



Katarzyna Cioch

Mojciech Wiśniewski

Kafal Szlapa



G

utenberg

Traduzione
amatoriale
di Giuseppe
Vigliarolo
@dylan600



GRANNA

EXPERT

Sommario

Preparazione del gioco • 4

Sequenza di gioco • 6

1. Girare gli ingranaggi • 6

2. Progetto • 7

3. Esegui il progetto • 8

a. Prendere ordini • 8

b. Prendere gli inchiostri • 8

c. Sviluppare specializzazioni • 9

d. Migliora le tipografie • 10

e. Mecenatismo • 11

4. Evadi gli ordini • 12

Ordini • 12

Stampa • 13

Perfezionamenti • 14

5. Prepara il prossimo round • 15

6. Fine partita • 15

Automa • 16

L'origine della stampa • 18

Biografie dei personaggi • 19

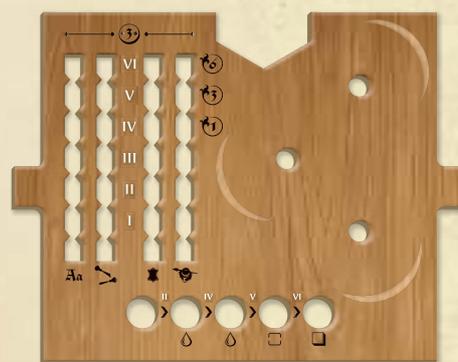
Ricompense equipaggiamento • 22

Personaggi - Regole speciali • 23

Lista dei Componenti



Tabellone doppia faccia



4 plance tipografia



4 plancia iniziativa



4 screens



10 tessere personaggio



I consigli del maestro

Johannes Gutenberg, come inventore e pioniere della stampa, era molto ben informato. Suggerimenti pratici per i giocatori appaiono nelle caselle contrassegnate con la sua immagine.



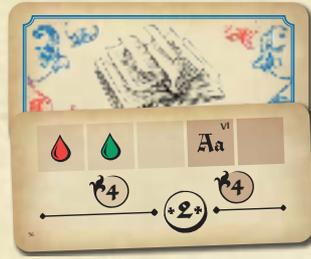
Manicola

Nei manoscritti medievali, manicules (lat. manicula - "piccola mano") erano frequenti. Sono comparsi dai manoscritti fino ai primi testi stampati. Indicano luoghi importanti in un testo. In questo manuale si usa manicule per indicare regole particolarmente importanti.

100 carte ordine:



50 carte da stampa
(retro bianco e
nero)



50 carte
perfezionamento
(retro colorato)



10 Carte speciali



40 blocchi di lettere in legno 3D

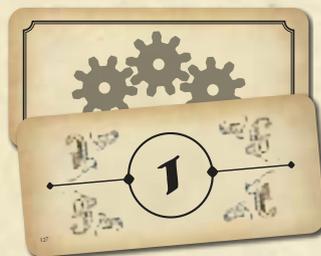


Segnalino primo
giocatore

14 Carte automa:



10 Carte pianificazione



4 carte esecuzione



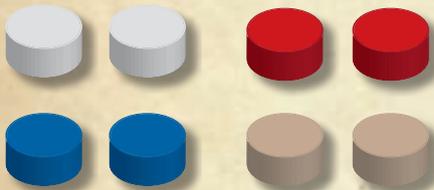
16 carte patronato



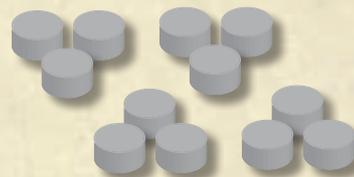
8 gettoni di ricambio
(2 di ogni tipo)



2 Segnalini di
William
Caxton



8 segnalini lettere
(2 in ciascuno dei 4 colori del
giocatore)



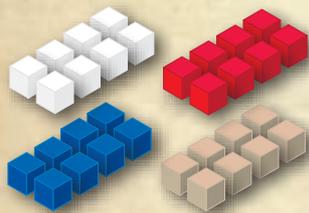
12 cilindri grigi (usati
come assali dentati)



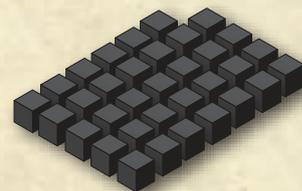
32 ingranaggi



48 segnalini
inchiostro:
12 blue
12 verdi
12 oro
12 rossi



32 segnalini giocatore
(8 in ciascuno dei 4 colori del
giocatore)



34 segnalini iniziativa



Segnalino turno corrente



57 guilders:
15 di valore 5
12 di valore 2
30 di valore 1



sacchetto

Gli articoli possono differire da quelli mostrati.

Preparazione della partita

1. Posiziona il **tabellone** principale al centro del tavolo, con il lato corretto verso l'alto per il numero di giocatori.



Usa gli spazi con il simbolo solo  quando si gioca in 4 giocatori.
Quando giochi in 2 giocatori, usa il lato del tabellone contrassegnato: 

2. Mescola entrambi i mazzi carte ordine (carte stampa e carte perfezionamento) separatamente, quindi posiziona ciascun mazzo a faccia in giù accanto al tabellone. Lascia spazio per ogni mazzo per la propria pila degli scarti.

3. Con 2/3/4 giocatori, pescate 6/8/10 carte stampa e 6/8/10 carte perfezionamento e piazzatele scoperte accanto al tabellone principale. I giocatori ne selezioneranno diversi in seguito durante la preparazione (nel passaggio 16), quindi questo spazio del tavolo sarà occupato solo temporaneamente durante la preparazione.

4. Per ogni spazio di stampa e perfezionamento sul tabellone principale, pesca e posiziona una carta casuale di quel tipo a faccia in su nello spazio.

5. Metti tutti i gettoni inchiostro nella sacchetto. Per ogni spazio inchiostro sul tabellone principale, pesca e posiziona da sinistra a destra un segnalino inchiostro sullo spazio. Posiziona il sacchetto con i gettoni inchiostro rimanenti accanto al tabellone.



I segnalini inchiostro sono limitati; ce ne sono 12 di ogni colore. Un giocatore non può prendere un colore dal sacchetto se il sacchetto non ne ha alcuno di quel colore. I giocatori possono controllare il contenuto della borsa in qualsiasi momento.

6. Mischia le **carte speciali**, poi mettile a faccia in giù in un mazzo vicino al tabellone. Lascia spazio accanto al mazzo per la sua pila degli scarti.
7. Per ogni spazio speciale sul tabellone principale, pesca e posiziona una **carta speciale** a faccia in su sullo spazio.
8. Mescola e posiziona gli **ingranaggi** a faccia in giù in una pila accanto al tabellone principale.



In una partita a 2 giocatori, rimetti nella scatola gli ingranaggi con le linee bianche tra i settori (non verranno utilizzati); utilizzare solo gli ingranaggi con le linee grigie.

9. Per ogni spazio equipaggiamento sul tabellone principale, pesca e posiziona un equipaggiamento a faccia in su sullo spazio.
10. Mescolate le **carte patronato** e piazzatene una scoperta su ogni spazio patronato sul tabellone principale. Riponete le rimanenti carte patronato nella scatola.
11. Posiziona il **segnalino round** sul primo spazio del tracciato round.

12. Posiziona i guilders e i caratteri dove tutti i giocatori possono raggiungerli.



Guilders e ricambi sono illimitati. In caso di esaurimento, i giocatori possono improvvisare secondo necessità, ad es. utilizzando come sostituti i gettoni ricambi di riserva inclusi nel gioco.

13. Ogni giocatore dice quale libro ha letto più di recente; chi ha il libro più grosso sarà il primo giocatore e riceverà il gettone primo giocatore. I giocatori si alterneranno quindi in senso orario.



Questa illustrazione mostra un esempio di preparazione di partita per 3 giocatori.





14. Ogni giocatore sceglie il proprio colore e prende:

- una **plancia tipografia**
- una **plancia iniziativa**
- uno **screen**
- una serie di **segnalini iniziativa** secondo questa tabella:
- 3 **cilindri grigi per ingranaggi** per macchina da stampa, che si inseriscono nei 3 fori corrispondenti sulla loro plancia tipografia.
- 8 **segnalini giocatore** nel colore scelto. 1 segnalino giocatore va nello spazio più basso di ciascuna dei 4 tracciati specializzazione sulla tipografia ($f1$). I restanti 4 segnalini vanno accanto alla loro tipografia ($f2$).
- 2 **dischi giocatore** nel colore scelto. Uno va sullo "0" del tracciato fama sul tabellone principale ($g1$), e uno va nello spazio più a sinistra del tracciato ricompensa ($g2$) sulla plancia tipografia.
- 10 **guilders** dalla banca.

Numero di segnalini iniziativa:

primo giocatore	7	secondo giocatore	8
terzo giocatore	9	quarto giocatore	10

15. Ogni giocatore pesca 2 tessere personaggio casuali, poi ne sceglie una da tenere e rimette l'altra nella scatola.

I giocatori dovrebbero leggere ad alta voce le regole speciali di ogni personaggio scelto. Durante le tue prime partite, ti suggeriamo di giocare a una versione più semplice del gioco senza personaggi, saltando questo passaggio di selezione del personaggio.

16. Partendo dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore sceglie un ordine dalle carte scoperte preparate al punto (3), ovvero una carta stampa e una carta perfezionamento dal tavolo; un giocatore può combinare liberamente qualsiasi carta stampa con qualsiasi carta perfezionamento per effettuare un ordine. Quindi in ordine inverso, partendo dall'ultimo giocatore (a destra del primo giocatore) e proseguendo in senso antiorario, ogni giocatore seleziona un secondo ordine (stampa+perfezionamento). Rimetti le 4 carte non selezionate nelle loro pile degli scarti.

Un ordine è sempre un paio di carte: una stampa + un perfezionamento. Un ordine selezionato va in uno slot libero accanto alla tipografia del giocatore. Ogni coppia di ordini è collegata in modo permanente: i giocatori non possono mai scambiare le singole carte tra gli ordini.

17. Ogni giocatore sceglie 3 tipi di blocchi di legno e li inserisce nella propria riserva

È meglio scegliere prima i tipi che aiutano a soddisfare questi primi ordini.

Flusso di Gioco

La tecnologia di stampa ha consentito la diffusione di conoscenze, pensieri e idee. Per questo motivo, l'invenzione della stampa è considerata uno degli eventi globali cruciali che determinò la fine del Medioevo. A livello locale, artigiani di talento e imprenditori efficienti hanno una grande opportunità per sviluppare un'attività redditizia. La domanda di libri è in crescita, la concorrenza è ancora poca e il potenziale di sviluppo è illimitato...

Gutenberg è un gioco da tavolo per 1-4 giocatori che assumono il ruolo di pionieri della stampa. Durante il gioco, acquisiranno ed evaderanno ordini per volumi di valore, svilupperanno le loro specializzazioni, miglioreranno le loro tipografie e otterranno il sostegno di un potente mecenate. Attraverso queste azioni, i giocatori guadagneranno punti fama, che determineranno il vincitore.

Il gioco dura 6 round.

Ogni round ha i seguenti passaggi in ordine:

1. Girare gli ingranaggi
2. Progetto
3. Esegui i progetti:
 - a) Prendi gli ordini;
 - b) Prendi gli inchiostri;
 - c) sviluppa le specializzazioni;
 - d) migliorare le tipografie;
 - e) mecenatismo.
4. Evadi gli Ordini
5. Prepara il prossimo Round

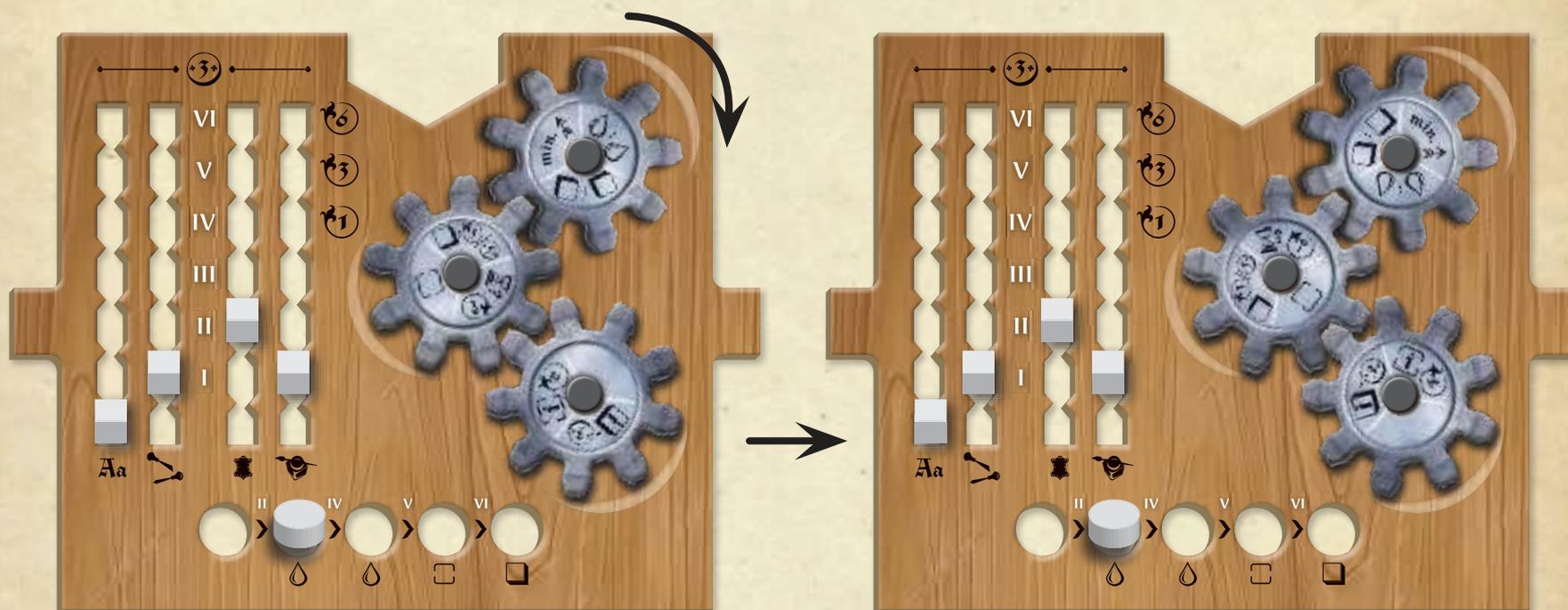


1. GIRARE GLI INGRANAGGI

Ogni giocatore **deve girare l'ingranaggio più alto** sulla propria plancia tipografia in senso orario di un settore. Gireranno anche gli altri ingranaggi collegati. Nel primo round, salta questo passaggio.



Gli ingranaggi presi durante l'azione **Migliorare le Tipografie** sono un importante elemento strategico. Vale la pena pianificare il posizionamento dell'equipaggiamento tenendo presente i turni di gioco futuri.

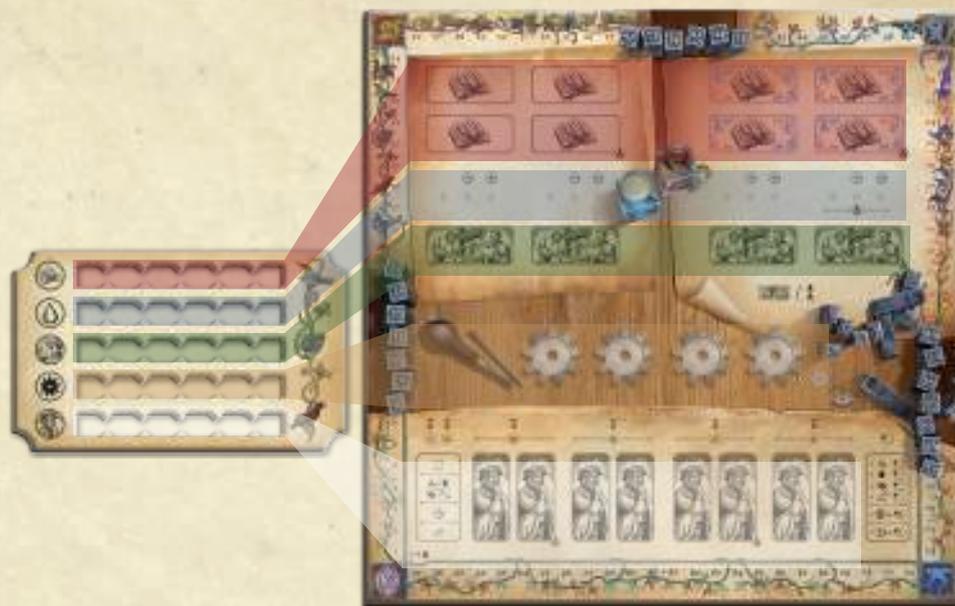


2. PROGETTO

I giocatori pianificano le proprie azioni per il round in corso. Ogni giocatore nasconde la propria plancia iniziativa e i propri segnalini iniziativa dietro il proprio schermo. Allocano simultaneamente i loro segnalini tra le 5 azioni. I segnalini vanno gli slot vuoti (da sinistra a destra) sulla riga dell'azione desiderata. Una riga può avere al massimo 6 segnalini.

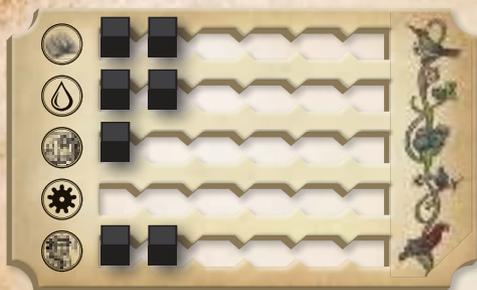
Quando tutti i giocatori sono pronti, rimuovono i loro schermi per rivelare i loro piani.

Le azioni vengono risolte in sequenza, dall'alto verso il basso. La sequenza sulle plance iniziativa corrisponde alla sequenza sul tabellone principale. Per ogni azione, il numero di segnalini di ciascun giocatore determina l'ordine di turno per quell'azione: i giocatori eseguono una determinata azione in ordine dal giocatore con il maggior numero di segnalini su quell'azione al giocatore con il minor numero di segnalini. I pareggi tra i segnalini vengono risolti in base all'ordine di turno.

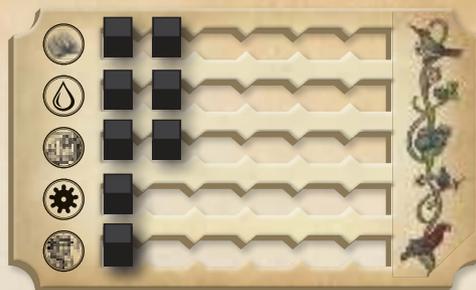


Per ogni azione, è vantaggioso giocare per primi, poiché più opzioni sono disponibili prima. Un giocatore deve avere almeno un segnalino su una data azione per fare quell'azione. Fare un'azione è facoltativo, indipendentemente da quanti segnalini un giocatore ha piazzato su quell'azione.

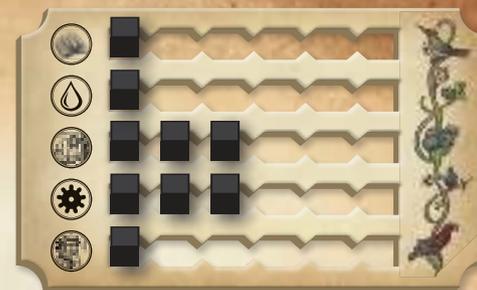
Esempio che mostra l'ordine di turno per le azioni:



Anna è la prima giocatrice (ha 7 segnalini iniziativa)



Tom (ha 8 segnalini iniziativa)



Kate (ha 9 segnalini iniziativa)

Ordine di turno per eseguire ogni azione:

Azione	Primo	Secondo	Terzo
Prendere ordini	Anna	Tom	Kate
Prendi gli inchiostri	Anna	Tom	Kate
Sviluppare specializzazioni	Kate	Tom	Anna
Migliora le tipografie	Kate	Tom	
Mecenatismo	Anna	Tom	Kate

Prendere ordini: Anna e Tom hanno entrambi 2 segnalini sulla prima azione, mentre Kate ne ha solo 1. Quindi Kate è terza. Dal momento che Anna e Tom sono in parità nei segnalini, Anna va per prima, perché l'ordine di turno nel round rompe i pareggi nei segnalini.

Allo stesso modo per la seconda azione (**Prendere gli inchiostri**).

Sviluppare specializzazioni: Kate ha il maggior numero di segnalini (3), quindi inizia per prima questa azione. Tom è secondo con 2 segnalini e Anna è terza con solo 1 segnalino.

Migliorare le tipografie: Kate ha di nuovo il maggior numero di segnalini, quindi va per prima e Tom è il secondo. Anna non ha messo segnalini su questa azione, quindi non può fare questa azione.

Mecenatismo: l'azione Mecenatismo verrà eseguita per prima da Anna. Il prossimo sarà Tom, perché è il prossimo giocatore in senso orario.

3. ESEGUI PIANI

Per ogni azione, i giocatori eseguono quell'azione nell'ordine determinato da come hanno pianificato sulle loro plance iniziativa.

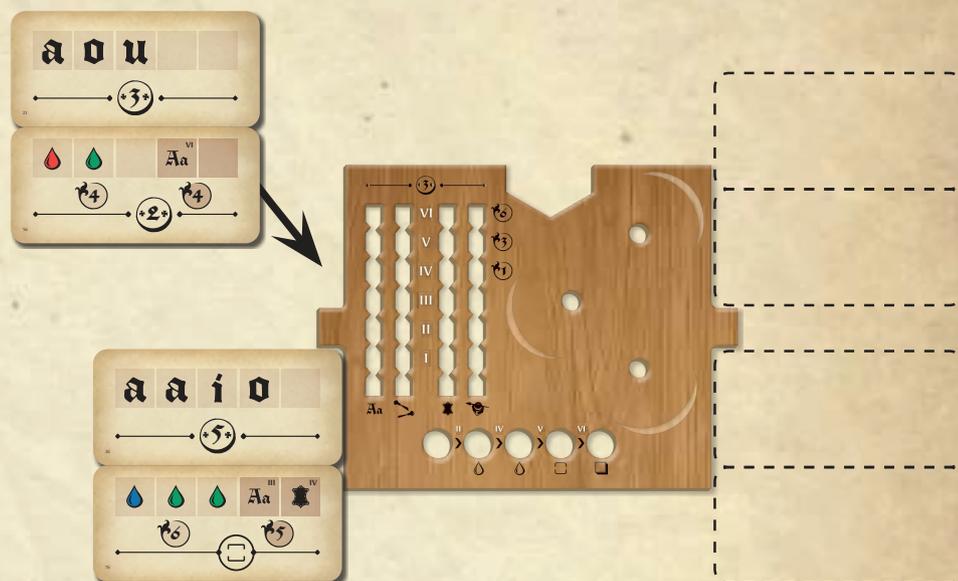
a. Prendere Ordini

Ogni giocatore che agisce può scegliere una carta stampa e una carta perfezionamento dal tabellone principale, creando un ordine, quindi piazza questo ordine in uno spazio libero accanto alla propria tipografia. Le 2 carte di un ordine non possono essere separate in seguito. Un giocatore può tenere al massimo 4 ordini alla volta. Un giocatore con 4 ordini può prendere un altro ordine, ma deve scartarne uno dei 4 che ha per creare uno spazio libero.

Dopo che i giocatori hanno finito con questa azione, scarta tutte le carte stampa e perfezionamento rimanenti dal tabellone principale nelle loro pile degli scarti.

Ordine come ricompensa

È anche possibile ottenere un ordine come premio (opzionale), ad es. per aver evaso un ordine, da uno spazio ingranaggio attivo, per aver sviluppato una specializzazione o da un'azione di Patronato. Il simbolo indica tale ricompensa. In questo caso, il giocatore pesca 2 carte stampa e 2 carte perfezionamento dai propri mazzi, quindi ne sceglie una di ciascun tipo per creare un ordine, quindi la colloca in uno slot vuoto accanto alla propria tipografia. Le carte non scelte vengono scartate. Un giocatore che non è soddisfatto delle 4 carte pescate può pagare 2 guilders per pescare 2 carte aggiuntive, il che può essere 2 carte stampa, o 2 carte perfezionamento, o una di ogni tipo. Un giocatore può farlo ripetutamente finché può permetterselo.



b. Prendere gli inchiostri

Ogni giocatore che agisce può selezionare un set di 3 inchiostri dal tabellone principale e prendere 1, 2 o tutti e 3 gli inchiostri da quel set. Il primo inchiostro (più a sinistra) in un set è gratuito; il secondo (al centro) costa 1 guilder; il terzo (più a destra) costa 2 guilders. Gli inchiostri nel set selezionato devono essere presi da sinistra a destra. Per esempio, un giocatore non può prendere il terzo inchiostro lasciando il primo (che è gratuito) o il secondo (che costa 1 guilder). Un giocatore può scegliere un set che è stato parzialmente preso da un giocatore precedente, ma i costi rimangono gli stessi (1 o 2 guilders per il secondo o il terzo inchiostro). Un giocatore mette i suoi inchiostri accanto alla plancia Tipografia.

Dopo che i giocatori hanno finito con questa azione, rimetti nel sacchetto gli inchiostri rimasti sul tabellone.



Esempio:

John è l'ultimo giocatore a prendere gli inchiostri. Ci sono 3 set di inchiostri rimanenti. John sceglie il set più a destra, dal quale un giocatore precedente ha già preso il primo inchiostro gratuitamente.

John prende gli inchiostri blu e oro, pagando 1+2=3 guilders. John vuole questi colori per soddisfare un ordine.



c. Sviluppare specializzazioni

I giocatori che scelgono questa azione possono scegliere una carta specializzazione dal tabellone principale. Una carta può essere utilizzata in due modi:

A spostare in alto i segnalini specializzazione indicati (un livello per ciascuno dei simboli specializzazione sulla carta)

o

B sposta qualsiasi altro segnalino specializzazione di 1 livello in su.



Dopo che i giocatori hanno finito con questa azione, scarta tutte le carte specializzazione rimaste sul tabellone.

I giocatori muovono i loro segnalini sui tracciati specializzazione (C) sulla plancia copisteria. La prima volta che un giocatore raggiunge un livello segnato (II, IV, V, VI) su qualsiasi tracciato specializzazione, il giocatore fa avanzare il proprio disco sul tracciato ricompensa (D) nello spazio successivo e prende la ricompensa indicata.



Raggiungere lo stesso livello di ricompensa in un'altra specializzazione non dà al giocatore alcuna ricompensa aggiuntiva.



Il livello VI è il massimo per ogni specializzazione. Se un giocatore sviluppa una specializzazione che è già al livello VI, il giocatore non sposta ulteriormente il segnalino, ma guadagna 3 guilders.



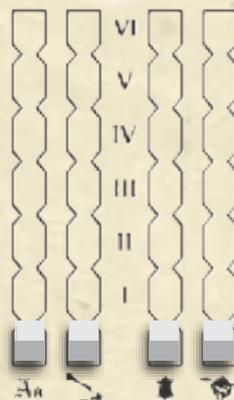
A



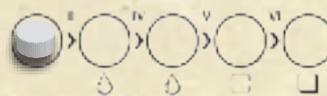
B



C



D



Specializzazioni:

Aa Impaginazione

Taglio del legno

Legatura

Illuminazione



Ricompense per il raggiungimento dei livelli specializzazione:

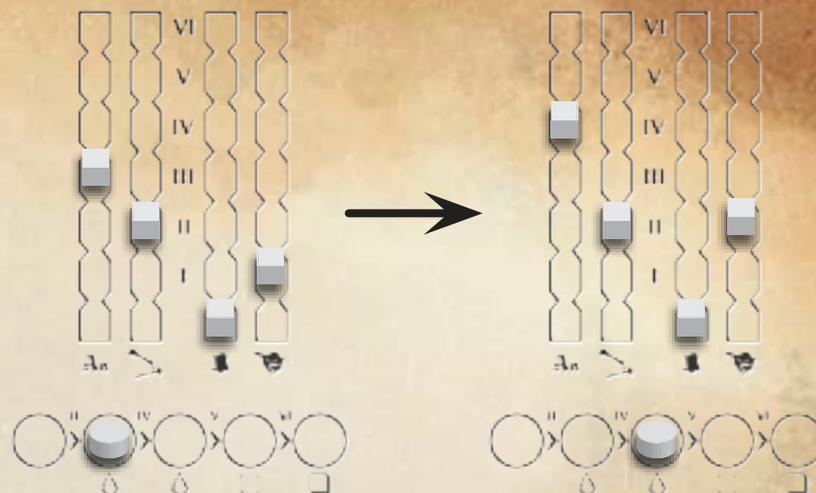
Icona	Ricompensa
	Il giocatore prende 1 inchiostro a sua scelta dal sacchetto.
	Il giocatore prende 1 nuovo ordine (vedi Ordine come ricompensa, pag. 8).
	Il giocatore prende 1 carattere a sua scelta gratuitamente.

Esempio:

John prende una carta specializzazione con 1 icona per l'impaginazione (Aa) e 1 icona per l'illuminazione (🖋️). Aumenta la sua impaginazione e illuminazione di 1 livello ciascuno. Avrebbe potuto invece scegliere di far avanzare ogni singola specializzazione di 1 livello.

La sua impaginazione ha raggiunto il livello IV, quindi John sposta il suo segnalino ricompensa nello spazio successivo e prende un inchiostro a sua scelta dal sacchetto.

La sua illuminazione ha raggiunto il livello II, ma ciò non ha alcun effetto perché ha già ricevuto la sua ricompensa di livello II in precedenza.





d. Migliora la tipografia

Gli ingranaggi nei meccanismi della tipografia consentono ai giocatori di ricevere ricompense aggiuntive o migliorare un'azione in corso.

I giocatori che scelgono questa azione possono prendere un equipaggiamento dal tabellone principale e installarlo nella loro tipografia (A). Gli ingranaggi sono installati sui cilindri grigi sulla plancia della tipografia, a partire dallo spazio degli ingranaggi più in alto. Ogni ingranaggio successivo deve toccare l'ingranaggio precedentemente installato e devono essere correttamente ingranati. Quando aggiungi un nuovo ingranaggio, assicurati che esattamente uno dei suoi 3 settori sia allineato con il segno del settore attivo di quell'ingranaggio sulla plancia (C).

Invece di prendere un ingranaggio dal tabellone principale, un giocatore può disinstallare un ingranaggio dal proprio meccanismo, ruotarlo a piacimento e reinstallarlo. (B).

Una tipografia può avere al massimo 3 ingranaggi. Un giocatore con 3 ingranaggi può prenderne un altro, ma deve scartare uno degli ingranaggi installati per fare spazio al nuovo equipaggiamento.

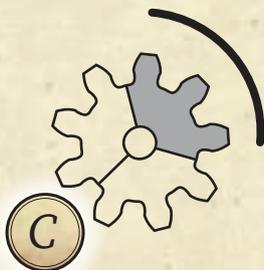
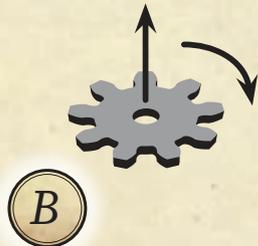


Se un giocatore ha usato un ingranaggio in questo round, quell'ingranaggio non può essere scartato in questo round.

Ogni ingranaggio ha 3 settori con ricompense. Sono attivi solo i settori dell'ingranaggio accanto alle mezzelune ombreggiate sulla plancia copisteria (C). Il settore attivo di un ingranaggio ha una ricompensa che un giocatore può ottenere in qualsiasi momento. Per ottenere la ricompensa di un ingranaggio, il giocatore mette uno dei suoi segnalini giocatore inutilizzati nel settore attivato. Un ingranaggio può dare la sua ricompensa solo una volta per round. Un giocatore può piazzare fino a 3 segnalini (1 su ciascuna delle 3 marce) per round. Una descrizione dettagliata dei simboli di ricompensa sugli ingranaggi è a pagina 22. Il giocatore non deve usare ricompense dai propri ingranaggi se per qualche motivo non lo desidera.

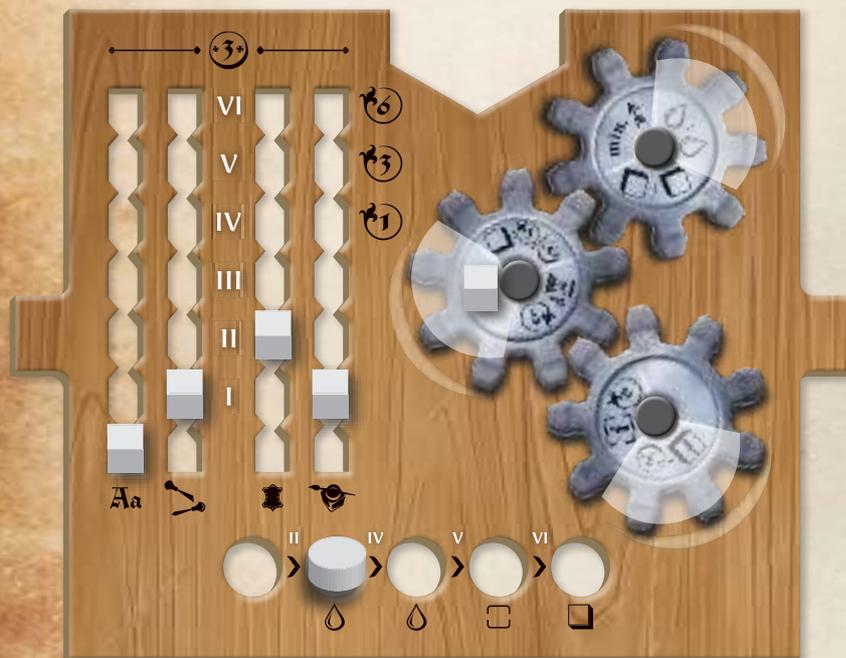


Dopo che i giocatori hanno finito con questa azione, scarta tutti gli ingranaggi rimasti sul tabellone.



Esempio:

Anna vuole usare i suoi ingranaggi. In questo momento, può usare la ricompensa di un equipaggiamento per scambiare un inchiostro con un altro e la ricompensa di un altro equipaggiamento per acquistare un tipo "I" per 3 guilders in meno. Non può ottenere la ricompensa del suo terzo ingranaggio (per prendere un ordine) perché l'ha già fatto all'inizio di questo round.





e. Mecenatismo

I giocatori che scelgono l'azione Mecenatismo possono eseguire una delle seguenti azioni:

- Scegli una ricompensa disponibile: Il giocatore mette il suo segnalino su di essa, rendendo questa ricompensa non disponibile per gli altri giocatori fino alla fine del round:
 - » Prendi 1 ordine, oppure
 - » Prendi 2 inchiostri dal sacchetto, oppure
 - » Prendi 3 guilders, oppure
 - » Avanza una specializzazione di un livello.

o

- Prendi 1 carta patronato (se il giocatore soddisfa le condizioni della carta patronato).

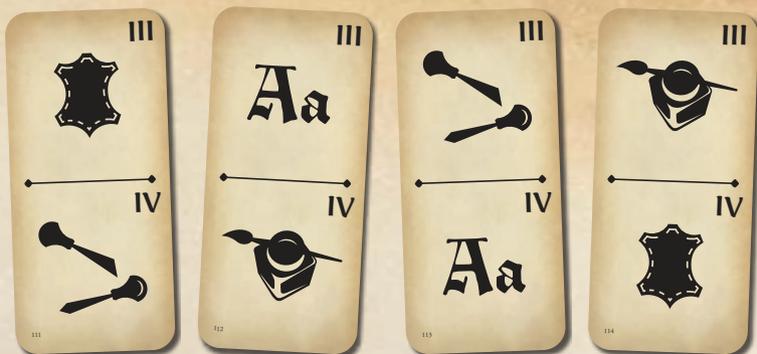
Una carta patronato può essere presa solo se si trova su uno spazio sotto o a sinistra del segnalino round. Se un giocatore usa l'inchiostro per prendere una carta patronato, il giocatore deve rimettere l'inchiostro indicato nel sacchetto (come nell'evasione di un ordine). Caratteri e specializzazioni non si spendono; rimangono permanentemente al giocatore.



Nei primi due round, il segnalino round non ha ancora raggiunto nessuna carta patronato, quindi i giocatori non possono prendere una carta patronato; possono prendere solo una delle ricompense.



Requisiti della carta di patronato:



Un giocatore deve avere le specializzazioni indicate ai livelli indicati (o superiori).



Un giocatore deve avere gli inchiostri indicati (che devono essere messi nel sacchetto) e i caratteri indicati.



Un giocatore deve avere la specializzazione indicata al livello indicato (o superiore) e gli inchiostri indicati (che devono essere messi nel sacchetto).



Un giocatore deve avere la specializzazione indicata al livello indicato (o superiore) e i caratteri indicati.

4. EVADERE GLI ORDINI

Dopo che i giocatori hanno terminato le azioni, evadono gli ordini. Questo viene fatto in senso orario, a partire dal primo giocatore.

Ordini

Ogni ordine ha due carte: una carta stampa (A) e una carta perfezionamento (B). Evadere gli ordini è il modo principale in cui i giocatori guadagnano punti. Per eseguire un ordine, un giocatore ha bisogno delle risorse indicate sulle sue carte.

I caratteri e le specializzazioni sono permanenti (non vengono scartati dopo aver evaso un ordine), ma gli inchiostri sono esauriti (eliminati nel sacchetto dopo aver evaso un ordine).

L'illustrazione accanto mostra un esempio e una descrizione dettagliata di un ordine. Per completare la carta stampa, un giocatore guadagna **guilders**; per ulteriori perfezionamenti soddisfacenti, un giocatore guadagna **punti fama**. Se l'ordine viene completamente evaso, un giocatore ottiene una ricompensa aggiuntiva.



Un giocatore deve soddisfare i requisiti della carta stampa. I perfezionamenti sono facoltativi: un giocatore può soddisfare entrambi, uno o nessuno dei requisiti della carta perfezionamento.

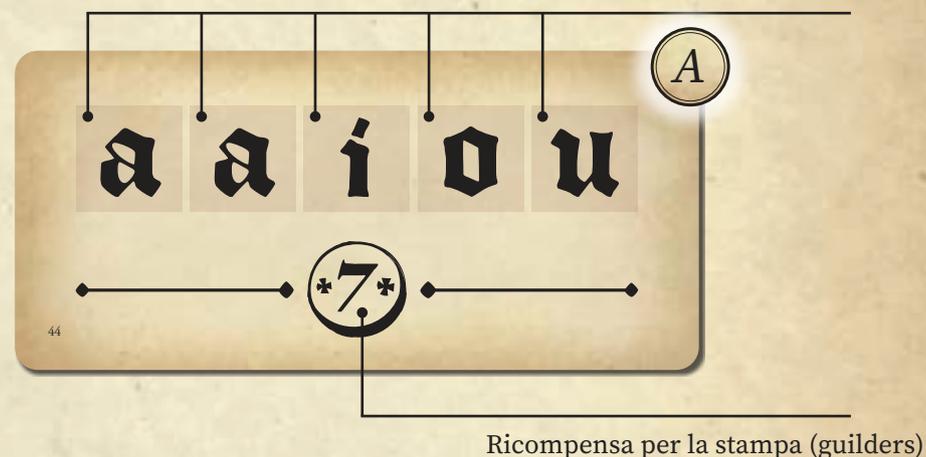


Le due carte dell'ordine sono collegate in modo permanente dal momento in cui un giocatore le inserisce in uno slot libero della propria tipografia. Dopo aver eseguito un ordine, entrambe le carte vengono scartate, anche se i requisiti di perfezionamento non sono stati soddisfatti. Un giocatore soddisfa gli ordini contemporaneamente, quindi i tipi o i premi guadagnati da un ordine non possono essere utilizzati per un altro ordine nello stesso round. Durante questo passaggio, un giocatore può eseguire tutti, alcuni o nessuno dei suoi ordini. Gli ordini inevasi rimangono semplicemente nei loro slot.



Carta stampa

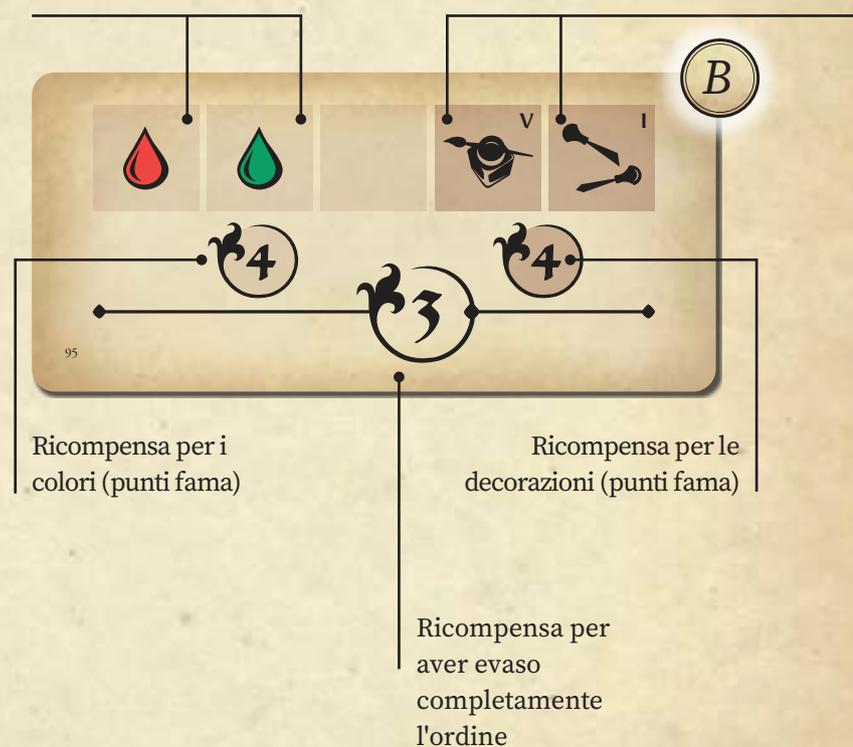
Caratteri richiesti



Carta perfezionamento

Inchiostri richiesti

Specializzazione richieste e loro livelli minimi



Stampa

Per realizzare una carta stampa, un giocatore deve assegnare i caratteri richiesti alla carta stampa. Il giocatore riceve come ricompensa il numero di guilders indicato sulla carta.



L'utilizzo dei caratteri per evadere un ordine **non li consuma**. Dopo aver eseguito l'ordine, i caratteri utilizzati per esso ritornano nella riserva del giocatore.

Durante la preparazione del gioco, ogni giocatore sceglie 3 caratteri. I giocatori possono acquistare caratteri aggiuntivi. Il prezzo di un carattere aggiuntivo è 1 + il numero di caratteri che il giocatore possiede attualmente. Il denaro viene versato alla banca.



Numero di caratteri in possesso	3	4	5	6	7	8	9	10	11	...
Prezzo per acquistare un altro carattere	4	5	6	7	8	9	10	11	12	...

I giocatori possono acquistare caratteri in qualsiasi momento durante un round - non è un'azione. Un giocatore può acquistare e possedere tutti i caratteri che desidera (e può permettersi). Un determinato carattere può essere assegnato a un solo ordine in un round nella fase Evasione ordini. I giocatori dovrebbero posizionare i loro caratteri sulle loro carte ordine per indicare chiaramente a quale ordine è assegnato ciascun carattere. I caratteri sono illimitati: nel raro caso in cui un determinato carattere si esaurisca, i giocatori possono utilizzare gettoni tipo di riserva o improvvisare altri sostituti.



Esempio:

Questa carta stampa richiede che il giocatore utilizzi i caratteri I, O, O e U. L'esecuzione di un ordine con questa carta di stampa dà al giocatore 5 guilders.



Perfezionamento

I perfezionamenti includono colori e decorazioni. Entrambe le parti sono opzionali. Ogni parte fornisce punti fama indipendentemente se soddisfatta. Ogni volta che un giocatore guadagna punti fama, avanza di conseguenza il proprio segnalino sul tracciato fama. Soddisfare entrambi i perfezionamenti dà un premio aggiuntivo, a seconda della carta.

I **colori** (A) richiedono l'assegnazione degli inchiostri indicati alla carta perfezionamento. Questo consuma l'inchiostro! **Dopo aver soddisfatto un requisito colore, gli inchiostri usati tornano nel sacchetto.** Gli inchiostri sono limitati dal contenuto del sacchetto: un dato colore non può essere prelevato dal sacchetto se il sacchetto non ne contiene.

Le **decorazioni** (B) richiedono che il giocatore abbia tutte le specializzazioni indicate, e ognuna deve essere allo stesso livello (o superiore) di quanto indicato sulla carta, altrimenti la decorazione non può essere realizzata.

Le specializzazioni non si esauriscono e non diminuiscono di valore durante il gioco.



Esempio: un giocatore può spendere 1 inchiostro rosso per guadagnare 2 punti fama.



Esempio: se un giocatore ha impaginazione e rilegatura, ciascuna di livello II o superiore, il giocatore guadagna 3 punti fama.



Ricompensa per aver evaso completamente un ordine

Se un giocatore soddisfa completamente un ordine (la carta stampa ed entrambe le parti della carta perfezionamento), può prendere la ricompensa aggiuntiva (C) mostrata nella parte inferiore della carta perfezionamento. Prendere una ricompensa è facoltativo.

Tabella delle possibili ricompense per l'evasione completa di un ordine:

Ricompensa	Descrizione
	Il giocatore prende 1/2 inchiostri a scelta dal sacchetto.
	Il giocatore prende 1/2 guilders dalla banca.
	Il giocatore guadagna 2/3 punti fama.
	Il giocatore seleziona una specializzazione e la avanza di 1 livello verso l'alto.
	Il giocatore prende un nuovo ordine (vedi: Ordine come ricompensa p. 8).

5. PREPARA IL PROSSIMO ROUND

Alla fine di ogni round (tranne l'ultimo round), esegui questi passaggi:

- A. Refilla il tabellone principale come durante i passaggi di configurazione 4-9 per aggiungere:
- carte ordine:** una carta stampa a faccia in su su ogni spazio di stampa e una carta perfezionamento a faccia in su su ogni spazio di perfezionamento,
 - inchiostri:** un inchiostro (prelevato dal sacchetto) su ogni spazio inchiostro,
 - carte specializzazione:** una carta specializzazione scoperta su ogni spazio specializzazione,
 - ingranaggi:** un ingranaggio su ogni spazio ingranaggio.



Se un mazzo finisce, mescola la sua pila degli scarti per formare un nuovo mazzo.

- Sposta il segnalino rotondo nello spazio successivo.
- Tutti i segnalini giocatore sugli spazi patronato e sugli ingranaggi ritornano ai loro proprietari.
- Rimuovi i segnalini iniziativa dalle plance iniziativa.
- Passa il segnalino primo giocatore al giocatore successivo (in senso orario).
- Ogni giocatore dà un segnalino iniziativa al giocatore che ha appena passato il segnalino primo giocatore.



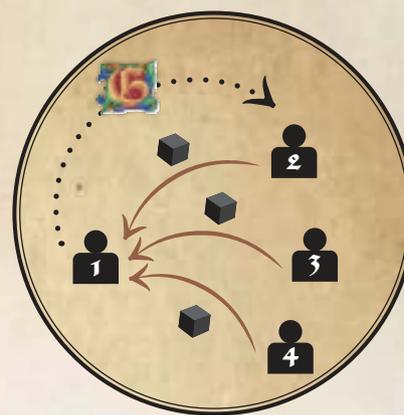
Pertanto, nel nuovo round, il primo giocatore ha 7 segnalini iniziativa, il secondo ne ha 8, il terzo ne ha 9 e il quarto ne ha 10.

5. FINE PARTITA

Dopo 6 round, il gioco finisce e c'è il conteggio finale dei punti fama. Oltre ai punti guadagnati durante il gioco e già segnati sul percorso fama, i giocatori ricevono punti aggiuntivi come segue:

- guilders: 1 punto ogni 3 guilders;
- specializzazione:
 - » 6 punti per ogni specializzazione al livello VI;
 - » 3 punti per ogni specializzazione al livello V;
 - » 1 punto per ogni specializzazione al livello IV;
- patronage cards: 8 points for each acquired patronage card.

Il giocatore con il maggior numero di punti fama è il vincitore. I pareggi vengono risolti a favore di giocatori con meno caratteri. I pareggi rimanenti vengono rotti a favore di giocatori con meno inchiostri. I pareggi rimanenti rimangono pareggi ininterrotti.

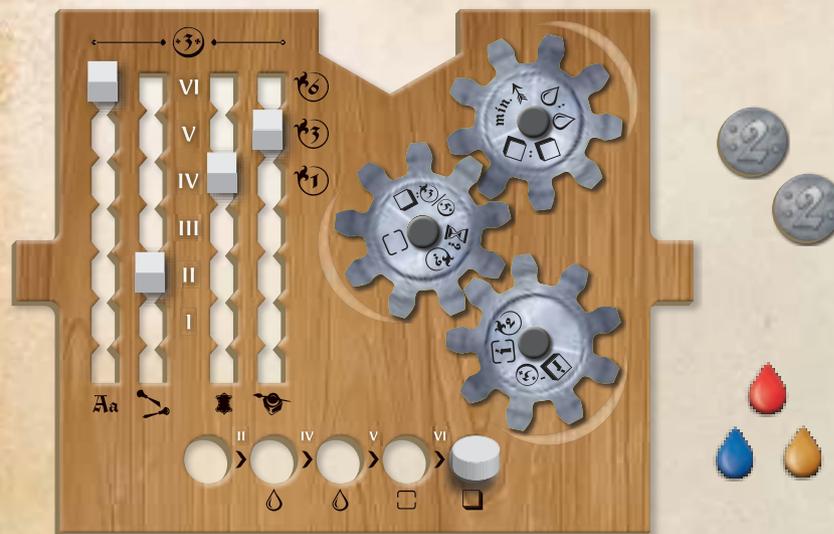


Esempio di passaggio del segnalino primo giocatore: Il primo giocatore, cioè il giocatore con il segnalino primo giocatore, ha sempre 7 cubi iniziativa, il secondo ne ha 8, il terzo ne ha 9 e il quarto ne ha 10.

Quando il primo giocatore dà il segnalino primo giocatore al giocatore successivo (in senso orario), gli altri giocatori danno ciascuno un cubo iniziativa al giocatore che ha dato il segnalino.

Esempio:

Dopo 6 round, la partita termina. John ha 84 punti fama e la sua tipografia ha questo aspetto:



Guadagna 27 punti fama aggiuntivi:

- I suoi 4 guilders gli danno 1 punto,
- le sue specializzazioni gli danno 10 punti (6 per la impaginazione + 1 per la rilegatura + 3 per l'illuminazione),
- le sue 2 carte patronato danno 16 punti.

In totale John ha accumulato 111 punti fama.

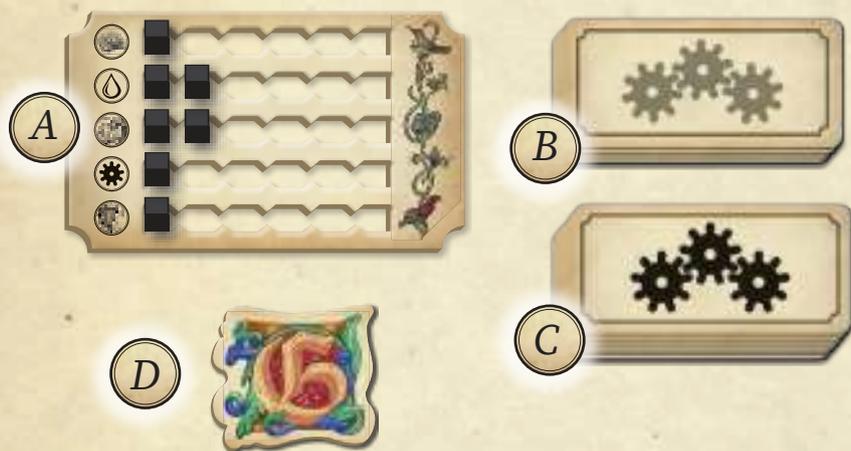


Automa

L'automa è un giocatore aggiuntivo astratto. L'automa consente il gioco in solitario. Può facoltativamente essere aggiunto a un gioco con 2 o 3 giocatori.

Componenti per l'automa:

- Plancia iniziativa (una delle plance inutilizzate),
- 7 segnalini iniziativa (lo stesso numero del primo giocatore),
- Un segnalino giocatore di un colore inutilizzato (per contrassegnare una ricompensa di patronato),
- Carte Automa (10 carte pianificazione e 4 carte esecuzione).



Preparazione della partita

Quando prepari il gioco, conta l'automa come giocatore aggiuntivo e prepara il gioco secondo le solite regole:

1. Prepara una **plancia iniziativa** inutilizzata per l'automa.
2. L'automa prende il **segnalino primo giocatore** (D).
3. Posiziona i suoi **segnalini iniziativa** sulla sua plancia iniziativa come mostrato (A).
4. Mescolate le 4 **carte esecuzione** dell'automa (B) e mettetele a faccia in giù vicino alla plancia iniziativa dell'automa.
5. Mescolate le 10 **carte pianificazione** dell'automa (C) e distribuitene 6 coperte in un mazzo vicino alla plancia iniziativa dell'automa. Riponi le 4 carte pianificazione rimanenti senza guardarle nella scatola; non verranno utilizzati.
6. Durante il passaggio 3 della Preparazione del gioco (pagina 4), inserisci **un ordine in meno** di quanto indicato. L'automa non accetta carte ordine.

Regole

Ogni round, dopo che tutti i giocatori hanno completato la fase Piani, rivela la prima carta pianificazione dell'automa (C) e riorganizza i segnalini iniziativa dell'automa sulla sua plancia iniziativa come indicato dalla sua carta pianificazione. Quindi Esegui i Piani come al solito, risolvendo l'ordine di turno per ogni azione in base ai segnalini iniziativa assegnati a ciascun giocatore (inclusi i segnalini dell'automa) secondo le normali regole del gioco (vedi pag. 7).

Quando l'automa esegue un'azione, pesca una carta esecuzione dell'automa casuale per vedere da quale spazio l'automa prende una risorsa. Il numero della carta indica lo spazio delle risorse (vedi E). Se non ci sono risorse in quello spazio sul tabellone (cioè quel numero è vuoto perché stanno giocando meno giocatori, o perché un altro giocatore ha già preso da quello spazio in questo round), allora pesca la successiva carta esecuzione. Dopo che l'automa ha eseguito la sua azione, rimescola l'intero mazzo di esecuzione dell'automa: per ogni azione, l'automa inizia a pescare dal suo mazzo completo di 4 carte esecuzione.



Azioni

- Durante l'azione Prendi ordini, l'automa rimuove casualmente una carta stampa e una carta raffinazione. Pesca una carta esecuzione per ognuna delle 2 carte.
- Durante l'azione Prendi Inchiostro, l'automa rimuove tutti gli inchiostri da uno spazio inchiostro casuale.
- Durante l'azione Sviluppare Specializzazione, l'automa rimuove una carta specializzazione casuale.
- Durante l'azione Migliora tipografia, l'automa rimuove un ingranaggio casuale.
- Durante l'azione di Patronato, l'automa prenderà una carta di patronato o una delle ricompense. Se la carta pianificazione di questo round mostra una carta patronato (G), l'automa prende la carta più a sinistra. (Eccezione: nel primo e nel secondo round, l'automa deve prendere una ricompensa: vedere Patronato, pagina 11.) Altrimenti, l'automa ne prende una dei premi (scelti casualmente da una carta esecuzione).

Regole dettagliate dell'iconografia delle carte dell'automa e dei segnalini iniziativa dell'automa



○ ➔ ○ : significa spostare un segnalino di iniziativa dalla prima alla seconda azione.

Se la prima azione non ha segnalini, sposta invece un segnalino dalla seconda azione alla prima. Se nessuno dei due ha segnalini, non fare nulla.

Alcune carte hanno anche min. e massimo

- **min.** - l'azione con il minor numero di segnalini iniziativa,
- **max.** - l'azione con il maggior numero di segnalini iniziativa.

Se c'è un pareggio per il minimo o per il massimo, controlla le azioni, iniziando dall'azione stampata al centro della plancia pianificazione (F), quindi scorrendo verso il basso, possibilmente avvolgendo l'azione in alto e continuando, fino a raggiungere una delle azioni in parità: questa è l'azione che vince il pareggio.

Se un'azione ha già 6 segnalini iniziativa, non spostare un altro segnalino su di essa.



L'automa non accumula risorse. Rimetti l'inchiostro che prende nel sacchetto e metti le altre risorse che prende nelle loro pile degli scarti.

Alla fine di un round, l'automa passa o riceve segnalini iniziativa come al solito, come gli altri giocatori, quando viene passato il segnalino primo giocatore:

- Se l'automa passa un segnalino, lo prende dalla sua azione che ha più segnalini.
- Se l'automa riceve segnalini, posizionali uno dopo l'altro sull'azione che ha il minor numero di segnalini nel momento in cui viene posizionato un segnalino.

Se c'è un pareggio tra le sue azioni per il minor numero o il maggior numero di segnalini, usa l'icona centrale della carta pianificazione di questo round per rompere il pareggio; vedere le regole dettagliate di seguito. A differenza dei giocatori umani, l'automa lascia quindi i suoi segnalini sulla sua plancia iniziativa e sposterà semplicemente alcuni segnalini durante la fase successiva del Piano.



I giocatori in solitario possono guadagnare titoli professionali dalla gilda di stampa in base ai loro punteggi, come mostrato in questa tabella:

Punteggio	Livello
< 100	Student
101-110	Senior Student
111-120	Apprentice
121-130	Senior Apprentice
131-140	Junior Master
141-150	Master of Printing
> 150	Guildmaster

L'origine della stampa

Europa occidentale, metà del XV secolo. Mainz era una città tipica del suo tempo. Non c'erano segni che ci sarebbe stata una grande rivoluzione tecnologica, che dal punto di vista odierno può essere paragonata allo sviluppo di Internet alla fine del 20° secolo. Il libro si era già evoluto in forma di codice, cioè fogli di carta piegati uniti in un blocco e rilegati. Funziona in questa forma fino ad oggi. Tuttavia, tutti i libri dell'Europa medievale sono stati scritti a mano. Se volevi una copia di qualcuno di loro, dovevi riscriverlo. La copiatura dei testi veniva eseguita dagli scriptoria – ecclesiastici e laici – in cui gli scribi riempivano di testo pagine di pergamena o carta, scrivendo con penne affilate e inchiostro. È stato un lavoro molto difficile e scrupoloso: è stato necessario molto tempo per scrivere un codice mantenendo la massima qualità. Pertanto, i libri erano prodotti esclusivi che solo i più ricchi potevano permettersi. Informazioni diffuse principalmente tramite passaparola. Non esisteva un modo efficace per condividere la conoscenza in modo rapido e universale e le abilità di lettura e scrittura erano rare.

In questo momento, Johannes Gutenberg, orafo e tagliatore di gemme, entrò nella scena storica. Questo artigiano ha avuto un'idea per un'innovazione tecnologica che potrebbe fargli una fortuna. Gutenberg aveva notato che la domanda di libri era molto maggiore della loro offerta e che i loro prezzi stavano aumentando vertiginosamente, a causa della lunga copia a mano. Se fosse riuscito a escogitare un modo per copiare i codici in modo rapido ed efficiente, venderli gli avrebbe portato un enorme profitto. Di conseguenza, ha creato una nuova tecnologia che presto avrebbe cambiato il mondo.

La sua invenzione consisteva di diversi elementi. Il primo era un apparecchio per fondere caratteri mobili. Il tipo mobile è costituito da piccoli blocchi di metallo chiamati "sort", ciascuno con una forma speculare rialzata di una lettera o altro segno. L'apparato di fusione ha permesso a Gutenberg di creare caratteri tipografici coerenti, rendendo possibile stampare molte lettere identiche su una pagina. La seconda innovazione della tipografia di Mainz consisteva nel comporre i singoli fascicoli in un'immagine di pagina, tenuta saldamente insieme in un unico blocco, che veniva poi inchiostrata per lasciare un'impronta su pergamena o carta. Il terzo elemento dell'invenzione era l'uso di una pressa per realizzare le stampe. Ha anche usato inchiostro a base di olio per la stampa di libri.

È interessante notare che Gutenberg non ha inventato i tipi. Già nell'antica Mesopotamia, i sigilli di pietra venivano usati per contrassegnare gli oggetti di terracotta. Inoltre, non fu il primo a utilizzare caratteri mobili per la composizione: nell'XI secolo, un certo Bi Sheng lo faceva già in Cina. L'artigiano di Magonza non ha nemmeno inventato la pressa, ma ha utilizzato macchinari già esistenti. Il suo genio è stato quello di combinare tutti questi elementi, producendo così un metodo estremamente efficiente di duplicazione dei testi.



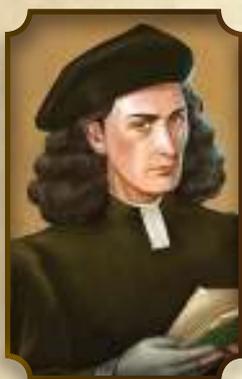
Biografie dei personaggi



Johannes Gutenberg – Johannes Gutenberg

Sicuramente la stampante più famosa della storia. È interessante notare che la sua invenzione gli ha portato fama e... bancarotta. Avendo un'idea su come accelerare il processo di creazione dei libri, tutto ciò di cui aveva bisogno era un finanziamento per avviare il suo laboratorio. A tal fine, nel 1450 prese in prestito da Johann Fust, un altro orafo di Magonza, l'ingente somma di 800 fiorini. (A quel

tempo, i guadagni annuali di un abile artigiano erano di circa 300 fiorini.) Fust stesso prese in prestito anche per finanziare l'impresa di Gutenberg, il che dimostra quanto fosse allettante la nuova tecnologia. Gutenberg riuscì a pubblicare l'opera della sua vita – quella che oggi conosciamo come la Bibbia di Gutenberg di 42 righe – ma non riuscì a pagare i suoi debiti (nel 1452, prese un altro prestito, sempre per 800 fiorini), e così Fust prese possesso della sua tipografia. Gutenberg non ha beneficiato finanziariamente della sua invenzione, ma ha avviato una nuova industria che ha permesso ad altri di espandere la propria attività.



Aldus Manutius – Aldo Manuzio

Aldo Manuzio è stato lo Steve Jobs degli esordi della stampa. Ha iniziato a Venezia nel 1490 e ha introdotto alcune innovazioni a cui l'editoria moderna deve un debito. Prima di tutto, ha cambiato la dimensione dei libri. Prima di Manuzio i libri erano grandi e ingombranti. Aldo decise di pubblicare libri in formati più piccoli (per quei tempi). Una delle sue opere più famose – *Hypnerotomachia Poliphili* di Francesco Colonna – aveva

dimensioni simili all'attuale formato A4. La stampa di piccolo formato ha permesso agli umanisti del Rinascimento di portare le loro collezioni di libri durante i viaggi. La seconda innovazione di Aldo riguarda il lettering. I primi libri furono stampati in caratteri gotici (difficili da leggere per noi oggi), che avevano lo scopo di imitare la calligrafia degli scribi. Aldo pubblicava testi in corsivo e antiquas, caratteri tipografici come quelli che usiamo oggi. Manuzio influenzò notevolmente lo sviluppo dell'umanesimo: fu il primo stampatore a intraprendere una pubblicazione su larga scala di testi greci classici e introdusse opere antiche agli umanisti rinascimentali. Queste edizioni Aldine portano ancora oggi il nome di lui e della sua stampa.



Petrus Schoyffer – Peter Schöffer

Il genero adottivo di Johann Fust - l'orefice a cui Johannes Gutenberg doveva la somma astronomica di 1600 fiorini (in due prestiti di 800 fiorini ciascuno) per finanziare il suo progetto di stampa. Fust disse a Gutenberg che doveva portare Peter nel suo laboratorio come apprendista, o non avrebbe ricevuto il secondo prestito. Gutenberg accettò, così Schöffer finì nella sua tipografia e imparò il mestiere. Quando Gutenberg non fu in grado di saldare il

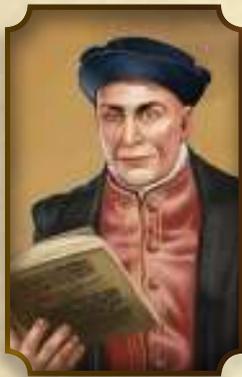
suo debito, il creditore prese possesso dell'officina di Gutenberg e strinse una società con Schöffer. Fust ora possedeva le macchine e Schöffer sapeva come farle funzionare. Un risultato impressionante del loro lavoro fu il *Salterio di Magonza* del 1457 e del 1459. Questo bel libro, stampato in tre colori, era la prova che Schöffer aveva imparato l'arte della stampa.



Christophorus Plantinus – Christophe Plantin

Nacque in Francia, studiò a Parigi e, dopo un breve apprendistato artigiano, si trasferì ad Anversa, dove nel 1549 fondò una legatoria e una libreria. Grazie a lui, Anversa divenne – dopo Parigi e Venezia – uno dei tre centri di stampa più importanti d'Europa. Plantin è considerato lo stampatore più eccezionale della seconda metà del XVI secolo e la sua azienda ha guadagnato fama internazionale. Nel 1575 impiegò quasi 150 persone e gestiva 16 macchine da stampa nella

sua tipografia. Nel 1583, la guerra e l'occupazione di Anversa da parte degli spagnoli lo costrinsero a trasferirsi a Leida, dove fondò un'altra tipografia. L'opera della sua vita è la *Bibbia poliglotta* di Plantin, un'edizione delle Sacre Scritture pubblicata in ebraico, latino, greco, aramaico e siriano. Oltre 40 persone ci hanno lavorato per 5 anni (1569-1573). Plantin adottò un marchio tipografico raffigurante una mano con un compasso e il motto latino *Labore et constantia* (Per lavoro e costanza).



Sveboldus Fiol – Schweipolt Fiol

Fiol era franco di nascita, cracoviano per scelta. Un uomo rinascimentale con molte occupazioni. Non solo ricamava i paramenti liturgici con fili d'oro, ma era anche interessato all'estrazione mineraria: inventò una macchina per drenare le miniere. Successivamente, è entrato nel settore della stampa, aspettandosi che fosse più redditizio del ricamo. L'Europa dell'Est gli deve molto nel campo della stampa. Gli stampatori polacchi a quel tempo non creavano i propri

caratteri, ma li importavano dall'Europa occidentale. Solo quattro decenni dopo l'invenzione di Gutenberg, Fiol decise di iniziare a stampare con un alfabeto che non era mai stato stampato prima. A tal fine, ha assunto Rudolf Borsdorf, un incisore e fonditore di caratteri di Braunschweig, gli ha commissionato la creazione del primo carattere cirillico al mondo, che è stato anche il primo carattere tipografico originale creato in Polonia. Il loro contratto garantiva a Fiol i diritti esclusivi sull'opera di Borsdorf. Come Gutenberg, Fiol non ha tratto profitto dalla sua innovazione. L'Inquisizione ha confiscato i libri che aveva stampato. Fiol fu infine assolto, ma non tornò mai più alla stampa.



Helena Ungler – Helena Ungler

Era una donna, ed era una tipografia, quindi era anche... una vedova. Ha sposato Florian Ungler, un tipografo di Cracovia. Dopo la sua morte nel 1536, continuò la sua tipografia. In pratica, il lavoro è stato supervisionato da professionisti – apprendisti stampatori qualificati. Per i primi cinque anni dopo la morte di Florian, le stampe di Ungler furono contrassegnate con il suonome, per motivi commerciali. Nel 1541, Helena iniziò a firmare libri come Vedova di

Ungler. Ha stampato un totale di 129 titoli, più della metà dei quali erano opere teologiche. La sua ultima pubblicazione è stata Cronaca del mondo intero di Marcin Bielski, un libro ambizioso sull'intera storia dell'umanità, dalla creazione del mondo all'epoca dell'autore. Non sorprende che quest'opera fosse molto diversa dai libri di storia di oggi: combinava storie dell'Antico e del Nuovo Testamento, fatti storici, apocrifi, fiabe, leggende e altro ancora.



Carola Guillard – Charlotte Guillard

Lavorò alla stamperia Soleil d'Or a Parigi dal 1502 al 1557. Fu una delle poche donne che lavorarono nell'industria della stampa con il proprio nome nel XVI secolo. A quei tempi, per gestire una tipografia, una donna doveva... diventare vedova. Il sistema delle corporazioni non permetteva alle donne di gestire la propria attività. Un'eccezione è stata quando è morto un tipografo, quindi sua moglie ha ricevuto il permesso di

continuare il suo lavoro. Così Charlotte gestì una tipografia dal 1519 al 1520, dopo la morte di suo marito, Berthold Rembolt. Dopo i suoi due anni di vedovanza, si risposò con Claude Chevallon, libraio e tipografo. Poi, nel 1537, divenne di nuovo vedova. Ancora una volta è diventata il capo della compagnia, questa volta come Madame Chevallon. Ed era una vera azienda: aveva 4 o 5 macchine da stampa e aveva da 12 a 25 dipendenti. I libri di Charlotte erano considerati belli, con grande attenzione ai dettagli.



Godofredus Torinus – Geoffroy Tory

La sua tipografia parigina si distingueva dalla massa. Tra le altre cose, pubblicò un decorativo Book of Hours, un popolare libro di preghiere. Le sue stampe erano riccamente illustrate e decorate con xilografie. Tory fu anche attivo nella tipografia, alla quale dedicò molta attenzione. Nel 1529 pubblicò la sua opera Champ Fleury (titolo completo: 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, propornees selon le Corps et Visage humin.), in cui analizzava la struttura dell'alfabeto romano confrontando le proporzioni delle lettere con quelle del corpo umano. Le illustrazioni di Champ Fleury erano caratteristiche: lettere maiuscole antiqua sono sovrapposte a quadrati e cerchi, spesso con altre forme geometriche sullo sfondo. Tory si è allontanato dai caratteri tipografici che imitano la scrittura a mano: ha spinto la tipografia dagli stili calligrafici verso stili più progettati.



Gulielmus Caxton – William Caxton

Scrittore, commerciante e diplomatico. La prima tipografia inglese. Ha imparato l'arte della stampa durante il suo soggiorno a Colonia (1470-1472). Due anni dopo, aprì un laboratorio a Bruges, dove tradusse e stampò Recuyell degli Historyes of Troye. Pubblicò lì uno o due libri, poi tornò in Inghilterra, dove nel 1476 fondò la prima tipografia delle isole britanniche a Westminster, vicino a Londra.

Ha pubblicato principalmente nella sua lingua nazionale, che era una pratica di stampa molto insolita all'epoca. Ma Caxton aveva ragioni molto pratiche per questo. Pubblicare in latino significava competere con le maggiori tipografie dell'Europa continentale. Pubblicando in inglese, ha soddisfatto un mercato di nicchia. Il primo libro che pubblicò fu un'edizione di The Canterbury Tales di Chaucer. Pubblicò anche la prima traduzione inglese delle Metamorfosi di Ovidio. Caxton ha avuto un'enorme influenza sulla letteratura inglese.



Hieronimus Vietor – Hieronymus Vietor

Umanista colto e diplomatico all'Accademia di Cracovia, aprì la sua prima tipografia a Vienna nel 1510. Sette anni dopo tornò a Cracovia, dove diresse la sua tipografia dal 1518 al 1546. La filiale di Vienna fu poi gestita da suo fratello, Benedykt, e in seguito da suo figlio Florian. Ha mantenuto con cura elevati standard tipografici nei libri che ha pubblicato. La cultura polacca deve molto a Vietor.

Agli albori della stampa, i libri venivano pubblicati principalmente in latino, che fungeva da lingua internazionale. Le attività di stampa di Vietor in polacco hanno contribuito allo sviluppo della letteratura polacca. Oltre al latino e al polacco, pubblicò anche in tedesco, greco (il primo in Polonia) e ungherese (il primo al mondo). Uno dei libri che pubblicò fu La vita del Signore Gesù Cristo di Baltazar Opec del 1522, una storia apocrifa sulla vita di Gesù Cristo. È una pubblicazione speciale: è il più antico libro in lingua polacca completamente conservato. (Il paradiso dell'anima di Biernat di Lublino è più antico, ma è sopravvissuto solo in frammenti.)



Ricompense degli Ingranaggi

Simbolo	Descrizione della ricompensa
	Il giocatore scambia uno dei suoi inchiostri con un altro inchiostro disponibile nel sacchetto.
	Il giocatore scambia uno dei suoi carattere con un altro dalla riserva.
	Il giocatore aumenta la sua specializzazione più bassa di 1 livello. In caso di parità per il livello di specializzazione più bassa, il giocatore sceglie una delle sue specializzazione più basse.
	Il giocatore guadagna tanti punti fama quanto il numero del round corrente (1-6).
	Il giocatore prende un ordine (vedi Ordine come ricompensa, pag. 8).
	Il giocatore scarta un carattere, quindi guadagna 5 guilders o 3 punti fama.
	Il giocatore guadagna 2 punti fama per ciascuno degli ordini che sta attualmente eseguendo per i quali il giocatore sta utilizzando uno o più degli inchiostri indicati per completare il perfezionamento del colore. Se un ordine richiede più di un inchiostro indicato, l'ordine dà comunque 2 punti; non ci sono vantaggi aggiuntivi.
	Il giocatore ottiene l'inchiostro del colore indicato dal sacchetto.
	Il giocatore mette 1 inchiostro del colore indicato nel sacchetto, quindi prende 2 inchiostri a disposizione nel sacchetto. Il giocatore può riprendere il colore che ha inserito.
	Il giocatore guadagna 2 punti fama per ciascuno degli ordini che sta eseguendo attualmente e che ha uno o più dei caratteri indicati. Se un ordine ha più di un tipo indicato, l'ordine dà 2 punti; non ci sono vantaggi aggiuntivi.
	Il giocatore può acquistare i caratteri indicati per 3 guilders in meno.
	Il giocatore guadagna 2 punti fama per ciascuno degli ordini che sta eseguendo attualmente per il quale soddisfa il perfezionamento della Decorazione con la specializzazione indicata.
	Il giocatore avanza di 1 livello nella specializzazione indicata.

Personaggi - Regole speciali



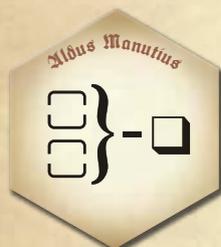
Johannes Gutenberg - Johannes Gutenberg

Dopo che tutti i giocatori hanno rivelato la propria plancia Iniziativa con azioni pianificate, ma prima che i giocatori eseguano azioni, questo giocatore può spostare 1 segnalino Iniziativa sulla propria plancia in un'azione diversa.



Carola Guillard - Charlotte Guillard

Immediatamente dopo aver selezionato questo personaggio, questo giocatore pesca 4 ingranaggi casuali, ne seleziona 2 e li installa nella propria tipografia.



Aldus Manutius - Aldo Manuzio

Se questo giocatore esegue 2 o più ordini contemporaneamente, può ignorare uno dei caratteri richiesti in un ordine.



Helena Ungler - Helena Ungler

Immediatamente dopo aver selezionato questo personaggio, questo giocatore avanza una specializzazione al livello I e un'altra al livello II, quindi fa avanzare il proprio segnalino ricompensa sul tracciato delle ricompense al livello II e riceve quella ricompensa (inchiostro).



Petrus Schoyffer - Peter Schöffer

Questo giocatore può usare il settore attivo di un ingranaggio 2 volte in un round. Può comunque eseguire solo 3 azioni equipaggiamento in totale per round.



Godofredus Torinus - Geoffroy Tory

Alla fine di ogni round, se questo giocatore può assegnare tutti i suoi inchiostri agli ordini attuali, guadagna 3 punti fama.

Gli inchiostri non sono assegnati in modo permanente a questi ordini; in turni futuri potranno essere assegnati ad altri ordini.



Christophorus Plantinus - Christophe Plantin

Una volta per round, questo giocatore può scambiare i livelli di 2 delle sue specializzazioni, regolando i segnalini su entrambi i tracciati. (Cioè, questo non è un effetto temporaneo.)



Gulielmus Caxton - William Caxton

Immediatamente dopo aver selezionato questo personaggio, questo giocatore prende i due gettoni grandi William Caxton. All'inizio di ogni round, questo giocatore deve selezionare un colore di inchiostro che sarà jolly (cioè utilizzabile come qualsiasi colore) per questo giocatore (solo) durante questo round. Metti il gettone Caxton corrispondente con quel colore selezionato a faccia in su accanto alla tessera personaggio Caxton come promemoria.



Sveboldus Fiol - Schweipolt Fiol

Se questo giocatore soddisfa solo un requisito di raffinazione di un ordine (colore o decorazione), ottiene comunque la ricompensa per aver soddisfatto completamente l'ordine.



Hieronymus Vietor - Hieronymus Vietor

Alla fine del gioco, questo giocatore raddoppia i punti fama guadagnati dai guilders

Per esempio. 5 fiorini normalmente danno 1 punto fama, ma questo giocatore guadagnerebbe 2 punti fama da 5 fiorini.





Game designers: Katarzyna Cioch, Wojciech Wiśniewski
Artist: 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

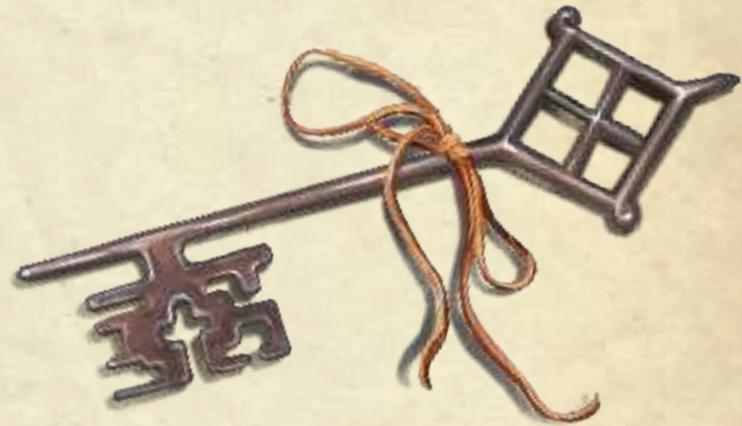


Dear customer, Our games are packed with great care. However, if any pieces are missing (for which we apologize in advance), please email us at service@granna.pl. Include your name and address (street address, city, postal code) and write what game component is missing.

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	Jakub Czekąński	Ernest Kiedrowicz	Przemysław Rembowski	Wiesław Szymański
Anthony Allen	Maja Czerwińska	Zbigniew Kisły	Michał Reszka	Mateusz Szynewski
Bolesław Baniak	Piotr Dachtera	Joanna Klimkiewicz	Wojciech Rzadek	Joanna Świerczyńska
Marcin Belchnerowski	Maciej Drowing	Mariusz Koloch	Maciej Sikorski	Anna Tomiałowicz
Patrycja Bruch	Arkadiusz Dudek	Marcin Kulesza	Tomasz Skoracki	Elżbieta Tomiałowicz
Jarosław Bruch	Wojciech Filarski	Jan Lipiński	Sylvia Smolińska	Dariusz Wellenger
Bartosz Budny	Adam Fligiel	Artur Lutyński	Michał Sprysak	Teresa Wellenger
Krzysztof Buniewicz	Maciej Fojt	Michał Łopato	Sebastian Srebro	Artur Wiśniewski
Marek Chodań	Adam Foland	Eryk Nowak	Paweł Stobiecki	Łukasz Włodarczyk
Mikołaj Cioch	Anna Gajdziszewska	Adrian Orzechowski	Krzysztof Szafrąński	Maria Wolińska-Starostka
Tomasz Cioch	Krzysztof Głoński	Michał Pawlak	Monika Szalaty	Kornelia Zamecka
Łukasz Cyran	Karolina Grodzka	Joanna Piekarska	Kacper Szarmach	Bartłomiej Zielonka
Michał Cyranek	Michał Gryń	Magda Pietrzak	Łukasz Szopka	Maciej Ziółkowski
Rafał Cywicki	Katarzyna Kaczor	Andrzej Pietrzak	Maciej Szpiller	
Mateusz Czekala	Wojciech Kazimieruk	Jakub Poczęty-Merder	Magdalena Szymańska	
Żaklin Czekala	Sylvia Kazimieruk	Ewa Przyszlak	Adam Szymański	

GRANNA
 EXPERT

TRADUZIONE AMATORIALE SENZA SCOPO DI LUCRO MA A SOLO SCOPO DI AIUTO PER I GIOCATORI ITALIANI OGNI PARTE DEL REGOLAMENTO (IMMAGINE O TESTO) SONO E RIMANGONO DI PROPRIETA' DELLA GRANNA E' VIETATO OGNI USO AL DI FUORI DELLA CONSULTAZIONE PER PURO SCOPO "DIDATTICO".