BOOKSHELVES

MANUAL DO JOGO

Um jogo de tabuleiro aconchegante de draft para 1 a 4 jogadores



PORTUGUÊS (BRASIL)

SUMÁRIO

1. BOAS-VINDAS
2. PRIMEIROS PASSOS
3. COMO JOGAR
4. PONTUAÇÃO
5. MESAS E MODOS DE JOGO
6. DAILY CURATE
7. CONTROLES
8. MOEDAS, LOJA E SEU QUARTO
9. RATING, CLASSIFICAÇÃO E CONQUISTAS
10. AJUDA E SUPORTE

BOAS-VINDAS

Tem gente que coleciona selos. Tem gente que coleciona discos. Você? Você coleciona livros.

Bookshelves é um jogo de tabuleiro aconchegante de draft. Cada jogador tem um quarto com uma **cômoda** e uma **estante** 5×5. A cada rodada você pega livros dos carrinhos da biblioteca no meio da mesa, enfileira na cômoda, e no fim da rodada as fileiras completas passam para a estante. Você pontua por cada livro que guarda na estante, e mais ainda por livros lado a lado. A melhor biblioteca vence.

Jogue online com 2 a 4 pessoas pela Steam, complete as vagas com bots, ou encare o desafio solo **Daily Curate**, um novo todo dia.



PRIMEIROS PASSOS

O menu principal deixa tudo a um clique. Na primeira vez que você abre o jogo, ele oferece uma **partida de treino**: aceite se for novo, ela ensina as regras em uma rodada.

BUSCAR PARTIDA	Entra numa mesa pública com vaga livre, ou abre uma nova. Se ninguém mais aparecer, os bots ocupam as vagas e você nunca fica esperando.
CRIAR PARTIDA	Abre uma mesa no Lobby. Convide amigos da Steam pelo painel CONVIDAR AMIGOS, adicione bots, escolha os ajustes da sala e INICIAR PARTIDA.
ENTRAR NUMA MESA	A lista abaixo do painel mostra as mesas dos seus amigos e as mesas públicas com vagas. Clique numa para entrar. Você também pode aceitar um convite da Steam ou usar "Entrar no jogo" na lista de amigos.
DAILY CURATE	O cartão do desafio diário, à esquerda. Veja o capítulo Daily Curate.
DECORAR / LOJA	Arrume seu quarto e compre itens decorativos com as moedas que ganhar.
COMO JOGAR	As regras dentro do jogo, com a aba PONTUAÇÃO e o botão PARTIDA DE TREINO. Aperte F1 durante a partida para abrir.
CLASSIFICAÇÃO, CONQUISTAS, AJUSTES, CRÉDITOS	No canto inferior direito do menu.

Sem conexão com a Steam? Jogar online exige o cliente Steam aberto e conectado. Sem ele você ainda pode jogar o Daily Curate e a partida de treino, decorar o quarto e ver a loja.

COMO JOGAR

O OBJETIVO

Fazer mais pontos até o fim do jogo. Os pontos vêm dos livros guardados na estante (mais quando ficam ao lado de outros livros) e dos bônus de fim de jogo por fileiras, colunas e gêneros completos. Livros que acabam no chão custam pontos.

O QUE TEM NA MESA

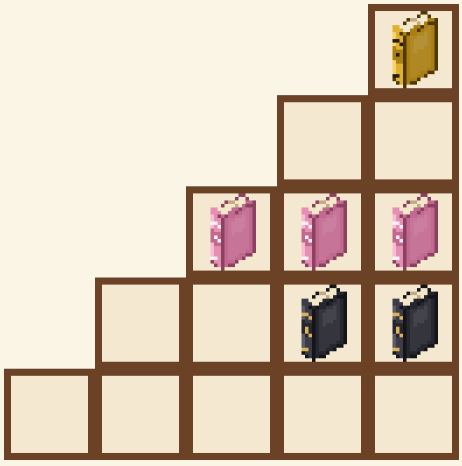
- **100 livros**, 20 de cada um dos cinco gêneros: Mistério, Sci-fi, Romance, Fantasia e Suspense.
- **Carrinhos da biblioteca** no meio: 2 por jogador mais 1 (5 carrinhos para 2 jogadores, 7 para 3, 9 para 4). No começo de cada rodada cada carrinho recebe 4 livros sorteados.
- **O tapete** no meio, para onde escorregam os livros que ninguém pegou. O **e-reader** começa cada rodada ali.
- **Seu quarto**: uma cômoda com cinco fileiras (a de cima comporta 1 livro, a de baixo 5), uma estante 5×5 e o chão.



Mistério · Sci-fi · Romance · Fantasia · Suspense



Sua estante. Cada fileira tem um lugar para cada gênero, num padrão que se desloca, então cada gênero aparece uma vez em cada fileira e uma vez em cada coluna.



Sua cômoda. A fileira de cima comporta 1 livro, a de baixo 5.

PEGANDO LIVROS

Os jogadores se revezam. Na sua vez, faça uma destas jogadas:

- Clique num **carrinho** e escolha um gênero. Você pega **todos os livros desse gênero** daquele carrinho, e o resto escorrega para o tapete.
- Clique no **tapete** e pegue todos os livros de um gênero que estão ali.

Depois clique numa **fileira da cômoda** para colocar os livros, ou aperte **CHÃO** para jogá-los todos no chão de propósito. Mudou de ideia antes de colocar? Clique direito, Esc ou CANCELAR devolve

os livros.

Quando não é sua vez, você assiste a jogada de quem está escolhendo. Passe o mouse num nome à esquerda para espiar o quarto, aperte 1-4 para visitar um, e Espaço para voltar para casa.

A CÔMODA

- Uma fileira da cômoda guarda **um gênero por vez**. Não dá para colocar outro gênero numa fileira que já tem livros de um gênero diferente.
- Uma fileira também não aceita um gênero que **já está na estante**, na mesma fileira.
- Os livros que não cabem na fileira escolhida **caem no chão**.
- Uma fileira que não estiver completa no fim da rodada mantém os livros para a próxima rodada.

O CHÃO (TSUNDOKU)

Os livros que caem no chão, ou que você joga lá de propósito, são o seu **Tsundoku**: a pilha de livros que você nunca vai ler. Cada um custa pontos no fim da rodada, e a pilha é limpa. Quanto mais livros no chão, mais cada um custa (veja Pontuação).



O E-READER

O e-reader começa cada rodada no tapete. O primeiro jogador a pegar livros do tapete na rodada leva ele junto: **joga primeiro na próxima rodada**, mas o e-reader fica no chão dele e ocupa o primeiro espaço do chão (custa pontos como um livro).



FIM DA RODADA

A rodada acaba quando os carrinhos e o tapete ficam vazios. Então, para cada jogador:

1. Cada fileira **completa** da cômoda manda **um livro** para o lugar correspondente na mesma fileira da estante, e esse livro pontua na hora. O resto dos livros da fileira sai.
2. As penalidades do chão são cobradas e o chão é limpo.
3. Os carrinhos são reabastecidos, e quem está com o e-reader começa a nova rodada.

FIM DO JOGO

O jogo termina depois da rodada em que alguém completa uma **fileira inteira da estante** (os 5 livros). Os bônus de fim de jogo são somados, e a maior pontuação vence. Jogadores empatados dividem a posição.

PONTUAÇÃO

Todos os números abaixo vêm direto das regras do jogo. A aba PONTUAÇÃO de COMO JOGAR mostra a mesma tabela.

GUARDAR UM LIVRO	Um livro sem vizinhos na estante vale **1**. Senão, vale o tamanho da linha contínua que ele forma **na horizontal** (se 2 ou mais), mais o tamanho da linha que forma **na vertical** (se 2 ou mais).
CHÃO (TSUNDOKU)	Cada espaço do chão, em ordem: -1 -1 -2 -2 -2 -3 -3, depois -3 para cada livro a mais. O e-reader ocupa o primeiro espaço.
FILEIRA DA ESTANTE COMPLETA	+2 no fim do jogo, para cada uma.
COLUNA COMPLETA	+7 no fim do jogo, para cada uma.
OS 5 DE UM GÊNERO	+10 no fim do jogo, para cada gênero.
SUA PONTUAÇÃO	Nunca fica abaixo de 0.

EXEMPLOS



O livro destacado foi guardado ao lado de dois livros à esquerda e um livro abaixo. Ele forma uma linha de **3 na horizontal** e uma de **2 na vertical**: vale 3 + 2 = **5**.

1	2	3	4	5	6	7	8
-1	-1	-2	-2	-2	-3	-3	-3

Três livros no chão, mais o e-reader: os quatro espaços custam 1 + 1 + 2 + 2 = **6** pontos.

DICAS

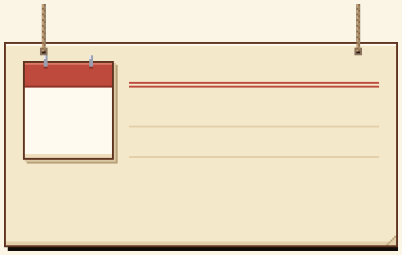
- Pegar muitos livros de uma vez é tentador, mas o excesso cai no chão. Conte antes de escolher.
- Fique de olho no tapete: quem pega dele primeiro leva o e-reader e joga primeiro na próxima rodada.
- Colunas valem mais. Planeje a estante para os livros se alinharem nas duas direções.
- No fim da rodada, veja o que sobrou: às vezes a única jogada segura é uma escolha pequena, ou jogar um livro no chão de propósito.

MESAS E MODOS DE JOGO

Quem cria a mesa escolhe as **AJUSTES DA SALA** no Lobby. Os convidados veem, mas não podem mudar.

MODO: COMPLETA	O jogo padrão, e o único ranqueado. Os livros que saem de jogo (do chão e as sobras de uma fileira guardada) voltam para o saco, então o jogo segue até alguém completar uma fileira da estante.
MODO: RÁPIDA	Os livros que saem de jogo são descartados, então o jogo também acaba quando o saco esvazia. Mais curta e com menos pontos. Nunca é ranqueada.
TEMPO DO TURNO	Ilimitado, 30, 60, 90 ou 120 segundos. Quando o tempo acaba, o jogo faz a menor escolha por você e coloca os livros na primeira fileira em que cabem.
ORDEM DOS TURNOS	Na ordem da lista do Lobby (o anfitrião move as vagas com as setas) ou aleatória.
MESA	AMIGOS (só por convite) ou PÚBLICA (qualquer um usando BUSCAR PARTIDA pode entrar). Numa mesa pública, os bots ocupam as vagas livres depois de uma contagem regressiva.
FILTRO DO CHAT	Ligado ou desligado. Ligado, palavrões ficam mascarados para todos na mesa.
BOTS	O anfitrião pode PÔR BOT em qualquer vaga livre.

DAILY CURATE



Um desafio solo, um novo todo dia, e o mesmo para todos os jogadores do mundo.

A estante começa com alguns livros já guardados (não valem pontos, mas contam para vizinhos e bônus). A cada rodada 3 carrinhos são abastecidos de uma reserva curta e fixa de livros, então o jogo dura no máximo **4 rodadas**, e o resto das regras é o de sempre: ele acaba antes se você completar uma fileira da estante. O objetivo é a maior pontuação que a reserva permite.

Jogue quantas vezes quiser: sua melhor pontuação do dia fica guardada, junto com a sua **sequência** de dias jogados. A melhor pontuação vai para o ranking mundial do dia, onde você também assiste aos replays dos melhores.

O desafio muda à meia-noite UTC (21h em Brasília). O Daily Curate não dá moedas nem conquistas.

CONTROLES

Jogue com o mouse ou com um controle: o jogo tem suporte completo a controle.

MOUSE E TECLADO

CLIQUE ESQUERDO	Escolher um carrinho ou o tapete, um gênero, colocar livros numa fileira, apertar botões
CLIQUE DIREITO / ESC	Cancelar: devolver os livros que está colocando, fechar uma janela
F1	COMO JOGAR
1 - 4	Visitar o quarto de um jogador
ESPAÇO	Voltar para o seu quarto
ESPAÇO / ENTER / ESC	Pular a cena de fim de rodada

CONTROLE

ANALÓGICO ESQUERDO / D-PAD	Move o destaque para o próximo item naquela direção
A A	Aperta o que está destacado
B B	Voltar / cancelar (como Esc)
LB LB / RB	Quarto do jogador anterior / seguinte
MENU START	Vai para o menu lateral da partida, e volta
R ANALÓGICO DIREITO	Rola uma lista
LT LT / RT	Na CLASSIFICAÇÃO: o dia anterior / seguinte

Mexer o mouse devolve o controle para o mouse a qualquer momento.

MOEDAS, LOJA E SEU QUARTO



Você ganha **moedas** a cada partida terminada contra pessoas ou bots: 5 por terminar, um bônus pela posição (1º 10, 2º 5, 3º 2), e 1 moeda a cada 10 pontos feitos. A primeira vitória do dia dá mais 25, e cada conquista dá moedas uma vez.

Gaste na **LOJA** com itens decorativos para o quarto: plantas, luzes, um aquário inteiro e mais. Use **DECORAR** para posicionar o que é seu; os outros jogadores veem seu quarto durante a partida. A Lola, a cachorrinha, dorme na cama. Talvez ela tenha um cantinho favorito.

Moedas e compras ficam salvas no seu computador e na Steam Cloud.

RATING, CLASSIFICAÇÃO E CONQUISTAS

Rating. Um rating no estilo do xadrez, que evolui a cada partida ranqueada. Uma partida é ranqueada quando é jogada numa mesa pública (BUSCAR PARTIDA), no modo COMPLETA, com pelo menos outra pessoa na mesa. Bots não contam como adversários. Jogadores novos começam com um rating provisório, que se firma com as partidas.

Classificação. O botão CLASSIFICAÇÃO mostra o ranking de cada dia do Daily Curate e o ranking de Rating, com a sua posição.

Conquistas. 21 conquistas Steam, algumas secretas. CONQUISTAS no menu mostra todas e o seu progresso.

AJUDA E SUPORTE

Não consegue criar ou entrar numa mesa? Confira se o cliente Steam está aberto e conectado. As mesas se conectam pela rede da Steam, então não precisa abrir portas no roteador.

Um jogador saiu? O jogo continua. Com tempo do turno, o jogo escolhe por quem não jogar a tempo.

Ajustes. AJUSTES tem vídeo, som, controles e idioma (inglês e português do Brasil).

Dúvidas ou um bug? Escreva nas discussões da comunidade do jogo na Steam.



Obrigado por jogar Bookshelves.