



Katarzyna Cioch

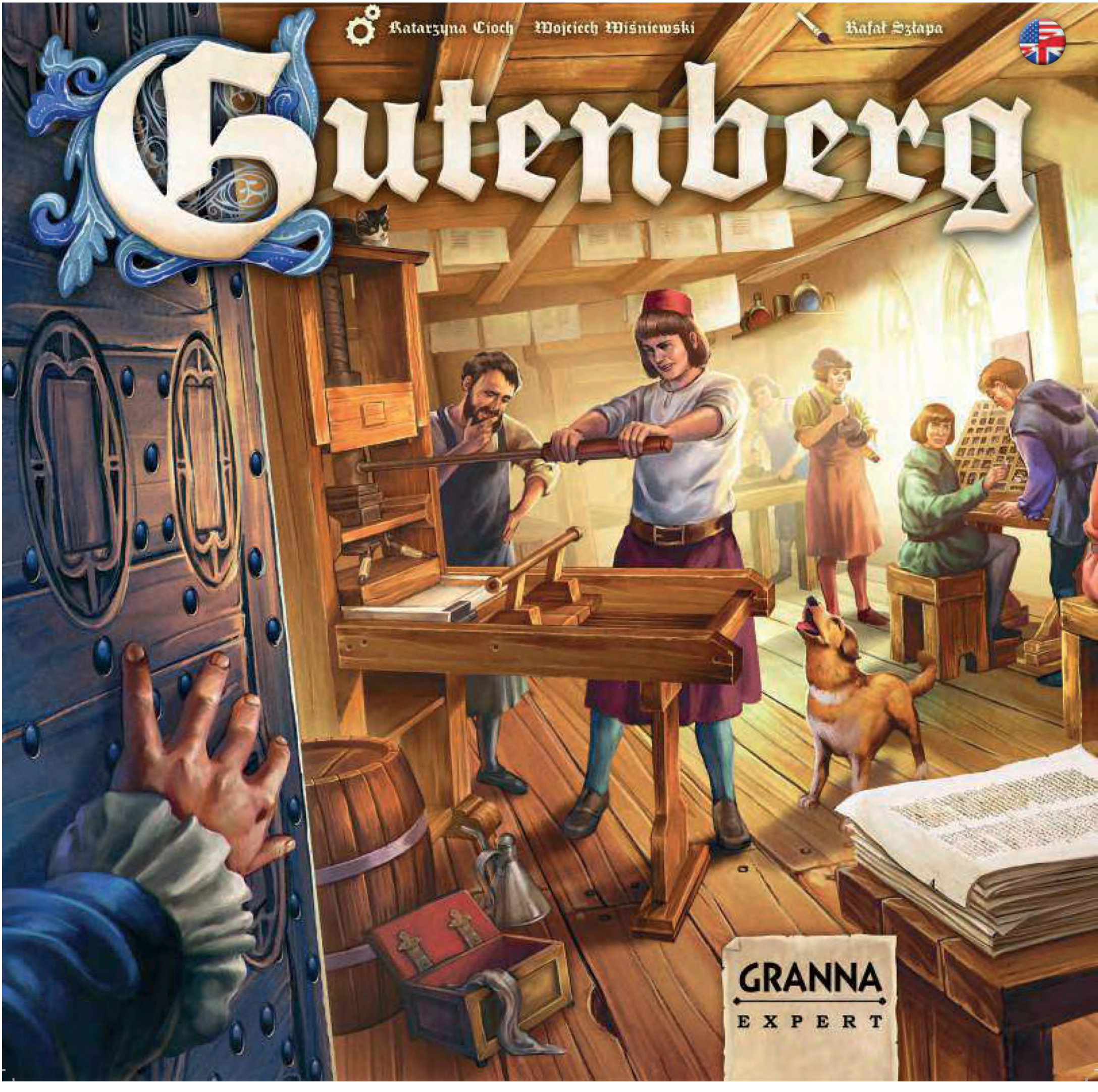
Wojciech Wiśniewski

Kafal Szłapa



G

utenberg



GRANNA
EXPERT

Tartalomjegyzék

A játék előkészítése • 4

Játékmenet • 6

1. A fogaskerek forgatása • 6
2. Tervezés • 7
3. A tervek végrehajtása • 8
 - Megrendelések felvétele • 8
 - Festékek beszerzése • 8
 - Különlegességek kifejlesztése • 9
 - Támogatás • 10
4. Megrendelések teljesítése • 11
 - Megrendelések • 12
 - Nyomatás • 13
 - Finomítás • 14
5. Felkészülés a következő fordulóra • 15
6. A játék vége • 15

Automa – egyszemélyes játék • 16

A nyomdászat eredete • 18

A karakterek életrajzai • 19

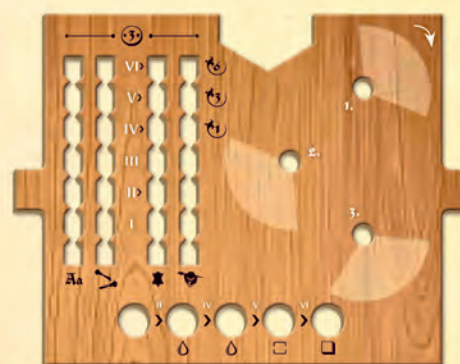
A fogaskeréken lévő jutalmak • 22

A karakterlapkák speciális képességei • 23

A játék tartozékai



kétoldalas játéktábla



4 nyomdatábla



4 tervtábla



4 paraván



10 karakterlapka



Tanács a Mestertől

Johannes Gutenberg, a feltaláló és a nyomtatás úttörője intelligens ember volt. A játékosoknak szóló tippek az ő képevel jelzett szövegdobozban vannak.



Maniculus

A középkori kéziratokban, gyakran fordult elő a maniculus (lat. *maniculus* „apró kéz”). A kézzel rajzolt kéziratokból szép lassan bekerültek a nyomtatott szövegekbe. Ezek fontos részeit jelölik a szövegnek. A szabálykönyvben a *maniculus*ok különösen fontos szabályra hívják fel a figyelmet.

100 rendeléslapka



50 db nyomdalapka
(fekete-fehér)



50 db díszített nyomdalapka
(színes)



10 db különleges lapka



40 db fa betűsablon

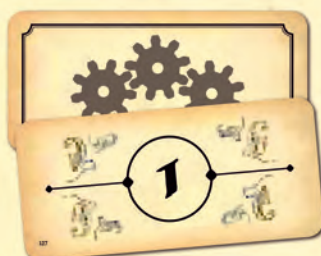


1 kezdőjátékos lapka

14 automata lapka



10 db tervlapka



4 db teljesítéslapka



16 db támogatólapka



8 db alkatrészlapka
(mindegyikből 2 fajta)



2 db William Caxton-jelölő



8 db játékoskorong
(mindegyikből 2-2)



12 db szürke henger
(fogaskeréktengely)



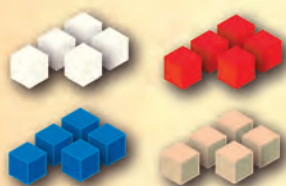
32 db fogaskerék



12 db használt
fogaskerék jelölő



48 db festék jelölő
12 db kék
12 db ezüst
12 db vörös
12 db arany



20 db játékos jelölő
(játékosonként 5-5 db)



34 db kockajelölő



1 db fordulójelölő



57 db pénzérme
15 db 5-ös
12 db 2-es
30 db 1-es értékű



1 db zsák

A játék előkészítése

1. A **játekotablát** helyezük az asztalra a játékoszámnak megfelelő oldalával felfelé.

A **4** szimbólummal jelölt helyeket csak négy játékos esetén használjuk. Ha két játékos játszik, akkor a **2** -al jelölt oldalát használjuk.

- Külön-külön keverjük meg mindkét megrendeléslapka paklit (fekete-fehér és színes) és képpel lefelé tegyük le őket az asztalra. Mindkét pakli mellett hagyjunk helyet az eldobandó lapkáknak.
- 2/3/4 játékos esetén húzzunk 6/8/10 nyomdalapkát és ugyanennyi díszített nyomdalapkát, és tegyük őket képpel felfelé a tábla mellé. A játékosok a későbbi előkészítés során (16. lépés) fognak választani belőlük, ezért ez csak ideiglenesen foglal helyet a tábla mellett.
- Minden **nyomdalapka** és **díszített nyomdalapka** lapkahely után húzzunk lapkákat a típusának megfelelő üres helyre, amit képpel felfelé helyezünk le oda.
- Minden festékjelzőt tegyük bele a zsákba. Balról jobbra haladva véletlenszerű húzással helyezzünk le színlapkákat a nekik kijelölt helyekre a táblán. A zsákot a többi lapkával helyezük a tábla mellé.

A festékjelzők korlátozott számban állnak rendelkezésre, színenként 12 darab van. A játékos nem kaphat olyan színt, amely nincs a zsákban. A játékosok bármikor ellenőrizhetik a zsák tartalmát.

- Keverjük meg a különleges lapkákat, ezután tegyük képpel lefelé a tábla mellé egy oszlopba. Mellette hagyjunk helyet az eldobott lapkáknak.
- A különleges lapkáknak fenntartott helyre húzzunk a pakliból lapkákat és tegyük a játéktáblára.
- Keverjük meg és tegyük képpel lefelé a fogaskerekeket a játéktábla mellé.

2 játékos esetén csak a szürke vonallal jelölt fogaskerekekre lesz szükség, a fehér vonalásokat tegyük vissza a dobozba.

- A fogaskerekeknek fenntartott helyekre húzzunk a játéktábla melletti pakliból.
- Keverjük meg a támogatólapkákat és tegyük egyet-egyét a nekik fenntartott helyre a játéktáblán. A többit tegyük vissza a dobozba.
- Helyezzük a **fordulójelzőt** az első helyre a fordulójelző sávon.

12. Helyezzük a **pénzérmeget** és a **betűsablonokat** elérhető helyre.

A pénzérmék és betűsablonok korlátlan számban állnak rendelkezésre. Amennyiben elfogynak, a játékosok használhatnak helyettesítő eszközöket.

13. Minden játékos elmondja, milyen könyvet olvasott utoljára. Az, aki a legvastagabb könyvet olvasta, kapja meg a kezdőjátékos lapkát. Utána a többi játékos az óramutató járásával meg egyező irányban következnek.



Az alábbi illusztráció egy három játékosra előkészített kezdőállást mutat.



14. Minden játékos választ egy szint és a következőket kapja:

- 1 nyomdatáblát;
- 1 tervtáblát;
- 1 paravánt;
- 1 készlet kockajelölőt a táblázat szerint;
- 3 darab szürkével jelölt fogaskeréktengelyt, amit a nyomdatáblán, a képen jelölt helyre kell benyomni;
- 5 darab játékosjelölőt a választott színnek megfelelően. Ebből négy a különlegességek sávra kerül (f1) (lásd a képet balra), a maradék a nyomdatábla mellé (f2).
- 2 darab játékoskorongot, a választott szín szerint. Egyet a hírnév sáv nulladik mezőjére (g1), a másikat a pedig a nyomdatábla „jutalom” sávja (g2) bal oldali mezőjére kell lehelyezni.
- 10 érmét a közös készletből;
- 3 használt fogaskerékjelölőt, ami a nyomdatábla mellé kerül

A kockajelölők száma

első játékos	7	második játékos	8
harmadik játékos	9	negyedik játékos	10

15. Minden játékos véletlenszerűen húz két karakterlapkát, amiből egyet választania kell, a másik visszakerül a dobozba.

Minden játékosnak hangosan fel kell olvasnia a karaktere speciális képességeit. Javasoljuk, hogy az első játék alkalmával a karakterek nélküli egyszerűbb játékot válasszuk.

16. Az óramutató járásával megegyező irányban az első játékosal kezdve, mindenkinek választania kell egy megrendelést, az előkészítés során a (3) lépésben lehelyezett képpel felfelé lévő lapkák közül, azaz egy nyomdalapkát és egy díszített nyomdalapkát. Bármilyen párosításban lehet ezeket a lapkákat választani. Majd fordított sorrendben (először az utolsóként sorra kerülő, legvégül az első játékos) válasszon ismét egy ilyen párt. A maradék négy ki nem választott lapkát tegyük vissza az eldobandó pakliba.

Egy megrendelés mindig két nyomdalapkból áll: egy nyomdalapkból és egy díszített nyomdalapkból. A kiválasztott megrendelés a játékos táblájának oldalához, az egyik szabad helyre kerül. Minden pár a megrendelés teljesítéséig összetartozik: a lapkákat nem szabad cserélni a megrendelések között.

17. Minden játékos válasszon 3 darab betűsablont a közös készletből és helyezze a saját készletébe.

Érdemes úgy választani, hogy az első megrendelés könnyen teljesíthető legyen.

A játékmenet

A nyomdatechnológia lehetővé tette a tudás, a gondolatok és ötletek szélesebb körben való terjesztését. Emiatt a nyomtatás feltalálását a középkor egyik legfontosabb eseményének tartják. Helyi szinten a tehetséges mesterekből és ügyes vállalkozóknak nagy lehetőségeik vannak, hogy jövedelmező üzletet építsenek ki. A könyv iránti igény egyre növekszik, a versenyhelyzet még nem éleződött ki, és a lehetőség a fejlődésre korlátlan...

A Gutenberg 1-4 személyig játszható társasjáték, ahol a játékosok a nyomdászat úttörőinek szerepébe bújnak. A játék során megrendeléseket szereznek és értékes köteteket készítenek el, különlegességeket fejlesztenek és egy vagyonos mecénás támogatását próbálják elnyerni. Ezekkel az akciókkal a játékosok hírnévpontokra tesznek szert és a legtöbb pontot szerző lesz a győztes.

A játék 6 fordulóból áll. Minden fordulóban a következő lépéseket kell végrehajtani:

1. Fogaskerekek forgatása
2. Tervezés
3. Tervek végrehajtása:
 - a) megrendelés felvétele;
 - b) festék beszerzése;
 - c) különlegességek fejlesztése;
 - d) a nyomda fejlesztése;
 - e) támogatás.
4. Megrendelések teljesítése
5. Előkészület a következő fordulóra.

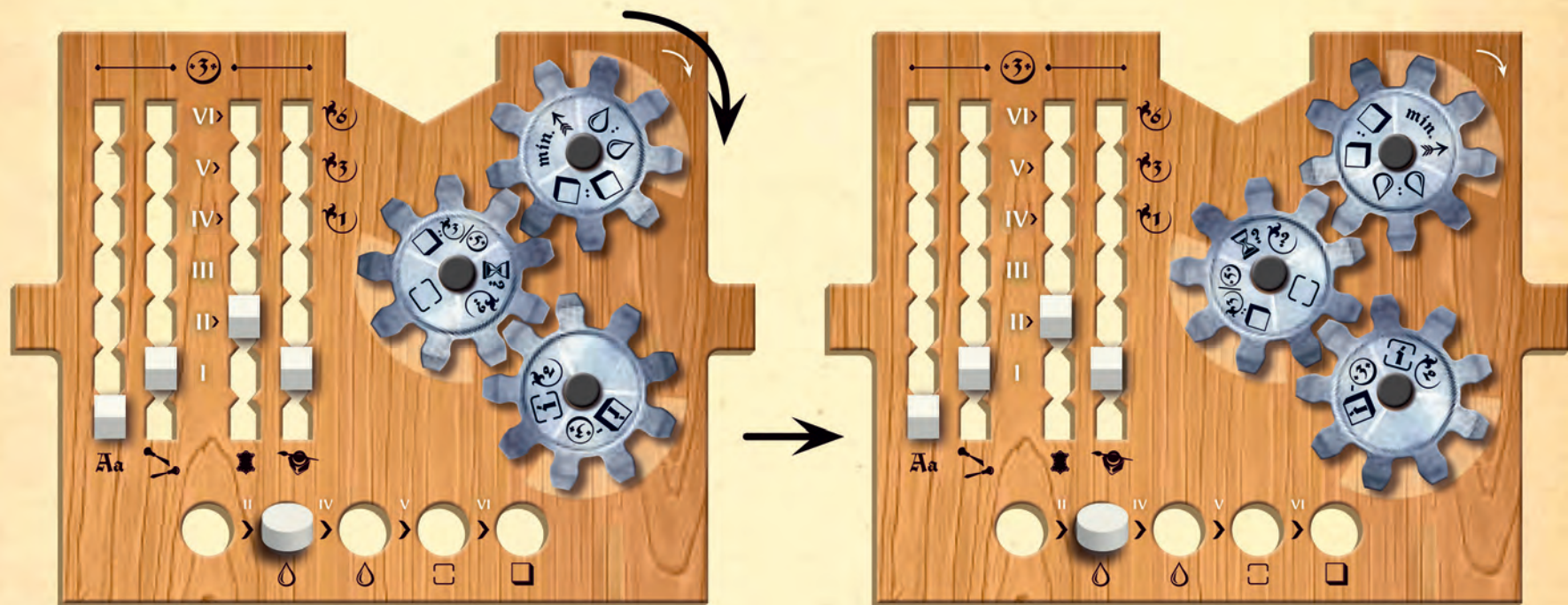


1. A FOGASKEREKEK FORGATÁSA

Minden játékosnak el **kell** forgatnia a legfelső fogaskerekét az óramutató járásával megegyező irányba. A hozzá csatlakozó fogaskerekek is elfordulnak. Az első fordulóban hagyjuk ki ezt a lépést.



A **Nyomdafejlesztés** során megszerzett fogaskerekek fontos stratégiai elemek. A fogaskerék elhelyezést érdemes okosan megtervezni az elkövetkező fordulók miatt.



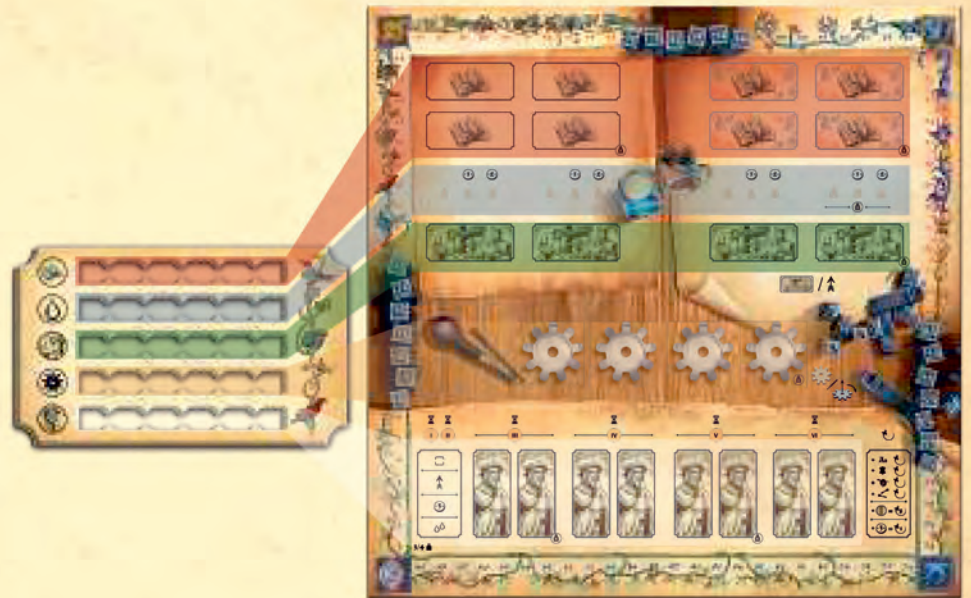
2. TERVEZÉS

A játékosok az adott fordulóban megtervezik az akcióikat. Minden játékos rejtse el a tervtábláját és a kockajelölőket a paravánja mögé. Ezután mindannyian osszák el a kockajelölőiket a táblájukon lévő 5 akció között. A jelölőket a kívánt akció üres mezőire kell tenni (balról jobbra). Egy sorban összesen 6 jelölő lehet.

Mikor minden játékos elkészült, távolítsák el a paravánjukat felfedve ezzel a terveiket.

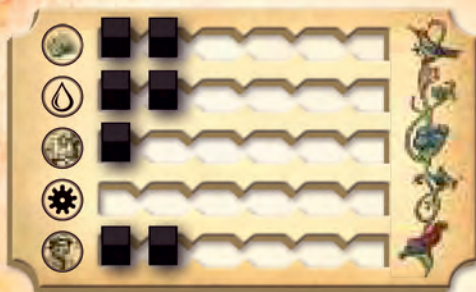
Az akciókat fentről kezdve lefelé kell végrehajtani a játéktáblán. A sorrend a tervtáblán megegyezik a főtábla sorrendjével (lásd jobbra).


A játékosok jelölőinek száma határozza meg a sorrendet az adott akciósorban. Az egy sorban a legtöbb jelölővel rendelkező játékos hajtja végre először az akciót, és a legkevesebb jelölővel rendelkező utoljára. Egyenlő kocka esetén az eredeti játékosrend számít.

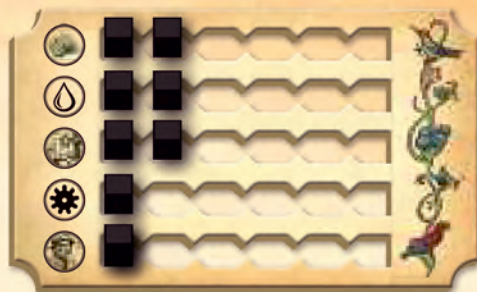


Előnyös lehet minden akcióhoz jelölőt tenni. **Egy játékos csak akkor hajthat végre akciót az adott akció soron, ha ott van legalább egy jelölője.** Egy akció végrehajtása tetszőlegesen választható, attól függetlenül, hogy hány jelölőt helyezett el a soron a játékos.

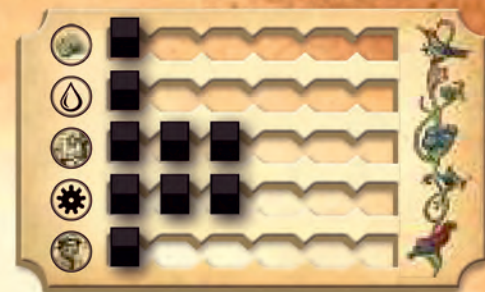
Példa az akciót végrehajtó játékosok sorrendjére:



 **Anna** az első játékos
(7 darab kockajelölője van)





Tom (8 darab kockajelölője van)





Kate (9 darab kockajelölője van)

Akció	Első	Második	Harmadik
Rendelés felvétele	Anna	Tom	Kate
Festék beszerzése	Anna	Tom	Kate
Különlegességek kifejlesztése	Kate	Tom	Anna
A nyomda fejlesztése	Kate	Tom	
Támogatás	Anna	Tom	Kate

 **Rendelés felvétele:** Annának és Tomnak is 2-2 jelölője van az első akciósoron, míg Kate-nek csak 1, ezért ő a harmadik. Mivel Annának és Tomnak ugyanannyi jelölője van, ezért az eredeti játékosrend szerint Anna az első, aki akciót hajthat végre (ez így lesz a **Festék beszerzésénél** is).

 **Különlegességek kifejlesztése:** Kate-nek van itt a legtöbb jelölője, ezért ő lesz az első. Tom a második két jelölővel, Anna pedig a harmadik egygyel.

 **A nyomda fejlesztése:** Kate-nek van megint a legtöbb jelölője, ő kezd, Tom pedig a második. Annának nincs jelölője ezen a soron, így ő nem hajthat végre akciót.

 **Támogatás:** Ezt az akciót Anna hajthatja végre először, azután Tom következik, mert az óramutató járása szerint ő a következő játékos.

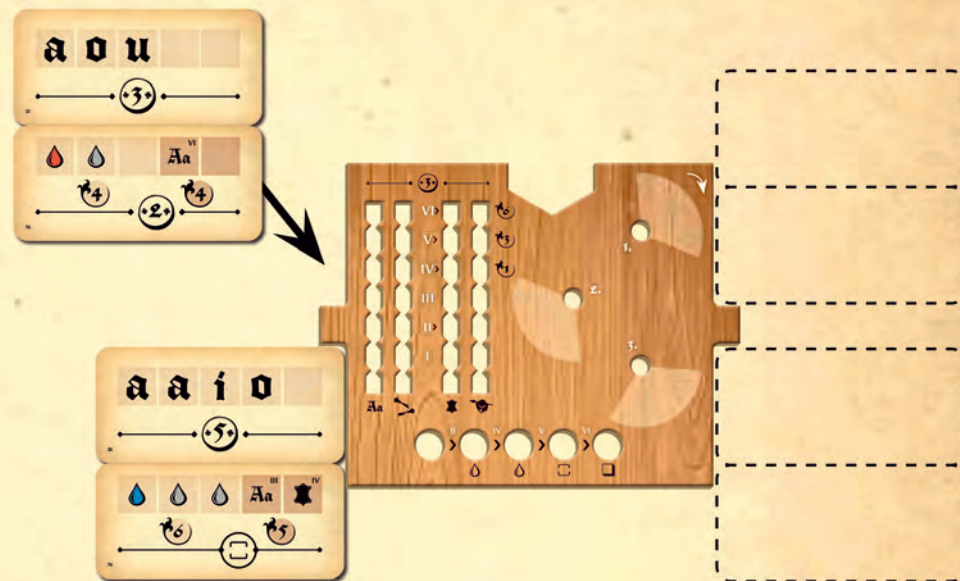
3. TERVEK VÉGREHAJTÁSA

A játékosok az akcióikat a tervtáblának megfelelő sorrendben hajthatják végre.



a) Megrendelések felvétele

Minden játékos válasszon egy nyomdalapkát és egy díszített nyomdalapkát a játéktábláról, hogy létrehozza a megrendelését, ezt pedig helyezze a nyomdatáblája mellé egy szabad helyre (lásd a jobboldali ábrán). A rendelés két lapkája a későbbiekben nem választható ketté. Egy játékosnak egy időben maximum négy megrendelése lehet. Akinek négy megrendelése van, de felvesz egy ötödiket is, előbb el kell dobnia egyet, hogy egy hely felszabaduljon.



Miután minden játékos végzett ezzel az akcióval, a maradék lapkákat vissza kell tenni a játéktábláról a tábla melletti dobópakliba.



Megrendelés mint jutalom

Megrendelést lehetséges választható jutalomként is szerezni: például teljesítve egy megrendelést, egy aktív fogaskerék helyről, egy különlegesség kifejlesztésével, vagy egy támogatói akción keresztül. A □ jel jelzi a jutalmat. Ebben az esetben a játékos 2 nyomdalapkát és 2 díszített lapkát vesz el a pakliból és kiválasztja az egyik párt, hogy új rendelés hozzon létre. A másik párt el kell dobni. Ha nem elégedett a négy húzott lapkával, 2 érmeért húzhat további két lapkát, ami lehet két nyomdalapka, vagy két díszített lapka vagy egy-egy mindkettőből. Egy játékos addig teheti ezt meg, amíg ki tudja fizetni az akció költségét.

b) Festék beszerzése

A játéktáblán lévő festékkészletek közül minden játékos választhat egyet, és elvehet 1, 2 vagy 3 festéket abból a készletből. A készlet bal oldali darabja ingyenes, a középső 1, míg a jobb oldali 2 érmebe kerül. A festékek a kiválasztott készletből balról jobbra vehetők el, tehát egy játékos addig nem veheti el a jobb oldali festéket, amíg a készletben szerepel a bal oldali (ingyenes), vagy a középső (költség: 1 érme). A játékos választhat olyan készletet is, ahonnan előzőleg már egy másik játékos elvitt egy festéket, de a költsége ugyanaz marad. A játékosok a választott festékeket a nyomdatáblájuk mellé helyezték. Fontos, hogy két készletből egyszerre nem lehet választani!



Amikor mindenki végzett ezzel az akcióval, a táblán maradt festékeket tegyék vissza a zsákba.



Példa:

John az utolsó aki festéket választ. Három festékkészlet maradt. John a jobbszélső készletet választja, amiből az előző játékos elvitte az első festéket ingyen. John elveszi a kéket és a sárgát, amelyekért 1+2=3 érmet fizet. Ezekre azért van szüksége, hogy teljesítsen egy megrendelést.



c) Különlegességek fejlesztése

Ezt az akciót végrehajtó játékosok választhatnak egy különleges lapkát a játéktábláról. A lapka kétféleképpen használható fel:

A mozgassa a jelzett különleges jelzőt eggyel felfelé (minden különlegességjelző után egyet-egyed).

vagy

B mozgassa bármelyik jelzőt **eggyel** felfelé.



Amikor minden játékos végzett ezzel az akcióval, a maradék nyomdaplakákat vegyék le a játéktábláról.

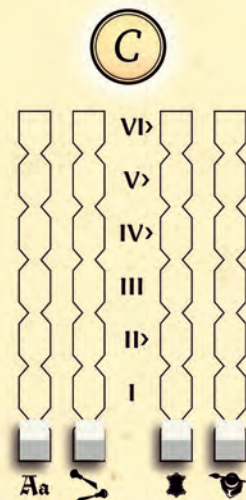
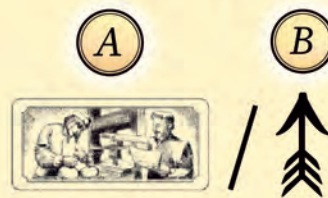
A játékosok a nyomdatáblájukon lévő különlegesség-jelzőtáblán **C** mozgatják felfelé a jelölőiket. Amikor egy játékos eléri valamelyik **>** szimbólummal jelölt szintet (például: II, IV, V, VI) bármely sávon a négy közül, a játékos egy mezőt jobbra mozgathatja a jutalomjelző sávon **D** a jelölőjét, és felveheti a sávon jelzett jutalmat.



Amennyiben egy játékos egy másik jelölővel ugyanazt a szintet éri el, nem kap még egyszer annak eléréséért jutalmat.



A VI. szint a különlegességek legfelső szintje. Ha egy játékos egy VI. szinten lévő különlegességet fejleszt, és nem tudja a jelölőjét tovább mozgatni, akkor 3 érmét kap.



Különlegességek:

Aa Betűtípus tervezése

Betűmetszés

Könyvkötés

Színezés



Jutalmak egy különlegességi szint eléréséért:

Ikon Jutalom

A játékos választhat egy festéket a zsákból

A játékos felvehet egy új megrendelést (lásd 8. oldal *Megrendelés mint jutalom*)

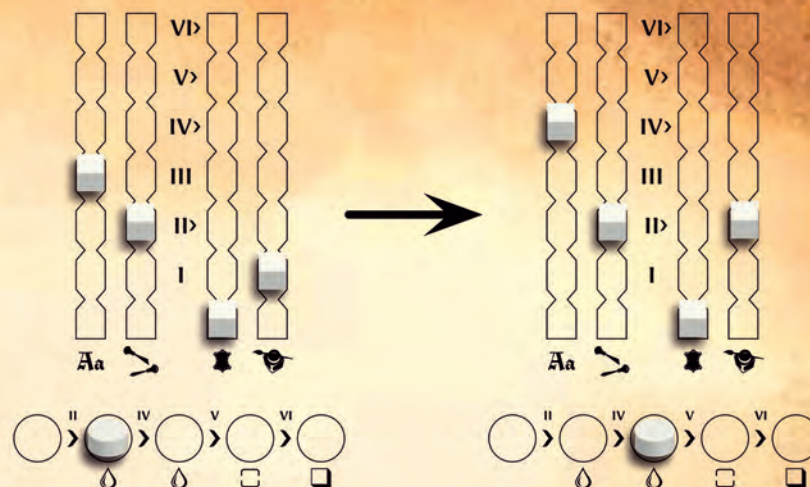
A játékos választhat egy bármilyen betűsablont.

Példa:

John elvesz egy különlegességlapkát, amin a lenti ábrán található illusztrációk szerepelnek (betűtípus tervezése és színezés). A betűtípus tervezés és színezés sávon eggyel feljebb tolja a jelölőjét. Ehelyett a kettő helyett azonban választhatja bármelyik másik sávot is, ahol feljebb tolhatja a jelölőjét.

A betűtípus tervezés sávon a jelölő elérte a IV. szintet, ezért John a különlegesség sávon eggyel jobbra tolja a jelölőjét és elvesz egy tetszőleges festéket a zsákból.

A színezés sávon elérte a II. szintet, amiért azonban nem kap semmit, mert korábban egy másik sávon már elérte ezt a szintet.





d) A nyomda fejlesztése

A nyomdában lévő fogaskerekek elforgatásának mechanizmusa lehetővé teszi, hogy a játékosok további jutalmakhoz jussanak, illetve egy jelenlegi akciót fejlesszenek.

Az ezt az akciót végrehajtó játékosok elvesznek egy fogaskereket a fő tábláról és a nyomdatáblájukra illesztik (A). A fogaskerekeket a nyomdatáblán a szürke tengelyekre kell illeszteni, kezdve a legfelsővel.

Az egymást követő fogaskerekeknek tökéletesen kell illeszkedniük egymáshoz. Egy új fogaskerék beillesztésekor ügyelni kell arra, hogy a három szektora közül az egyik a (C) ábrán (lásd lent) látható módon legyen elhelyezve.

A játékosnak lehetősége van egy új fogaskerék elvétele helyett az egyik meglévőt kivenni a szerkezetből, elforgatni és visszatenni a helyére (B).

Egy nyomdatáblán a fogaskerekek maximális száma három lehet. A játékos elvehet egy negyediket is, de ebben az esetben a másik három közül az egyiket el kell dobni.

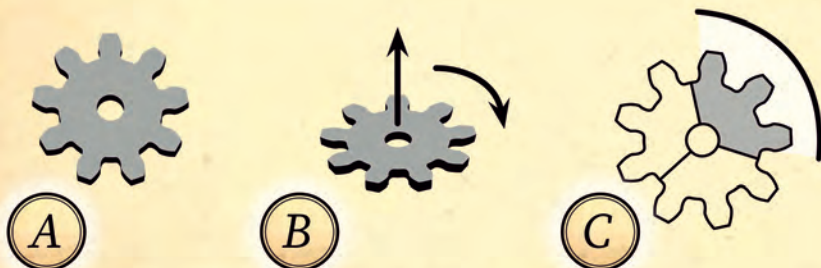


Ha a játékos a körében használta az egyik fogaskereket, akkor azt már nem lehet új pozícióba állítani vagy eldobni.

Minden fogaskeréken három szektor található különböző jutalmakkal. Csak azok a szektorok aktívak, amelyek a nyomdatáblán a világosabb színnel fel-tüntetett harmadban (C) állnak. Ennek a szektornak a jutalmát a játékos bármikor magához veheti. Hogy megkapja ezt a jutalmat, a játékos vegyen fel a készletéből egy használt fogaskerékjelölőt, és tegye az aktivált fogaskerék-szektorra. Ezt a jutalmat egy fordulóban csak egyszer lehet felvenni. Fordulónként legfeljebb három ilyen jelölő tehető fel a fogaskerekekre. A jutalmak részletezett listáját lásd a 22. oldalon. A jutalom felvétele azonban nem köte-lező.

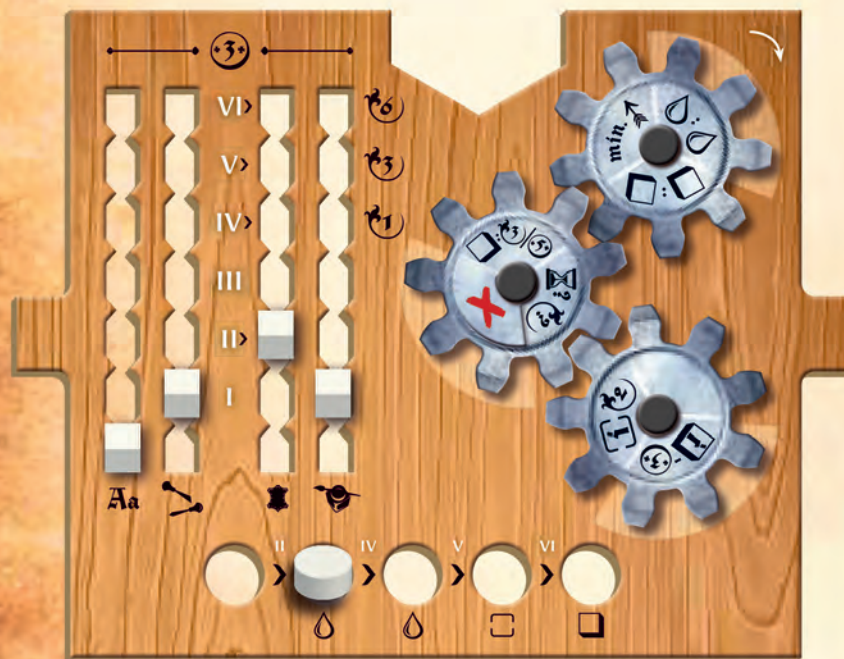


Miután a játékosok befejezték ezt az akciót, dobják el a fő táblán maradt fo-gaskerekeket.



Példa:

Anna szeretné elforgatni a fogaskerekeket. Ebben a helyzetben a fo-gaskerekek állása szerint egy festéket kicserélhet egy másikra (legfelső fogaskerék), illetve a jelzett betűsablont (ebben az esetben az i betű) 3 ér-mével kevesebbért vehet meg (legalsó fogaskerék). A középsőn lévő jutalmat nem kaphatja meg, mert azt az akciót már elhasználta e forduló egy korábbi szakaszában (középső fogaskerék).





e) Támogatás

A játékosok a támogatás akció keretén belül a következő akciókat hajthatják végre:

– Válasszon egyet az elérhető jutalmak közül: A játékos tegye egy jelöljét a kiválasztott támogatólapkára, ami a forduló végéig elérhetetlen marad a többi játékos számára:

- Vegyen fel egy megrendelést; vagy
- A különlegesség sávon mozgassa egyik jelöljét egy-gyel előre; vagy
- Vegyen el 3 érmét a közös készletből; vagy
- Vegyen el két, tetszés szerinti festéket a zsákából.

vagy

– Vegyen el egy támogatólapkát (amennyiben a játékos megfelel a támogatólapkán szereplő követelményeknek).

A támogatólapkát csak akkor szabad felvenni, ha a körjelző alatt vagy attól balra helyezkedik el. Amennyiben a támogatólapka megszerzéséhez a játékos festékekkel fizetett, azt vissza kell tenni a zsákba (hasonlóan a megrendelés teljesítéséhez). Betűsablon nem kell eldobni, az marad a játékosnál és a különlegesség szintjét sem kell visszaállítani.



Az első két fordulóban a fordulójelölő nincs a támogatólapkákkal egyvonalban, így azok nem vehetők el, csak az első mező jutalmát lehet elvenni.



A támogatólapkák elvételének feltételei:



A játékos jelölőjének a különlegesség sávon a lapkán jelzett szinten kell lennie.



A játékosnak a lapkán jelzett festékjelölőkkel (amit vissza kell tenni a zsákba), és betűsablonokkal kell rendelkeznie (ezek maradhatnak nála).



A játékos jelölőjének a lapkán jelzett szinten kell lennie, valamint a festéket is be kell fizetni (visszatéve a zsákba).



A játékos jelölőjének a különlegesség sávon a lapkán jelzett szinten kell lennie, és a jelzett betűsablonokkal kell rendelkeznie (ezek maradhatnak nála).

4. MEGRENDELÉSEK TELJESÍTÉSE

Miután a játékosok végrehajtották az akcióikat az adott fordulóban, a megrendeléseket teljesítik.

Megrendelések

Minden rendelés két nyomdalapkából áll: a sima nyomdalapkából (A) és a díszített nyomdalapkából (B). A játékosok megrendeléseik teljesítése révén szerzik pontjaik többségét. Ahhoz, hogy ez teljesüljön, a lapkákon jelzett erőforrásokra lesz szükségük.

A betűsablonok és különlegességek mindig rendelkezésre állnak (nem kell eldobni egy megrendelés teljesítése után), azonban a festékeket vissza kell tenni a zsákba.

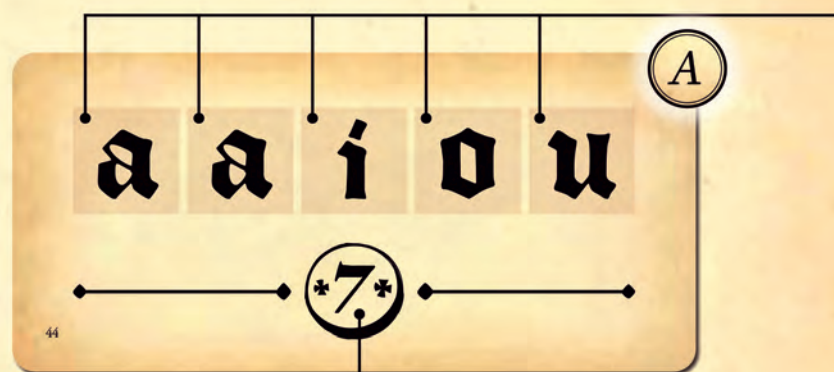
A jobbra lévő ábra mutatja egy megrendelés részleteit. Egy nyomdalapka teljesítésekor a játékos érméket kap; a díszítések teljesítésekor pedig hírnév pontokat. Amennyiben a teljes megrendelés elkészül további jutalomban részesül.



Minden megrendelést egyszerre teljesít a játékos. Ez azt jelenti, hogy egy megrendelés teljesítéséért használt betűsablonokkal vagy megszerzett jutalommal nem lehet ugyanabban a fordulóban egy másik, még el nem készült megrendelést is teljesíteni.

Nyomdalapka

A szükséges betűsablonok



Jutalom a kinyomtatásért (érmék száma)

Díszített nyomdalapka

A szükséges festékek

A szükséges különlegességek és a minimális szintjük



Jutalom a színekért (hírnév pontok száma)

Jutalom a díszítésért (hírnév pontok száma)

További jutalom mindkét megrendelés teljesítéséért (hírnév pontok száma)



A játékosnak a nyomdalapkán lévő követelményeket teljesítenie kell, de a díszített lapkán lévők választhatók. A játékos ezen teljesítheti mindkét követelményt, vagy csak az egyiket, vagy egyiket sem.



Mikor a játékos a megrendelés két lapkáját a nyomdatáblája mellé helyezi, onnantól kezdve ezeket nem lehet szétválasztani. A megrendelés teljesítésekor a lapkákat el kell dobni, akkor is, ha a díszített lapka követelményeit nem teljesítette a játékos. A lépés során a játékos vagy mindegyiket, vagy néhányat vagy egy megrendelést sem teljesít. A nem teljesített megrendelések a nyomdatábla mellett maradnak.



Nyomtatás

A nyomdalapka elkészítéséhez a játékosnak a jelzett betűsablonokat kell a lapkára tennie. A játékos a lapkán jelzett érték számát kapja jutalomként.



A teljesítéskor a betűsablonokat nem kell eldobni, hanem visszakerülnek a játékos készletébe.

A játék előkészítése folyamán minden játékos háromfajta betűsablonot választ, valamint lehetőség van további sablonokat vásárolni. A költség attól függ hány sablonja van a játékosnak. A negyedik sablon négy érmébe, az ötödik öt érmébe kerül és így tovább (lásd táblázat).



Az n-edik típus ára	3	4	5	6	7	8	9	10	11	...
A sablon ára	3	4	5	6	7	8	9	10	11	...

Példa: Annának 3 betűsablonja van: A, I, O. Még két sablon szeretne venni: egy U-t és még egy A-t. Ezért $4+5=9$ érmét kell fizetnie.

A játékosok a forduló során bármikor vásárolhatnak betűsablonot, ez nem számít akciónak. Egy játékos bármennyi sablonot vásárolhat, amíg azt az érméi száma megengedi. A megrendelés teljesítése lépés során egy adott sablon csak egy megrendeléshez használható fel. Hogy ezt jelezzék, a játékosoknak a sablont a lapkára kell helyezniük. A betűk készlete végtelen, amennyiben elfogynak a készletből, bármivel lehet őket helyettesíteni.



*Példa:
Ezen a lapkán a játékosnak egy I, két O és egy U betűt kell felhasználnia, hogy teljesítse. A megrendelés teljesítéséért öt érmét kap.*



Finomítás

A finomításhoz tartozik a színezés és a díszítés. Mindkét rész választható. Teljesítéskor mindkét rész hírnév pontokat ad egymástól függetlenül. Mikor egy játékos hírnévpontokat szerez, a hírnév sávon kell a jelzőkorongot előretolni. Mindkét rész teljesítésekor további jutalomban részesül.

A lapkán jelzett színeket (A) kell letenni a lapkára. A teljesítés után a festékek nem kerülnek a játékoshoz, hanem a zsákba kell őket visszatenni. A festékek száma véges a zsákban: a zsákból elfogyott festéket semmivel nem lehet pótolni, ilyenkor a játékos nem tud olyan festéket húzni.

A díszítéshez (B) a játékosnak a lapkán jelzett szintű vagy annál magasabb szintű különlegességgel kell rendelkeznie, különben a díszítést nem tudja elvégezni.

A különlegességek nem fogynak el, illetve értékük nem csökken a játék folyamán.



Jutalom egy megrendelés teljesítéséért

Ha egy játékos az egész megrendelést teljesíti (a nyomdalapkát és a díszített lapka mindkét követelményét), a lapka alján (C) jelzett további jutalmat is megkaphatja. A jutalom felvétele választható.

A megrendelés teljesítéséért felvehető jutalmak táblázata:

Jutalom	Leírás
 / 	A játékos egy vagy két festéket vehet a zsákból.
 / 	A játékos egy vagy két érmét kap a banktól.
 / 	A játékos két vagy három hírnévpontot kap.
	A játékos választ egy különlegességet és egy szinttel feljebb mozgathatja
	A játékos felvehet egy újabb megrendelést (lásd Megrendelés mint jutalom a 8. oldalon)



Példa: Egy játékos elkölthet 1 piros festéket, hogy két hírnévpontot szerezzen.



Példa: Amennyiben egy játékosnak a betűtervezés és a kötés ikon szerepel a lapkán, és mindkét szintje II-es vagy magasabb szinten van, kap 3 hírnévpontot.

5. FELKÉSZÜLÉS A KÖVETKEZŐ FORDULÓRA

Minden forduló végén (kivéve az utolsót), a következő lépéseket kell végrehajtani:

- A) A főtáblán hiányzó dolgokat fel kell tölteni:
- megrendeléslapok:** képpel felfelé a szükséges számú nyomdalapját és díszített nyomdalapját;
 - festék:** egy-egy festékjelző minden üres helyre.
 - különlegességlapka:** üres helyekre különlegességlapkákat tenni.
 - fogaskerék:** minden üres helyre fogaskereket tenni.



Bármelyik pakli elfogy, újra kell keverni és új paklit képezni.

- A fordulójelzőt eggyel előretolni.
- A támogatósávon lévő játékosjelölő visszakerül a játékoshoz.
- A használt fogaskerék jelölőket el kell távolítani.
- A tervtábláról el kell venni a kockajelölőket.
- A kezdőjátékos jelölőt a következő játékos kapja meg (óramutató járásával megegyező irányban).
- Minden játékos ad egy kockajelölőt annak, aki a fordulóban a kezdő játékos volt.



Így a következő körben az első játékosnak 7 jelölője lesz, a másodiknak 8, a harmadiknak 9, a negyediknek pedig 10.

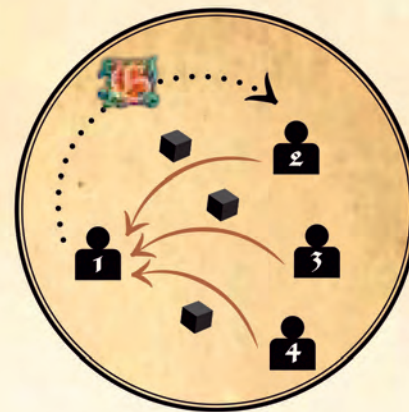
6. A JÁTÉK VÉGE

Hat forduló után fejeződik be a játék, ekkor kell összeszámolni a hírnévpontokat.

A játék során szerzett pontokhoz még a következőket kell hozzáadni:

- Különlegességek**
 - 6 pont minden VI-os szinten lévő különlegességért;
 - 3 pont minden V-ös szinten lévő különlegességért;
 - 1 pont minden IV-es szinten lévő különlegességért;
- Támogatólapok:** 8 pont minden támogatólapkáért;
- Érmék:** 1 pont jár minden 3 érmeért.

A legtöbb hírnévpontot gyűjtő játékos lesz a győztes. Döntetlen esetén a kevesebb betűsablonnal rendelkező nyer. Ha ezután is döntetlen, akkor a kevesebb festékkel rendelkező. Ha ez is egyenlő, akkor nincs nyertes.



Példa a kezdőjátékoslapka továbbadására:
Az első játékosnak (azaz, akinél a kezdőjátékos jelölő van) mindig 7 kockajelölője van, a másodiknak 8, a harmadiknak 9 és a negyediknek 10.

Mikor az elmúlt forduló kezdőjátékosa odaadja a kezdőjátékosjelölőt a tőle balra ülőnek, minden játékostól kap egy-egy kockajelölőt.

Példa:
6 forduló után a játék véget ér. John-nak 84 hírnévpontja van, a nyomdatáblája pedig így néz ki:



A játék végén további 27 hírnévpontot szerez:

- négy érmeért 1 pontot;
- a különlegességeiért 10 pontot;
(6 a betűtípusért + 1 a kötésért + 3 a Színezésért);
- a két támogatólapkáért 16 pontot kap.

John a játék során összesen 111 pontot szedett össze.

Automa

A Tervezés és a Tervek végrehajtása lépéseknél egy képzeletbeli játékos csatlakozik a játékhoz. Az Automa lépésekor véletlenszerűen dob el forrásokat a főtábláról. Segítségével lehetőség van egyjátékos módra, illetve 2 vagy 3 játékos esetén is hozzáadható a játékhoz.

Az Automához szükséges tartozékok:

- Az egyik használaton kívüli tervtábla;
- Hét darab kockajelölő (amennyi az első játékosnak jár);
- Egy használaton kívüli játékosjelölő (a támogatás jutalom megjelöléséhez);
- Automa lapkák (10 tervlapka és négy teljesítéslapka);



A játék előkészítése

A játék előkészítése során az Automa is játékosnak számít, ezért a szokásos szabályok szerint készítsük elő az elemeket:

- Egy **tervtábla**.
- Az Automa kapja az első játékosnak járó jelölőt (D).
- Az (A) ábrán látható módon helyezzük el a jelölőkockákat.
- Kevertjük meg a **4 teljesítéslapkát** (B) és helyezzük képpel lefelé az Automa tervtáblája mellé.
- Kevertjük meg a **10 tervlapkát** (C) és tegyük képpel lefelé hatot az Automa tervtáblája mellé, a többit pedig megtekintés nélkül tegyük vissza a dobozba, ezekre nem lesz szükség.
- A játék előkészítése harmadik lépésében (lásd 4. oldal), eggyel kevesebb megrendelést tegyük a főtábla mellé. Az Automa nem kap megrendeléslapkát.

Játékszabályok

Minden fordulóban, miután a játékosok befejezték a Tervezés akciót, fedjük fel az ábrán (C)-vel jelölt pakli legfelső lapkáját, és ennek megfelelően rendezzük át az Automa jelölőit, amint az a lapkán szerepel. Ezután hajtsák végre a játékszabálynak megfelelően a terveiket, a kockajelölők számának figyelembe vételével. (beleértve az Automáét is, lásd 7. oldal)

Mikor az Automa hajt végre akciót, húzzanak véletlenszerűen az ábrán (B)-vel jelölt egy Automa teljesítéslapkát, hogy tudják az Automa melyik helyről vesz el erőforrást. A lapka száma jelzi az erőforrás helyét (lásd (E)). Amennyiben nincs erőforrás a tábla azon helyén (például mert a játékosok száma miatt üresen maradt, vagy egy játékos már elvette onnan az erőforrást), akkor húzzák fel a következő lapkát. Miután az Automa végrehajtotta az akciót, keverjék meg újra a paklit minden akció előtt, hogy a teljes pakliból történjék a húzás.



Akciók

1. A Megrendelések elvételekor az Automa véletlenszerűen elvesz egy nyomdalapját és egy díszített nyomdalapját. Mindkét lapka helyett húzzanak a játékosok egy teljesítéslapkát.
2. Festék beszerzése akciónál az Automa véletlenszerűen elveszi az összes festéket a lapkán szereplő számnak megfelelő helyről.
3. A különlegességek fejlesztése akciónál az Automa elvesz egy véletlenszerű különlegesség lapkát.
4. A nyomda fejlesztések akciónál az Automa véletlenszerűen elvesz egy fogaskereket.
5. A támogatás akció esetén az Automa elvesz egy támogatáslapkát vagy valamelyik jutalmat. Ha az aktuális körben a tervezéslapka az ábrán **G**-vel jelölt támogatói lapka szerepel, akkor az Automa a bal szélén lévő lapkát veszi el (kivéve az első és második körben, amikor az Automának a jutalmat kell elvennie, lásd 11. oldal). Minden egyéb esetben az Automa a lapkán szereplő számnak megfelelő jutalmat vesz el.



Az Automa nem gyűjti az erőforrásokat, ezért minden festéket vissza kell tenni a zsákba, a többi erőforrást pedig az eldobottak közé kell tenni.

A forduló végén az Automa ugyanúgy továbbadja a jelölőkockát, mint más játékosok, mikor más játékoshoz kerül a kedőjátékos lapka.

1. Amikor az Automa továbbad egy jelölőkockát, abból a sorból kell elvenni, amelyekben a legtöbb szerepel.
2. Amikor az Automa jelölőkockákat kap, tegye azokat egymás után abba a sorba, ahol a legkevesebb kocka az első jelölő elhelyezésének pillanatában.

Ha a legkevesebb jelölőkockát tartalmazó sorok között egyenlőség lép fel, akkor a játékosok használják az ebben a fordulóban használt tervlapkát, hogy feloldják a döntetlent; lásd a részletes szabályokat. A játékosokkal ellentétben az Automa fennhagyja a jelölőket a tábláján, és egyszerűen eltol néhány jelzőt a következő Tervezés fázisakor.

Az Automa lapkájának és jelölőlapkái ikonjainak részletes ismertetése



○>○: ez a jel azt jelenti, hogy a játékosok mozgassák az Automa jelölőkockát az első akcióról a másodikra.

Ha az első akción nincs jelölő, akkor a második akcióról mozgassák vissza az elsőre a jelölőt, ha egyikük sincs jelölő, ne tegyenek semmit.

Egyes lapkákon van min. és max. jelölés:

- min. – az az akciósor, ahol a legkevesebb jelölőkocka van.
- max. – az az akciósor, ahol a legtöbb jelölőkocka van.

Ha a legkevesebb vagy legtöbb jelölőt tartalmazó sorokból több is van, akkor pásztázzák végig lefelé az akciókat, kezdve a lapkán **F**-el jelölt akcióval, haladjanak lefelé addig, amíg az egyik döntetlenben részt vevő akciót el nem érik, ez lesz a nyerő akció. Ha egy akción már szerepel 6 jelölőkocka, oda ne tegyenek több kockát.

Egyedül játszó játékosok a játék során elért pontszámaikkal különböző rangokra tehetnek szert, ahogy az a következő táblázatban látható:



Pont	Rang
< 100	Kezdő diák
101-110	Haladó diák
111-120	Kezdő tanonc
121-130	Haladó tanonc
131-140	Mesterjelölt
141-150	Nyomdamester
> 150	Céhmester

A nyomdászat eredete

Nyugat-Európa a XV. század közepén. Mainz egy teljesen átlagos város volt abban az időben. Jelét sem lehetett látni, hogy ott az egyik legnagyobb technológiai forradalom fog végbe menni, amely csak a XX. század végén, az Internet létrejöttéhez hasonlítható.

Ekkoriban a könyvek kódexként, hajtogatott lapok összekötött formájában léteztek. A funkciójuk ebben a formában ugyanaz volt mint manapság. Azonban ezeket a könyveket még kézzel írták, ha valakinek szüksége volt egy példányra, kézzel kellett másoltatnia. A másolást scriptoriumokban – egyházi vagy világi körökben – végezték, kihegyezett tollszárral és festékkel. Nagyon bonyolult és hosszadalmas munka volt, sok időt vett igénybe, hogy ugyanolyan kiváló minőséget produkáljanak mint az eredeti példány. Ebből adódóan a könyvek exkluzív termékek voltak, amit csak a leggazdagabbak engedhettek meg maguknak. Az információ szójhagyomány útján terjedt. Nem volt hatékony módja az ismeretek terjesztésének, és kevesen tudtak írni-olvasni.

Ebben az időben lép színre Johannes Gutenberg, az aranyműves és drágakőcsiszoló. Ez a mesterember olyan technológiai újítással állt elő, amely egy vagyont hozhatott volna számára. Gutenberg felismerte, hogy az igény a könyvek iránt nagyobb, mint amennyit kézi másolással időigényesen elő tudtak állítani, és emiatt a könyvek ára is az egekben szárnyalt. Olyan módszert eszelt ki, amivel a könyveket gyorsan és hatékonyan lehet előállítani, és a technológia eladásával hatalmas vagyonra tehet szert. Újítása hamarosan megváltoztatta a világot.

Találmánya számos elemből állt. Az első a mozgatható betűkészlet metszése volt. A metszett betűtípus „betűelemeknek” nevezett kis fémtömbökből áll, amelyek mindegyike egy-egy betű vagy más jel kidomborodó, tükrözött formájával van ellátva. A betűmetsző felszerelés lehetővé tette Gutenberg számára, hogy egyforma betűket készítsen, amivel egy lapon ugyanolyan betűket lehetett nyomtatni. A mainzi nyomdász másik találmánya az volt, hogy ezeket a betűelemeket sorvetők segítségével egy oldallá lehetett rendezni, és festékezés után a papírra lehetett nyomni. A harmadik eleme a sajtó megalkotása, amellyel a nyomatot lehetett elkészíteni. Ehhez olajos bázisú festéket használt.

Érdekes módon nem Gutenberg találta fel a betűelemek formáját. Már az ókori Mezopotámiában kőpecsétet használtak agyagtárgyak jelölésére. Nem ő volt az első, aki cserélhető nyomóformát használt a szedéshez – a 11. században egy bizonyos Bi Sheng már megtette ezt Kínában. A mainzi mesterember nem találta fel a sajtót sem – olyan gépeket használt, amelyek már léteztek. Zsenialitása abban állt, hogy mindezeket az elemeket ötvözte, és így egy rendkívül hatékony módszert hozott létre a szövegek sokszorosítására.

A karakterek életrajzai



Iohannes Gutenberg – Johannes Gutenberg

Kétséget kizáróan a leghíresebb nyomdász a történelemben. Furcsa módon a találmánya hírnevet szerzett számára és mégis... csődbe ment. A gyors könyvsokszorosítás ötletéhez csak tőkére volt szüksége, hogy létrehozza a saját műhelyét. Ez okból, 1450-ben hatalmas összeget, 800 aranyforintot kért kölcsön egy másik mainzi aranyművestől, Johann Fusttól (abban az időben egy szakképzett mester évente körülbelül 300 aranyforintot keresett

meg). Fust maga is kölcsönkért, hogy finanszírozza Gutenberg vállalkozását, ami jól mutatta mennyire vonzó volt az új technológia. Gutenberg nemsokára bemutatta élete fő művét – amit ma 42-soros Bibliaként ismerünk –, de az adósságait nem tudta kifizetni (1452-ben újabb 800 aranyforintot kért kölcsön), ezért a nyomdája Fust birtokába került. Gutenberg maga nem gazdagodott meg a találmányából, de elindított egy új iparágat, amely lehetővé tette másoknak, hogy saját vállalkozásba fogjanak.



Petrus Schoyffer – Peter Schöffer

Peter Schöffer annak a Johann Fustnak a fogadott fia volt, akinek Gutenberg csillagászati összegekkel tartozott (két kölcsönből összesen 1600 aranyforinttal), hogy találmányát finanszírozhassa. Fust azzal a feltétellel adott ismét kölcsönt Gutenbergnek, hogy Peter fiát maga mellé veszi tanítványnak. Gutenberg ebbe beleegyezett, és Schöffer Gutenberg nyomdájában kötött ki, hogy kitanulja a mesterséget. Mikor Gutenberg nem tudta kifizetni az adós-

ságait, a hitelező birtokába került a nyomda és társtulajdonossá vált Schöfferrel. Mikor Fust birtokába kerültek a gépek, Peter már tisztában volt a működésükkel. Munkájuk lenyűgöző eredménye volt az 1457-ben és 1459-ben megjelent Mainzi zsoltároskönyv. A három színben nyomtatott könyv volt a bizonyíték arra, hogy Schöffer kiválóan elsajátította a nyomtatás mesterségét.



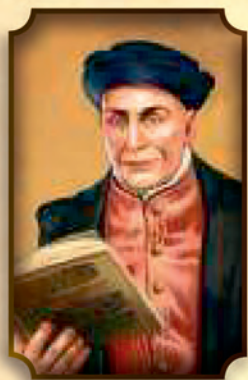
Aldus Manutius – Aldo Manuzio

Aldo Manuzio volt a nyomdászat Steve Jobs-a. Az 1490-es években kezdte karrierjét, és olyan újításokat mutatott be, amelyekből a mai nyomdászat is profitál. Először is változtatott a könyvek méretén. Manuzio előtt a könyvek nagyok és vaskosak voltak. Ezért elhatározta, hogy kisebb formátumban adja ki őket. Egyik leghíresebb munkája – Francesco Colonna *Hypnerotomachia Poliphili* című munkája – hasonló méretben készült, mint a mai A4-es formátumú kiadványok. A kisméretű könyvek lehetővé tették a reneszánsz humanisták számára, hogy utazásaikra magukkal vigyék azokat. Másik nagy újítása a betűszedés terén érvényesült. Az első könyveket gót betűtípussal szedték, amit manapság már nehéz elolvasni, és erősen hasonlított a kézírásra. Aldo olyan betűtípusokat metszett, amelyeket a mai időkben is használunk. Manuzio a humanizmus hatása alá került, ő vállalkozott először arra, hogy görög szövegeket nyomtasson nagy példányszámban, hogy bemutathassa a régi műveket a reneszánsz humanistáknak. Ezek a kiadványok még mai is az ő nevét viselik (*Aldine Press*).



Christophorus Plantinus – Christophe Plantin

Franciaországban született, Párizsban tanult, majd a rövid tanulóévek után Antwerpenbe költözött, ahol 1549-ben könyvkötészetet és könyvesboltot alapított. Neki köszönhetően Antwerpen – Párizs és Velence után – a harmadik legfontosabb nyomdászati központ lett Európában. Plantint a 16. század második felének egyik legkiválóbb nyomdászának tartják, akinek cége nemzetközi hírnévre tett szert. 1575-ben közel 150 embert foglalkoztatott és nyomdája 16 nyomdagéppel rendelkezett. Élete fő műve a *Polyglot Bible* lett, ami a Szentírás kiadása volt héber, latin, görög, arámi és szír nyelven. Több mint 40 ember dolgozott rajta öt éven keresztül (1569–1573). Plantin emblémájaként egy iránytűt tartó kezét választotta, amihez a latin *Labora et constantia* (Munka és állhatatosság) mottót választotta.



Sveboldus Fiol – Schweipolt Fiol

Fiol születésénél fogva frank származású volt, de krakkóinak tartotta magát. Reneszánsz ember, sokféle foglalkozással, nemcsak arany-szálakkal átszőtt liturgikus ruhákat hímzett, de érdeklődött a bányászat iránt – feltalált egy gépet, amivel bányákat lehetett lecsapolni. Később a nyomdászati vállalkozásba fogott, mivel úgy gondolta, jövedelmezőbb mint a hímzés. Kelet-Európa sokkal tartozik neki a nyomdászat terén. Abban az időben a lengyel

nyomdászok nem metszettek saját betűket, hanem Nyugat-Európából vásárolták. Mindössze négy évtizeddel Gutenberg találmánya után, Fiol elhatározta, hogy olyan betűkészlettel fog dolgozni, amit még soha, sehol nem használtak. Ebből a célból felvette a braunschweigi betűmetszőt, Rudolf Borsdorft, és azzal bízta meg, hogy metsze ki a világ első cirill betűkészletét, ami egyben Lengyelország első betűkészlete is volt. A kettejük között létrejött szerződés szerint Fiol kizárólagos jogokat kapott Borsdorf munkájára. Csakúgy mint Gutenberg, Fiol sem gazdagodott meg újításából. Az Inkvizíció elkobozta az által nyomtatott könyveket. Fiolt ugyan felmentették, de sosem tért vissza a nyomdászat mesterségéhez.



Helena Ungler – Helena Ungler

Helena Ungler nő volt és nyomdász, valamint... özvegy. Egy krakkói nyomdászhoz, Florian Unglerhez ment feleségül. 1536-ban férje halála után folytatta annak mesterségét. A gyakorlatban a munkát képzett tanítványok felügyelték. A Florian halála utáni öt évben a könyveket üzleti megfontolásból még férje nevében adta ki, azonban 1541-től Helena a könyveket Ungler özvegye néven jelentette meg. Összességében 129 cím készült el, amely

eknek több mint a fele teológiai könyvekből állt. Utolsó munkája Marcin Bielski *Az egész világ története* című műve volt. Ambiciózus vállalkozás volt, amely az emberiség történetét dolgozta fel a világ teremtésétől kezdve a szerző koráig. A könyv igencsak eltért a mai történelemkönyvektől: az Ó- és Újtestamentum történeteit gyűjtötte egybe, valamint történeti tényeket, apokrif iratokat, tündérmeséket, legendákat és sok minden mást tartalmazott.



Carola Guillard – Charlotte Guillard

A párizsi Soleil d'Or nyomdában dolgozott 1502-től 1557-ig. Egyike volt azon kevés nőknek a 16. században, akik a nyomdászatban saját nevüket adták munkáikhoz. Azokban az időkben egy nő akkor vezethetett nyomdát, ha... megözvegyült. A céhes szabályzat ugyanis nem engedte meg, hogy nők saját vállalkozásba fogjanak. Egyetlen kivétel volt ez alól, ha valakinek meghalt a férje, ekkor a feleség engedélyt kapott a vállalkozás folytatására.

Férje, Berthold Rembolt halála után 1519 és 1520 között vezette a nyomdát. Két év özvegyesség után újra férjhez ment egy könyvkereskedő és nyomdászhoz, Claude Chevallonhoz. 1537-ben ismét megözvegyült és újra a vállalkozás vezetője lett Madame Chevallon néven. És micsoda cég volt: négy vagy öt nyomdagéppel és 12–25 alkalmazottal működött. Charlotte könyveit gyönyörűnek tartották, mivel nagyon odafigyelt az apró részletekre is.



Godofredus Torinus – Geoffroy Tory

Párizsi nyomdája kimagaslott a többi közül. Sok más között megjelentette az *Órák könyve* díszített kiadását, ami abban az időben népszerű imakönyv volt. Munkái gazdagon díszítettek voltak, sok illusztrációval és fametszettel. Tory nagy figyelmet fordított a tipográfiára is. 1529-ben kiadta a *Champ Fleury*-t (teljes címén: *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 et Visage humain.), amelyben a római ábécé betűinek szerkezete és az emberi test arányosságai közötti kapcsolatot elemezte ki. A *Champ Fleury* jellegzetes illusztrációi a következőképpen néztek ki: a nagy antikva betűket négyzetekre és körökre helyezték, gyakran más geometrikus formákkal a háttérben. Tory eltávolodott a kézírás imitáló betűtípusoktól: elmozdította a tipográfiát a kalligrafikus stílusoktól a formatervezett stílusok felé.



Gulielmus Caxton – William Caxton

Író, kereskedő és diplomata. Az első angol nyomdász aki a mesterséget a kölni tartózkodása alatt tanulta ki (1470–1472). Két évvel később Bruge-ben hozott létre műhelyt, ahol lefordította és kiadta a *Recuyell of the Histories of Troye* című művet. További egy vagy két könyvet jelentetett meg, ezután visszatért Angliába, ahol a Londonhoz közeli Westminsterben megalapította a Brit-szigetek legelső nyomdáját. Többnyire saját anyanyelvén adta

ki a könyveket, ami abban az időben rendkívül szokatlan gyakorlat volt. Erre megvolt az oka: latin nyelven kiadni könyveket egyet jelentett a nagy európai nyomdákkal való versengéssel, angol nyelven viszont megtalálta a piaci rést. Az első, amit megjelentetett Chaucer *Canterbury mesék* című műve volt. Ő adta ki először Ovidius *Metamorfózisát*. Caxton nagy hatással volt az angol irodalomra.



Hieronymus Vietor – Hieronymus Vietor

Egy művelt humanista, aki a krakkói egyetemen végzett. Első nyomdáját 1510-ben, Bécsben alapította. Hét évvel később visszatért Krakkóba, ahol 1518-tól 1546-ig vezette nyomdáját. A bécsi nyomdát testvére Benedykt, majd később fia, Florian irányította. Az által kiadott munkákban a tipográfiai szabályokat gondosan betartotta. A lengyel kultúra sokat köszönhet neki. A nyomtatás korai időszakában főleg latinul jelentek meg a köny-

vek, mint a nemzetközileg leggyakrabban használt közvetítő nyelv. A lengyel nyelven megjelentetett könyvek nagyban hozzájárultak a lengyel irodalom fejlődéséhez. A latin és lengyel nyelv mellett németül, görögül (először Lengyelországban), és magyarul (a világon elsőként) is nyomtatott könyveket. 1522-ben megjelentette Baltazar Opec *Jézus Krisztus élete* című munkáját, ami a mai napig az egyik legrégebbi teljesen fennmaradt lengyel nyelvű könyv (Lublina Biernat *A lélek Paradicsoma* című műve régebbi, de csak töredékek maradtak meg).



A fogaskeréken lévő jutalmak

Jel

A jutalom leírása



A játékos kicserélhet egy nála lévő festéket egy másik, a zsákban lévő festékre.



A játékos kicserélhet egy nála lévő betűsablon egy, a közös készletben lévőre.



A játékos a különlegesség sávon a legalacsonyabb szinten lévő kockajelölőjét előretolhatja eggyel. Ha több is azonos szinten van, akkor szabadon választhat közülük.



A játékos a forduló számának megfelelő hírnévpontot szerez (1-6).



A játékos felvehet egy megrendelést (lásd 8. oldal)



A játékos eldob egy betűsablon, helyette vagy három hírnévpontot kap, vagy 5 érmét.



A játékos két hírnévpontot kap minden éppen befejezett megrendelésért, amelyekben a játékos egy vagy több olyan festéket használ a díszítésért, ami az ábrán szerepel. Amennyiben a megrendeléshez több hasonló színű festék kell, a megrendelés továbbra is 2 pontot ad és nincs további jutalom.



A játékos az ábrán jelzett színű festéket kap a zsákból.



A játékos az ábrán jelzett színű festéket tegye a zsákba, cserébe két másikat vehet ki.
A játékos ugyanazt a szint is visszaveheti amit betett.



A játékos két hírnévpontot kap minden éppen befejezett megrendelésért, amelyekben az ábrán jelzett betűsablon van. Ha a megrendelésen egynél több ugyanilyen sablon van, a játékos csak 2 pontot kap és nincs további jutalom.



A játékos az ábrán jelzett betűsablon veheti meg 3 érmével kevesebért.



A játékos 2 hírnévpontot kap minden éppen befejezett megrendelésért, amelyekben az ábrán jelzett különlegességet teljesítette.



A játékos az ábrán jelzett különlegességet eggyel feljebb tolhatja a sávon.

A karakterlapkák speciális képességei



Johannes Gutenberg – Johannes Gutenberg
Miután a játékosok felfedték a táblájukon a tervezett akcióikat – de mielőtt ezekbe belekezdenének – a lapka tulajdonosa az egyik akciójelzőjét áthelyezheti máshova.



Aldus Manutius – Aldo Manuzio
Amennyiben a játékos két vagy több megrendelést teljesít, az egyik megrendelésen nem kell figyelembe vennie egy feltüntetett betűsablont.



Petrus Schoyffer – Peter Schöffer
A lapka tulajdonosa egy fordulóban kétszer használhatja fel az egyik fogaskerék aktív szektorát. A játékos azonban ugyanúgy csak három fogaskerék-akciót hajthat végre egy fordulóban.



Christophorus Plantinus – Christophe Plantin
Egy fordulóban egyszer a játékos megcserélheti a különlegességsávon két jelölőjét. (Fontos: ez nem ideiglenes hatás.)



Sveboldus Fiol – Schweipolt Fiol
Ha a játékos a díszített lapka egyik követelményét teljesíti csak (szín vagy díszítés), akkor is megkapja az egész megrendelés teljesítéséért kapható jutalmat.



Carola Guillard – Charlotte Guillard
A játékoslapka kiválasztásakor a játékos azonnal húzhat 4 fogaskereket, kettőt kiválaszthat és fel is teheti a nyomdatáblájára.



Helena Ungler – Helena Ungler
A játékoslapka kiválasztásakor a játékos a különlegességsávon az egyik jelölőjét az I-es szintre, míg egy másikat a II-es szintre teheti, ezután a jutalomjelölőjét mozgassa a II-es szintre és vegye fel az érte járó jutalmat (festék).



Godofredus Torinus – Geoffroy Tory
Minden forduló végén, ha a játékos minden nála lévő festéket fel tud használni az éppen futó megrendeléseire, azonnal 3 hírnévpontot kap. Ezt az akciót nem csak egy megrendeléshez lehet használni, hanem a későbbi fordulóknak is megrendelésekhez is.



Gulielmus Caxton – William Caxton
A játékoslapka kiválasztásakor a játékos megkapja a két nagy William Caxton jelölőt. Minden forduló kezdetekor választhat egy szintet, amellyel a játékos a forduló során bármely más szintet helyettesíthet. A kiválasztott szint a játékos tegye a lapka mellé emlékeztetőül.



Hieronymus Vietor – Hieronymus Vietor
A játék végén a játékos a megmaradt érték után járó hírnévpontjait megduplázzhatja.
Azaz amennyiben 5 érmevel végez, normál esetben 1 pontot kapna, de a lapka miatt 2 pontot kap.





Game designers: Katarzyna Cioch, Wojciech Wiśniewski
Illustrator: Rafał Szłapa
Graphic design: Małgorzata Parczewska
Graphic assistance: Michał Moskalewicz
Production assistance: Bartłomiej Napieraj
Historical research and rulebook layout: Mateusz Czekala
Editing: Krzysztof Jurzysta, Aleksander Redwan, Joanna Wójtowicz
English translation: Russ Williams

From the authors

The authors would especially like to thank Johannes Gutenberg for his inspiration; Mateusz Czekala for his committed support and fact-checking; Mikołaj Cioch and Tomasz Cioch for their constant support; the test groups PortoTypy, Pamper, Tabletop Simulator test group, and all the testers for their time and valuable professional comments.

PORTOTYPY



Dear customer, Our games are packed with great care. However, if any pieces are missing (for which we apologize in advance), please email us at service@granna.pl.

Include your name and address (street address, city, postal code) and write what game component is missing.

If you would like to subscribe to our email newsletter, please email your request with your email address and your personal informations to service@granna.pl.

Visit us at: www.facebook.com/grannagry

© 2021 Granna All rights reserved Made in Poland



TESTERS

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 Czekaiński
 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 Przeszlak

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

00393/3 UK

GRANNA
 EXPERT