



Katarzyna Cioch

Wojciech Wiśniewski



Rafał Szłapa



Gutenberg



GRANNA
EXPERT

Spis treści

Przygotowanie rozgrywki • 4

Opis rozgrywki • 6

1. Ruch zębatek • 6

2. Planowanie • 7

3. Realizacja planów • 8

a. Pozyskanie zamówień • 8

b. Pobranie farb • 8

c. Rozwój specjalizacji • 9

d. Usprawnianie drukarni • 10

e. Mecenat • 11

4. Realizacja zamówień • 12

Zamówienia • 12

Druk • 13

Uszlachetnienia • 14

5. Przygotowanie kolejnej rundy • 15

6. Koniec gry • 15

Automa • 16

Początki druku • 18

Biografie postaci • 19

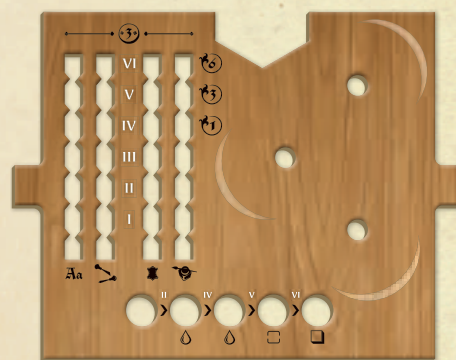
Zębátky – opis nagród • 22

Postacie – zasady specjalne • 23

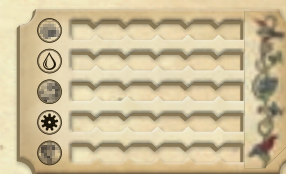
Lista komponentów



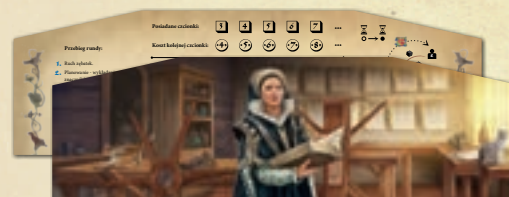
dwustronna plansza główna



4 plansze drukarni



4 plansze inicjatywy



4 zasłonki



10 kafelków postaci



Mistrz radzi

Jan Gutenberg, jako wynalazca i pierwszy użytkownik druku, miał sporą wiedzę. W ramach oznaczonych jego podobizną zawarto praktyczne porady dla graczy.



Maniculum

W średniowiecznych rękopisach częstym widokiem było *maniculum* (łac. *manicula* - rączka). Z rękopisów trafiło ono do pierwszych druków. Wykorzystywano je do wskazywania ważnych miejsc w tekście. W niniejszej instrukcji *maniculum* używane jest do wyróżniania szczególnie ważnych zasad.

100 kart zamówień:



50 kart druku
(czarno-białe rewersy)



50 kart uszlachetnień
(kolorowe rewersy)



10 kart specjalizacji



40 drewnianych czcionek 3D

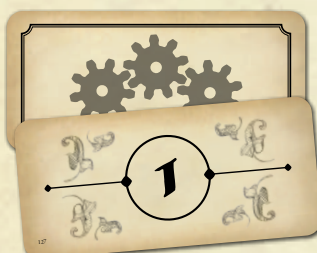


znacznik
pierwszego
gracza

14 kart automy:



10 kart układów



4 karty kolejności



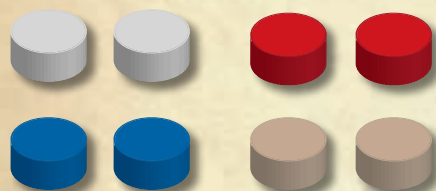
16 kart mecenatu



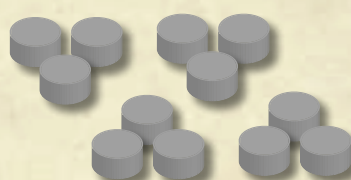
8 żetonów
zapasowych czcionek
(po 2 z każdego typu)



2 żetony
Williama Caxtona



8 dysków graczy
(po 2 w każdym z 4 kolorów)



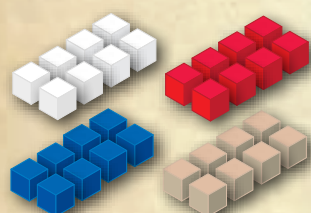
12 szarych rdzeni
maszyn drukarskich



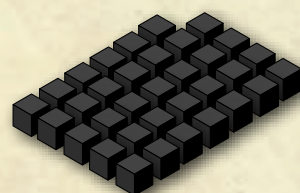
32 zębátky



48 żetonów farb:
12 w kolorze niebieskim
12 w kolorze zielonym
12 w kolorze złotym
12 w kolorze czerwonym



32 znaczniki graczy
(po 8 w każdym z 4 kolorów)



34 znaczniki inicjatywy



znacznik rundy



57 guldenów:
15 o nominale 5
12 o nominale 2
30 o nominale 1



woreczek

Elementy mogą się różnić od zaprezentowanych.

Przygotowanie rozgrywki

1. **Planszę główną** należy rozłożyć na środku stołu, stroną odpowiadającą liczbie graczy.

Pola z symbolem  są wykorzystywane tylko podczas gry w 4 osoby.
Podczas gry w 2 osoby należy wykorzystać stronę planszy oznaczoną: 

2. Obie talie **kart zamówień** (to jest druku i uszlachetnień) należy potasować oddzielnie i położyć je w dwóch zakrytych stosach obok planszy. Należy pozostawić obok nich miejsce na stosy kart odrzuconych.
3. Przy 2/3/4 graczach należy dobrać z obu talii odpowiednio 6/8/10 kart druku i 6/8/10 kart uszlachetnień i położyć je odkryte obok planszy głównej. Gracze będą je dobierać z tej puli w kolejnych krokach przygotowania gry (patrz: punkt 16), więc to miejsce na stole będzie zajęte tylko na początku rozgrywki.
4. Należy dobrać ze stosów i położyć po jednej odkrytej **karcie druku i uszlachetnień** na każde oznaczone miejsce planszy głównej.
5. Wszystkie **żetony farb** należy wrzucić do woreczka. Następnie losuje się po kolei po jednym żetonie i rozkłada się je w oznaczonym miejscu na planszy głównej od lewej do prawej strony, tak by zapełnić wszystkie pola. Woreczek z pozostałymi farbami umieszcza się obok planszy.

Farby są zasobem ograniczonym, każdy kolor występuje w liczbie 12 sztuk. Gracz nie może pozyskać koloru, którego nie ma w woreczku. W dowolnym momencie gracz może sprawdzać zawartość woreczka.

6. **Karty specjalizacji** należy potasować, a następnie położyć je w zakrytym stosie obok planszy głównej. Należy pozostawić obok nich miejsce na stos kart odrzuconych.
7. Należy wyłożyć po jednej odkrytej **karcie specjalizacji** na oznaczonych miejscach na planszy głównej.
8. **Zębalki** należy ułożyć losowo w zakryty stos obok planszy głównej.

W rozgrywce 2-osobowej zębatki oznaczone białymi separatorami należy odłożyć do pudełka – nie będą one brały udziału w rozgrywce. Pozostawić należy jedynie te z szarymi separatorami.

9. Należy wyłożyć po jednej odkrytej **zębatce** na oznaczonych miejscach planszy głównej.
10. Talię **kart mecenatu** należy potasować i wyłożyć po jednej odkrytej karcie na oznaczonych polach planszy głównej. Pozostałe karty mecenatu należy odłożyć do pudełka.
11. **Znacznik rundy** umieszcza się na pierwszym polu toru rund.

12. **Guldeny i czcionki** kładzie się w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy.

Jeśli guldeny i czcionki się wyczerpią, gracze powinni użyć dowolnych zamienników. W przypadku czcionek mogą skorzystać np. z żetonów zapasowych dołączonych do gry.

13. Osoba, która czyta najgrubszą książkę, zostaje pierwszym graczem i otrzymuje **znacznik pierwszego gracza**. Kolejność pozostałych graczy jest zgodna z ruchem wskazówek zegara.





14. Każdy gracz wybiera kolor, którym chce grać, a następnie otrzymuje:

- planszę drukarni**
- planszę inicjatywy**
- zasłonę**
- komplet **znaczników inicjatywy** (wg tabeli)

Tabela dystrybucji znaczników inicjatywy:

pierwszy gracz	7	drugi gracz	8
trzeci gracz	9	czwarty gracz	10

- 3 szare rdzenie maszyn drukarskich**, które wkłada we wskazane miejsca na planszy drukarni.
- 8 znaczników gracza** w wybranym kolorze. Następnie umieszcza po 1 znaczniku gracza na najniższym polu na każdym z 4 torów specjalizacji na swojej planszy drukarni (f_1). Pozostałe 4 znaczniki kładzie przed sobą na stole (f_2).
- 2 dyski gracza** w wybranym kolorze. Jeden z nich kładzie na polu „o” na torze sławy na planszy głównej (g_1), drugi na pierwszym polu od lewej toru nagród (g_2) na swojej planszy drukarni.
- 10 guldenów** pobranych ze wspólnej puli.

15. Każdy z graczy losuje **2 kafelki postaci**. Następnie wybiera jeden, a drugi odkłada do pudełka.

Gracze powinni wspólnie zapoznać się z zasadami specjalnymi, które wprowadzają do gry wybrane postacie. Podczas pierwszych gier zaleca się pominięcie tego kroku i grę w prostszym wariantcie – bez postaci.

16. Począwszy od pierwszego gracza, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracze wybierają po jednym **zamówieniu** spośród kart wcześniej przygotowanych (3). Tworząc zamówienie, gracze mogą wybrać dowolną kartę druku i uszlachetnień z dostępnych na stole. Następnie gracze wybierają drugie zamówienie w odwrotnej kolejności, to jest zaczynając od gracza znajdującego się po prawej stronie od gracza rozpoczynającego. Niewybrane 4 karty należy odłożyć na właściwy stos odrzuconych.

Zamówienie zawsze składa się z pary kart: **karty druku i karty uszlachetnień**. Pobrane zamówienie gracz umieszcza w swojej drukarni w jednym z czterech z wolnych miejsc. Taka para kart jest już złączona na stałe – podczas rozgrywki nie wolno zamieniać poszczególnych kart pomiędzy zamówieniami.

17. Następnie każdy gracz wybiera 3 dowolne czcionki ze wspólnej puli i umieszcza je w swoich zasobach.

Najlepiej dobierać pierwsze czcionki w taki sposób, by pomogły zrealizować pierwsze zamówienia graczy.

Opis rozgrywki

Technologia druku umożliwiła szerzenie się wiedzy, myśli i idei. Z tego powodu, w skali światowej, wynalezienie druku przyjmuje się za jedno z symbolicznych wydarzeń kończących średniowiecze. Patrząc zaś w mniejszej skali – przed utalentowanymi rzemieślnikami i sprawnymi przedsiębiorcami otwiera się wspaniała szansa na rozwinięcie dochodowego biznesu. Zapotrzebowanie na książki rośnie, konkurencja jest jeszcze niewielka, a możliwości rozwoju – nieograniczone...

Gutenberg to gra planszowa dla 1–4 osób, w której gracze wcielają się w pionierów drukarstwa. Podczas gry będą pozyskiwać i realizować zamówienia na drogie woluminy, rozwijać swoje specjalizacje, rozbudowywać drukarnie i uzyskiwać wsparcie możnego mecenasa. Dzięki tym działaniom gracze zdobędą punkty sławy, które na koniec gry pozwolą na wyłonienie zwycięzcy.

Gra trwa 6 rund.

Na każdą rundę składają się kolejno poniższe etapy:

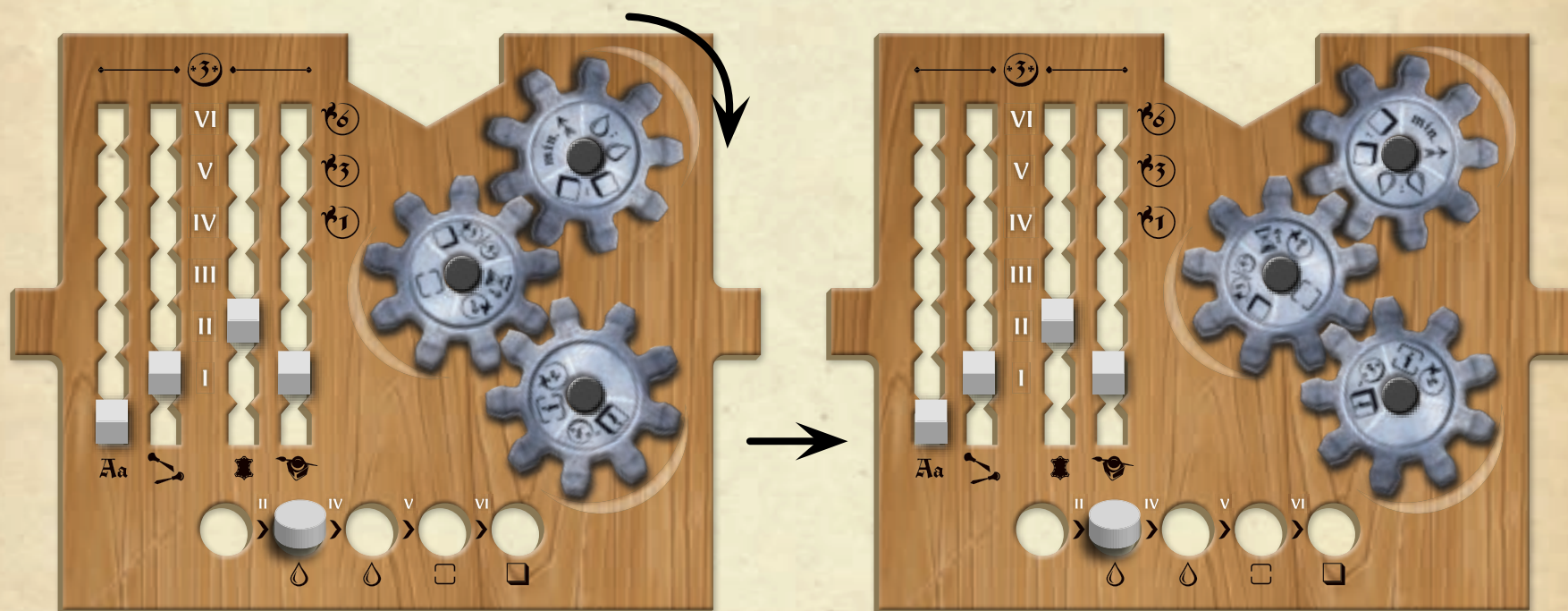
1. Ruch zębatek.
2. Planowanie.
3. Realizacja planów:
 - a) pozyskanie zamówień,
 - b) pobranie farb,
 - c) rozwój specjalizacji,
 - d) usprawnianie drukarni,
 - e) mecenas.
4. Realizacja zamówień.
5. Przygotowanie kolejnej rundy.

1. RUCH ZĘBATEK

Każdy z graczy **musi przekręcić górną zębatkę** na swojej planszy drukarni zgodnie z ruchem wskazówek zegara o jedno pole. Pozostałe zębátky podłączone do mechanizmu również się przekręcą. W pierwszej rundzie gracze pomijają ten krok.



Zębátky pozyskiwane w akcji **usprawnianie drukarni** są istotnym elementem strategicznym. Warto planować ich umieszczanie z myślą o kolejnych rundach gry.



2. PLANOWANIE

Podczas tego etapu gracze planują akcje na bieżącą rundę. Wszyscy umieszczają za swoją zasłonką planszę inicjatywy i posiadane znaczniki inicjatywy. Następnie jednocześnie rozdzielają posiadane znaczniki inicjatywy między 5 akcji. Znaczniki umieszcza się w wolnych otworach na planszy inicjatywy, w rzędach odpowiadającym poszczególnym akcjom. W jednym rzędzie można ułożyć maksymalnie 6 kostek. Dla poprawienia czytelności zaleca się układanie ich od lewej do prawej.

Kiedy wszyscy gracze będą gotowi, odsłaniają równocześnie zasłonki i mogą przystąpić do realizacji akcji.

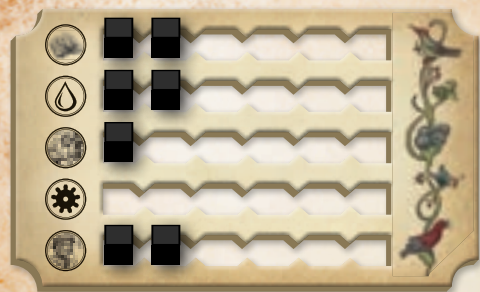
Rozmieszczenie znaczników inicjatywy determinuje kolejność, w jakiej gracze będą wykonywać poszczególne akcje. Akcje są rozpatrywane od góry do dołu, układ planszy inicjatywy odpowiada układowi planszy głównej.

Dla każdej akcji liczba znaczników określa kolejność jej wykonywania. Gracze wykonują daną akcję w kolejności od gracza z największą liczbą znaczników na tej akcji do gracza z najmniejszą ich liczbą. Remisy są rozstrzygane według kolejności graczy.

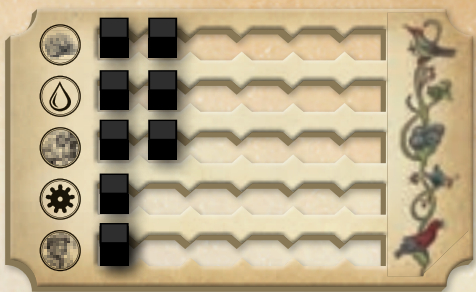


W przypadku każdej akcji korzyść wynikająca z kolejności jest taka sama – im wcześniej gracz ją wykonuje, tym większy wybór posiada. Jeśli gracz nie położy żadnego znacznika inicjatywy na polu danej akcji, nie będzie mógł jej wykonać w danej rundzie. Gracz nie musi wykonywać akcji, nawet jeśli położył na niej swoje znaczniki inicjatywy.

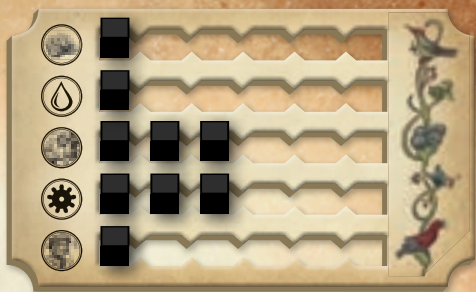
Przykład rozpatrywania kolejności wykonywania akcji:



Ania jest pierwszym graczem (posiada 7 znaczników inicjatywy)



Tomek (posiada 8 znaczników inicjatywy)



Kasia (posiada 9 znaczników inicjatywy)

Kolejność wykonywania akcji przez graczy:

Akcja	Pierwszy	Drugi	Trzeci
Pozyskanie zamówień	Ania	Tomek	Kasia
Pobranie farb	Ania	Tomek	Kasia
Rozwój specjalizacji	Kasia	Tomek	Ania
Usprawnianie drukarni	Kasia	Tomek	
Mecenat	Ania	Tomek	Kasia

- W akcji **pozyskania zamówień** i **pobrania farb** Ania i Tomek remisują w walce o pierwsze miejsce. W tym wypadku decyduje kolejność zgodna z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, licząc od pierwszego gracza, zatem Ania wygrywa.
- Rozwój specjalizacji** rozpatrywany jest od osoby, która położyła najwięcej znaczników (pierwsza – Kasia, ostatnia – Ania).
- Usprawnianie drukarni** jako pierwsza wykona Kasia, po niej Tomek. Ania zrezygnowała z wykonywania tej akcji, gdyż nie położyła żadnego swojego znacznika na to pole.
- Akcję **mecenatu** pierwsza wykona Ania, następny będzie Tomek, gdyż jest kolejnym graczem zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

3. REALIZACJA PLANÓW

W tym etapie gracze wykonują po kolei swoje akcje, zgodnie z kolejnością zaplanowaną na planszach inicjatywy.



a. Pozyskanie zamówień

Gracze wykonujący tę akcję mogą wybrać jedną kartę druku i jedną kartę uszlachetnień z planszy głównej. Te dwie karty tworzą zamówienie, które należy umieścić w odpowiednim miejscu w swojej drukarni. Kart wchodzących w skład zamówienia nie można później rozdzielać. Gracz może przechowywać maksymalnie 4 zamówienia. Jeśli chce pobrać kolejne, musi odrzucić któreś z posiadanych.

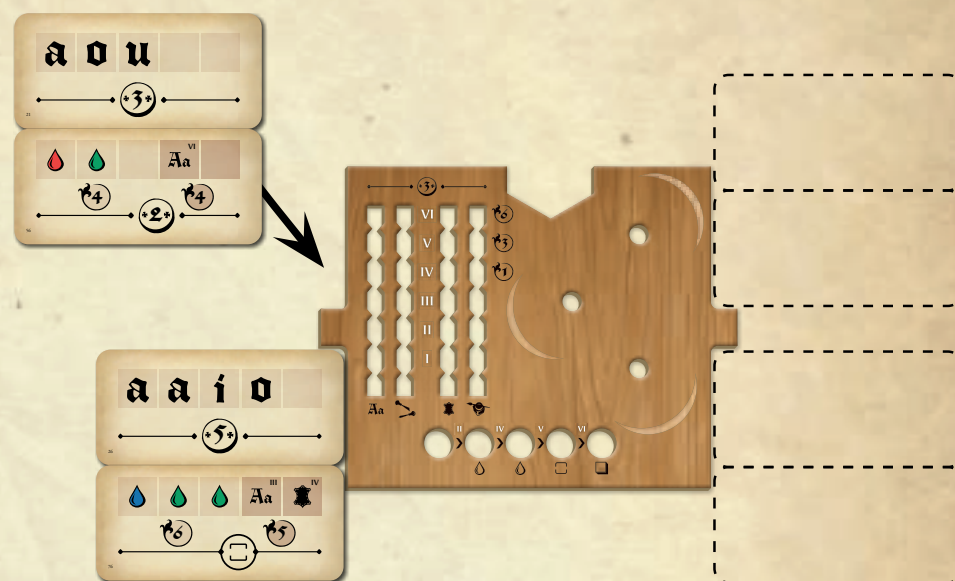


Po wykonaniu tej akcji przez graczy należy odłożyć pozostałe na planszy karty z tej sekcji na odpowiednie stosy kart odrzuconych.



Zamówienie jako nagroda

Istnieje jeszcze możliwość pozyskania zamówienia w ramach nagrody, np. za zrealizowanie zamówienia, aktywne pole zębaki, rozwój specjalizacji lub akcję mecenatu. Taka nagroda oznaczona jest **symbolem** . W takiej sytuacji gracz powinien odsłonić 2 karty druku i 2 karty uszlachetnień z odpowiednich stosów, a następnie wybrać po jednej z każdego typu, by stworzyć z nich zamówienie i umieścić je na wolnym miejscu w swojej drukarni. Pozostałe karty należy odłożyć na właściwe stosy kart odrzuconych. **Jeżeli gracz nie jest zadowolony z odkrytych kart, może zapłacić 2 guldeny, by odkryć kolejne 2 karty.** Mogą to być 2 karty druku, 2 karty uszlachetnień lub po jednej karcie z obu stosów. Tę akcję gracz może wykonać wiele razy, dopóki dysponuje odpowiednią liczbą guldenów.



b. Pobranie farb

Gracze wykonujący tę akcję mogą wybrać jedną z grup farb na planszy i pobrać 1, 2 lub 3 farby. Farby z danej grupy należy pobierać od lewej do prawej. Pierwsza farba (lewa) w grupie jest darmowa, za drugą (środkową) gracz musi zapłacić 1 gulden, a za trzecią (prawa) – 2 guldeny. Nie można pominąć żadnej farby (np. nie można pobrać trzeciej farby, jeśli nie zostały jeszcze pobrane pozostałe farby z danej grupy). Gracz może wybrać grupę częściowo wykorzystaną przez innego gracza – jednak koszt pozostaje dla niego niezmienny. Pobrane farby gracz umieszcza w swoich zasobach obok planszy drukarni.



Farby, które pozostały na planszy głównej po wykonaniu tej akcji przez graczy, należy włożyć do woreczka.



Przykład:

Janek jako ostatni wykonuje akcję pobrania farb. Są dostępne 3 grupy farb, z których może skorzystać. Decyduje się na wybór grupy położonej najbardziej z prawej strony, częściowo wykorzystanej przez innego gracza

i dobiera kolor niebieski i złoty, płacąc za te kolory 3 guldeny. Dzięki temu będzie w stanie zrealizować jedno ze swoich zamówień.



c. Rozwój specjalizacji

Podczas tej akcji gracze wybierają po jednej karcie specjalizacji z planszy głównej. Każdą kartę można wykorzystać na jeden z dwóch sposobów:

- (A) przesunąć znacznik specjalizacji o tyle poziomów do góry, ile symboli danej specjalizacji znajduje na karcie
- lub
- (B) przesunąć znacznik dowolnej innej specjalizacji o 1 poziom do góry.



Po wykonaniu tej akcji przez graczy wszystkie pozostałe na planszy głównej karty z tej sekcji należy odłożyć na odpowiedni stos kart odrzuconych.

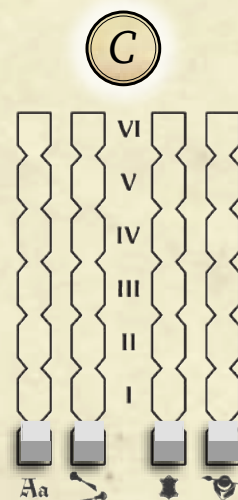
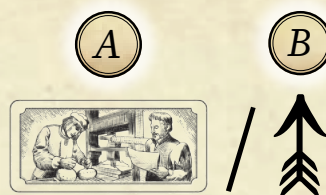
Gracze przesuwają znaczniki na torze specjalizacji (C) na swoich planszach drukarni. Gdy gracz osiągnie dowolnym znacznikiem wskazany poziom specjalizacji (odpowiednio II, IV, V lub VI), to przesuną dysk na torze nagród (D) na kolejne pole i pobiera wskazaną nagrodę.



Nagrodę za osiągnięcie danego poziomu specjalizacji można otrzymać tylko raz.



Poziom VI to maksymalny poziom rozwoju każdej specjalizacji. W każdym przypadku, gdy któraś specjalizacja jest na VI poziomie, a gracz ją rozwija, to nie przesuną znacznika, tylko zamiast tego ruchu otrzymuje 3 guldenty.



Specjalizacje:

- Aa** Zecerstwo
- Drzeworytnictwo
- Intrologatorstwo
- Iluminatorstwo



Nagrody za rozwój specjalizacji:

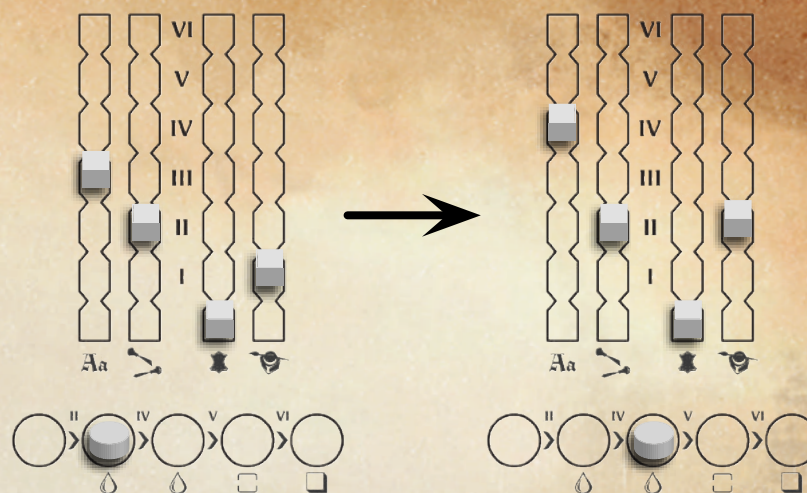
Symbol	Nagroda
	Gracz wybiera z woreczka 1 dowolną farbę.
	Gracz pobiera nowe zamówienie (patrz: Zamówienie jako nagroda, s. 8).
	Gracz wybiera dowolną czcionkę, nie ponosząc kosztu.

Przykład:

Janek pobrał właśnie kartę specjalizacji umożliwiającą rozwój zecerstwa (Aa) i iluminatorstwa (). Podnosi obie specjalizacje o 1 poziom. Zamiast tej akcji mógłby podnieść inną umiejętność o 1 poziom.

Zecerstwo znajduje się teraz na IV poziomie, co pozwala Jankowi na przesunięcie znacznika na torze nagród na kolejne pole, za które otrzymuje jeden wybrany z woreczka barwnik.

Iluminatorstwo jest teraz na II poziomie, w tym wypadku Janek nie otrzymuje żadnej dodatkowej nagrody, gdyż otrzymał ją już wcześniej.





d. Usprawnianie drukarni

Zębatki umieszczane w mechanizmie drukarni umożliwiają otrzymanie dodatkowych nagród lub ulepszą dostępne akcje.

Gracz w ramach akcji może pobrać jedną zębatkę z planszy głównej i zamontować ją w swojej drukarni (A). Zębatki zawsze należy umieścić na szarych rdzeniach maszyn drukarskich na planszach drukarni, zaczynając od góry mechanizmu. Dokładając nową zębatkę, należy się upewnić, że jedno z jej pól pokrywa się z oznaczeniem na planszy (C). Kolejne zębatki muszą do siebie przylegać.

Zamiast pobrania zębatki z planszy głównej, gracz w ramach akcji może wyjąć jedną zębatkę ze swojego mechanizmu, przekręcić ją w dowolny sposób i umieścić z powrotem (B).

Limit zębatek na planszy drukarni wynosi 3. Jeśli gracz chce pobrać kolejną zębatkę (a ma wypełnione wszystkie pola zębatek na swojej planszy drukarni), to musi odrzucić jedną z posiadanych.

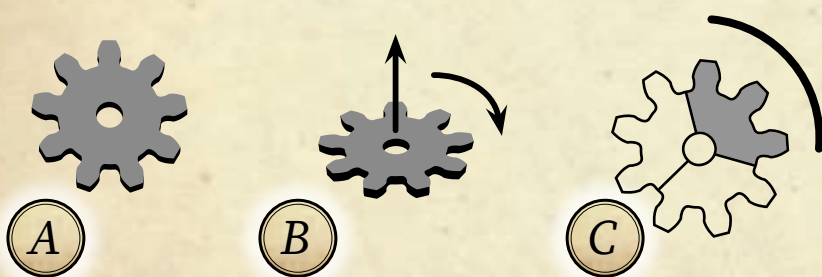


Jeżeli gracz skorzystał z danej zębatki w tej rundzie (znajduje się na niej znacznik gracza), to nie może jej wyjąć z mechanizmu.

Tylko pole zębatki, które znajduje się w oznaczonym na planszy drukarni obszarze (C), jest aktywne. Jeśli aktywne pole zawiera nagrodę, gracz może skorzystać z niej w dowolnym momencie aktualnej rundy. By wykorzystać daną nagrodę, musi położyć jeden ze swoich wolnych znaczników na aktywnym polu. W danej rundzie może pozyskać nagrodę z aktywnego pola zębatki tylko raz. Maksymalnie można użyć 3 znaczników na aktywację zębatek w danej rundzie. Szczegółowy opis symboli umieszczonych na zębatkach znajduje się na stronie 22. Gracz nie musi pobierać nagród z zębatek, jeśli z jakiegoś powodu nie chce tego robić.

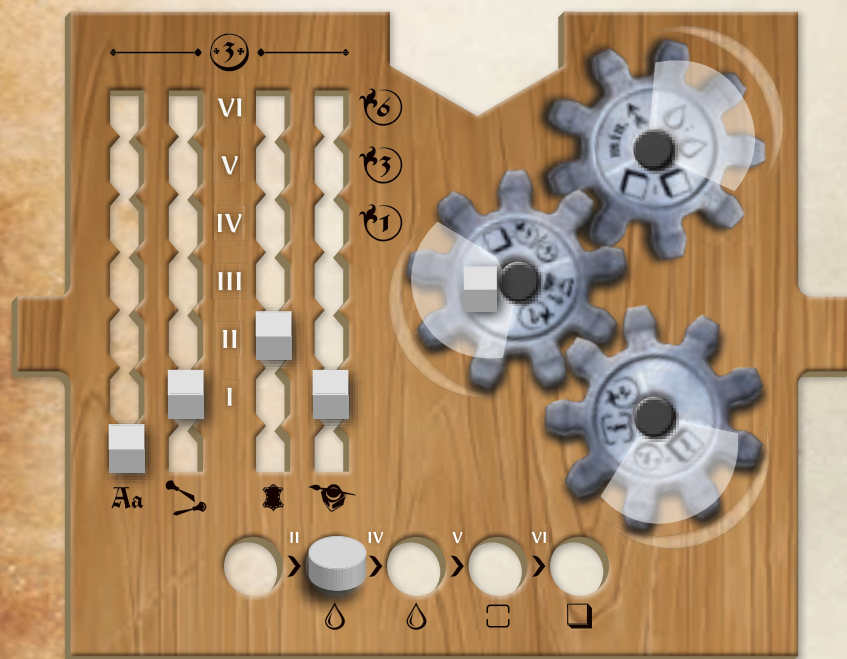


Po wykonaniu tej akcji przez graczy pozostałe na planszy głównej zębatki z tej sekcji należy odłożyć na odpowiednie stosy kart odrzuconych.



Przykład:

Ania chce skorzystać z zębatek. W tej chwili może wymienić jedną dowolną farbę na inną, jak również kupić czcionkę „I” o 3 guldeny taniej. Nie może pobrać karty zamówień, gdyż skorzystała już z tej zębatki wcześniej w tej rundzie.





e. Mecenat

Na polu mecenatu gracze mogą wykonać dokładnie jedną spośród poniższych akcji:

- położyć swój znacznik gracza na jednej z dostępnych nagród, aby ją otrzymać. Taka nagroda staje się niedostępna dla pozostałych graczy do końca rundy:
 - » dobrać 1 zamówienie,
 - » dobrać 2 dowolne farby z woreczka,
 - » dobrać 3 guldeny,
 - » rozwinąć dowolną specjalizację, przesuwając znacznik o 1 pole do góry

lub

- pobrać 1 kartę mecenatu (o ile spełniają wskazany na niej warunek).

Kartę mecenatu można pobrać, tylko jeżeli znajduje się na polu pod lub na lewo od znacznika rundy. Przy pobieraniu karty mecenatu z farbami, wymagane farby należy wrzucić do woreczka, tak jak w przypadku realizacji zamówień. Czcionki i specjalizacje nie zużywają się – są stałym zasobem gracza.



W pierwszych dwóch rundach możliwe jest tylko pobranie nagrody mecenatu, ponieważ znacznik rundy nie minął jeszcze żadnej z kart.



Wymagania kart mecenatu:



Należy posiadać wskazane na karcie specjalizacje na wymaganym poziomie lub wyższym.



Należy posiadać wskazane na karcie czcionki. Wskazane farby należy wrzucić do woreczka.



Należy posiadać wskazaną na karcie specjalizację na wymaganym poziomie lub wyższym. Wskazane farby należy wrzucić do woreczka.



Należy posiadać wskazaną na karcie specjalizację na wymaganym poziomie lub wyższym i wskazane czcionki.

4. REALIZACJA ZAMÓWIEŃ

Po rozpatrzeniu wszystkich akcji gracze rozpoczynają realizację zamówień. Ten etap gry gracze wykonują zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Zamówienia

Każde zamówienie składa się z dwóch kart – karty druku (A) oraz karty uszlachetnień (B). Realizacje zamówień to główne cele, do których dążą gracze. Aby zrealizować zamówienie, należy posiadać zasoby wskazane na karcie. Realizacja zamówienia polega na przydzieleniu do odpowiednich kart zasobów wymaganych do jego realizacji.

Czcionki i specjalizacje są zasobem stałym (nie są odrzucane po użyciu), natomiast farby się zużywają (należy je odrzucić do woreczka po zrealizowaniu zamówienia).

Obok znajduje się szczegółowe omówienie przykładowego zamówienia. Za zrealizowane zamówienie gracz otrzymuje nagrodę: **guldeny za druk** oraz **punkty sławy za wykonane uszlachetnienia**. W przypadku realizacji kompletnego zamówienia gracz pobiera również dodatkową nagrodę.



Realizacja karty druku jest obligatoryjna – nie można zrealizować zamówienia bez spełnienia warunków druku. Realizacja karty uszlachetnień (częściowo lub w całości) jest opcjonalna.

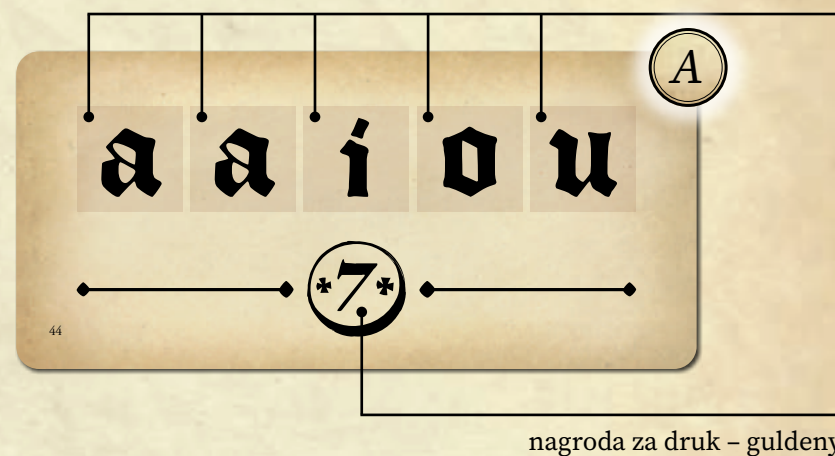


Obie części zamówienia są ze sobą złączone na stałe od momentu umieszczenia ich przez gracza w swojej drukarni. Po zrealizowaniu zamówienia gracz odrzuca obie karty składające się na nie, nawet jeśli wykonał tylko jego część. Wszystkie zamówienia są realizowane jednocześnie, to znaczy, że nie można wykorzystać czcionek lub pobranych nagród z jednego zamówienia na realizację kolejnego w tej samej rundzie. Karty zrealizowanych zamówień trafiają na stosy kart odrzuconych. Gracz może zrezygnować z realizacji zamówienia lub zrealizować kilka zamówień w danej rundzie. Niezrealizowane zamówienia pozostają w drukarni gracza.



Druk

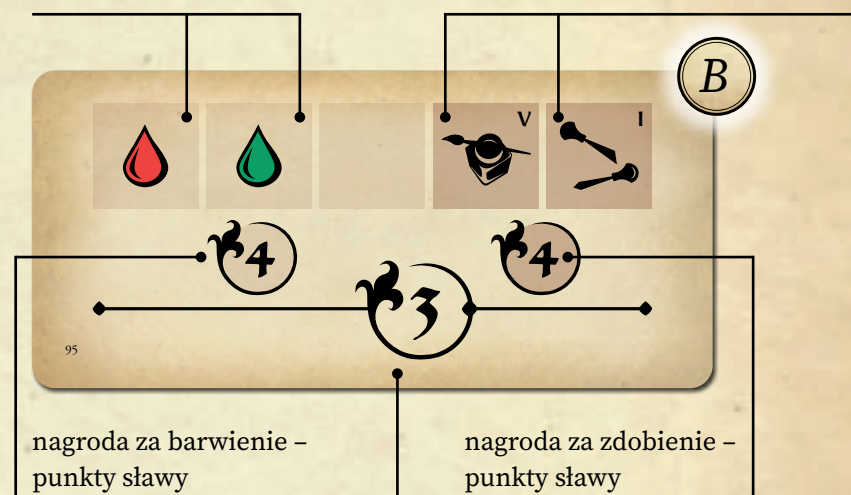
czcionki wymagane do druku



Uszlachetnienia

wymagane farby

wymagane specjalizacje i ich minimalny poziom



Druk

Druk polega na przydzieleniu do karty druku zaznaczonego na niej zestawu czcionek. Za drukowanie gracz jako nagrodę otrzymuje liczbę guldenów wskazaną na karcie.



Czcionki użyte do realizacji danego zamówienia **nie zużywają się!**
Po zrealizowaniu zamówienia czcionki wracają do zasobów gracza.

Na początku rozgrywki gracz posiada 3 dowolnie wybrane przez siebie czcionki. Kolejne czcionki można dokupić. Cena czcionki to liczba posiadanych czcionek +1. Podczas zakupu gracz oddaje odpowiednią sumę guldenów do wspólnej puli.



Liczba posiadanych czcionek	3	4	5	6	7	8	9	10	11	...
Cena kolejnej czcionki	4	5	6	7	8	9	10	11	12	...

Gracz może kupić czcionki w dowolnym momencie rundy – zakup nie jest traktowany jako dodatkowa akcja. Nie ma limitu posiadanych czcionek. Gracz może kupić naraz dowolną liczbę czcionek. W przypadku realizacji więcej niż jednego zamówienia w rundzie daną czcionkę można użyć tylko raz do realizacji jednego zamówienia. Gracze powinni układać posiadane czcionki na kartach zamówień, by zaznaczyć ich wykorzystanie do danego zamówienia. Czcionki nie są limitowane – w rzadkich przypadkach, w których zabraknie jakiejś czcionki, gracze powinni użyć żetonów zapasowych czcionek lub dowolnych zamienników.

í

o

o

u

—●

5

—●

40

Przykład:
Ta karta druku wymaga od gracza zgromadzenia czcionek I, O, O oraz U.
Po zrealizowaniu zamówienia gracz otrzymałby za druk 5 guldenów.



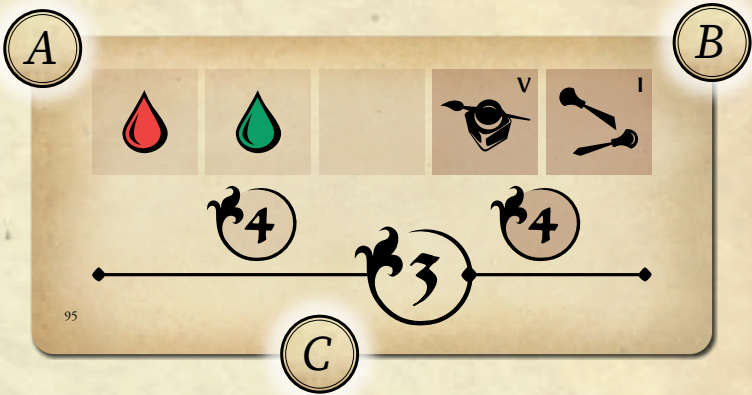
Uszlachetnienia

Na uszlachetnienia składają się barwienie i zdobienie. Obie części są opcjonalne, gracz za realizację każdej z nich otrzymuje punkty sławy, zaznaczając to przez przesunięcie dysku w swoim kolorze na torze sławy o wskazaną liczbę pól. Dodatkowo zrealizowanie obu uszlachetnień zapewnia nagrodę specjalną, która może się różnić w zależności od zamówienia.

Barwienie (A) polega na przydzieleniu do karty zamówienia pokazanego na niej zestawu farb. **Farby zużywają się w trakcie rozgrywki – po użyciu danej farby gracz odrzuca ją do woreczka.** Farby są limitowane zawartością woreczka – jeśli zabraknie danego koloru, nie można go pozyskać do momentu, kiedy znów pojawi się w puli.

Zdobienie (B) wymaga posiadania odpowiednio rozwiniętych specjalizacji wskazanych na zamówieniu. By spełnić ten warunek, gracz musi posiadać wymaganą specjalizację na tym samym lub wyższym poziomie, co wskazany na karcie. Jeśli chociaż jeden ze znaczników znajduje się na niższym niż wymagany poziom specjalizacji, gracz nie może zrealizować tej części zamówienia.

Specjalizacje, reprezentowane przez te znaczniki, nie zużywają się i nie obniżają swoich wartości w żadnym momencie rozgrywki.



Nagroda za realizację pełnego zamówienia

Jeżeli gracz zrealizuje pełne zamówienie (zarówno druk, jak i oba uszlachetnienia), otrzyma dodatkowo nagrodę (C) zaznaczoną na dole karty uszlachetnień. Pobranie tej nagrody nie jest obowiązkowe.

Tabela dostępnych nagród:

Nagroda	Opis
	Gracz wybiera 1 / 2 dowolne farby z woreczka.
	Gracz pobiera 1 / 2 guldeny z puli ogólnej.
	Gracz zyskuje 2 / 3 punkty sławy.
	Gracz przesuwają jeden dowolny znacznik specjalizacji o 1 poziom wyżej.
	Gracz pobiera nowe zamówienie (patrz: Zamówienie jako nagroda s. 8).



W tym przykładzie za zużycie jednej czerwonej farby gracz otrzymałby 2 punkty sławy.



W tym przykładzie, jeżeli gracz posiada zecerstwo i intrologatorstwo na minimum II poziomie, otrzymałby 3 punkty sławy.

5. PRZYGOTOWANIE KOLEJNEJ RUNDY

Poniższe kroki należy pominąć na koniec ostatniej (VI) rundy.

- A. Należy uzupełnić planszę główną zgodnie z zasadami obowiązującymi podczas przygotowania rozgrywki poprzez dołożenie:
- kart zamówień** – po jednej odkrytej karcie druku i uszlachetnień na oznaczonych miejscach;
 - farb** – losuje się po kolei po jednym żetonie i dokłada je od lewej do prawej strony, tak by zapełnić dostępne pola;
 - kart specjalizacji** – po jednej odkrytej karcie specjalizacji na oznaczonych miejscach;
 - zębatek** – po jednej odkrytej zębatace na oznaczonych miejscach.



W przypadku wyczerpania poszczególnych stosów należy potasować stosy kart odrzuconych i uformować z nich nowe.

- Znacznik rundy przesuwa się na kolejne pole.
- Wszystkie wykorzystane znaczniki graczy z pola mecenatu i zębatek wracają do swoich właścicieli.
- Gracze zdejmują swoje znaczniki inicjatywy z planszy inicjatywy.
- Znacznik gracza rozpoczynającego przekazuje się kolejnemu graczowi (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).
- Każdy gracz przekazuje po jednym znaczniku inicjatywy graczowi, który oddał znacznik pierwszego gracza.



W nowej rundzie pierwszy gracz powinien posiadać 7 znaczników inicjatywy, drugi – 8, trzeci – 9, czwarty – 10.

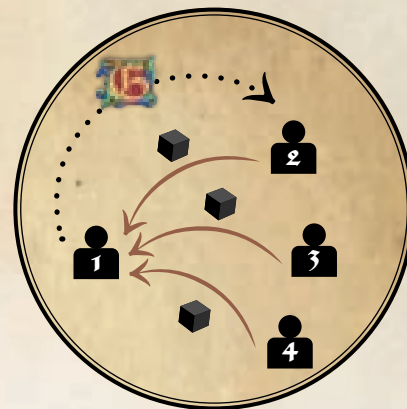
5. KONIEC GRY

Po 6 rundach następuje koniec gry i końcowe podliczanie punktów sławy.

Oprócz zgromadzonych w trakcie gry punktów oznaczonych na torze sławy gracze otrzymują dodatkowe punkty sławy za:

- guldeny – 1 punkt z każde 3 guldeny;
- specjalizacje:
 - » 6 punktów za każdą specjalizację na VI poziomie;
 - » 3 punkty za każdą specjalizację na V poziomie;
 - » 1 punkt za każdą specjalizację na IV poziomie;
- karty mecenatu – 8 punktów za każdą zdobytą kartę.

Gracz, który zdobył najwięcej punktów sławy, zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu zwycięża gracz posiadający najmniej czcionek. Jeśli nadal nie ma rozstrzygnięcia, zwycięża gracz posiadający najmniej farb. Jeśli remis nadal się utrzymuje, gracze wspólnie cieszą się zwycięstwem.



Przykład przekazania znacznika pierwszego gracza: Pierwszy gracz, czyli posiadający znacznik pierwszego gracza, ma zawsze 7 kostek inicjatywy, drugi gracz – 8 kostek, trzeci gracz – 9 kostek, czwarty gracz – 10 kostek.

Gdy pierwszy gracz oddaje znacznik pierwszego gracza kolejnemu (zgodnie z ruchem wskazówek zegara), wszyscy pozostali uczestnicy rozgrywki przekazują po jednej kostce inicjatywy graczowi, który oddał znacznik.

Przykład:

Po zakończeniu 6 rundy Janek ma zgromadzone 84 punkty sławy, a jego drukarnia wygląda następująco:



Do zdobytych punktów sławy musi więc doliczyć:

- 1 punkt za guldeny – posiada ich 4;
- 10 punktów za specjalizacje (6 za zecerstwo, 1 za introligatorstwo i 3 za iluminatorstwo);
- 16 punktów za mecenat – 2 zdobyte karty.

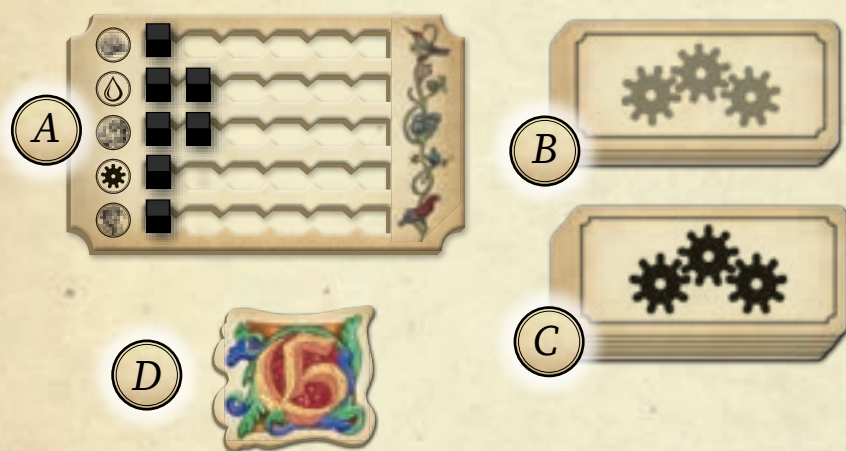
Łącznie Janek zgromadził 111 punktów sławy.

Automa

Automa symuluje dodatkowego gracza na etapie planowania i realizacji planów. Rozstrzyganie pól polega na odrzuceniu z planszy zasobu wynikającego z wylosowanej kolejności. Automa umożliwia rozgrywkę 1-osobową i może zostać użyta w grze 2- lub 3-osobowej.

Potrzebne komponenty:

- plansza inicjatywy (jedna z nieużywanych w danej rozgrywce),
- 7 znaczników gracza (automa jest pierwszym graczem),
- jeden znacznik gracza w nieużywanym kolorze (do zaznaczania nagród mecenatu),
- karty automy (10 kart układu i 4 karty kolejności).



Przygotowanie gry

Podczas przygotowania gry należy traktować automę jako dodatkowego gracza i przygotowywać rozgrywkę według zwykłych zasad, biorąc pod uwagę następujące zmiany:

1. Należy przygotować dla automy jedną z nieużywanych **plansz inicjatywy**.
2. Automa otrzymuje **znacznik pierwszego gracza** (D).
3. Na planszy inicjatywy automy należy rozłożyć **znaczniki inicjatywy** wg schematu (A).
4. **Karty kolejności** (B) należy potasować i położyć zakryte obok planszy inicjatywy automy.
5. Z talii **kart układów** (C) należy wylosować 6, utworzyć z nich stos, potasować i położyć zakryte obok planszy. Pozostałe karty bez podglądania odkłada się do pudełka, nie będą one brały udziału w rozgrywce.
6. Do początkowego wyboru kart zamówień (patrz: punkt 3, Przygotowanie rozgrywki, s. 4) **wybiera się o jedno zamówienie mniej**, niż wynika to z ogólnych zasad gry. Podczas wyboru kart zamówień automa jest pomijana.

Zasady gry

Po zakończeniu etapu planowania przez wszystkich graczy należy odkryć pierwszą z góry kartę układu (C) i przestawić znaczniki inicjatywy na planszy inicjatywy automy zgodnie z treścią karty. Następnie należy przejść do realizacji planów i rozstrzygać inicjatywę zgodnie z ogólnymi zasadami gry (patrz: przykład, s. 7).

Podczas rozpatrywania każdej akcji to karty kolejności decydują o tym, który zasób ma być wybrany przez automę. Należy odkryć kartę. Wartość karty to numer zasobu (schemat kolejności: E). Jeśli na planszy nie ma zasobu o danym numerze (nie był wyłożony na planszę, bo w rozgrywce bierze udział mniej osób, lub został już pobrany przez innego gracza), to losuje się kolejną kartę. Po wykonaniu akcji wykorzystane karty kolejności wracają do talii, którą należy od razu potasować. W każdej turze automy korzysta się z całej talii.



Akcje automy

- Podczas pozyskania zamówień automa usuwa jedną kartę druku i jedną kartę uszlachetnień. Dla każdej z kart należy wylosować nową kartę kolejności.
- Podczas pobrania farb automa usuwa wszystkie barwniki znajdujące się we wskazanej grupie.
- Podczas rozwoju specjalizacji automa usuwa jedną wskazaną kartę specjalizacji.
- Podczas usprawniania drukarni automa wybiera i usuwa jedną zębatkę.
- Podczas akcji mecenatu automa pobiera kartę mecenatu lub wybiera jedną z nagród. Jeżeli na karcie układu jest zaznaczona karta mecenatu (G), to automa usuwa pierwszą z lewej kartę mecenatu. W pierwszej i drugiej rundzie automa zawsze pobiera nagrodę, niezależnie od oznaczenia na karcie układu (patrz: Mecenat, s. 11). W przeciwnym wypadku automa zajmuje jedno z pól nagród mecenatu (wybranego za pomocą karty kolejności).



Należy pamiętać, że automa nie gromadzi zasobów. Farby należy włożyć z powrotem do woreczka, a pozostałe komponenty odłożyć na odpowiednie stosy kart odrzuconych.

Na koniec rundy automa przekazuje lub oddaje znacznik inicjatywy, gdy przekazywany jest żeton pierwszego gracza, według poniższych zasad:

- Jeżeli automa oddaje znacznik, bierze go z pola akcji, na którym ma obecnie najwięcej znaczników inicjatywy.
- Jeżeli automa otrzymuje znacznik, to umieszcza go na polu akcji, na którym ma obecnie najmniej znaczników inicjatywy.

W przypadku, gdy na kilku polach akcji znajduje się taka sama (najmniejsza lub największa) liczba znaczników, należy zastosować się do szczegółowych zasad umieszczonych dalej. W przeciwieństwie do innych graczy automa nie usuwa swoich znaczników z planszy inicjatywy na koniec rundy.

Szczegółowe zasady dotyczące ikonografii kart automy i przestawiania znaczników inicjatywy



○➡○ : Należy przestawić znacznik inicjatywy z pierwszego wskazanego pola na drugie.

Jeśli na pierwszym polu nie ma żadnego znacznika – trzeba przyjąć, że strzałka ma przeciwny zwrot, i przestawić znacznik inicjatywy z drugiego pola na pierwsze.

Jeśli na drugim polu także nie ma żadnego znacznika – nie należy wykonywać żadnego ruchu.

Karty zawierają też oznaczenia min. i max.

- **min.** – pole o najmniejszej liczbie znaczników inicjatywy,
- **max.** – pole o największej liczbie znaczników inicjatywy.

Jeśli podczas określania pola min./max. istnieje więcej pól o takiej samej liczbie znaczników, remis rozstrzyga karta automy. Zaczynając od pola określonego na karcie (F), należy kierować się w dół na planszy inicjatywy, aż dotrze się do pierwszego remisującego pola. Jeśli to nie da rozstrzygnięcia, należy kontynuować poszukiwania od góry planszy.

Jeśli dołożenie znacznika spowodowałoby przekroczenie limitu znaczników inicjatywy na polu akcji, to nie należy wykonywać takiego ruchu.



W zależności od liczby zdobytych punktów podczas rozgrywki solo gracze uzyskują następujące tytuły zawodowe cechu drukarskiego:

Punktacja	Poziom
< 100	Uczeń
101–110	Starszy uczeń
111–120	Czeladnik
121–130	Starszy czeladnik
131–140	Mistrz młodszy
141–150	Mistrz drukarski
> 150	Cechmistrz

Początki druku

Europa Zachodnia, połowa XV wieku. Moguncja była wówczas typowym miastem swoich czasów. Nic nie zapowiadało, że dokona się tam wielka rewolucja technologiczna, którą z dzisiejszej perspektywy można przyrównać do rozwoju Internetu na przełomie XX i XXI wieku. Książka w toku ewolucji zdążyła uzyskać już postać kodeksu, czyli złożonych arkuszy papieru połączonych w blok i oprawionych. W takiej formie funkcjonuje do dziś. Jednak wszystkie powstałe w średniowiecznej Europie księgi zostały spisane ręcznie. Chcąc uzyskać kopię którejś z nich, należało ją przepisać. Powielaniem tekstów zajmowały się skrytoria – kościelne i świeckie – w których skrybowie zapewniali pergaminowe lub papierowe karty tekstem przy użyciu zaostrzonych ptasich piór i atramentu. Była to praca niezwykle trudna i mozolna – mnóstwo czasu zajmowało przepisanie jednego kodeksu przy zachowaniu najwyższej jakości wykonania. W związku z tym książka stanowiła towar ekskluzywny, na który stać było tylko najzamożniejszych. Dlatego do obiegu informacji służył głównie przekaz ustny. Brakowało efektywnego sposobu na szybkie i powszechne dzielenie się wiedzą, a umiejętność czytania i pisania była rzadko spotykana.

W tym momencie na scenę dziejową wkroczył Jan Gutenberg, złotnik i szlifierz kamieni szlachetnych. Rzemieślnik ten wpadł na pomysł innowacji technologicznej, która – w założeniu – miała mu przynieść majątek. Gutenberg dostrzegł, że zapotrzebowanie na książki było znacznie większe niż ich podaż, a ich ceny – w związku z czasochłonnością przepisywania – niebotyczne. Stwierdził, że jeśli opracuje sposób szybkiego i efektywnego powielania kodeksów, to ich sprzedaż przyniesie mu krociowe zyski. W rezultacie stworzył nową technologię, która wkrótce miała zmienić świat.

Jego wynalazek składał się z trzech elementów. Pierwszym był aparat do odlewania czcionek. Czcionka to mały metalowy prostopadłościan, na którego ścianie znajduje się wypukły, lustrzany kształt litery lub innego znaku. Aparat odlewniczy pozwolił Gutenbergowi na uzyskanie identycznych czcionek, co umożliwiło wydrukowanie na jednej stronie wielu liter o takim samym kształcie. Drugą innowacją mogunckiego drukarza było zestawienie ruchomych czcionek w zwarty skład kolumny – czyli ustawienie wszystkich czcionek w jeden blok, który następnie odbijano na pergaminie lub papierze. Trzecim elementem wynalazku było użycie prasy do odciskania odbitek. Wielką rolę odegrało także użycie farby wytworzonej przez mogunckiego mistrza według autorskiej receptury.

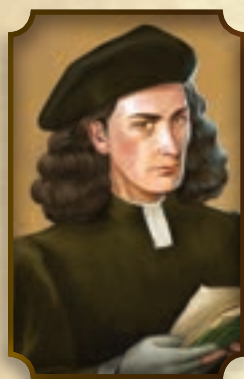
Co ciekawe, Gutenberg nie wynalazł czcionki. Już w starożytnej Mezopotamii posługiwano się kamiennymi pieczęciami, których używano do znakowania glinianych przedmiotów. Nie był też pierwszy, jeśli chodzi o użycie ruchomej czcionki do składu tekstów – w XI wieku robił to już w Chinach niejaki Pi Szeng. Moguncki rzemieślnik nie wynalazł też prasy – wykorzystał urządzenia już istniejące. Jego geniusz polegał na połączeniu tych wszystkich elementów, dzięki czemu uzyskał niezwykle wydajną metodę powielania tekstów.

Biografie postaci



Iohannes Gutenberg (Jan Gutenberg)

Bez wątpienia najbardziej znany drukarz w dziejach. Co ciekawe, jego wynalazek przyniósł mu sławę i... bankructwo. Mając pomysł na to, jak przyspieszyć proces powstawania książek, potrzebował jedynie funduszy, by uruchomić swój warsztat. W tym celu w 1450 roku zapożyczył się u Jana Fusta, innego mogunckiego złotnika, na ogromną kwotę 800 guldenów (wówczas roczny zarobek wykwalifikowanego rzemieślnika wynosił około 300 guldenów). Fust sam zapożyczył się, by móc sfinansować przedsięwzięcie Gutenberga – obrazuje to, jak kusząca była perspektywa nowej technologii. Gutenberg zdażył wydać swoje dzieło życia – które znamy dziś jako 42-wierszową Biblię Gutenberga – ale nie zdołał spłacić długów (w 1452 roku zaciągnął jeszcze drugą pożyczkę na kolejne 800 guldenów), w wyniku czego Fust przejął jego drukarnię. Gutenberg nie skorzystał finansowo na swoim wynalazku, ale zapoczątkował nowy przemysł i pozwolił innym na rozwinięcie działalności.



Aldus Manutius (Aldus Manucjusz)

Aldus był Steve'em Jobsem początków drukarstwa. Zaczął działalność w Wenecji w latach 90. XV wieku i wprowadził kilka innowacji, którym współczesne publikacje wiele zawdzięczają. Co zrobił? Po pierwsze – zmienił gabaryty druków. Przed Manucjuszem książki miały duże, nieporęczne rozmiary. Aldus postanowił wydawać książki w formatach – jak na tamte czasy – kieszonkowych. Jeden z jego najbardziej znanych druków – *Hypnerotomachia Poliphili* Francesca Colonna – miał wymiary zbliżone do dzisiejszego arkusza A4. Druk w małych formatach umożliwił renesansowym humanistom zabieranie księgozbiorów w podróż. Druga innowacja Aldusa była związana z liternictwem. Pierwsze książki drukowano pismem gotyckim (dziś trudno dla nas czytelne), które miało naśladować pismo skrybów. Aldus wydawał teksty z użyciem kursyw i antykw – typów pism, których używamy do dziś. Manucjusz miał ogromny wpływ na rozwój humanizmu – był pierwszym drukarzem, który podjął się wydawania na szeroką skalę klasycznych tekstów greckich, i to on przybliżył renesansowym humanistom antyczne dzieła. Wydane przez niego druki nazywamy dziś aldynami.



Petrus Schoyffer (Piotr Schöffer)

Adoptowany syn Jana Fusta – złotnika, u którego Jan Gutenberg zadłużył się na astronomiczną kwotę 1600 guldenów (w dwóch pożyczkach po 800 guldenów), by sfinansować swoje przedsięwzięcie drukarskie. Fust postawił Gutenbergowi warunek – albo przyjmie Piotra do swojego warsztatu jako czeladnika, albo z drugiego kredytu nici. Gutenberg zgodził się, Schöffer trafił więc do jego drukarni i uczył się fachu. Gdy Gutenberg nie był w stanie spłacić zaciągniętego długu, wierzyciel przejął jego warsztat i zawiązał spółkę z Schöfferem. Fust miał maszyny, a Schöffer potrafił je obsługiwać. Spektakularnym efektem ich współpracy był *Psalterz Moguncki* z 1457 i 1459 roku. Książka ta jest świadectwem, że Schöffer opanował sztukę druku z jednoczesnym użyciem trzech różnych kolorów.



Christophorus Plantinus (Krzysztof Plantin)

Urodził się we Francji, studiował w Paryżu, a po krótkim stażu rzemieślniczym przeniósł się do Antwerpii, gdzie w 1549 roku założył introligatornię i księgarnię. Między innymi za jego sprawą Antwerpia stała się – obok Paryża i Wenecji – jednym z trzech najistotniejszych centrów drukarskich w Europie. Krzysztof uchodzi za najwybitniejszego drukarza drugiej połowy XVI wieku, a jego przedsiębiorstwo zyskało międzynarodową sławę. W 1575 roku zatrudniał niemal 150 osób, a w jego drukarni funkcjonowało 16 pras. W 1583 roku wojna i przejęcie miasta przez Hiszpanów zmusiły go do przeniesienia się do Lejdy, gdzie... również założył drukarnię. Dziełem jego życia jest *Biblia polyglotta* – edycja Pisma Świętego wydana jednocześnie po hebrajsku, łacinie, aramejsku, grecku i syryjsku. Pracowało nad nią przez 5 lat (1569–1573) ponad 40 osób. Plantin swoje druki oznaczał sygnetem drukarskim przedstawiającym rękę z cyrklem oraz dewizę *Labore et constantia* (Pracą i wytrwałością).



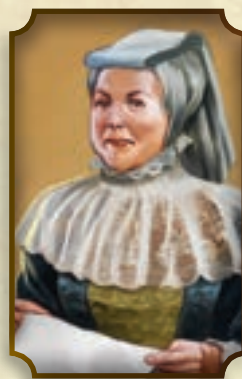
Sveboldus Fiol (Świętopełk Fiol)

Z pochodzenia Frankończyk, z wyboru krakowianin. Człowiek renesansu, który miał się wielu zajęć. Trudnił się wyszywaniem szat liturgicznych złotymi nićmi, ale w kręgu jego zainteresowań mieściło się też górnictwo – wynalazł maszynę służącą do odwadniania kopalń. Później zajął się branżą drukarską. Europa Wschodnia sporo mu zawdzięcza na tym polu. Ówczesni polscy drukarze nie zajmowali się odlewaniem czcionek, lecz sprowadzali je z zachodu kontynentu. Zaledwie cztery dekady po wynalazku Gutenberga Fiol postanowił zacząć drukować w alfabecie, który wcześniej nie zaznał druku. W tym celu zatrudnił pochodzącego z Brunszwiku grawera i odlewnika czcionek, Ludolfa Borsdorffa, zlecając mu wykonanie pierwszej na świecie czcionki cyrylicy, która przy okazji była też pierwszym powstałym na ziemiach polskich autorskim krojem pisma drukarskiego. Warto wspomnieć, że zawarta między nimi umowa zawierała „lojalkę”, zapewniającą Fiolowi wyłączność na dzieło Borsdorffa. Podobnie jak Gutenberg, Fiol nie doroził się na swej innowacji. Wskutek jego nieostrożnych wypowiedzi na temat wiary sąd inkwizycyjny skonfiskował wydrukowane przez niego książki. Fiola ostatecznie uniewinniono, ale do drukarstwa już nie wrócił.



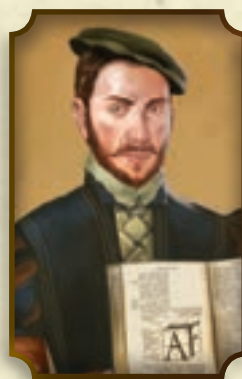
Helena Ungler (Helena Unglerowa)

Wiadomo, że była kobietą, wiadomo, że była drukarzem, wiadomo też zatem, że była... wdową. Żona Floriana Unglera, krakowskiego drukarza. Po jego śmierci w 1536 roku prowadziła dalej oficynę, którą po sobie pozostawił. W praktyce pracami kierowali fachowcy – wykwalifikowani czeladnicy drukarscy. Druki Unglerowej przez pierwsze pięć lat po śmierci Floriana wychodziły sygnowane jego imieniem – było to spowodowane względami handlowymi. Dopiero od 1541 roku Helena zaczęła podpisywać książki jako Wdowa Unglerowa. Opublikowała łącznie 129 pozycji, z których ponad połowę stanowiły dzieła teologiczne. Ostatnią pozycją, którą wydała, była *Kronika wszytkiego świata* Marcina Bielskiego – książka, za którą stała ambicja zebrania całych dziejów ludzkości, od stworzenia świata aż po czasy współczesne autorowi. Nietrudno zgadnąć, że publikacja ta była czymś zupełnie innym niż dzisiejsze książki historyczne – łączyła w sobie między innymi historię ze Starego i Nowego Testamentu, fakty historyczne, apokryfy, bajki i legendy.



Carola Guillard (Karolina Guillard)

Pracowała w Paryżu, w drukarni Soleil d'Or, w latach 1502–1557. Była jedną z niewielu kobiet, które działały w XVI wieku w branży drukarskiej pod własnym imieniem. W tamtych czasach, by kobieta mogła prowadzić drukarnię, musiała... owdowieć. Rzemiosło funkcjonowało wówczas, opierając się na systemie gildii. Kobietom nie pozwalano na prowadzenie własnej działalności. Wyjątkiem była sytuacja, w której drukarz zmarł – wówczas jego żona zyskiwała pozwolenie na kontynuowanie jego dzieła. Karolina prowadziła więc drukarnię w latach 1519–1520, po śmierci swego męża – Bertolda Rembolta. Po dwuletnim okresie wdowieństwa wyszła ponownie za mąż – za Klaudiusza Chevallona, księgarza i drukarza. Traf chciał, że w 1537 owdowiała powtórnie. Kolejny raz stanęła za sterami firmy, tym razem jako Madame Chevallon. A było to niemałe przedsięwzięcie – liczyło 4 lub 5 pras, zatrudniało od 12 do 25 pracowników. Książki Karoliny uchodziły za piękne i wydane z niezwykłą dbałością o szczegóły.



Godofredus Torinus (Godfryd Tory)

Jego paryska drukarnia wyróżniała się na tle innych. Wydawał między innymi ozdobne godzinki – rodzaj modlitewnika wzorowanego na brewiarzu, popularnego w XIV–XVI wieku. Druki te były bogato ilustrowane i zdobione drzeworytami. Tory zajmował się także typografią, której poświęcał bardzo wiele uwagi. W 1529 roku opublikował dzieło *Champ-fleury* (to tytuł skrócony, bo pełen brzmi: *Champ Fleury. Au quel est contenu L'art & Science de la deue & vraye Proportion des Lettres Attiques, quo dit autrement Lettres Antiques, & vulgairement Lettres Romaines, proportionnees selon le Corps & Visage humain*), w którym analizował konstrukcję kapitały rzymskiej, porównując jej proporcje do proporcji ludzkiego ciała. Tory dążył do tego, by zrezygnować w drukowanych książkach z naśladowania pisma ręcznego. Można stwierdzić, że przeniósł w ówczesnej typografii środek ciężkości z kaligrafii na liternictwo – z liter pisanych na litery projektowane. Ilustracje w *Champ-fleury* wyglądały dość charakterystycznie – przedstawiane tam majuskułowe (czyli wielkie) litery antykwy były wpisane w kwadrat i koło, nierzadko z siatką geometryczną w tle.



Gulielmus Caxton (William Caxton)

Pisarz, kupiec i dyplomata. Pierwszy angielski drukarz. Rzemiosła drukarskiego nauczył się podczas pobytu w Kolonii w latach 1470–1472. Dwa lata później założył warsztat w Brugii, gdzie sam przetłumaczył i wydrukował *The Recuyell of the Historyes of Troye*. Opublikował tam jeszcze jedną lub dwie książki, po czym wrócił do ojczyzny, gdzie w podlondyńskim Westminsterze w 1476 roku założył pierwszą na Wyspach Brytyjskich drukarnię. Jego pierwszą publikacją były *Opowieści kanterberyjskie*. Był również odpowiedzialny za wydanie pierwszego angielskiego tłumaczenia *Metamorfoz Owidiusza*. Działalność Caxtona miała spory wpływ na angielską literaturę. Publikował głównie w swoim języku narodowym, co było wówczas bardzo nietypową praktyką drukarską. Caxton miał jednak ku temu bardzo praktyczne powody. Wydając po łacinie, musiałby konkurować z wielkimi drukarzami z Europy kontynentalnej. Publikując w języku angielskim, znalazł dla siebie niszę.



Hieronimus Vietor (Hieronim Wietor)

Wykształcony humanista, absolwent Akademii Krakowskiej, swoją pierwszą drukarnię otworzył w Wiedniu w 1510 roku. Siedem lat później wrócił do Krakowa, gdzie prowadził swoją oficynę w latach 1518–1546. Oficynę wiedeńską prowadził w tym czasie jego brat, Benedykt, a potem syn – Florian. Hieronim dbał o wysoki poziom typograficzny wydawanych przez siebie książek. Polska kultura bardzo wiele zawdzięcza Wietorowi. Warto wspomnieć, że w początkach drukarstwa wydawano książki napisane głównie po łacinie, która była wówczas językiem międzynarodowym. Działalność Wietora przyczyniła się do rozwoju piśmiennictwa w języku polskim. Poza łaciną drukował także w języku polskim, niemieckim, greckim (jako pierwszy w Polsce) i węgierskim (jako pierwszy na świecie). Jedną z opublikowanych przez niego książek był *Żywot Pana Jezu Krysta* Baltazara Opeca z 1522 roku – apokryficzna opowieść o życiu Jezusa Chrystusa. Jest to publikacja specjalna – to najstarsza zachowana do dziś w całości polskojęzyczna książka (starszy jest *Raj duszny* Biernata z Lublina, ale zachował się tylko we fragmentach).



Zębátky – opis nagród

Symbol	Opis działania
	Gracz wymienia dowolną farbę na inną dostępną w woreczku.
	Gracz wymienia jedną ze swoich czcionek na dowolną inną z puli ogólnej.
	Gracz rozwija o 1 poziom specjalizację znajdującą się obecnie najniżej na torze specjalizacji. W przypadku remisu gracz wybiera, którą specjalizację chce rozwinąć.
	Gracz przesuwa dysk na torze punktów sławy o liczbę pól odpowiadającą numerowi rundy (I-VI).
	Gracz dobiera zamówienie (patrz: Zamówienie jako nagroda, s. 8).
	Gracz odrzuca jedną czcionkę, następnie dobiera za nią 5 guldenów lub 3 punkty sławy.
	Gracz zdobywa dodatkowe 2 punkty sławy za każde zrealizowane zamówienie, w którym występuje przynajmniej jedna wskazana farba. Gracz otrzymuje punkty za każde zamówienie spełniające ten warunek, liczba wystąpień danego koloru w zamówieniu nie ma znaczenia.
	Gracz dobiera wskazany kolor farby z woreczka.
	Gracz wymienia farbę we wskazanym kolorze (odkładając ją do woreczka) na 2 dowolnie wybrane farby dostępne w woreczku. Może to być również farba w tym samym kolorze co wymieniany.
	Gracz zdobywa dodatkowe 2 punkty sławy za każde zrealizowane zamówienie w tej rundzie, w którym występuje przynajmniej jedna wskazana czcionka. Gracz otrzymuje punkty za każde zamówienie spełniające ten warunek, liczba wystąpień danej czcionki w zamówieniu nie ma znaczenia.
	Gracz może kupić wskazaną czcionkę taniej o 3 guldeny.
	Gracz zdobywa dodatkowe 2 punkty sławy za każde zrealizowane zamówienie w tej rundzie, w którym występuje wskazana specjalizacja.
	Gracz rozwija o 1 poziom wskazaną specjalizację.

Postacie – zasady specjalne



Johannes Gutenberg (Jan Gutenberg)
Po odkryciu przez wszystkich graczy plansz inicjatyw z zaplanowanymi ruchami – ale przed etapem realizacji planów – gracz może na swojej planszy przełożyć 1 znacznik inicjatywy.



Aldus Manutius (Aldus Manucjusz)
Jeśli gracz realizuje przynajmniej 2 zamówienia jednocześnie, to może brakować mu jednej czcionki do realizacji jednego z tych zamówień.



Petrus Schoyffer (Piotr Schöffner)
Gracz może użyć jednego pola z posiadanych zębatek 2 razy w danej rundzie, ale nadal ma do dyspozycji 3 znaczniki.



Christophorus Plantinus (Krzysztof Plantin)
Raz na rundę gracz może zamienić poziomami 2 znaczniki z dwóch różnych specjalizacji. Nie jest to efekt tymczasowy.



Sveboldus Fiol (Świętopelk Fiol)
Gracz pobiera nagrodę za kompletne zamówienie, nawet jeśli zrealizował tylko jedno z dwóch dostępnych uszlachetnień (barwienie lub zdobienie).



Carola Guillard (Karolina Guillard)
Po wyborze postaci gracz losuje 4 zębátky i wybiera 2, które musi umieścić w swojej drukarni.



Helena Ungler (Helena Unglerowa)
Gracz rozpoczyna grę z 2 wybranymi specjalizacjami na poziomie I i II. Tym samym zdobywa pierwszą nagrodę: przesuwą dysk na torze nagród i pobiera farbę. Należy wykonać tę akcję natychmiast po wyborze postaci.



Godofredus Torinus (Godfryd Tory)
Jeżeli gracz jest w stanie umieścić wszystkie swoje farby na kartach uszlachetnień w posiadanych właśnie zamówieniach, to na koniec swojej rundy otrzymuje 3 punkty sławy.
Przenoszone farby nie są na stałe przypisane do zamówień, w przyszłych rundach gracz może przenieść je w inne miejsce.



Gulielmus Caxton (William Caxton)
Podczas przygotowania gry gracz pobiera dwa duże żetony Williama Caxtona. Na początku każdej rundy gracz musi zadeklarować, który kolor farby będzie traktowany jako dowolny. Robi to przez położenie koło swojej postaci jednego żetonu stroną odpowiadającą wybranemu kolorowi.



Hieronymus Vietor (Hieronim Wieter)
Na koniec gry gracz podwaja swoją punktację za guldeny.
Przykład:
Na koniec gry posiadając gracz otrzymałby normalnie 1 punkt sławy za każde 3 guldeny. Gracz grający jako Hieronim Wieter otrzymałby w tej sytuacji 2 punkty.





Autorzy: Katarzyna Cioch, Wojciech Wiśniewski

Ilustrator: Rafał Szłapa

Projekt graficzny: Małgorzata Parczewska

Wsparcie graficzne: Michał Moskaiewicz

Wsparcie produkcyjne: Bartłomiej Napieraj

Konsultacje merytoryczne i projekt instrukcji: Mateusz Czekala

Redakcja: Krzysztof Jurzysta, Aleksander Redwan, Joanna Wójtowicz

Korekta językowa: Marta Tojza, Dominika Morawska

Od autorów

Autorzy szczególnie dziękują Johannesowi Gutenbergowi za inspirację, Mateuszowi Czekale za pełne zaangażowania konsultacje merytoryczne, Mikołajowi Ciochowi i Tomaszowi Ciochowi za nieustające wsparcie, grupom testerskim: PortoTypy, Pamper, Tabletop Simulator grupa testerska oraz wszystkim testerom za poświęcony czas i cenne, profesjonalne uwagi.

PORTOTYPY



Drogi Kliencie! Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy), możesz przesłać nam reklamację e-mailem na adres: service@granna.pl.

Nie zapomnij podać swojego imienia i nazwiska oraz adresu (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu i mieszkania) oraz napisać, jakiego elementu gry brakuje.

Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną informacje o nowościach, to napisz e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

Odwiedź nas na Facebooku: facebook.com/grannagry

© 2021 Granna Sp. z o.o. Wszystkie prawa zastrzeżone.



TESTERZY

Bartosz Aleksandrowicz
Anthony Allen
Bolesław Baniak
Marcin Belchnerowski
Patrycja Bruch
Jarosław Bruch
Bartosz Budny
Krzysztof Buniewicz
Marek Chodań
Mikołaj Cioch
Tomasz Cioch
Łukasz Cyran
Michał Cyranek
Rafał Cywicki
Mateusz Czekala
Żaklin Czekala

Jakub Czekąński
Maja Czerwińska
Piotr Dachtera
Maciej Drowing
Arkadiusz Dudek
Wojciech Filarski
Adam Fligiel
Maciej Fojt
Adam Foland
Anna Gajdziszewska
Krzysztof Głoński
Karolina Grodzka
Michał Gryń
Katarzyna Kaczor
Wojciech Kazimieruk
Sylwia Kazimieruk

Ernest Kiedrowicz
Zbigniew Kisły
Joanna Klimkiewicz
Mariusz Koloch
Marcin Kulesza
Jan Lipiński
Artur Lutyński
Michał Łopato
Eryk Nowak
Adrian Orzechowski
Michał Pawlak
Joanna Piekarska
Magda Pietrzak
Andrzej Pietrzak
Jakub Poczęty-Merder
Ewa Przyszlak

Przemysław Rembowski
Michał Reszka
Wojciech Rzadek
Maciej Sikorski
Tomasz Skoracki
Sylwia Smolińska
Michał Sprysak
Sebastian Srebro
Paweł Stobiecki
Krzysztof Szafranski
Monika Szalaty
Kacper Szarmach
Łukasz Szopka
Maciej Szpiller
Magdalena Szymańska
Adam Szymański

Wiesław Szymański
Mateusz Szywnelski
Joanna Świerczyńska
Anna Tomiałowicz
Elżbieta Tomiałowicz
Dariusz Wellenger
Teresa Wellenger
Artur Wiśniewski
Łukasz Włodarczyk
Maria Wolińska-Starostka
Kornelia Zamecka
Bartłomiej Zielonka
Maciej Ziółkowski

GRANNA
EXPERT