

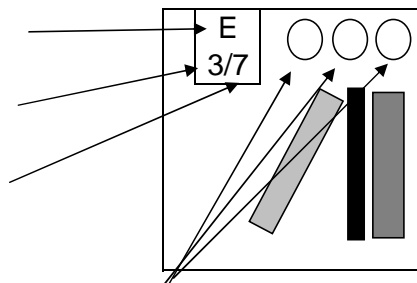
Über mehrere Runden erwerben die Spieler Bücher für ihre Bücherregale, beachten Sortierung und "Beliebte Werke" wie "Verbotene Bücher" und ihr persönliches Schwerpunktthema in ihrer Bibliothek. Jeder Spieler hat 1 Regal.

Die 510 Bücher des Spiels sind auf 152 Karten gleichmäßig auf 6 Kategorien verteilt. Die Kategorien sind:

⇒ Okkulte Kodizes / Fantastische Geschichten / Historische Bände / Monsterhandbücher / Nachschlagwerke / Zaubersprüche & Tränke

Aufbau der Bücher-Karten:

- 1) Anfangs-Buchstabe (aller Bücher dieser Karte)
- 2) Reihenfolge innerhalb des Buchstabens
- 3) Anzahl Buchkarten zum Buchstaben



2 - 4 Symbole der Kategorien, zu denen die Bücher dieser Bücherkarte gehören  
Jede Kategorie hat ihre eigene Farbe.

Ablauf einer Runde in 4 Phasen nacheinander:

### I) Vorbereitungs-Phase:

- ◆ Der Startspieler deckt so viele Orts-Plättchen vom Stapel auf, wie die Spielerzahl beträgt: OFFEN unterhalb des Stadtplans.  
1. Runde: Eine Karte weniger aufdecken.
- ◆ Offene Orts-Plättchen darauf prüfen, ob oben rechts darauf Vorbereitungsanweisungen stehen = Anzahl Karten, die rechts auf das Orts-Plättchen kommen, überlappend untereinander.
- ◆ Jedes Orts-Plättchen hat Plätze für 1 - 4 Assistenten am unteren linken Rand. In der linken Mitte ist ein Effekt beschrieben.  
*Bei Partien <4 Spieler sind Plätze mit höherer Zahl als die Spielerzahl nicht benutzbar.*  
Unterhalb des Plättchen-Namens ist ein Soforteffekt-Symbol (Blitz) im grünen Banner ODER eine Uhr (verzögerter Effekt) im roten Banner.

### II) Einsetz-Phase:

- ◆ Beginnend mit dem Startspieler, dann reihum um Uhrzeigersinn, platziert jeder Spieler in seinem Zug 1 EIGENEN ASSISTENTEN.
- ◆ Es geht solange reihum, bis alle eigenen Assistenten eingesetzt sind. Wird der jeweilige Spezial-Assistent (besondere Form) eingesetzt, ist dessen Fähigkeit zu beachten (Anfänger-Version: ohne Spezial-Assist.). Normale Assistenten haben eine Wichtelform.

- ◆ Der Einsatz der Assistenten erfolgt:

ENTWEDER auf einem **Orts-Plättchen** (auf/unterhalb des Spielplans).

- ➔ Sofort-Effekt gemäß Kartentext ausführen.
- ➔ Verzögerter Effekt wird in Phase III aktiviert.

ODER auf dem eigenen **Bibliotheks-Plättchen**.

- ➔ Das Bibliotheks-Plättchen jeders Spielers hat 3 Aktionsplätze mit Sofort-Effekt, die nur von eigenen Assistenten besucht werden dürfen.
- ➔ Nach dem Einsetzen darf man 1 Buchkarte vom Stapel ziehen ODER 1 seiner Handkarten ins eigene Bücherregal stellen.



- a) Jede Buchkarte muss orthogonal (also nicht diagonal) zu mind. einer schon im Regal vorhandenen benachbart gestellt werden.
- b) Mehr als 3 horizontale Buchreihen sind nicht erlaubt.
- c) Es ist von Vorteil, alphabetisch einzusortieren und innerhalb des selben Buchstabens die korrekte Reihenfolge einzuhalten.

- ◆ Bei der Buchwahl gibt es folgende Aspekte zu beachten:

- a) Während des Aufbaus wurde 1 Karte als Repäsentant für die Kategorie ausgewählt, die als besonders BELIEBT gilt. Am Spielende gibt es 15 / 9 / 4 Punkte damit zu verdienen.
- b) Ebenso wurde 1 andere Kategorie als VERBOTEN deklariert. Jedes Buch im eigenen Regal führt später zu 1 Punkt Verlust.

c) Zum Spielende sollte Kategorien-VIELFALT im Regal herrschen.  
 Jedes Buch in den erlaubten Kategorien bringt 3 Punkte in derjenigen Kategorie, in der man am WENIGSTEN BÜCHER im Regal stehen hat.

d) Jeder Spieler kennt das SCHWERPUNKT-THEMA seiner Bibliothek, aber nur er allein. Jedes Buch darin bringt 2 Punkte zum Spielende.

**III) Abwicklungs-Phase:**

- ◆ Sind von allen Spielern alle Assistenten eingesetzt, werden alle Orte in numerischer Reihenfolge einzeln abgewickelt.
  - 1) Ein ggf. verzögerter Effekt (ROTES BANNER) wird jetzt aktiviert.
  - 2) Noch auf dem Ort liegende Karten werden abgeworfen.
  - 3) Alle Assistenten auf den Orts-Plättchen kehren zu den Besitzern zurück.

**IV) Aufräum-Phase:**

- ◆ Der unterhalb des Stadtplans liegende Ort mit der niedrigsten Nummer wird auf den unteren Teil des Stadtplans gelegt: "Dauerhafte Orte". Dieser Ort ist bis zum Spielende immer verfügbar.
- ◆ Übrige Orts-Plättchen kommen auf einen offenen Ablagestapel. Ist der Nachziehstapel leer, wird der Ablagestapel gemischt = neuer Stapel.
- ◆ Alle Spieler nehmen ihre Assistenten von ihren Bibliotheks-Plättchen zurück UND prüfen, ob mind. 1 Spieler genug Bücherkarten\* im Regal hat, um die Schlussrunde (genau 1 letzte - ganz normale - Runde) auszulösen: Bedingung: Bei 2 / 3 / 4 Spielern sind das 16 / 14 / 12 Bücher-Karten.
- ◆ Weiter mit Phase I.

\*inkl. umgedrehte Karten

FAQs: ◆ Es darf kein Effekt ausgeführt werden, der zur Teilung eines Regals führen würde. Ausnahme: Zauberer (kurzzeitige Teilung)  
 ◆ Wenn man undefiniert Karten abwerfen soll, darf man i.d.R wählen, ob man sie aus dem Regal oder aus der Hand abwirft.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 13.12.18

- ◆ Nach der Schlussrunde geht es zur Wertung.
- ◆ Die Spieler (alle gleichzeitig) dürfen noch bestimmte Veränderungen in ihren Regalen vornehmen, um bessere Ergebnisse zu erzielen. Dazu drehen sie falsch eingereichte Karten auf ihre Rückseite, womit diese verdeckt sind und keine Relevanz für die Wertung mehr haben. Dadurch kann die Sortierordnung (zum Vorteil) berichtigt werden.

A1: Jeder Spieler prüft das Regal seines rechten Nachbarn: oben links beginnend nach rechts. Danach genauso die nächsten Reihen prüfen. Jede nicht in KORREKTER alphabetischer + numerischer ORDNUNG stehende Karte ist UMZUDREHEN auf "Ex Libris".

A2: Jede der 6 Kategorien wird aufgerufen. Zu jeder Kategorie nennen die Spieler die ANZAHL DER BÜCHER in ihrer Bibliothek.

B1: REGALSTABILITÄT:  
 Jeder Spieler ermittelt die GRÖSSTE RECHTECKIGE Gruppe aus Karten (auch umgedrehte) in seinem Regal. Jede Karte = 1 Punkt. Mindestgröße = 2 Karten breit und 2 Karten hoch  
 Die Gruppe muss auf dem Regalboden stehen (unterste Reihe)!

B2: Wer die MEISTEN BELIEBTEN WERKE hat, erhält 15 Punkte. Folgeplätze bringen: 9 bzw. 4 Punkte.

*Patt: Punkte des nächstniedrigeren Platzes dazuaddieren und alle Punkte gleichmäßig und aufgerundet unter den Beteiligten verteilen.*

B3: Jedes VERBOTENE BUCH im Regal = 1 Minuspunkt.

B4: KATEGORIENVIELFALT:  
 Kategorie (nicht die verbotene) je Spieler ermitteln, die in seinem Regal am SELTENSTEN ist. Punkte = Anzahl Bücher mal 3.

B5: Jedes Buch, das zum eigenen SCHWERPUNKTTHEMA passt, bringt 2 Punkte ein.

Der Spieler mit den meisten Punkten in Summe gewinnt das Spiel.

*Patt: Gleichstände werden wie folgt aufgelöst:*

- a) die meisten Bücher im Regal
- b) die wenigsten Handkarten
- c) die wenigsten Verbotenen Bücher

**ANFÄNGER-Version:**

Jeder Spieler erhält keinen Spezial-Assistenten, sondern statt 2 nun 3 normale Assistenten.