



Katarzyna Cioch

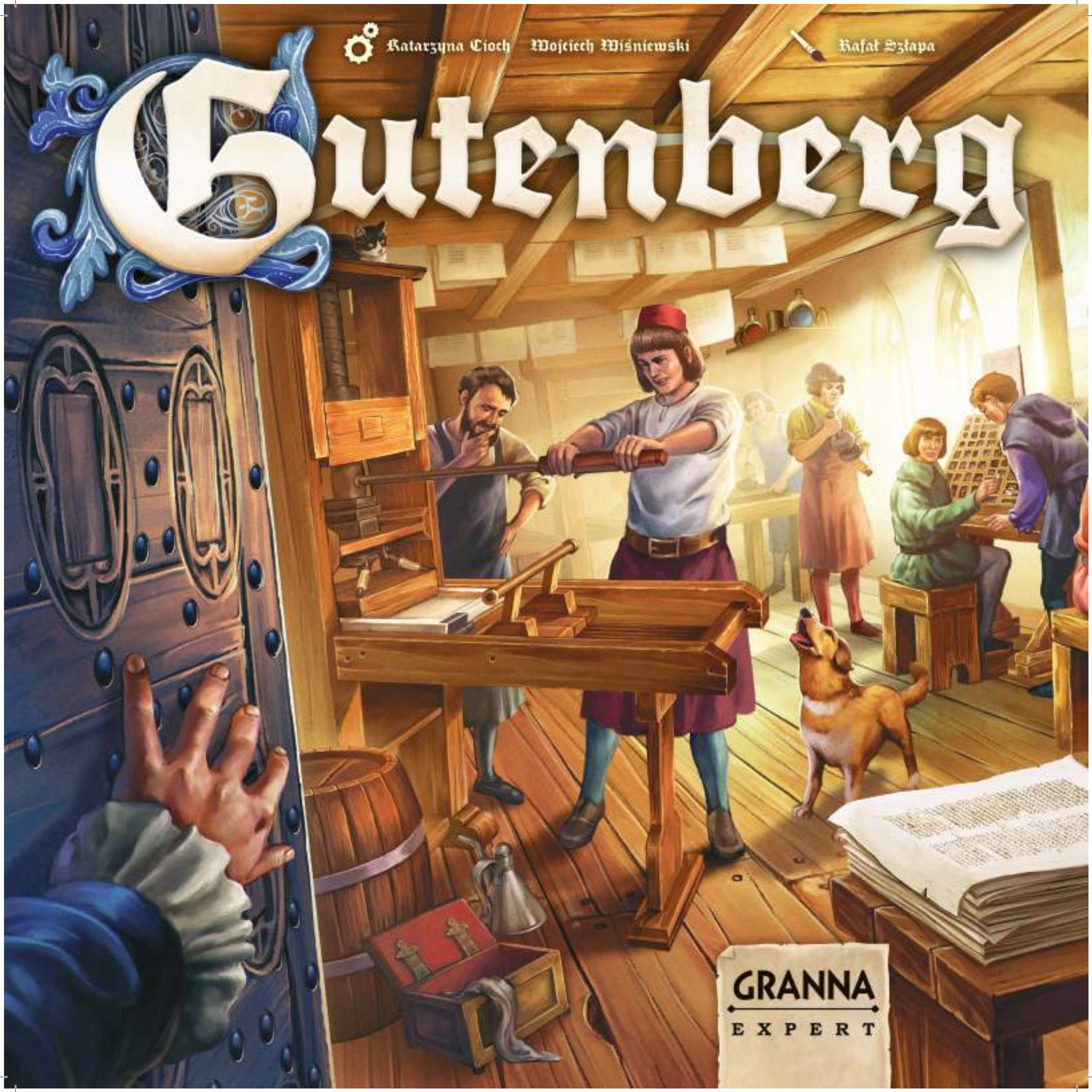
Wojciech Miśniewski



Kafal Szłapa



Gutenberg



GRANNA
EXPERT

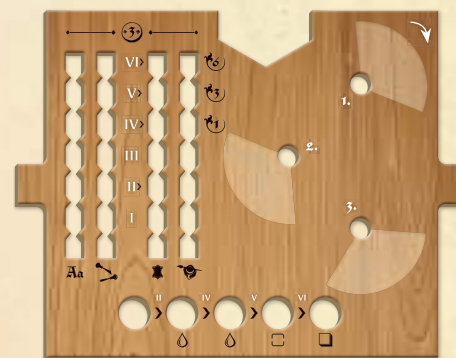
Table of contents

- Game Preparation • 4
- Sequence of Play • 6
 - 1. Turn Gears • 6
 - 2. Plan • 7
 - 3. Execute Plans • 8
 - a. Take Orders • 8
 - b. Take Inks • 8
 - c. Develop Specialties • 9
 - d. Improve Printing Houses • 10
 - e. Patronage • 11
 - 4. Fulfill Orders • 12
 - Orders • 12
 - Printing • 13
 - Refinements • 14
 - 5. Prepare the Next Round • 15
 - 6. End of the Game • 15
- Automa • 16
- The Origin of Printing • 18
- Character Biographies • 19
- Gear Rewards • 22
- Characters – Special Rules • 23

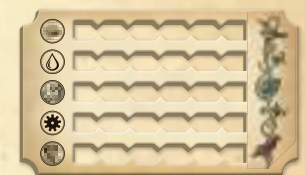
Component List



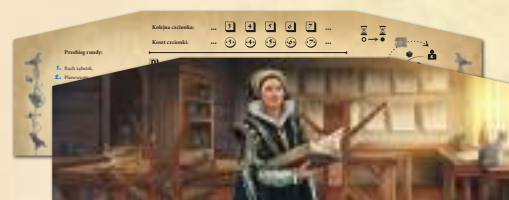
両面メインボード



印刷所ボード 4



イニシアティブボード 4



ついたて 4



キャラクタータイル 10



巨匠からのアドバイス
印刷術の発明者であり、先駆者であるヨハネス・グーテンベルクは、非常に博識であった。グーテンベルクをイメージしたボックスには、プレイヤーへの実践的なアドバイスが書かれています。



マニキュール
中世の写本には、マニキュール（ラテン語で「小さな手」）が頻りに登場する。手稿から最初の印刷物へと受け継がれた。マニキュールは、文章中の重要な場所を示すものです。このマニュアルでは、特に重要なルールを示すためにマニキュールを使用しています。

オーダーカード100



50 printing cards
(black and white backs)



50 refinement cards
(colored backs)



10 specialty cards



40 3D wooden letter block types

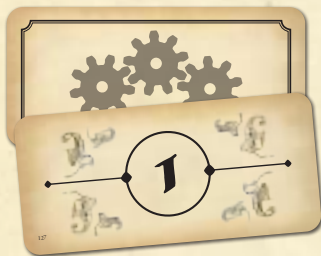


first player
token

14 automa cards:



10 planning cards



4 execution cards



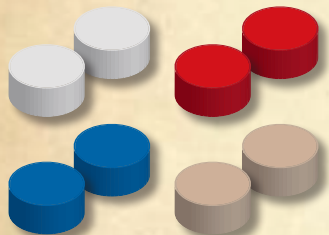
16 patronage cards



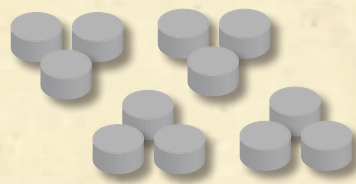
8 spare type tokens
(2 of each type)



2 William Caxton's
tokens



8 player disks
(2 in each of 4 player colors)



12 gray cylinders
(used as gear axles)



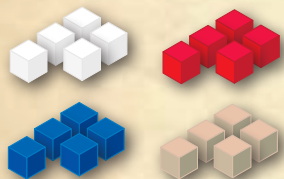
32 gears



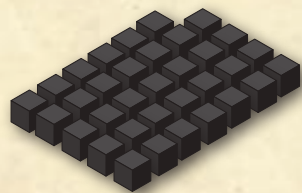
12 used gear markers



48 ink tokens:
12 blue
12 silver
12 gold
12 red



20 player markers
(5 in each of 4 player colors)



34 initiative markers



current round marker



57 guilders:
15 worth 5
12 worth 2
30 worth 1



bag

Items may differ from those shown.

ゲームの準備

1 メインボードをプレイヤーの人数に合った面を上にしてテーブルの中央に置きます。

4人でプレイする場合のみ **4** シンボルマークのあるスペースを使用します。2人でプレイする場合は、**2** と書かれたボード面を使用します。

2 印刷カードと仕上カードの両方のデッキを別々に混ぜ裏向きにしてボードの横に置きます。それぞれのデッキの脇には、捨て札のスペースを空けておきます。

3 2/3/4のプレイヤーで、6/8/10の印刷カードと6/8/10の仕上カードを引き、表向きにしてメインボードの横に並べます。プレイヤーは後のセットアップ(ステップ16)でこれらのカードから数枚を選ぶので、このスペースは一時的に占有されます。

4 メインボード上の印刷と仕上のスペースごとに、対応するカードをランダムに1枚ずつ引き、表向きにして置きます。

5 すべてのインクトークンを袋に入れます。左から右へ、メインボード上の各インクスペースにランダムに引かれたインクトークンを置きます。残りのインクトークンの入った袋をボードの横に置いてください。

インクトークンは各色12個ずつと限られています。袋の中にその色がいない場合、袋からその色を取ることができません。いつでも袋の中身を確認することができます。

6 特殊技能カードを混ぜ、裏向きでゲームボードの横に山札にします。山札の脇には捨て札のスペースを空けておきます。

7 メインボード上の各特殊技能スペースに特殊技能カードを1枚引き、表向きにして置きます。

8 歯車を混ぜて、裏向きにしてメインボードの横に山札にします。

2人プレイの場合、区切りの線が白い歯車は箱に戻し(使用しません)、線が灰色の歯車だけを使用します。

9 メインボード上の各歯車スペースに、歯車を1枚引き、表向きに置きます。

10 パトロンカードを混ぜ、メインボードのパトロンスペースに1枚ずつ表向きで配置します。残りのパトロンカードは箱に戻します。

11 ラウンドマーカーをラウンドトラックの最初のスペースに配置します。

12 ギルダールや活字は、すべてのプレイヤーが手に取れる場所に置きます。

ギルダールと活字は無制限です。足りなくなった場合は、ゲームに含まれる予備の活字トークンなどで代用することができます。

13 各プレイヤーは最近読んだ本を言い、一番分厚い本を読んだ人がファーストプレイヤーになり、ファーストプレイヤートークンを受け取ります。時計回りで手番を行います。



このイラストは、3人用のゲームセット例です。





14各プレイヤーは自分のプレイヤー色を選び、

- 印刷所ボード
 - イニシアティブボード
 - ついたて
 - 右表に従ってイニシアティブマーカー一式
 - 灰色の円柱3つ、これを印刷所ボード上の歯車軸の穴3つに押し込む（これは力が必要かもしれない）
 - 選んだ色のプレイヤーマーカー5個をとる。1個は印刷所f1上の4つの特殊技能トラックの最下段のスペースに置き、残りのマーカーはその印刷所f2の横に置きます。
 - 選んだ色のプレイヤーディスク2枚。1枚はメインボードg1の名声トラックの0に、1枚は自分の印刷用ボードの報酬トラックg2の一番左のスペースに置きます
 - 銀行から10ギルダー
 - 使用済み歯車マーカー3個を印刷所の横に置きます
- 15各プレイヤーはランダムにキャラクタータイルを2枚引き、1枚を選び、残りの1枚を箱に戻します。

イニシアティブマーカーの数			
初手番	7	2番手	8
3番手	9	4番手	10



最初のゲームでは、このキャラクター選びのステップを省略し、キャラクターなしのシンプルなバージョンで遊ぶことをお勧めします。

16ファーストプレイヤーから時計回りに、手順③で用意した表向きのカードから、印刷カードと仕上カードを1枚ずつ自由に選んで、オーダーを1組取ります。次に、逆順に、最後のプレイヤー（最初のプレイヤーの右隣）から反時計回りに、各プレイヤーは2組目のオーダー（印刷+仕上）を取ります。選ばれなかった4枚のカードはそれぞれの捨て山に戻します。

オーダーは常に、印刷1枚+仕上1枚のカードのペアです。選択されたオーダーは、プレイヤーの印刷所の横にあるフリースロットに入ります。各オーダーのペアは永久にリンクしており、プレイヤーはオーダー間で個々のカードを交換することはできません。

17各プレイヤーは、活字プールから3つの活字を選び、自分のリソースに配置します。

まずは、このファーストオーダーに対応できる活字を選ぶとよいでしょう。

プレイの流れ

印刷技術は知識、思考、アイデアの普及を可能にしたため、印刷の発明は中世を締めくくると重要な世界的出来事の一つと考えられている。地域レベルでは、才能ある職人や効率的な起業家が、収益性の高いビジネスを展開する大きなチャンスがある。書籍の需要は拡大し、競争はまだ小さく、発展の可能性は無限だ...

グーテンベルクは、印刷の開拓者となる1~4人のプレイヤー向けのボードゲームです。ゲーム中、彼らは貴重な本の注文を受け、それを実現し、特殊技能を発展させ、印刷所を改善し、強力なパトロンの支援を得ることになります。これらのアクションによって、プレイヤーは名声ポイントを獲得し、勝敗を決めます。

ゲームは6ラウンドに渡って行います。各ラウンドは以下のステップを順番に行っていきます。

- 1 歯車の回転
- 2 計画
- 3 計画の実施
 - a) 注文の獲得
 - b) インクの獲得
 - c) 特殊技能の開発
 - d) 印刷所の改良
 - e) パトロン
- 4 注文の履行
- 5 次のラウンドの準備

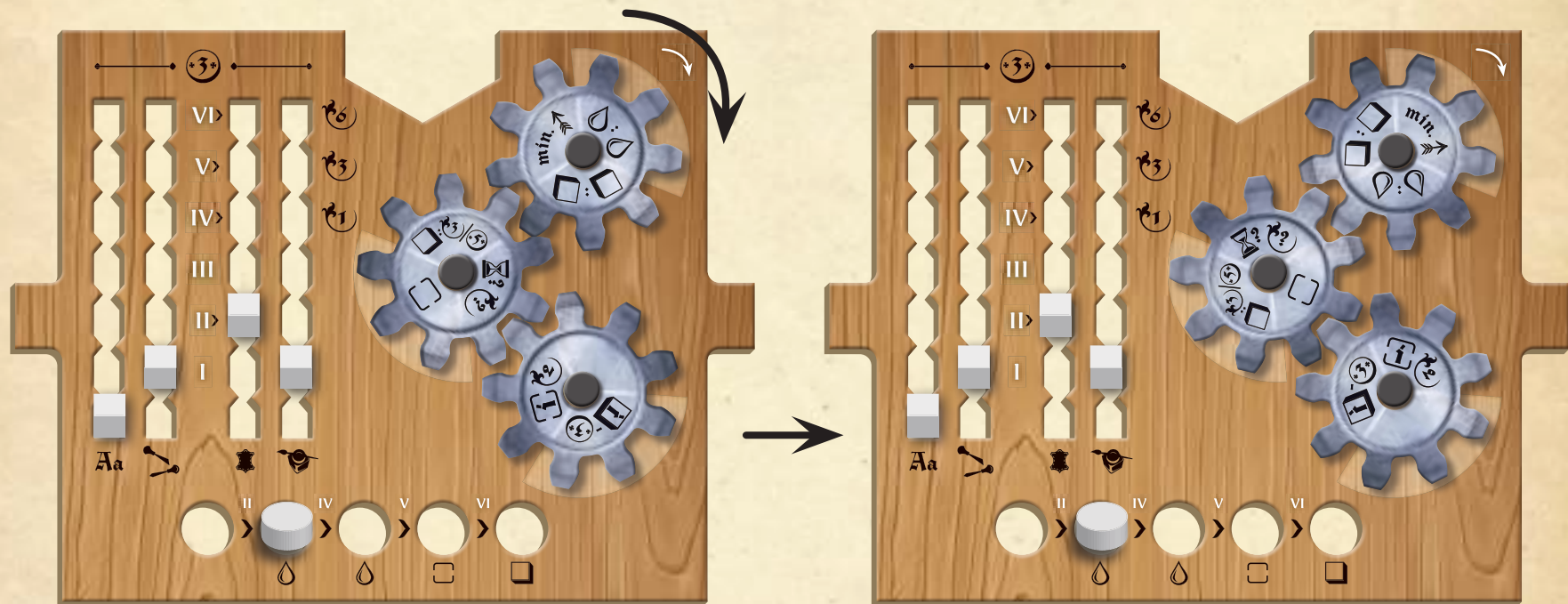


1 歯車の回転

各プレイヤーは、自分の印刷所ボードの一番上の歯車を時計回りに1区画分回転させなければなりません。他の連結された歯車も回転させます。第1ラウンドでは、このステップをスキップします。



印刷所の改良のアクションで使用する歯車は、重要な戦略的要素です。将来のゲームラウンドを想定して、歯車の配置を計画するとよいでしょう。



2 計画

各プレイヤーは現在のラウンドの行動を計画します。各プレイヤーは自分のイニシアティブボードとイニシアティブマーカーをついたての後ろに隠します。各プレイヤーは同時に5つのアクションにマーカーを割り振ります。マーカーはアクションの列の左から右の空きスロットに配置します。横1列には最大6個のマーカーを置くことができます。

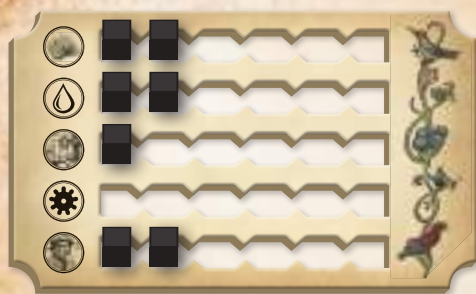
すべてのプレイヤーが準備できたら、ついたてをはずしてアクションの計画を明らかにします。アクションは上から下に向かって順番に解決されます。

各アクションについて、各プレイヤーのマーカーの数によって、そのアクションのプレイヤーの順番が決まります。そのアクションのマーカーが最も多いプレイヤーから、マーカーが最も少ないプレイヤーへと、順番にアクションを実行します。マーカーが同数の場合は、プレイヤーの順番で解決します。

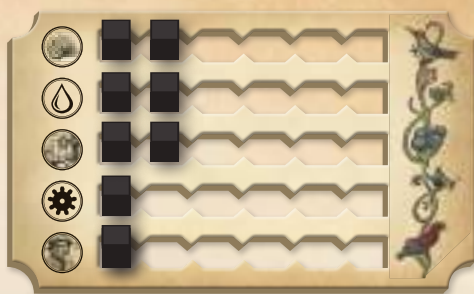


各アクションについて、早くプレイした方がより多くの選択肢を得られるので有利です。あるアクションの上に少なくとも1つのマーカーを置かなければ、そのアクションを行うことはできません。アクションの実行は、そのアクションの上に置かれているマーカーの数に関係なく任意です。

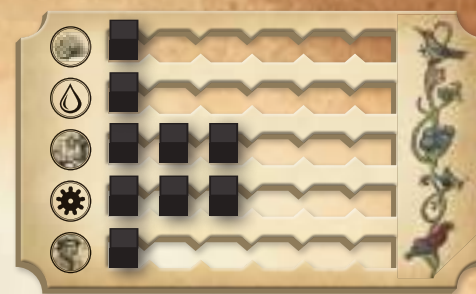
プレイヤーの行動順を示す例



Annaはファーストプレイヤーです。
(イニシアティブマーカー 7個)



Tom (イニシアティブマーカー 8個)



Kate (イニシアティブマーカー 9個)

各アクションのプレイ順

Action	First	Second	Third
オーダーを取る	Anna	Tom	Kate
インクを取る	Anna	Tom	Kate
特殊技能の開発	Kate	Tom	Anna
印刷所の改良	Kate	Tom	
パトロン	Anna	Tom	Kate

- オーダーを取る：最初のアクションでAnnaとTomは共に2つのマーカーを持っており、Kateは1つしか持っていないので、Kateは3番目です。AnnaとTomはマーカーが同数なので、Annaが先になります。2番目のアクション(インクを取る)も同様です。
- 特殊技能の開発：Kateが最も多くのマーカー3個を持っているので、このアクションはKateが先攻となります。Tomは2マーカーで2番目、Annaは1マーカーで3番目です。
- 印刷所の改良：Kateが再び最も多くのマーカーを持っているので、彼女が先攻となり、Tomが後攻となる。Annaはこのアクションにマーカーを置かなかったため、このアクションを行うことはできません。
- パトロンアクション：パトロンアクションは、まずAnnaが行います。次に時計回りの順番でTomが行います。

3 計画の実施

各アクションごとに、プレイヤーはイニシアティブボードの計画によって決まった順番でアクションを実行します。



a オーダーを取る

各手番プレイヤーは、メインボードから印刷カード1枚と精製カード1枚を選んでオーダーを作成し、このオーダーを自分の印刷所の横のフリースロットに置くことができます。オーダーを構成する2枚のカードは、後で分けることはできません。プレイヤーは一度に最大4組のオーダーを格納することができます。4組のオーダーを持っているプレイヤーは、別のオーダーを取ることができますが、まず手持ちの4組のうち1組を捨ててスロットの空きを作らなければなりません。

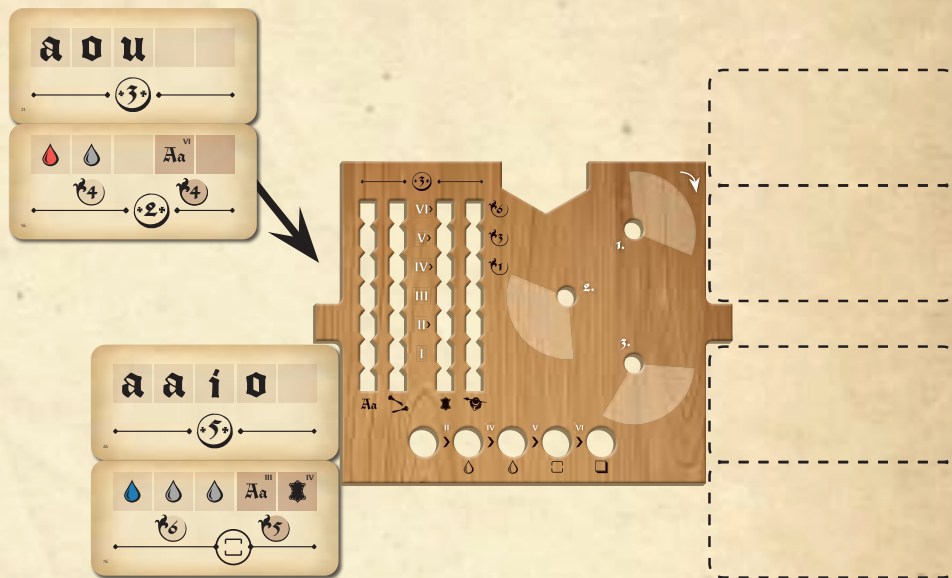


全員のアクションが終わったら、メインボードに残っている印刷カードと仕上カードをそれぞれの捨て山に捨てます。



報酬としてのオーダー

オーダーを達成したとき・利用可能な歯車スペース・特殊技能を開発したとき・パトロンアクションなどから、報酬としてオーダーを得ることもできます。この場合、山札から印刷カード2枚と仕上カード2枚を引き、それぞれ1枚ずつ選んでオーダーを作成し、印刷所の横にある空きスロットに配置します。残ったカードは捨て札になります。引いた4枚のカードに満足できない場合、2ギルダを支払って、さらに2枚のカードを引くことができます。このカードは、印刷カード2枚でも、仕上カード2枚でも、それぞれの種類を1枚ずつでもよいです。プレイヤーは、余裕がある限り、これを繰り返し行うことができます。



b インクを取る

各手番プレイヤーはメインボードから3つのインクのセットを1つ選び、そのセットから1つ、2つ、または3つすべてのインクを取ることができます。セット中の1つ目（左端）のインクは無料、2つ目（中央）のインクは1ギルダ、3つ目（右端）のインクは2ギルダです。例えば、1つ目のインク（無料）や2つ目のインク（1ギルダ）を残したまま3つ目のインクを取ることにはできません。前のプレイヤーが部分的に取ったセットを選択することもできますが、コストは変わりません（2つ目、3つ目のインクに1ギルダまたは2ギルダかかります）。プレイヤーは、自分の印刷所ボードの横にインクを置きます。



全員のアクションが終わったら、メインボードに残っているインクを袋に戻します。



例：

ジョンはインクを取る最後のプレイヤーです。3つのインクのセットが残っています。ジョンは既に1個目の無料のインクが取られている最も右のセットを選びます。ジョンは青と金のインクを取り、 $1 + 2 = 3$ ギルダを支払います。ジョンはオーダーを達成するためにこれらが必要でした。



C 特殊技能の開発

このアクションをおこなうプレイヤーはメインボードから特殊技能カードを1枚選択することができます。カードは以下の2つの方法で使用することができます：

①指定された特殊技能マーカーを上に移動させる（カード上の特殊技能のシンボルごとに1レベル）

または

②他の特殊技能マーカーを1レベル上に移動させる。



全員のアクションが終わったら、ボード上に残っている特殊技能カードをすべて捨てます。

プレイヤーは自分の印刷所ボード上の特殊技能トラック③上のマーカーを移動させます。自分の特殊技能トラック上のⅡ、Ⅳ、Ⅴ、Ⅵでマークされたレベルにどれか1個が初めて到達したとき、それに応じて報酬トラック④上のマーカーを次のスペースに進め示された報酬を得ます。



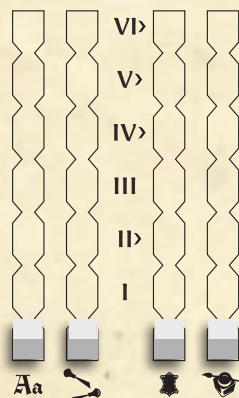
他の特殊技能分野で同じ報酬レベルに到達しても、追加の報酬を得ることはできません。



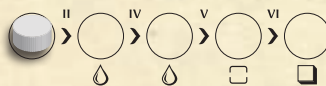
レベルⅥは各特殊技能分野の最大値です。すでにレベルⅥに達している特殊技能を開発しても、マーカーは進みませんが、3ギルダーの報酬が得られます。



C



D



Specialties:

Aa Typesetting

Woodcutting

Binding

Illuminating

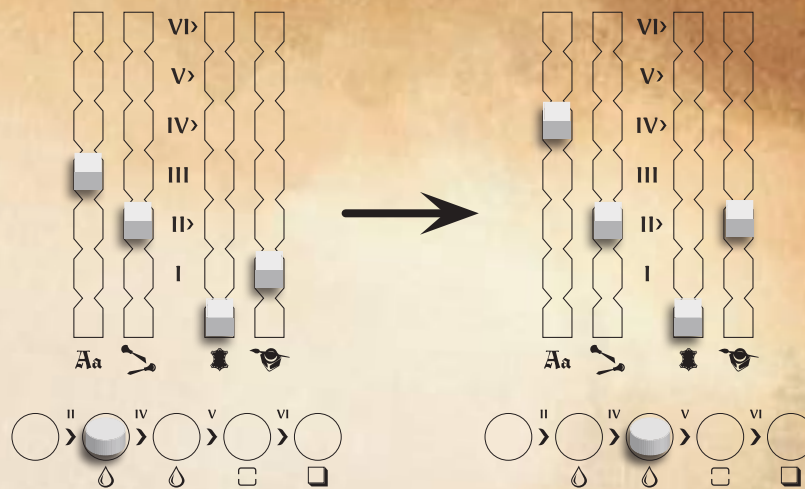


特殊技能レベル到達時の報酬：

Icon	Reward
	袋から好きなインクを1個取る。
	新たなオーダーを1組取る（P8「報酬としてのオーダー」参照）。
	好きな活字を1個無料で取る。

例：

Johnは、活字セットAaとイルミネイトのアイコンを1つずつ持つ特殊技能カードを1枚取ります。彼は活字セットとイルミネイトをそれぞれ1レベルずつ上げます。活字セットはレベルⅣになったので、Johnは報酬マーカーを次のスペースに移し、袋から好きなインクを1つ取ります。イルミネイトはレベルⅡになりましたが、すでにレベルⅡの報酬を受け取っているため、何の効果もありません。





d 印刷所の改良

印刷所の歯車は、プレイヤーが追加の報酬を受け取ったり現在のアクションを向上させたりすることができます。

このアクションを行うプレイヤーは、メインボードから歯車を1枚取り、自分の印刷所に設置できます(A)。歯車は印刷所ボードの灰色のシリンダーに、一番上の歯車スペース(1番)から設置します。歯車は、一番上の歯車スペース(1番)から順に、先に取り付けられた歯車に正しく噛み合わされる必要があります。新しい歯車を追加するときはその歯車の3つの区分のうちちょうど1つが、ボード上

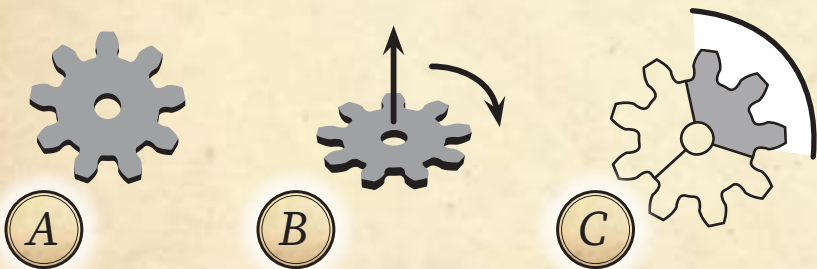


このラウンドで歯車を使用した場合、その歯車はこのラウンドでは配置換えや廃棄ができません。

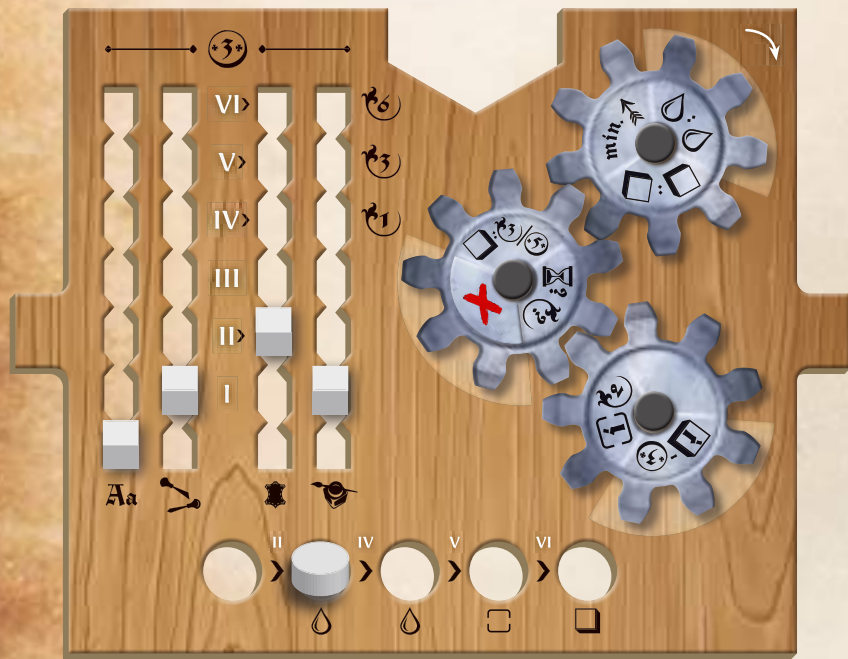
各歯車には、報酬のある3つの区分があります(C)。印刷所ボードの明るい三日月形のエリアにある歯車の区分だけが使用可能です。歯車の使用可能な区分には、プレイヤーがいつでも獲得できる報酬があります。歯車の報酬を得るには、プレイヤーは自分のストックから使用済み歯車マークを取り、使用可能な歯車の区分に重ねます。歯車は1ラウンドに1度だけ報酬を与えます。歯車に描かれている報酬シンボルの詳細は22ページで解説しています。プレイヤーは、何らかの理由で歯車から報酬を受け取りたくない場合は受け取らなくて構いません。



全員のアクションが終わったら、ボード上に残っている歯車をすべて捨てます。



例：
Annaは歯車を使いたいです。今、彼女は1枚の歯車の報酬を使って、インク1個を別のインクに交換し、別のギアの報酬を使って、3ギルダー安く活字を1個購入することができます。もう一つの歯車の報酬(オーダーを得る)は、このラウンドの最初にすでにやってしまったので獲得することができません。





e パトロン

パトロンアクションでは、以下のアクションのいずれかを行うことができます：

- ・利用可能な報酬を1つ選ぶ。そのプレイヤーはその上にマーカーを置き、そのラウンドが終了するまでその報酬を他のプレイヤーが利用できないようにします。
 - オーダーを1組取る、または
 - 特殊技能を1レベル上げる、または
 - 3ギルダーを得る、または
 - 袋から任意のインク2個を取る、または

もしくは

- ・パトロンカード1枚を取ります（プレイヤーがパトロンカードの条件を満たしている場合）。。

パトロンカードは、ラウンドマーカーの下か左のスペースにある場合のみ、取ることができます。また、インクを使用してパトロンカードを獲得した場合、プレイヤーは指示されたインクを袋に戻さなければなりません（オーダーの履行に似ています）。活字や特殊技能は消費されず、プレイヤーの手元に永久に残ります。



最初の2ラウンドでは、ラウンドマーカーがまだどのパトロンカードにも到達していないので、プレイヤーはパトロンカードを取ることができず、報酬を1つだけ得ることができます。



パトロンカードの条件



プレイヤーは、指定された特殊技能を指定されたレベル（またはそれ以上）で持っていなければなりません



プレイヤーは、指定されたインク（袋に戻さなければならない）と、指定された活字を持っていなければならない。



プレイヤーは、指定されたレベルの指定された特殊技能（またはそれ以上）と、指定されたインク（袋に戻さなければならない）を持っていなければなりません



プレイヤーは、指定されたレベル（またはそれ以上）の指定された特殊技能と、指定された活字を持っていなければならない。

4 オーダーを達成する

プレイヤーは、アクションを終えた後、オーダーを達成します。これは時計回りの順番で行います。

オーダー

各オーダーは印刷カード①と仕上カード②の2枚のカードを持っています。オーダーを達成することは、プレイヤーが得点を獲得するための主な手段です。オーダーを達成するためには、プレイヤーはカードに書かれたリソースが必要です。

活字や特殊技能は永続的に使えます（達成後捨てなくても良い）が、インクは使い切りです（達成後袋に戻す）。

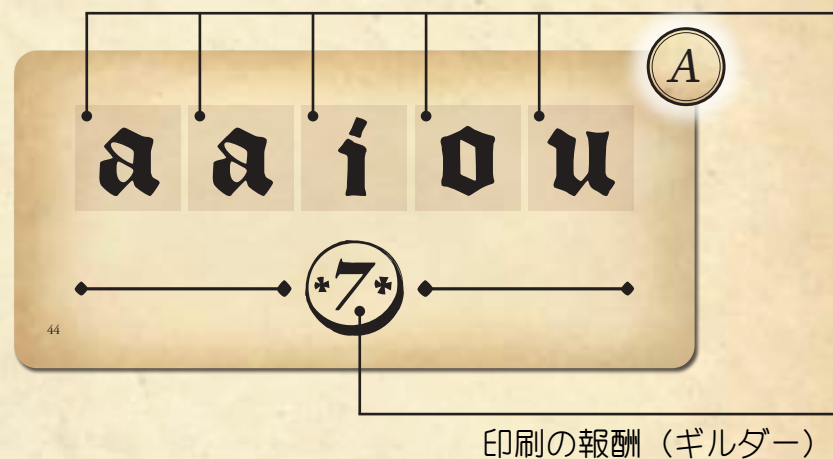
オーダーの例を図解で詳しく説明します。印刷カードを完成させるとギルダを獲得し、さらに仕上カードを完成させると名声点を獲得することができます。また、オーダーを完全に達成すると、さらに報酬を得ることができます。



すべてのオーダーは同時に達成されます。つまり、あるオーダーを達成するために使用した活字や、オーダーの達成によって得た報酬は、同じラウンドの別のオーダーを達成するためには使用できません。

印刷カード

必要な活字



印刷カードの条件は満たさなくてはなりません、仕上カードの条件は任意であり、両方満たすことも、片方しか満たさないことも、全て満たさないこともできます。



オーダーの2枚のカードは、印刷所のスロットに置いた瞬間から永久にリンクされています。オーダーを達成した後、仕上条件が満たされていなくても、両方のカードは捨てられます。このステップでは、自分のオーダーの全部、一部を達成、または何も達成しないこともできます。達成されなかったオーダーは、そのままスロットに残ります。

仕上カード

必要なインク

必要な特殊技能とその最低限のレベル



インクによる報酬
(勝利点)

飾りによる報酬
(勝利点)

完全に達成した場合の報酬



印刷

印刷カードを成立させるためには、プレイヤーは印刷カードに必要な活字を割り当てなくてはなりません。プレイヤーは、そのカードに表示されている数のギルダーを報酬として受け取ります。



オーダーを満たすために活字を使用しても、活字は捨てません。オーダーを達成した後、それに使用した活字はプレイヤーのストックに戻されます。

ゲームno準備中に、各プレイヤーは3個の活字を選択します。プレイヤーは追加で活字を購入することができます。追加購入するためのコストは、持っている活字の数によって異なります（下表参照）。4個目の活字を購入する場合は4ギルダー、5個目の活字を購入する場合は5ギルダーといった具合です。



Buying your n-th type	3	4	5	6	7	8	9	10	11	...
Costs n guilders	3	4	5	6	7	8	9	10	11	...

例：Annaは3個の活字を持っています。UとAをもう1個ずつ買いたいので、 $4 + 5 = 9$ ギルダー支払います。

プレイヤーはラウンド中いつでも活字を購入することができます（アクションではありません）。プレイヤーは欲しい（そして余裕がある）だけ活字を購入することができます。1個の活字はラウンド中の1つのオーダーにのみ割り当てることができます（オーダーの達成ステップで）。プレイヤーは各活字をオーダーカードに配置し、どのオーダーに割り当てられているのかを明示しなければなりません。活字は無制限です。万が一活字が足りなくなった場合、プレイヤーは予備の活字トークンを使用するか、他の代用品を即興で作ることができます。



例：
この印刷カードは、プレイヤーに活字 i、o、o、u を要求します。この印刷カードでオーダーを達成すると、5ギルダーを得ます。



仕上

仕上には色と装飾が含まれます。各目標は任意であり、それぞれ満たされた場合、独立して名声点を得ることができます。名声点を獲得したプレイヤーは、それに応じて名声トラック上のディスクが進みます。両方の条件を満たすと、カードによってはさらに報酬が得られます。

色④は、指定されたインクを仕上カードに割り当てる必要があります。インクを消費します。色の条件を満たした後、使用したインクは袋に戻されます。インクの種類は袋の中身によって制限され、袋にその色がない場合は取ることができません。

装飾⑤は、指定された特殊技能をすべて持っていることが条件で、それぞれカードに書かれているのと同じレベル（またはそれ以上）でなければ、その装飾は実現できません。

特殊技能は使い切りではなく、ゲーム中にその価値が減少することはありません。



オーダーを完全に達成した場合の報酬

印刷カードと仕上カードの両方のオーダーを完全に達成した場合、仕上カードの下部に記載されている追加報酬⑥を得ることができます。報酬の受け取りは任意です。

オーダーを完全に達成した場合の報酬表：

Reward	Description
	袋からインク1 / 2個を選んで取る
	銀行から1 / 2ギルダー得る
	2 / 3名声点を得る
	特殊技能を1つ選び、1レベル上げる
	新たなオーダーを取る (8ページ参照)



例：赤インク1個使うことができているれば2名声点を得る



例：活字セットと製本がそれぞれレベルII以上であれば、3名声点を得る

5 次のラウンドの準備

最終ラウンドを除く、各ラウンドの終わりに次のステップを行います。

- A セットアップと同様にメインボードを補充します。
- オーダーカード：印刷スペースに印刷カードを1枚ずつと仕上スペースに仕上カードを1枚ずつ
 - インク：インクスペースにインクを1個ずつ袋から引く
 - 特殊技能：特殊技能スペースに特殊技能カードを1枚ずつ
 - 歯車：歯車スペースに歯車を1枚ずつ



もしいずれかが不足したら、捨て札を混ぜて新たな山札にします。

- ラウンドマーカーを次のスペースに進めます。
- パトロンにあるプレイヤーマーカーを手元に戻します
- 歯車にある歯車使用マーカーを手元に戻します。
- イニシアティブボードのマーカーを手元に戻します。
- ファーストプレイヤートークンを時計回りに隣のプレイヤーに渡します。
- 各プレイヤーは、イニシアティブマーカー1個を現在のラウンドでのファーストプレイヤーに渡します。



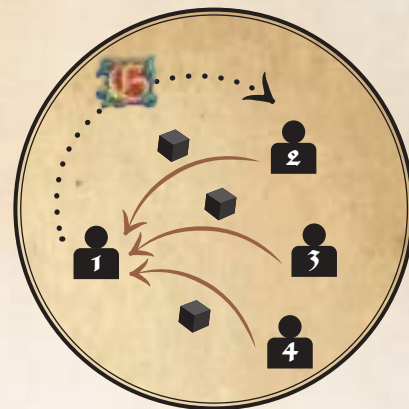
こうすることで、新たなラウンドで、ファーストプレイヤーが7個のイニシアティブマーカーを持ち、以下順に8個～10個のマーカーを持つこととなります。

6 ゲームの終了

6ラウンドの後ゲームは終了し、最終得点計算をします。ゲーム中に得た得点に追加して、以下の得点が与えられます。

- 特殊技能
 - レベルVIに到達した特殊技能ごとに6点
 - レベルVに到達した特殊技能ごとに3点
 - レベルIVに到達した特殊技能ごとに1点
- 獲得したパトロンカードはそれぞれ8点
- 3ギルダーごとに1点

最も勝利点を獲得したプレイヤーが勝利です。同点の場合は、活字の数がより少ない方が勝利です。さらに同点の場合はインクの数が多い方が勝利を分け合います。



ファーストプレイヤートークンを渡す例：ファーストプレイヤーは常にイニシアティブキューブを7個、2番目のプレイヤーは8個、3番目のプレイヤーは9個、4番目のプレイヤーは10個持っています。

ファーストプレイヤーが次のプレイヤーにファーストプレイヤートークンを渡すと（時計回りに）、他のプレイヤーは、トークンを渡したプレイヤーにイニシアティブキューブを1個ずつ渡します。

例：
6ラウンドの後、ゲームは終わり、Johnは84点を持ち、印刷所の状況は以下の通りです。



彼は27点の追加の名声点を得ます。

- 4ギルダーで1点
- 特殊技能で10点
(活字セットで6点、製本で1点、イルミネイトで3点)
- 2枚のパトロンカードで16点

Johnは合計111点を獲得しました。

Automa

The automa simulates an abstracted additional player in the Plan and Execute Plans steps. When the automa acts, it will randomly discard resources from the main board. The automa enables solitaire play. It can also be added to a game with 2 or 3 players.

Components for the automa:

- Initiative board (one of the unused boards),
- 7 initiative markers (the same number as for the first player),
- One player marker of an unused color (to mark a patronage reward),
- Automa cards (10 planning cards and 4 execution cards).



Game preparation

When setting up the game, count the automa as an additional player and set up the game according to the usual rules:

1. Prepare an unused **initiative board** for the automa.
2. The automa takes the **first player token** (D).
3. Place its **initiative markers** on its initiative board as shown (A).
4. Shuffle the 4 automa **execution cards** (B) and place them face down near the automa's initiative board.
5. Shuffle the 10 automa **planning cards** (C) and deal 6 face down into a deck near the automa's initiative board. Return the 4 remaining planning cards without looking at them to the box; they will not be used.
6. During step 3 of Game Preparation (page 4) put **one order less** than indicated. The automa does not take order cards.

Game rules

Each round, after all players complete the Plan step, reveal the top automa planning card (C), and rearrange the automa's initiative markers on its initiative board as directed by its planning card. Then Execute Plans as usual, resolving player order for each action according to each player's assigned initiative markers (including the automa's markers) by the usual rules of the game (see p. 7).

When the automa does an action, draw a random automa execution card to see from which space the automa takes a resource. The card's number indicates the resource space (see (E)). If there is no resource in that space on the board (i.e. that number is empty because fewer players are playing, or because another player already took from that space this round), then draw the next execution card. After the automa does its action, reshuffle the entire automa execution deck: for each action, the automa starts drawing from its full deck of 4 execution cards.



Actions

- During the Take Orders action, the automa randomly removes a printing card and a refinement card. Draw an execution card for each of the 2 cards.
- During the Take Inks action, the automa removes all inks from a random ink space.
- During the Develop Specialties action, the automa removes a random specialty card.
- During the Improve Printing Houses action, the automa removes a random gear.
- During the Patronage action, the automa will take a patronage card or one of the rewards. If this round's planning card shows a patronage card (G), the automa takes the leftmost card (exception: in the first and second rounds, the automa must take a reward: see Patronage, page 11.) Otherwise, the automa takes one of the rewards (chosen randomly by an execution card).



The automa does not accumulate resources. Put any ink it takes back into the bag, and put other resources it takes onto their discard piles.

At the end of a round, the automa passes or receives initiative markers as usual, like other players, when the first player token is passed:

- If the automa passes a marker, it takes it from its action that has the most markers.
- If the automa receives markers, put them one after another onto whichever action has the fewest markers at the moment a marker is placed.

If there is a tie among its actions for the fewest or the most markers, use this round's planning card center icon to break the tie; see detailed rules below. Unlike human players, the automa then leaves its markers on its initiative board, and will simply shift a few markers during the next Plan step.

Detailed rules of the iconography of automa cards and automa initiative markers



○>○ : means to move an initiative marker from the first action to the second action.

If the first action has no marker, then instead move a marker from the second action to the first. If neither has any markers, then do nothing.

Some cards also have min. and max.

- **min.** – the action with the fewest initiative markers,
- **max.** – the action with the most initiative markers.

If there is a tie for minimum or for maximum, then scan the actions, starting at the action printed in the middle of the planning card (F), then scanning downward, possibly wrapping around to the top action and continuing, until you reach one of the tied actions: this is the action that wins the tie.

If an action already has 6 initiative markers, do not move another marker to it.



Solitaire players may earn professional titles from the printing guild based on their scores, as shown in this table:

Score	Level
< 100	Student
101–110	Senior Student
111–120	Apprentice
121–130	Senior Apprentice
131–140	Junior Master
141–150	Master of Printing
> 150	Guildmaster

印刷の起源

15世紀半ばの西ヨーロッパ。マインツは当時の典型的な都市であった。20世紀末のインターネットの発達に匹敵するような大きな技術革新が起こる気配はなかった。

本はすでに写本という形で進化していた。つまり、折りたたんだ紙をブロック状につなぎ合わせて綴じたものである。この形態で今日まで機能している。しかし、中世ヨーロッパの書物はすべて手書きであった。複写をしようと思えば書き直さなければならない。写本屋は、羊皮紙や紙のページいっぱい、削った羽ペンとインクを使って文章を書き込んでいたのである。非常に困難で骨の折れる仕事であった。

そのため、書物は裕福な人だけが手に入れることのできる高級品であった。情報は、主に人づてに伝わっていた。しかし、当時は、知識を迅速かつ普遍的に共有する有効な手段がなく、また、読み書きの技術も希少であった。そんな中、金銀細工師であったヨハネス・グーテンベルクが歴史の表舞台に登場する。この職人には、一攫千金を狙える技術革新のアイデアがあった。

グーテンベルクは、本の需要が供給を上回り、価格が高騰していることに気づいていた。もし、写本を素早く効率的に複写する方法があれば、それを販売することで大きな利益を得ることができる。その結果、彼は世界を変えるような新技術を生み出したのである。

彼の発明は、いくつかの要素で構成されていた。1つ目は、可動式の活字を鑄造する装置である。可動式活字は、“ソート”と呼ばれる小さな金属の塊でできておりそれぞれのブロックには、文字や記号の鏡面仕上げが施されている。この鑄造装置によって、グーテンベルクは一貫した書体を作ることができ、1ページに同じ文字をたくさん印刷することができるようになった。マインツの印刷業者の第2の発明は、個々のソートを1つのブロックにしっかりと固定してページ画像に合成し、これにインクを付けて羊皮紙や紙に印象を残すことであった。3つ目の工夫は、印刷機を使って印刷することである。

また、本の印刷には油性のインクを使った。興味深いのは、グーテンベルクが活字を発明したわけではないことだ。古代メソポタミアでは、すでに土器に印をつけるために石の印章が使われていた。11世紀には、中国で畢昇という人がすでに活字を組んでいた。マインツの職人は印刷機を発明したわけでもなく、すでにあった機械を使ったのである。



Character Biographies



Iohannes Gutenberg - Johannes Gutenberg

ヨハネス・グーテンベルク
間違いなく、史上最も有名な印刷技師である。面白いことに、彼の発明は名声と同時に.....倒産も招いた。本作りのプロセスを加速させる方法を思いついた彼にとって必要だったのは、工房を始めるための資金だった。1450年、彼は Mainz の金細工師ヨハン・フストから800ギルダーという巨額の資金を借りた。(当時、熟練工の年収は300ギルダー程度であった)。フスト自身も、グーテンベルクのために借金をしていたのだから、新技術がいかに魅力的であったかがわかる。グーテンベルクは、ライプワークである42行の『グーテンベルク聖書』を出版したが、借金を返せず(1452年再び800ギルダーを借りた)、ファストが印刷所を所有することになった。グーテンベルクは、自分の発明によって金銭的な利益を得ることはなかったが、新しい産業を興し、他の人々がビジネスを拡大することを可能にしたのである。



Petrus Schoyffer - Peter Schöffer

ペーター・シェーフアー
ヨハネス・グーテンベルクが印刷術の資金として1600ギルダー(800ギルダーずつ2回)の借金をした金細工師、ヨハン・フストの婿養子になる。フストはグーテンベルクに、ペーターを自分の工房に弟子入りさせなければ、2回目の融資を受けられないと告げた。グーテンベルクが借金を返せなくなると、債権者はグーテンベルクの工房を占拠し、シェーフアーと共同経営を行うようになった。機械はフストが所有し、シェーフアーはその操作方法を知っていた。1457年と1459年のMainz 詩篇は、二人の仕事の成果である。3色刷りのこの美しい本は、シェーフアーが印刷術をマスターしたことを証明するものであった。



Aldus Manutius - Aldo Manuzio

アルド・マヌージオ
アルド・マヌージオは、印刷の始まりにおけるスティーブ・ジョブズである。彼は1490年代にベネチアで印刷を始め、現代の出版が恩義を感じるいくつかの革新をもたらした。まず、彼は本の大きさを変えた。マヌージオ以前は、本は大きくてかさばるものだった。アルドは、当時としては小さなサイズで本を出版することにした。代表的な作品であるフランチェスコ・コロナの『ヒプネロトマキアポリフィリ』は、現在のA4サイズに近い大きさであった。ルネサンス期の人文主義者たちは、この小型印刷によって、旅行中に蔵書を持ち運ぶことが可能になったのである。アルドの2つ目の工夫は、文字である。最初の本は、ゴシック体(現代の私たちが読むには難しい文字)で印刷されていた。これは、走り書きの手書きを真似たものだった。アルドは、イタリック体やアンティーク体など、現在使われているような書体で文章を出版した。マヌージオは、人文主義に大きな影響を与えた。ルネサンス期の人文主義者たちに古代の書物を紹介したのである。このアルディン版には、現在でも彼と彼の印刷機の名前がつけられている。



Christophorus Plantinus - Christophe Plantin

クリストフ・プランタン
フランスに生まれ、パリで学んだ後、短い職人見習いの期間を経てアントワープに移り、1549年に製本所と本屋を設立した。彼のおかげで、アントワープは、パリ、ヴェネツィアに次いで、ヨーロッパで最も重要な3つの印刷所の1つとなった。プランタンは16世紀後半における最も優れた印刷業者とみなされ、彼の会社は国際的な名声を獲得した。1575年には150人近くを雇用し、印刷所で16台の印刷機を稼働させていた。1583年、戦争とスペイン人によるアントワープ占領のため、彼はライデンに移り住み、別の印刷所を設立した。彼の生涯をかけた仕事は、ヘブライ語、ラテン語、ギリシャ語、アラム語、シリア語で出版された聖典の版である”プランタン・ポリグロット・バイブル”である。40人以上の人が5年間(1569-1573)かけて制作した。プランタンは、コンパスを持った手とラテン語の motto 「Labore et constantia (仕事と不変性によって)」を描いたプリンターズマークを採用した。



Sveboldus Fiol - Schweipolt Fiol

シュヴァイポルト・フィオル
 フィオルは、生まれはフランク、生まれはクラコヴィアである。ルネサンス期の人物で、金糸を使った典礼衣の刺繍だけでなく、鉱山にも興味を持ち、鉱山の水を抜く機械を発明した。その後、刺繍よりも儲かると見込んで印刷業に進出した。東欧は印刷の分野で彼に多くを負っている。当時のポーランドの印刷業者は、自分たちで活字を鋳造せず、西ヨーロッパから輸入していた。グーテンベルクの発明からわずか40年後、フィオルはそれまで印刷に登場したことのないアルファベットで印刷を始めることを決意する。そこで、ブラウンシュヴァイクの彫刻家・活字鋳造家ルドルフ・ボルスドルフを雇い、世界初のキリル文字書体、それもポーランドで作られた最初のオリジナル書体の制作を依頼した。この契約により、フィオルはボルスドルフの作品の独占的な使用権を得た。グーテンベルクと同様、フィオルもその革新性から利益を得ることはなかった。異端審問により、彼が印刷した書籍が没収されたのだ。結局、フィオルは無罪となったが、印刷業に戻ることはなかった。



Carola Guillard - Charlotte Guillard

1502年から1557年までパリのソレイユ・ドール印刷所で働いていた女性。16世紀に自分の名前で印刷業を営んだ数少ない女性の一人である。当時、女性が印刷所を営むには... 未亡人になる必要がありました。ギルド制度では、女性が自分のビジネスを運営することを認めていなかったのです。例外は印刷工が死んだときで、そのときは妻が仕事を続ける許可を得た。そこで、シャルロットは、夫であるベルトルド・レンボルトの死後、1519年から1520年にかけて印刷所を営んだのです。2年間の未亡人生活の後、彼女は書店員兼印刷業者のクロード・シュヴァロンと再婚した。そして1537年、再び未亡人となった。今度はシュヴァロン夫人として会社の社長になった。4、5台の印刷機を持ち、12人から25人の従業員を抱える大企業であった。シャルロットの本は、細部にまでこだわった美しいものとされた。



Helena Ungler - Helena Ungler

ヘレナ・アングラー
 彼女は女性で、印刷工であったため、未亡人であった。クラクフの印刷業者フローリアン・アングラーと結婚した。1536年に彼が亡くなった後、彼女は彼の印刷所を引き継いだ。実際には、仕事は専門家、つまり資格のある印刷見習いによって監督されていた。フローリアンの死後最初の5年間は、商業的な理由からアングラーの版画には彼の名前が記されていた。1541年、ヘレナはアングラーの未亡人として本に署名するようになった。彼女は合計129タイトルを印刷し、その半分以上は神学的な著作物であった。彼女の最後の出版物は、マルチン・ビエルスキの『全世界の年代記』である。この本は、世界の創造から著者の時代まで、人類の全歴史を描いた野心作である。旧約聖書と新約聖書の物語、史実、アポクリファ、おとぎ話、伝説などを組み合わせたもので、今日の歴史書とは大きく異なるものであった。



Godofredus Torinus - Geoffroy Tory

ジェフロワ・トリー
 パリの印刷所で異彩を放つ。特に、装飾的な祈祷書である「時禱書」を出版した。彼の版画は、木版画をふんだんに使った装飾的なものであった。トリーはタイポグラフィーの分野でも活躍し、多くの関心を寄せていた。1529年、彼は作品『Champ Fleury』（フルタイトル。Champ Fleury, Au quel est contenu L'art & Science de la deue & vraye Propo rtion des Lettres Attiques, quo dit autrement Lettres Antiques, & vulgairement Lettres Romaines, proportionnees selon le Corps et Visage humain.）と題し、ローマ字の構造を文字の比率を人体のそれと比較して分析したものである。シャン・フルーリーの挿絵は、大文字のアンティーク文字を四角や円に重ね、背景に他の幾何学的な図形を配するなど、特徴的なものであった。トリーは手書きを模倣した書体から脱却し、カリグラフィからよりデザイン性の高い書体へとタイポグラフィを押し進めた



Gulielmus Caxton - William Caxton

ウィリアム・キャクストン
作家、商人、外交官。ケルン滞在中（1470-1472年）に印刷術を習得。2年後、ブルージュに工房を開き、『トロイの歴史』（Recuyell of the Histories of Troye）の翻訳と印刷を行った。そこでさらに1、2冊の本を出版した後、イギリスに戻り、1476年、ロンドン近郊のウェストミンスターにイギリス諸島で最初の印刷所を設立した。彼は主に自国語で出版したが、これは当時としては非常に珍しい印刷方法であった。しかし、キャクストンがラテン語で出版することには、非常に現実的な理由があった。ラテン語で出版することは、ヨーロッパ大陸の大手印刷業者と競争することになる。英語で出版することで、ニッチな市場を満足させることができたのだ。キャクストンが最初に出版した本は、チョーサーの『カンタベリー物語』の版だった。また、オヴィッドの『変身物語』の英訳版も出版した。キャクストンは英文学に大きな影響を与えた。




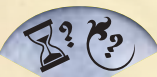











Hieronymus Vietor - Hieronymus Vietor

ヒエロニムス・ヴィエトール
クラクフ・アカデミーを卒業した人文主義者で、1510年にウィーンで最初の印刷所を開設した。7年後、クラクフに戻り、1518年から1546年まで印刷所を経営した。ウィーン店はその後、弟のベネディクト、そして息子のフロリアンが経営することになった。彼は出版する書籍に高いタイポグラフィの基準を注意深く守っていた。ポーランド文化はヴィエトールに多くを負っている。印刷術が発達した当時、書籍は国際語であるラテン語で出版されることが多かった。ヴィエトールのポーランド語の印刷活動は、ポーランド文学の発展に貢献した。ラテン語とポーランド語のほか、ドイツ語、ギリシャ語（ポーランドで初）、ハンガリー語（世界で初）でも出版した。彼が出版した本の一つに、1522年のバルタザール・オベックの『主イエス・キリストの生涯』がある。イエス・キリストの生涯を描いたアポクリファンの物語である。これは特別な出版物で、完全に保存されたポーランド語の本としては最古のものである。（ルブリンのビエルナトによる『魂の楽園』はもっと古いですが、断片的にしか残っていない）。



歯車の報酬

Symbol	Reward Description
	手持ちのインク1個を袋にある任意のインク1個と交換する
	手持ちの活字1個をストックの別の活字1個と交換する
	最も低いレベルの特殊技能を1レベル上げる。レベルが同じ場合は、どれか1つを選ぶ
	現在のラウンド数（1～6）と同じ名声点を得る
	オーダーを1組得る
	活字を1個捨て、3名声点または5ギルダールを得る
	現在遂行中のオーダーで、指定されたインクを1つ以上使って色彩の装飾を達成していれば、そのオーダー1つにつき2名声点を得る。1つのオーダーが複数の指定されたインクを持っていても追加の報酬はありません。
	袋から指示された色のインクを獲得する
	指定の色のインク1個を袋に戻す。その後、袋からインク2個を得る。戻したインクを再び取っても良い。
	指定の活字を使って達成しているオーダーそれぞれについて2名声点を得る。1つのオーダーが複数の指定された活字を持っていても、追加の報酬はありません。
	指定の活字を3ギルダール安く購入できる
	現在遂行中のオーダーで、指定された特殊技能を持つ装飾を達成することに、2名声点を得る
	指定の特殊技能を1レベル上げる

キャラクター - 特殊能力



Johannes Gutenberg
ヨハネス・グーテンベルク
すべてのプレイヤーがアクションの計画を記したイニシアティブボードを公開した後、プレイヤーがアクションを実行する前に、このプレイヤーは自分のイニシアティブマーカー1個を、別のアクションに移すことができる。



Jacola Guillard
シャルロット・ギヤール
このキャラクターを選択した直後、このプレイヤーはランダムな歯車を4枚引き、2枚選択して自分の印刷所に設置する。



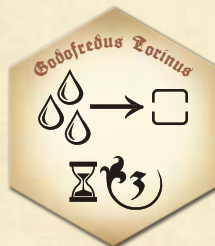
Aldus Manutius
アルド・マヌージオ
このプレイヤーが同時に2つ以上のオーダーを成立させる場合、1つのオーダーで必要な活字のうち1つを無視することができる。



Helena Angler
ヘレナ・アングラー
このキャラクターを選択した直後に、このプレイヤーは、特殊技能1つをレベルIに、もう1つレベルIIに進めます。その後、報酬トラックのマーカーをIIに進め、その報酬（インク）を受け取ります。



Petrus Schoeyffer
ペーター・シェーフアー
このプレイヤーは1ラウンドに2回、1つの歯車の実行可能な区分を使用することができます。それでも1ラウンドに行える歯車のアクションは合計3回までです。



Godofredus Tacinus
ジェフロワ・トリー
各ラウンドの終わりに、このプレイヤーが自分のインクをすべて現在のオーダーに割り当てることができれば、3名声点を獲得します。インクは永久にこれらのオーダーに割り当てられるわけではなく、将来のラウンドで他のオーダーに割り当てることができます。



Christophorus Plantinus
クリストフ・プランタン
1ラウンドに1度、このプレイヤーは自分の特殊技能のうち2つのレベルを入れ替え、両方のトラックのマーカーを調整することができます。（すなわち、これは一時的な効果ではありません）。



Gulielmus Caxton
ウィリアム・キャクストン
このキャラクターを選択した直後に、ウィリアム・キャクストントークンを2枚取ります。各ラウンドの開始時にこのラウンド中にワイルドとなる（つまり、どの色にも使える）インクを1色選択します。その色に対応するキャクストン・トークンを表向きにして、キャクストン・キャラクター・タイルの横に置き、忘れないようにします。



Sieboldus Fiol
シュヴァイポルト・フィオル
このプレイヤーは、オーダーの仕上条件（色や装飾）を1つだけ満たした場合、それでも注文を完全に満たした報酬を得ることができます。



Hieronymus Vietor
ヒエロニムス・ヴィエトール
ゲーム終了時に、このプレイヤーはギルダーから得られる名声点を2倍にします。例えば、通常3ギルダーで1名声点ですが、3ギルダーで2名声点を獲得することになります。





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 Czekanski
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
Sylvia Kazimieruk

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

Przemysław Rembowski
Michał Reszka
Wojciech Rzadek
Maciej Sikorski
Tomasz Skoracki
Sylvia 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