à un Assistant d'être placé sur l'emplacement d'une tuile occupé par le Bonhomme de neige, y compris l'emplacement du Bonhomme de neige.

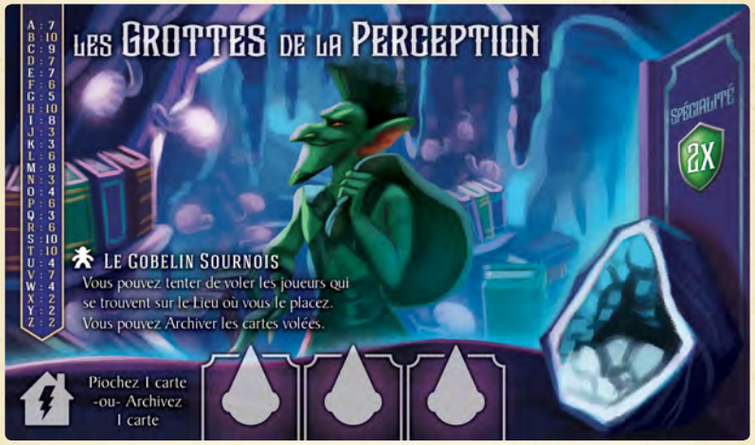
## 2nd : Les Pouvoirs d'un Assistant Spécial déjà présent

**Exemple 1 :** Si le Gobelin sournois est placé sur le même Lieu que le Cube gélatineux, on résout d'abord le pouvoir du Cube gélatineux, puis celui du Gobelin sournois.

**Exemple 2 :** Le Fantôme ne peut pas être placé sur un Lieu occupé par le Bonhomme de neige, puisque par ordre d'arrivée, la capacité du Bonhomme de neige est prioritaire.

**Note :** Lorsqu'un conflit intervient entre plusieurs Assistants spéciaux, l'ordre d'arrivée sur la tuile donne l'ordre de priorité des capacités.

# Précis des Bibliothèques et Assistants Spéciaux

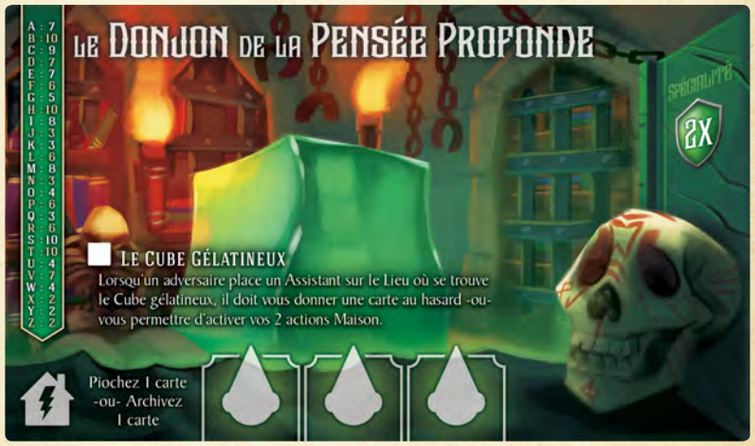



**Le Gobelin sournois :** Lorsque le Gobelin sournois est placé sur un Lieu où se trouve un ou plusieurs Assistants adverses, **en priorité sur les effets de Lieux,** vous pouvez tenter un larcin. Choisissez un adversaire qui a au moins un Assistant sur la tuile et énoncez une Catégorie. Cet adversaire doit vous donner une carte qui comporte un Livre de cette Catégorie, ou vous montrer sa main s'il ne peut pas. Répétez cette opération pour chaque adversaire présent sur la tuile. Toutes les cartes ainsi récupérées peuvent être Archivées.

**L'Automate :** Quand l'Automate est placé sur une tuile Lieu ou votre tuile Bibliothèque, **en priorité sur les effets de Lieux**, vous pouvez faire une action Maison, pour chacun de vos autres Assistants déjà présents sur la tuile.

**La Momie :** Quand la Momie Archive une carte Livres, vous pouvez placer cette carte au-dessus ou en-dessous d'une carte déjà Archivée dans votre Collection. La carte du dessous est retournée face cachée et ses icônes ne compteront plus. Vous ne pouvez pas avoir plus d'une carte sous une carte de votre Collection. À la fin de la partie, les cartes enterrées ainsi valent **2 points** chacune. Ajoutez ce total dans les Bonus de Stabilité.

**Note :** Si la carte au-dessus de la carte enterrée est défaussée, la carte restante n'est plus considérée comme enterrée, mais elle reste face cachée.




**Le Cube gélatineux :** Si l'Assistant d'un adversaire est placé sur le même Lieu que le Cube gélatineux, **en priorité sur les effets de Lieux et sur les pouvoirs des Assistants spéciaux**, il doit soit :

**A)** Vous donner une carte au hasard de sa main **- ou -**

**B)** Vous permettre de réaliser **les deux actions Maison**.

**Le Sasquatch :** Le Sasquatch ne peut être placé que sur les Lieux où il n'y pas d'Assistant adverse. Si un Assistant adverse est placé sur la tuile où se trouve le Sasquatch, **en priorité sur les effets de Lieux et sur les pouvoirs des Assistants spéciaux**, vous pouvez récupérer le Sasquatch - il pourra être placé sur un autre Lieu lors de cette manche.

**Le Ver Bibliophage :** Lorsqu'il est placé sur votre tuile Bibliothèque, vous pouvez appliquer les deux actions Maison. Ensuite vous pouvez défausser une carte pour réutiliser une fois ce Pouvoir.

**Le Fantôme :** Le Fantôme ne peut pas être placé sur la **Tente du Devin**. (Le devin a protégé sa tente des mauvais esprits.)

Vous pouvez placer le Fantôme sur un emplacement déjà occupé sur un Lieu à Effet Instantané : les deux Assistants partagent le même emplacement. **En priorité sur les effets de Lieux et sur les pouvoirs des Assistants spéciaux**, piochez une carte, puis activez l'effet du Lieu. Vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir sur les Lieux à Effet Retardé.

**Le Bonhomme de Neige :** Tant que le Bonhomme de neige est présent sur un Lieu à Effet Instantané, aucun autre Assistant ne peut être placé sur ce Lieu.

**Le Golem de bric & de broc :** Si le Golem de bric & de broc est présent sur une tuile Lieu lors de l'étape **2** de la Phase de Résolution, vous pouvez choisir une carte Livres qui devrait être défaussée de chaque Lieu lors de sa résolution, et soit la récupérer, soit l'Archiver.

Ce pouvoir ne s'applique que jusqu'à la résolution du Lieu où se trouve le Golem de bric & de broc.

**Le Magicien :** Quand le Magicien Archive une carte, vous pouvez décaler un groupe de cartes d'un espace pour créer un ou plusieurs emplacements vides. Puis Archivez la nouvelle carte dans le nouvel espace vide. Après l'Archivage de la nouvelle carte, les règles de connexion des Livres dans la Collection doivent être respectées.

**La Sorcière :** Chaque fois que la Sorcière pioche ou récupère une carte Livres qui comporte au moins un Livre Banni, révélez la première carte de la pioche. Vous pouvez prendre l'une ou l'autre carte et défausser celle non choisie.

**Le Feu follet :** Quand le Feu follet est placé sur un Lieu qui comporte une ou plusieurs cartes Livres, **En priorité sur les effets de Lieux**, vous pouvez soit :

**A)** Défausser une carte du lieu et effectuer 1 action Maison **-ou-**

**B)** Défausser toutes les cartes du Lieu et effectuer 2 actions Maison.

**Note :** si le Lieu ne comporte qu'une seule carte, vous ne pouvez choisir que l'option **A**.

# Variantes

Choisissez ces variantes de jeu pour Ex Libris en fonction de vos préférences et de votre style de jeu.

## Mode Débutant

Si vous jouez avec des novices ou des néophytes des jeux de plateau, lors de l'installation donnez à chacun 3 Assistants et une tuile Bibliothèque sur leur face verso (sans effet) :

De plus, retirez les tuiles : **Vente aux Enchères**, **Tripot Clandestin**, **Salon Littéraire**, **Le Collectionneur**, **Guilde des Assistants**, et **Grande Braderie**.

## Mode Amical

Si vous préférez jouer de façon amicale avec des interactions moins agressives, avant l'installation, retirez les tuiles Lieu : **Vente aux Enchères**, **Tripot Clandestin**, **Guilde des Assistants**, **Collecteur d'Impôts**. De plus, retirez les tuiles Bibliothèque : **Grottes de la Perception**, **Donjon de la Pensée Profonde**, **Igloo des Renseignements** et **Bibliothèque Volcanique**.

## Parties Longues

Si vous souhaitez des parties plus longues, augmentez simplement le nombre de cartes Livres requis dans votre Collection pour déclencher la Dernière Manche :

| 2 Joueurs | 3 Joueurs | 4 Joueurs |
|---|---|---|
| 19 cartes | 17 cartes | 15 cartes |

# Mode Solo

Le Mode Solo se joue en 5 manches très similaires au jeu classique, à quelques différences près.

Plutôt que de rivaliser entre collectionneurs de livres, vous devez obtenir votre diplôme de Bibliothécaire. Pour cela, vous devez dépasser le score de la Bibliothèque publique qui est représentée par la défausse.

# Installation du Mode Solo

1. Placez le plateau Cité au centre de la table avec le **Formulaire de Concours Officiel de Bibliothécaire. S-42a** à proximité.
2. Formez une pioche uniquement avec les 10 Tuiles Lieu qui comportent l'icône de compatibilité avec le mode Solo indiquée sous leur ordre numérique. Mélangez-les et placez-en 6 dans l'espace Lieux permanents du plateau Cité. (Elles dépassent légèrement). Placez les 4 tuiles restantes faces cachées dans une pioche à proximité.
3. Prenez les 7 tuiles Bibliothèque qui comportent l'icône de compatibilité avec le mode Solo (à droite des emplacements des Assistants). Mélangez-les et piochez-en 2. Choisissez-en une et remettez les autres tuiles dans la boîte.
4. Prenez l'Assistant Spécial correspondant à votre tuile Bibliothèque et 3 Assistants de la couleur de votre choix.
5. Mélangez les 6 cartes Catégories et placez-en une face visible sur l'espace Livres Populaires du plateau Cité, puis une autre sur l'espace Livres Bannis du plateau Cité. De plus, placez, sans en prendre connaissance, 1 autre carte Catégorie **face cachée** sur l'emplacement Spécialité du Formulaire de Concours Officiel de Bibliothécaire. S-42a.t.
6. Placez une carte Catégorie pour déterminer votre Spécialité. Puis, placez, sans en prendre connaissance, 2 autres cartes Catégorie **face cachée** en haut du Formulaire de Concours Officiel de Bibliothécaire. S-42a.
7. Mélangez soigneusement les cartes Livres, puis piochez 6 cartes pour constituer votre main de départ. Séparez les cartes restantes en 2 paquets égaux près du plateau pour constituer la pioche.

### Exemple de Mise en Place

# Aperçu d'une manche en Solo

Le mode Solo se compose de 4 phases similaires au mode multijoueur, mais avec quelques ajustements.

I : Phase de préparation

II : Phase de placement

III : Phase de résolution

IV : Phase de restauration

# I: Phase de préparation

Contrairement au mode multijoueur, on ne révèle pas de tuile Lieu pendant la Phase de Préparation. Au lieu de cela, vous défausserez un certain nombre de cartes de la pioche à chaque manche.

Le nombre de cartes à défausser est déterminé par le niveau de difficulté que vous choisissez. Nous vous recommandons de commencer par le niveau Initié jusqu'à ce que vous soyez familier avec le jeu.

| Niveau de Difficulté | Nombre de cartes défaussées par manche |
|---|---|
| Initié | 1 |
| Étudiant | 2 |
| Professeur | 3 |
| Érudit | 4 |
| Savant | 5 |
| Mandarin | 6 |
| Démiurge | 7 |

Vous pouvez consulter les cartes au moment où elles sont défaussées, mais vous ne pouvez pas consulter la défausse par ailleurs. Seule la carte au sommet de la défausse reste visible.

Suivez ensuite les instructions de préparation des tuiles face visible comme sur une partie multijoueur classique.

**Note :** au début de la manche **2** et **4**, avant de défausser des cartes Livres, révélez une carte Catégorie du Formulaire de Concours Officiel de Bibliothécaire. S-42a et remettez-la dans la boîte. Cela vous donnera des indices supplémentaires pour connaître la Spécialité de la Bibliothèque publique.

# II: Phase de Placement

La Phase de Placement se déroule comme dans le mode multijoueur, sauf qu'un seul de vos Assistants peut être présent dans un Lieu à un même moment.

# III: Phase de résolution

Lorsque vous avez placé vos 4 Assistants, menez les étapes de la Phase de Résolution comme dans le mode multijoueur.

# IV: Phase de restauration

Lorsque tous les Lieux ont été résolus, **vous devez choisir 2 tuiles Lieu et les éliminer de la partie.** Remettez les Lieux éliminés dans la boîte et piochez 2 nouveaux Lieux. Par conséquent, à chaque nouvelle manche, vous jouerez avec une tuile Lieu de moins.

| 1re Manche | 2e Manche | 3e Manche | 4e Manche | 5e Manche |
|---|---|---|---|---|
| 6 Lieux | 5 Lieux | 4 Lieux | 3 Lieux | 2 Lieux |

À la fin de la cinquième manche, lorsque toutes les tuiles Lieux ont été éliminées, la partie se termine. Croisez les doigts et **passez à l'étape du calcul des scores.**

# Fin de Partie & Calcul des Scores

**Défaussez toutes les cartes qui vous restent en main.** Répartissez les cartes Livres défaussées en plusieurs colonnes afin de pouvoir compter les icônes de Catégories plus facilement (voir page 22). Utilisez le Formulaire de Concours Officiel de Bibliothécaire. S-42a pour calculer votre score

**Note :** souvenez-vous, la Bibliothèque publique est représentée par **la totalité des cartes défaussées**. Étalez toutes ces cartes afin de voir toutes les icônes des cartes Livres.

## A1 Vérification de l'ordre alphabétique

Vérifiez l'ordre alphabétique et numérique de votre Collection. La Bibliothèque publique n'a pas besoin de respecter cet ordre. (Le public n'est pas très regardant.)

## A2 Décompte des catégories

Pour chaque Catégorie, reportez le nombre total de livres pour votre Collection et pour la Bibliothèque publique.

## B1 Bonus de stabilité

Comptez votre plus grand rectangle valide comme d'habitude. La Bibliothèque publique ne s'embarrasse pas d'architecture et est constituée de piles de livres à même le sol !

## B2 Récompense des livres populaires

Entourez la ligne de la Catégorie des Livres Populaires de cette partie. Si vous possédez le plus grand nombre de livres dans cette Catégorie, **vous gagnez 15 points**, sinon c'est la Bibliothèque publique qui les gagne. **Il n'y pas de seconde place et la Bibliothèque publique gagne les égalités.**

## B3 Pénalités des livres bannis

Entourez en zig-zag la ligne de la Catégorie des Livres Bannis de cette partie. **Perdez 1 point** pour chaque Livre banni que vous possédez dans votre Collection. La Bibliothèque publique perd également 1 point pour chaque Livre banni.

## B4 Bonus de diversité des catégories

Trouvez la Catégorie de livres que vous possédez le moins en ignorant les Livres Bannis **et multipliez ce nombre par 3**. Faites de même pour la Bibliothèque publique.

## B5 Révélation & points de spécialité

**Gagnez 2 points** pour chaque livre dans votre Collection qui correspond à votre Spécialité. Faites de même pour la Bibliothèque publique après avoir révélé sa Spécialité.

## = Totaux individuels de la section B

Faites maintenant le total des points notés dans la section B. Si vous avez strictement plus de points que la Bibliothèque publique **vous gagnez la partie !** Sinon, c'est elle qui gagne.

## La Bibliothèque Publique

**Exemple :** Pour sa première partie en Solo, Igor pensait pouvoir jouer directement dans la difficulté Étudiant. Bien qu'il ait gagné un Bonus conséquent de stabilité et qu'il ait abreuvé la Bibliothèque publique de Livres Bannis, il a négligé le Bonus de diversité des Catégories et a raté de peu la Récompense des Livres Populaires. Il n'aura pas son diplôme de Bibliothécaire pour cette fois, mais maintenant il sait comment y parvenir lors d'une prochaine partie !

## Bibliothèque de Igor

# Crédits

**Auteur du Jeu :** Adam P. McIver
**Directeur de Publication :** Scott Gaeta
**Illustration :** Jacqui Davis
**Maquette :** Adam P. McIver & Anita Osburn
**Relecture :** Dustin Schwartz

### RENEGADE GAME STUDIOS:

**Président & Éditeur :** Scott Gaeta
**Coordinateur :** Robyn Gaeta
**Directrice des Ventes & Marketing :** Sara Erickson
**Direction Artistique :** Anita Osburn
**Service Client :** Jenni Kingma

### ORIGAMES:

**Responsable Éditorial :** Rodolphe Gilbart
**Chef de Projet :** Simon Gervasi

### REMERCIEMENTS :

**L'auteur voudrait remercier :** Dieu, pour ses bienfaits et les opportunités que je ne pense pas mériter. Ma femme, première testeuse, et Kerry "je suis toujours là", pour leur soutien sans faille, leurs encouragements permanents et pour me laisser gagner de temps en temps. Mes bons amis, J. Alex Kevern et Christopher Bryan, pour leurs retours inestimables, leur inspiration et les bons moments.

Merci à tout ceux sur Twitter et IRL qui ont proposé des titres de livre. Merci à Adam Buckingham, Anthony Racano, Donald Shults, Dustin Schwartz, Gil Hova, Matt Morgan, Sean McCoy, et T.C. Petty III pour leurs bonnes suggestions. Merci aux testeurs, à Scott et Sara pour m'avoir offert l'opportunité de faire ce jeu et surtout à tous les joueurs qui souhaitaient un jeu sur les livres !

**Pour plus d'informations ou questions, rendez-vous en ligne :**

www.renegadegames.com
/PlayRGS
@PlayRenegade
@renegade_game_studios

Édition française
Powered by Origames
Renegade-France.fr
/PlayRGSFrance
Tournois : Action-Jeux.com

©Copyright 2017 Renegade Game Studios

RENEGADE
GAME STUDIOS