

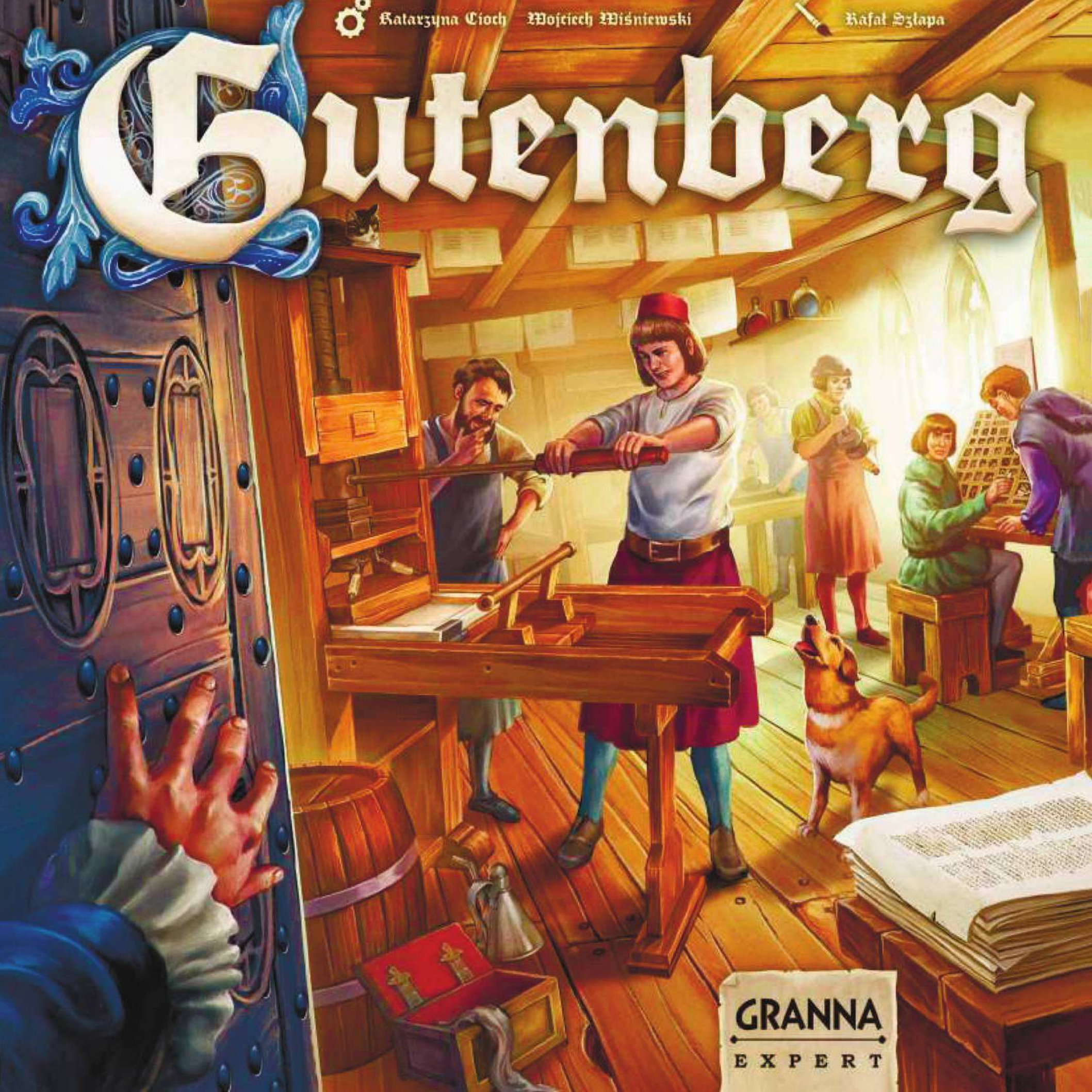


Katarzyna Cioch

Mojciech Wiśniewski

Kafat Szłapa

# Gutenberg



**GRANNA**  
EXPERT

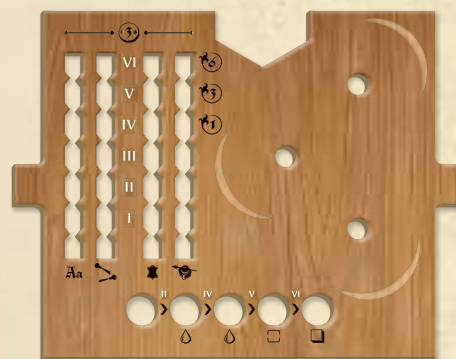
# Содержание

- Подготовка к игре • 4
- Процесс игры • 6
  - 1. Вращение шестерёнок • 6
  - 2. Планирование • 7
  - 3. Действия • 8
    - А. Получение заказов • 8
    - Б. Получение красок • 8
    - В. Технологическое развитие • 9
    - Г. Развитие типографии • 10
    - Д. Поддержка • 11
  - 4. Выполнение заказов • 12
    - Заказы • 12
    - Карты печати • 13
    - Карты оформления • 14
  - 5. Подготовка к следующему раунду • 15
  - 6. Окончание игры • 15
- Автома • 16
- Истоки книгопечатания • 18
- Биографии персонажей • 19
- Бонусы шестерёнок • 22
- Особые правила персонажей • 23

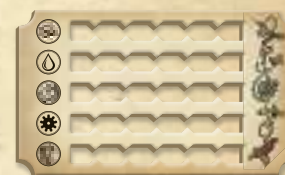
# Компоненты



Двустороннее игровое поле



4 планшета типографий



4 планшета инициативы



4 ширмы



10 жетонов персонажей



## Профессиональный совет

Изобретатель книгопечатания Иоганн Гутенберг был человеком сведущим. Практические советы игрокам приводятся во врезках с его портретом.



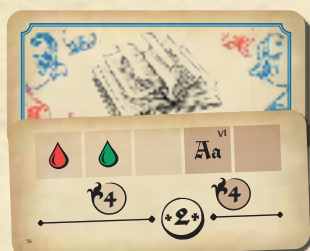
## Рука с указательным пальцем

В средневековых манускриптах часто встречалось изображение руки с указательным пальцем (лат. *manicula* — «маленькая рука»). Из манускриптов оно переключалось в первые печатные тексты. Таким способом в тексте выделяются ключевые места. В этом буклете рукой с указательным пальцем обозначаются особо важные правила.

100 карт заказов:



50 карт печати  
(с чёрно-белыми  
рубашками)



50 карт оформления  
(с цветными  
рубашками)



10 карт технологий



40 трёхмерных  
деревянных литер



Жетон первого игрока

14 карт Автомы:



10 карт планирования



4 карты исполнения



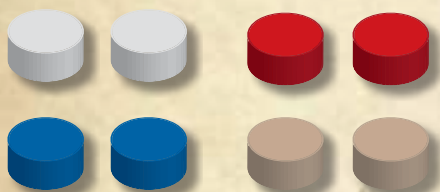
16 карт поддержки



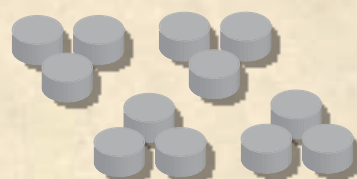
8 пустых жетонов литер  
(по 2 каждого типа)



2 фишки Уильяма  
Кекстона



8 дисков игроков  
(по 2 каждого из 4 цветов)



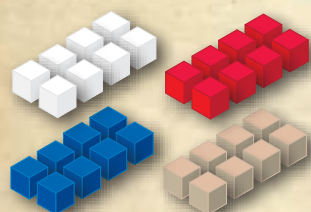
12 серых цилиндров  
(шестерёночные оси)



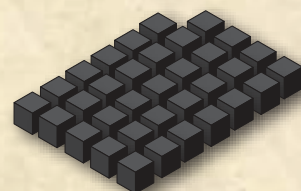
32 шестерёнки



48 фишек красок  
(12 синих, 12 зелёных,  
12 золотых, 12 красных)



32 маркера игроков  
(по 8 каждого из 4 цветов)



34 маркера  
инициативы



Маркер раунда



57 гульденов  
(15 номиналом «5»,  
12 номиналом «2»,  
30 номиналом «1»)





Мешочек

Изображённые компоненты могут отличаться от действительных.

# Подготовка к игре

1. Положите игровое поле в центре стола вверх стороной с соответствующим числом участников.



Ячейки с символом  используются только при игре вчетвером. В партиях вдвоём играйте на стороне, обозначенной символом .

2. Перемешайте по отдельности обе колоды карт заказов (карты печати и карты оформления) и положите каждую колоду лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Оставьте рядом с каждой колодой место для стопки сброса.
3. При игре с 2, 3 или 4 участниками откройте соответственно по 6, 8 или 10 карт печати и карт оформления и положите их лицевой стороной вверх рядом с игровым полем. Чуть позже игроки выберут из них несколько карт (см. шаг 16), так что они недолго будут занимать место на столе.
4. Выложите лицевой стороной вверх в каждую ячейку печати и оформления на игровом поле случайную карту соответствующего типа.
5. Уберите все краски в мешочек. Начиная с крайней левой ячейки и продолжая направо, выложите в каждую ячейку на игровом поле вытянутую из мешочка краску. Положите мешочек с оставшимися красками рядом с игровым полем.



Число красок конечно — по 12 каждого цвета. Нельзя получить из мешочка краски того цвета, которого там нет. Игроки могут в любой момент смотреть содержимое мешочка.

6. Перемешайте карты технологий и положите их лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Оставьте рядом с колодой место для стопки сброса.
7. Выложите лицевой стороной вверх в каждую ячейку технологии на игровом поле случайную карту технологии.
8. Перемешайте шестерёнки и положите их в стопку лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.



В партиях вдвоём уберите в коробку шестерёнки с секторами, разделёнными белыми линиями (они вам не понадобятся), и играйте только с шестерёнками, в которых сектора разделены серыми линиями.

9. Выложите лицевой стороной вверх в каждую ячейку шестерёнки на игровом поле случайную шестерёнку.
10. Перемешайте карты поддержки и выложите лицевой стороной вверх по одной карте в каждую ячейку поддержки на игровом поле. Уберите оставшиеся карты поддержки в коробку.
11. Поставьте маркер раунда на первое деление счётчика раундов.

12. Положите гульдены и литеры в пределах досягаемости всех игроков.



Число гульденов и литер не ограничено. Если они закончились, замените их чем-нибудь подручным (например, пустыми жетонами литер, входящими в комплект игры).

13. Игроки объявляют, кто какую книгу недавно прочитал. Чья книга окажется самой объёмной, тот и получит жетон первого игрока. После этого игроки будут поочерёдно делать ходы по часовой стрелке.



На рисунке изображена подготовка к игре вдвоём.





14. Каждый игрок выбирает себе цвет и получает:

- А. **Планшет типографии.**
- Б. **Планшет инициативы.**
- В. **Ширму.**
- Г. **Набор маркеров инициативы** в соответствии с таблицей.

**Число маркеров инициативы**

Первый игрок 7	Второй игрок 8
Третий игрок 9	Четвёртый игрок 10

- Д. **3 серых цилиндра для шестерёнок печатного пресса**, вставляемых в три подходящих отверстия на планшете типографии.
- Е. **8 маркеров игрока** выбранного цвета. Игрок выкладывает по 1 маркеру в самые нижние ячейки 4 шкал технологий на своём планшете типографии (Е1). Остальные 4 маркера он кладёт рядом со своим планшетом (Е2).
- Ж. **2 диска игрока** своего цвета. Один из них он кладёт на деление «0» шкалы славы на игровом поле (Ж1), а другой — в крайнюю левую ячейку шкалы бонусов (Ж2) на своём планшете типографии.
- З. **10 гильденов** из общего запаса.
- 15. Все игроки получают по 2 случайные **карты персонажей**, выбирают одну из них, а другую сбрасывают в коробку.

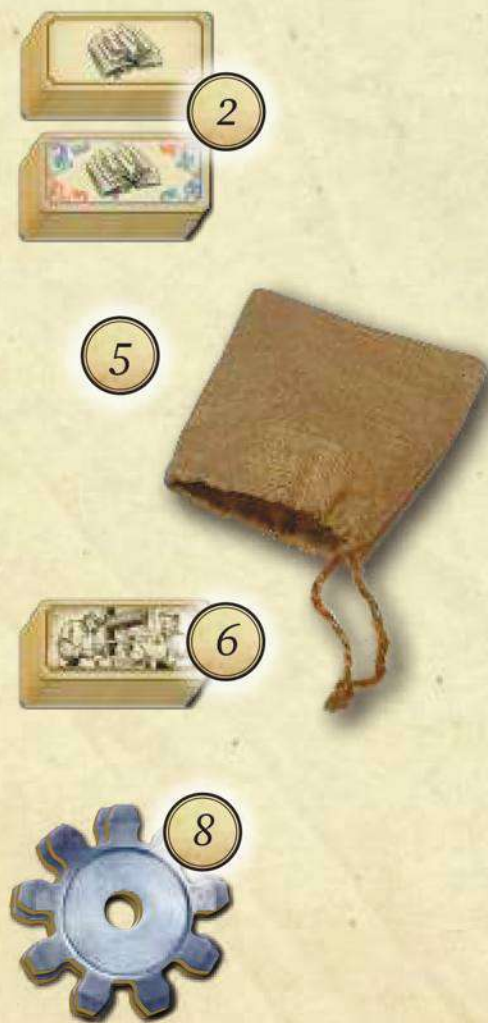
Игроки должны зачитать вслух особые свойства выбранных ими персонажей. В первых партиях мы советуем играть без персонажей, пропуская этот шаг подготовки к игре.

16. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый участник выбирает один **заказ** из числа карт, выложенных в открытую на стол во время шага 3 (1 карту **печати** и 1 карту **оформления**). В одном заказе любая карта печати может сочетаться с любой картой оформления. После этого в обратном порядке хода, начиная с последнего игрока (сидящего справа от первого) и далее против часовой стрелки, каждый участник выбирает второй заказ (1 карту печати и 1 карту оформления). Уберите оставшиеся 4 карты в соответствующие стопки сброса.

Заказ — это всегда **пара** карт: карта печати и карта оформления. Выбранные карты игрок кладёт на свободное место сбоку от своего планшета типографии. Обе карты в заказе связаны. Нельзя менять местами карты из разных заказов.

17. Игроки выбирают по 3 литеры из общего запаса и кладут их к себе.

Лучше сначала выбрать те литеры, что помогут выполнить ваши первые заказы.



# Процесс игры

С появлением печати стали распространяться знания, мысли и идеи. Именно поэтому изобретение печати считается одним из важнейших событий позднего Средневековья. У одарённых ремесленников и практичных предпринимателей появляется отличная возможность для развития собственного доходного дела на местном уровне. Спрос на книги растёт, конкуренция низкая, а потенциал для развития безграничен...

«Гутенберг» — это настольная игра для 1—4 участников, выступающих в роли первых книгопечатников. В ходе игры они будут получать и выполнять заказы на ценные издания, развивать собственную типографию и технологии, а также получать поддержку от влиятельного покровителя. Этими действиями игроки заработают очки славы, число которых и определит победителя.

Игра длится 6 раундов. Каждый раунд состоит из следующих фаз, отыгрываемых по порядку:

1. Вращение шестерёнок.
2. Планирование.
3. Действия:
  - А. Получение заказов.
  - Б. Получение красок.
  - В. Технологическое развитие.
  - Г. Развитие типографии.
  - Д. Поддержка.
4. Выполнение заказов.
5. Подготовка к следующему раунду.

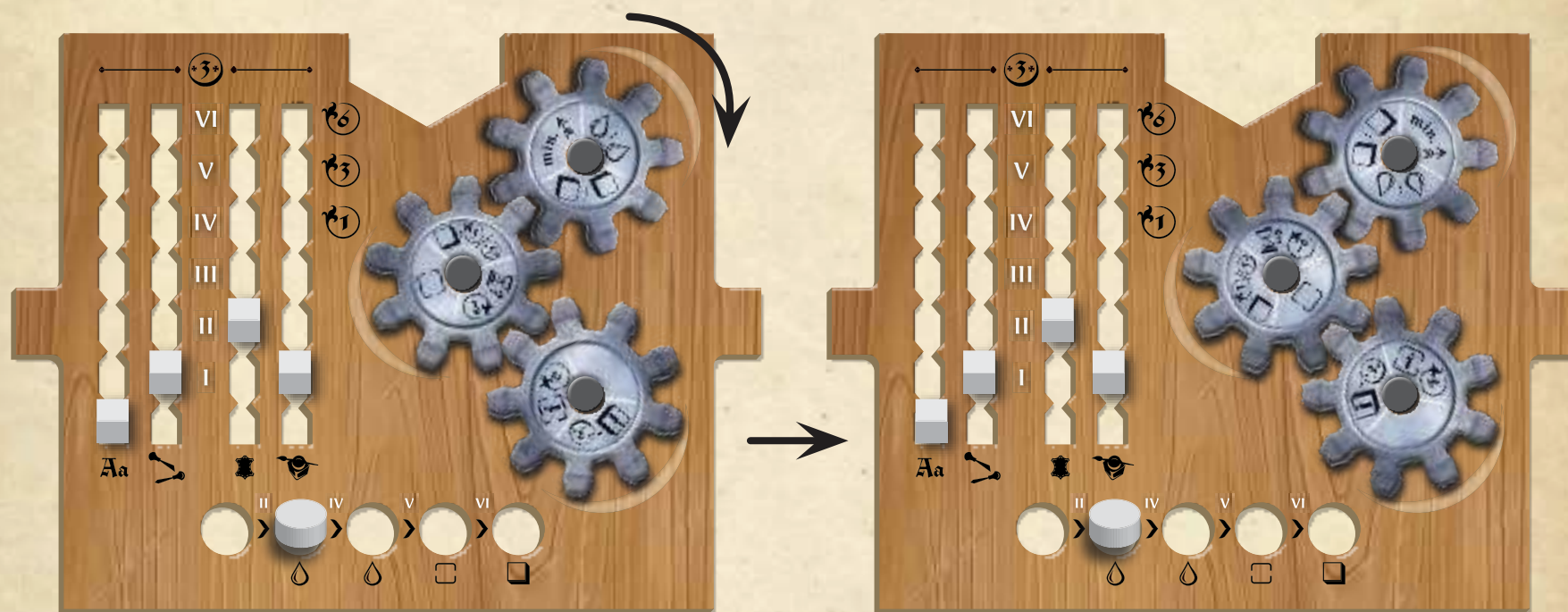


## 1. ВРАЩЕНИЕ ШЕСТЕРЁНОК

Каждый игрок должен повернуть верхнюю шестерёнку на своём планшете типографии на один сектор по часовой стрелке. При этом повернутся все другие соединённые шестерёнки. Пропустите этот шаг в первом раунде.



Шестерёнки, получаемые действием **развития типографии**, являются важным элементом стратегии. Лучше планировать размещение шестерёнок с учётом предстоящих раундов.



## 2. ПЛАНИРОВАНИЕ

Игроки планируют свои действия в текущем раунде, пряча планшеты и маркеры инициативы за ширмами. Они одновременно распределяют имеющиеся маркеры между 5 действиями, выкладывая их слева направо в пустые ячейки ряда, соответствующего нужному действию. В одном ряду не может находиться более 6 маркеров.

По завершении планирования игроки убирают ширмы. Все действия отыгрываются по порядку — сверху вниз.

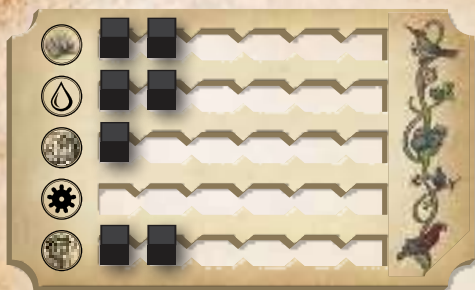
Порядок действий на планшетах инициативы соответствует порядку действий на игровом поле.


Число маркеров инициативы в ряду того или иного действия определяет очерёдность игрока при выполнении этого действия: чем больше у игрока маркеров в ряду, тем раньше он выполняет соответствующее действие. При равенстве претенденты выполняют действия в порядке хода.

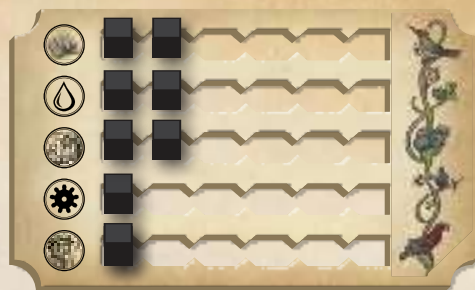


Выгоднее выполнять действия раньше, поскольку тогда доступно больше вариантов. Чтобы выполнить какое-либо действие, у игрока в ряду этого действия должен находиться хотя бы один маркер. Игрок не обязан выполнять то или иное действие, независимо от того, сколько маркеров он выложил в ряд этого действия.

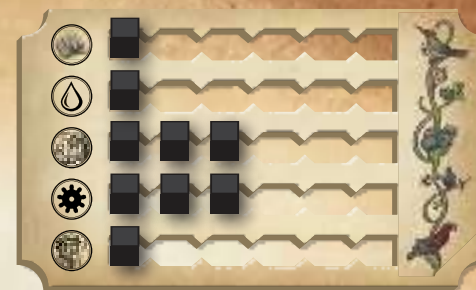
Пример с порядком выполнения действий.



 **Аня** — первый игрок. У неё 7 маркеров инициативы.







У Толи 8 маркеров инициативы.



У Кати 9 маркеров инициативы.

Порядок выполнения действий:

Действие	1-й	2-й	3-й
Получение заказов	Аня	Толя	Катя
Получение красок	Аня	Толя	Катя
Технологическое развитие	Катя	Толя	Аня
Развитие типографии	Катя	Толя	
Поддержка	Аня	Толя	Катя

-  **Получение заказов.** У Ани и Толи по 2 маркера в первом ряду, а у Кати только 1, поэтому Катя выполняет это действие третьей. Так как у Ани и Толи равенство, Аня ходит первой, поскольку в этом случае всё решает порядок хода. То же самое справедливо и для второго действия («Получение красок»).
-  **Технологическое развитие.** У Кати больше всего маркеров (3), так что это действие она выполняет первой. Толя второй с 2 маркерами, а Аня третья с 1 маркером.
-  **Развитие типографии.** У Кати и тут больше всех маркеров, поэтому это действие она выполняет первой, а Толя вторым. Аня не выложила маркеров на это действие, поэтому она не может его выполнить.
-  **Поддержка.** Это действие первой выполняет Аня, а затем Толя, так как он следующий по часовой стрелке от первого игрока.

### 3. ДЕЙСТВИЯ

Игроки поочерёдно выполняют каждое действие в порядке, определённом при планировании.



#### А. Получение заказов

Игрок может взять 1 карту печати и 1 карту оформления с игрового поля и создать заказ, положив эти карты на свободное место сбоку от своего планшета типографии. Позднее разделить 2 карты, составляющие один заказ, уже будет нельзя. У игрока не может быть более 4 заказов. Если у игрока уже есть 4 заказа и он берёт ещё один, он должен сбросить 1 из 4 имеющихся у него заказов, чтобы освободить место для нового.

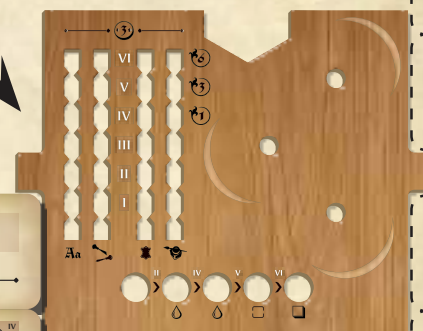


Когда все игроки выполняют это действие, сбросьте оставшиеся карты печати и карты оформления с игрового поля в стопки сброса.



#### Получение заказа в качестве бонуса

Можно также получить заказ в качестве бонуса (не обязательно): за выполнение заказа, из активного сектора шестерёнки, за технологическое развитие и действием поддержки. Такой бонус обозначается **символом** . В этом случае игрок берёт из колод 2 карты печати и 2 карты оформления, выбирает по одной карте каждого типа и создаёт заказ, положив пару выбранных карт на свободное место сбоку от своего планшета типографии. Невыбранные карты отправляются в стопки сброса. Если игрока не устраивают полученные 4 карты, он может заплатить 2 гюльдена и взять ещё 2 карты печати и оформления (в любом сочетании). Игрок может оплачивать такое получение дополнительных карт сколько угодно раз, пока у него хватает гюльденов.

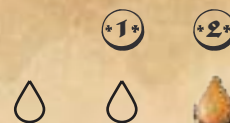


#### Б. Получение красок

Игрок выбирает на игровом поле набор из 3 красок и берёт себе из него 1, 2 или все 3 краски. Первая (крайняя левая) краска бесплатная, вторая стоит 1 гюльден, третья (крайняя правая) — 2 гюльдена. Забирать краски нужно слева направо. Таким образом, игрок не может взять себе, к примеру, третью краску, оставив первую (бесплатную) или вторую (стоящую 1 гюльден). Можно выбирать набор, частично купленный кем-либо из игроков; стоимость красок в нём остаётся прежней: 1 или 2 гюльдена за вторую или третью краску. Игрок кладёт полученные краски рядом со своим планшетом типографии.



Когда все игроки выполняют это действие, уберите все оставшиеся краски с игрового поля обратно в мешочек.



*Пример.*

Ваня последним получает краски. На поле осталось 3 набора. Ваня выбирает самый правый набор, из которого предыдущий игрок бесплатно взял первую краску. Ваня

берёт себе синюю и золотую краски, платя за них  $1 + 2 = 3$  гюльдена. Эти цвета требуются Ване для выполнения заказа.





## В. Технологическое развитие

Игрок выбирает одну карту технологии с игрового поля. Карту можно разыграть одним из двух способов:

**А** Продвиньте маркеры указанных технологий вверх (на 1 уровень за каждый символ технологии на карте)  
ИЛИ

**Б** Продвиньте маркер любой другой технологии на 1 уровень вверх.



Когда все игроки выполняют это действие, сбросьте все карты технологий, оставшиеся на игровом поле.

Игроки продвигают маркеры на шкалах технологий **В** на своих планшетах типографии. Когда игрок впервые достигает отмеченного уровня (II, IV, V, VI) на любой из шкал, он продвигает свой диск на шкале бонусов **Г** в следующую ячейку с соответствующей римской цифрой и получает указанный в ней бонус.



Достигнув того же уровня в другой технологии, игрок уже не получает никаких бонусов.



Уровень VI — максимальный в любой технологии. Если игрок развивает технологию, уже находящуюся на уровне VI, он не продвигает дальше свой маркер, а получает 3 гульдена.

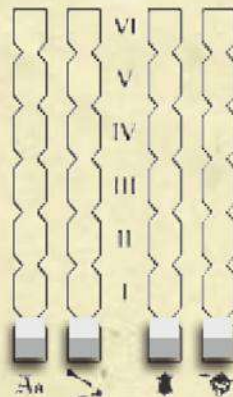
**А**



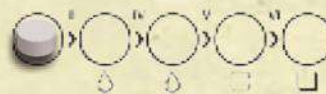
**Б**



**В**



**Г**



Технологии:

**Аа** Типографский набор

Гравировка

Переплёт

Иллюстрирование

Бонусы за уровни технологий:

Символ Бонус

Игрок берёт 1 любую краску из мешочка

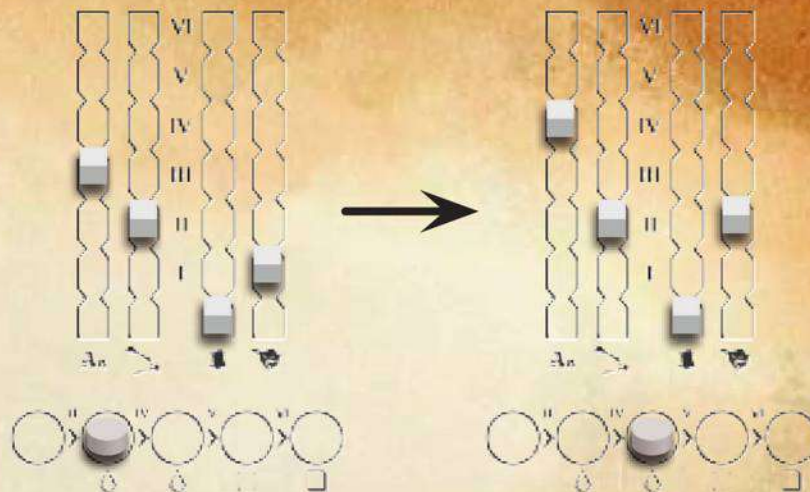
Игрок берёт новый заказ (см. «Получение заказа в качестве бонуса» на с. 8)

Игрок бесплатно берёт 1 любую литеру

*Пример.*

Ваня берёт карту технологии с одним символом типографского набора (**Аа**) и одним символом иллюстрирования (). Он продвигает маркеры на соответствующих шкалах технологий на 1 уровень вверх. Теперь в типографском наборе Ваня достиг уровня IV, и он перекладывает диск на шкале бонусов в следующую ячейку и берёт из мешочка любую краску.

В иллюстрировании Ваня достиг уровня II, но это ничего не приносит, так как ранее он уже получал бонус за достижение уровня II.





## Г. Развитие типографии

С помощью шестерёнок на своих планшетах типографий игроки получают дополнительные бонусы или усиливают выполняемое действие.

Игрок, выполняющий действие развития типографии, может взять одну шестерёнку с игрового поля и установить её на своём планшете типографии (А). Шестерёнки устанавливаются на серые цилиндры, начиная с самой верхней ячейки. Каждая последующая шестерёнка должна соприкасаться с уже установленной, и обе они должны находиться в сцеплении друг с другом. Устанавливая новую шестерёнку, убедитесь, что один из трёх её секторов ровно соотносится с отмеченным активным сектором на планшете (Б).

Вместо того чтобы взять шестерёнку с игрового поля, игрок может вынуть одну из шестерёнок, повернуть её как угодно и вернуть на место (В).

На планшете типографии может находиться не более 3 шестерёнок. Игрок с тремя шестерёнками может взять ещё одну, но обязан убрать одну из установленных шестерёнок, чтобы освободить место для новой.



Если игрок в течение раунда воспользовался какой-либо шестерёнкой, он не может убрать её в этом же раунде.

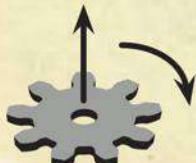
Шестерёнки разделены на 3 сектора с бонусами. Активными считаются только те сектора, что находятся рядом со светлыми полумесяцами, напечатанными на планшете типографии (Б). В активном секторе изображён бонус, который игрок может получить в любой момент. Для этого он кладёт в активный сектор один из неиспользованных маркеров игрока. За раунд та или иная шестерёнка может принести бонус только однажды. В течение раунда игрок может положить на шестерёнки до 3 маркеров (по одному на каждую). Подробное описание бонусов шестерёнок см. на с. 22. Игрок не обязан получать бонусы со своих шестерёнок.



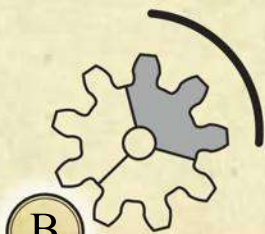
Когда все игроки выполняют это действие, сбросьте все шестерёнки, оставшиеся на игровом поле.



А



Б

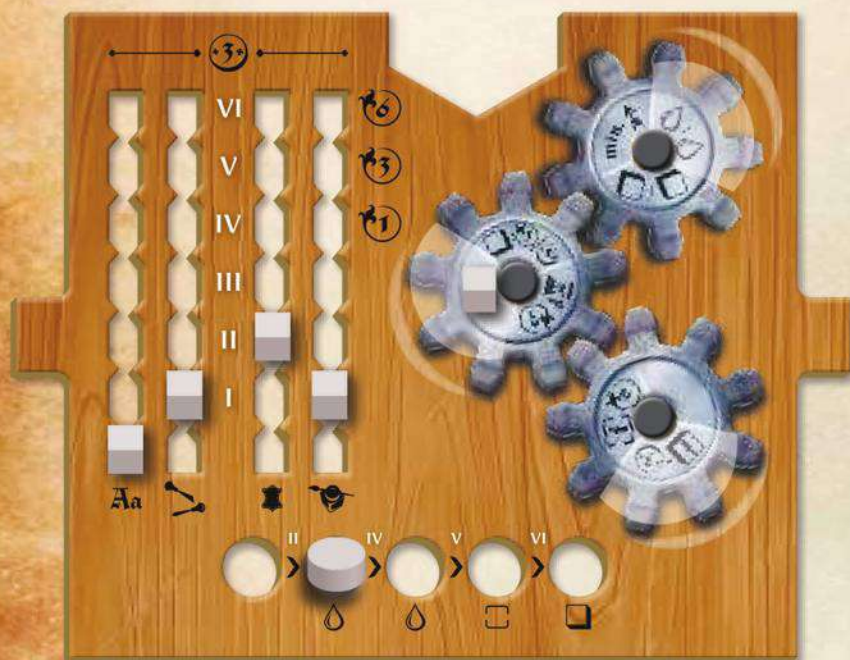


В



### Пример.

Аня хочет задействовать свои шестерёнки. На одной из шестерёнок она может обменять одну краску на другую, а на другой — купить литеру I со скидкой в 3 гульдена. Она не может активировать бонус третьей шестерёнки (получение заказа), поскольку уже получила его ранее в этом раунде.





## Д. Поддержка

Действие поддержки позволяет игроку выполнить что-то одно из следующего:

- Выбрать один из доступных бонусов (игрок кладёт на него свой маркер, и до конца текущего раунда этот бонус становится недоступным для соперников):
  - » Получить 1 заказ.
  - » Взять 2 любые краски из мешочка.
  - » Получить 3 гульдена.
  - » Продвинуться по какой-либо шкале технологии на 1 уровень.

ИЛИ

- Взять 1 карту поддержки (если игрок выполняет её требования).

Можно взять карту поддержки, только если она находится в ячейке под маркером раунда или левее от него. Отдавая краски за карту поддержки, игрок должен отдать краски указанного цвета в мешочек — так же, как при выполнении заказа (см. с. 12). Литеры и технологии при этом не тратятся, они всегда остаются у игрока.



В первых двух раундах маркер раунда ещё не добирается до карт поддержки, поэтому игроки не могут их брать (они могут только выбирать один из бонусов).



### Требования карт поддержки



Игрок должен достичь хотя бы указанных уровней в изображённых технологиях.



Игрок должен отдать краски указанного цвета (в мешочек) и владеть указанными литерами.



Игрок должен достичь хотя бы указанного уровня в изображённой технологии и отдать краски указанного цвета (в мешочек).



Игрок должен достичь хотя бы указанного уровня в изображённой технологии и владеть указанными литерами.

## 4. ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАКАЗОВ

Закончив выполнять действия, участники по часовой стрелке, начиная с первого игрока, выполняют заказы.

### Заказы

Заказ состоит из двух карт: карты печати (А) и карты оформления (Б). Выполнение заказов — основной источник очков славы. Для выполнения заказа игрок должен обладать изображёнными на картах ресурсами.

**Литерами и технологиями игрок владеет на постоянной основе (они не сбрасываются после выполнения заказа), а вот краски расходует (они возвращаются в мешочек после выполнения заказа).**

На рисунках справа показан подробный пример заказа. За выполнение заказа на карте печати игрок получает гульден, а за дополнительно выполненное оформление — очки славы. Если заказ выполнен целиком, игрок получает дополнительный бонус.



**Игрок должен выполнять требования карты печати. Выполнение требований карты оформления не обязательно (игрок может выполнять оба этих требования, лишь одно из них или вовсе ни одного).**

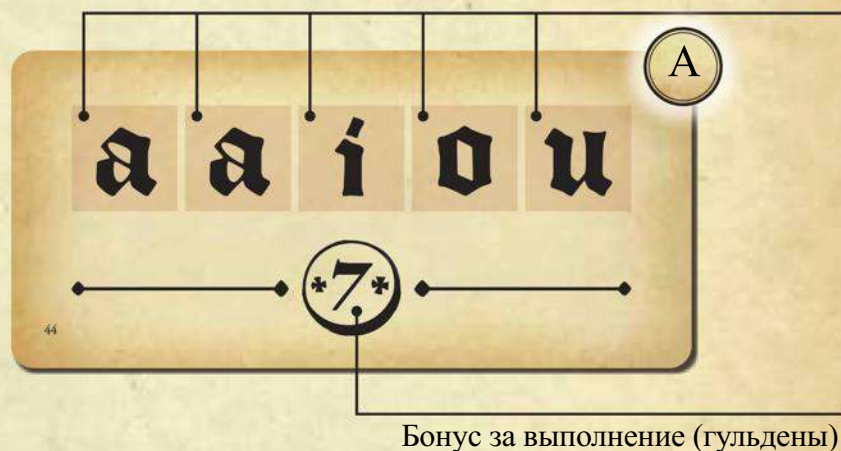


Обе карты в заказе связаны друг с другом с того момента, когда игрок положил их на свободное место сбоку от своего планшета типографии. После выполнения заказа обе карты сбрасываются (даже если не были выполнены требования карты оформления). Игрок выполняет все заказы одновременно; литеры и бонусы, полученные за выполнение одного заказа, нельзя использовать при выполнении другого заказа в том же раунде. В этой фазе игроки могут выполнить все свои заказы, только их часть или вообще не выполнять ни одного. Карты невыполненных заказов просто остаются лежать на своих местах.



Карта печати

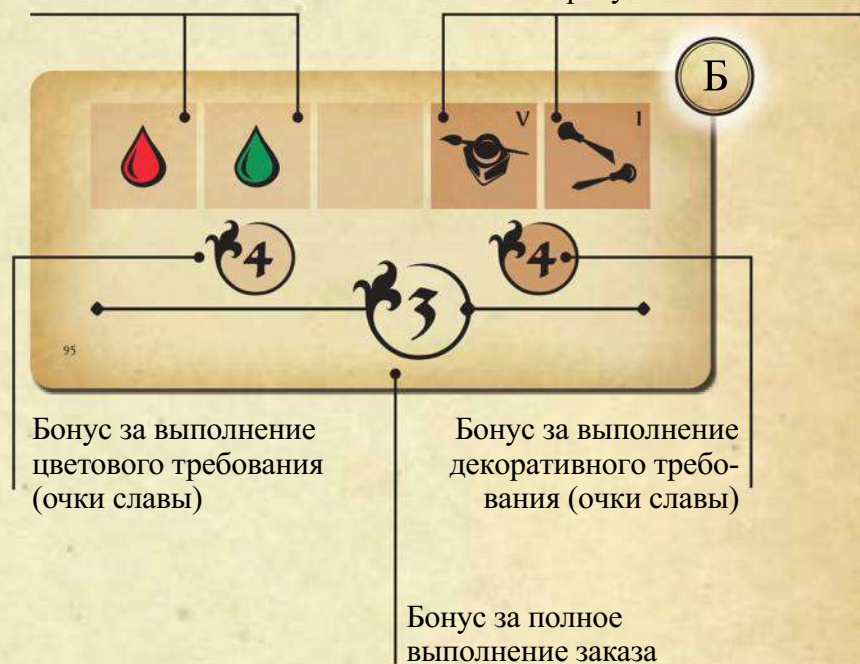
Требуемые литеры



Карта оформления

Требуемые краски

Минимальные уровни требуемых технологий



## Карты печати

Для выполнения требований карты печати игрок должен использовать необходимые литеры. В качестве бонуса игрок получает указанное на карте число гульденов.



Литеры, используемые для выполнения заказов, **не тратятся**. После выполнения заказа все использованные литеры возвращаются игроку.

При подготовке к игре каждый участник выбирает себе 3 литеры. Игроки могут покупать дополнительные литеры. Стоимость такой литеры (в гульденах) = 1 + число имеющихся у игрока литер. Гульдены оплачиваются в общий запас.



Число имеющихся литер	3	4	5	6	7	8	9	10	11	...
Стоимость очередной литеры	4	5	6	7	8	9	10	11	12	...

Игроки могут покупать литеры в любой момент в течение раунда — это не считается действием. Игрок может купить сколько угодно литер (лишь бы ему хватало гульденов). В фазе выполнения заказов каждого раунда можно использовать одну литеру только для одного заказа. Игроки должны разложить литеры по картам заказов, чтобы чётко обозначить, какая литера на какой карте используется. Запас литер считается неограниченным. Если вдруг какая-либо литера закончилась, её можно заменить пустыми жетонами литер или чем-нибудь подручным.



*Пример.*  
Требования этой карты печати — литеры I, O, O и U.  
Выполнение заказа по ней принесёт 5 гульденов.



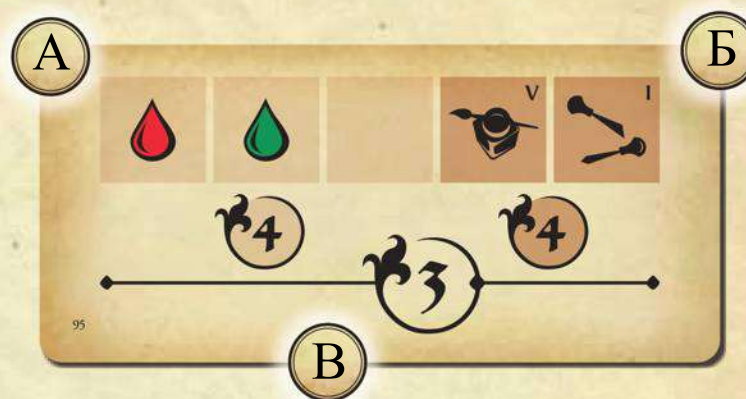
## Карты оформления

На картах оформления указаны цветное и декоративное требования. Выполнять оба этих требования не обязательно. Выполнение каждого из них приносит очки славы независимо от другого. Всякий раз, когда игрок получает очки славы, он продвигает свой диск на шкале славы на соответствующее число делений. Выполнение обоих требований приносит дополнительный бонус, указанный на карте.

Для выполнения **цветового требования** (А) игрок использует указанные на карте краски. Краски при этом расходуются! После выполнения цветового требования использованные краски возвращаются в мешочек. Запас красок ограничен содержимым мешочка: нельзя получить из мешочка краски того цвета, которого там нет.

Для выполнения **декоративного требования** (Б) игрок должен достичь хотя бы указанного уровня изображённых на карте технологий. В противном случае декоративное требование считается невыполненным.









**В процессе игры технологии не тратятся и их уровень не понижается.**



### Бонус за полное выполнение заказа

Если игрок целиком выполнил заказ (требования карты печати и оба требования карты оформления), он может получить дополнительный бонус (В), изображённый в нижней части карты оформления. Получение этого бонуса не обязательно.

### Бонусы за полное выполнение заказа

Бонус	Описание
 / 	Игрок берёт 1 или 2 любые краски из мешочка
 / 	Игрок берёт 1 или 2 гульдена из общего запаса
 / 	Игрок получает 2 или 3 очка славы
	Игрок выбирает технологию и продвигается в ней на 1 уровень
	Игрок берёт новый заказ (см. «Получение заказа в качестве бонуса» на с. 8)



*Пример. Игрок может отдать 1 красную краску и получить 2 очка славы.*



*Пример. Если игрок достиг хотя бы уровня II в типографском наборе и в переплёте, он получает 3 очка славы.*

## 5. ПОДГОТОВКА К СЛЕДУЮЩЕМУ РАУНДУ

В конце каждого раунда, кроме последнего, выполните следующие шаги:

1. Обновите игровое поле, так же как при подготовке к игре (см. шаги 4—9), выложив на него:
  - А. **Карты заказов** — по 1 карте печати и по 1 карте оформления лицевой стороной вверх в каждую соответствующую ячейку.
  - Б. **Краски** — по 1 краске из мешочка в каждую ячейку.
  - В. **Карты технологий** — по 1 карте технологии лицевой стороной вверх в каждую ячейку.
  - Г. **Шестерёнки** — по 1 шестерёнке в каждую ячейку.



Если какая-либо колода закончилась, перемешайте стопку сброса и сложите из неё новую колоду.

2. Переставьте маркер раунда на следующее деление счётчика раундов.
3. Все маркеры игроков с ячеек поддержки и шестерёнок возвращаются владельцам.
4. Уберите маркеры инициативы с планшетов инициативы.
5. Передайте жетон первого игрока следующему участнику (по часовой стрелке).
6. Каждый игрок отдаёт по 1 маркеру инициативы игроку, только что отдавшему жетон первого игрока.



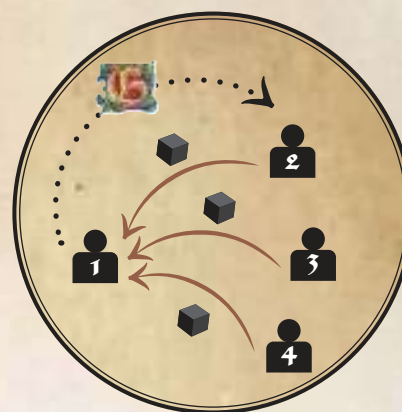
Таким образом, в следующем раунде у первого игрока будет 7 маркеров инициативы, у второго — 8, у третьего — 9, а у четвёртого — 10.

## 6. ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

После 6 раундов игра заканчивается и производится финальный подсчёт очков славы. Вдобавок к очкам, заработанным в течение партии и уже отмеченным на шкале славы, игроки получают дополнительные очки за следующие достижения:

- Гульдены — 1 очко за каждые 3 гульдена.
- Технологии:
  - » 6 очков за каждый уровень VI;
  - » 3 очка за каждый уровень V;
  - » 1 очко за каждый уровень IV.
- Карты поддержки — 8 очков за каждую имеющуюся карту поддержки.

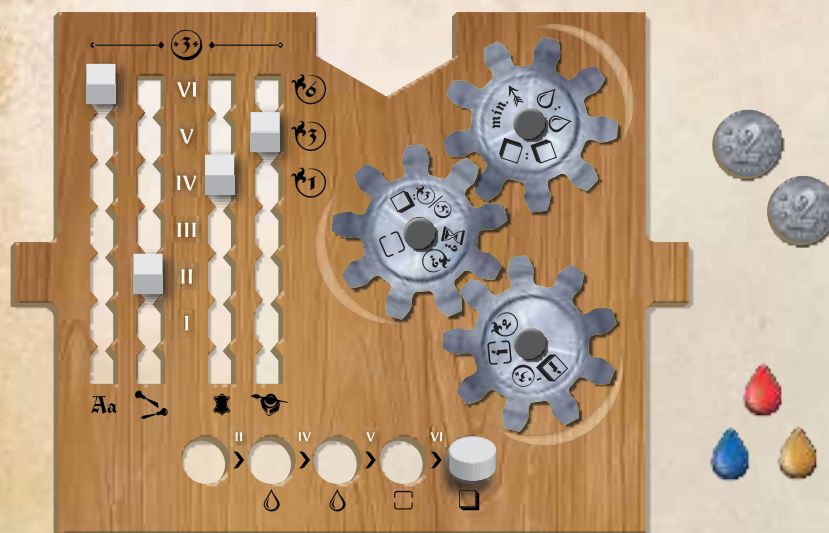
Побеждает игрок с наибольшим числом очков славы. В случае ничьей побеждает претендент с меньшим числом литер. Если ничья сохраняется, верх одерживает претендент с меньшим числом красок. Если по-прежнему ничья, претенденты делят победу.



*Пример передачи жетона первого игрока. У первого игрока (то есть участника, владеющего жетоном первого игрока) всегда 7 маркеров инициативы, у второго — 8, у третьего — 9, а у четвёртого — 10.*

*Когда первый игрок отдаёт жетон первого игрока следующему участнику (по часовой стрелке), все остальные игроки отдают по 1 маркеру инициативы бывшему первому игроку.*

*Пример. После 6 раундов игра закончилась. В течение партии Ваня набрал 84 очка славы, а его планшет типографии выглядит следующим образом:*



*Он получает дополнительно 27 очков славы:*

- 4 гульдена приносят 1 очко;
  - технологии приносят 10 очков (6 за типографский набор + 1 за переплёт + 3 за иллюстрирование);
  - 2 карты поддержки приносят 16 очков.
- Итого Ваня набирает 111 очков славы.*

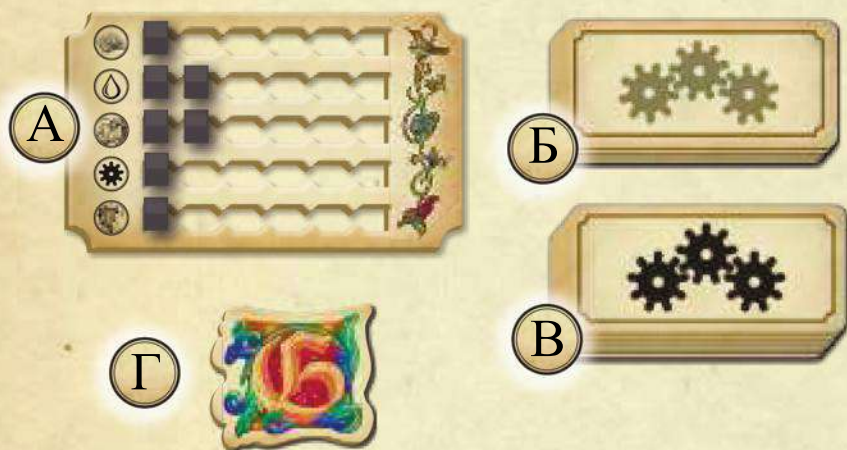


# Автома

Автома — это виртуальный дополнительный игрок, позволяющий играть в одиночку. При желании её можно добавить в партию с двумя или тремя игроками-людьми.

Компоненты для Автомы:

- Планшет инициативы (один из неиспользуемых).
- 7 маркеров инициативы (столько же, сколько у первого игрока).
- Маркер игрока неиспользуемого цвета (чтобы отмечать бонус поддержки).
- Карты Автомы (10 карт планирования и 4 карты исполнения).



## Подготовка к игре

Проведите подготовку к игре по обычным правилам, считая Автому дополнительным игроком:

1. Подготовьте для Автомы неиспользуемый **планшет инициативы**.
2. Автома получает **жетон первого игрока** (Г).
3. Разложите маркеры инициативы Автомы на планшете так, как показано на рисунке (А).
4. Перемешайте 4 **карты исполнения** Автомы (Д) и положите их лицевой стороной вниз рядом с её планшетом инициативы.
5. Перемешайте 10 **карт планирования** Автомы (Б) и сложите 6 из них лицевой стороной вниз в колоду рядом с её планшетом инициативы. Не глядя уберите оставшиеся 4 карты планирования в коробку — в этой партии они больше не понадобятся.
6. Во время шага 3 (см. с. 4) подготовьте **на 1 заказ меньше**, чем указано. Автома не берёт карты заказов.

## Правила игры

В каждом раунде, после того как игроки завершат фазу планирования, откройте верхнюю карту планирования Автомы (Б) и разложите маркеры инициативы на её планшете так, как изображено на карте. После этого отыграйте по обычным правилам фазу действий (см. с. 7), передавая ход игрокам в соответствии с их числом маркеров инициативы в ряду того или иного действия (включая маркеры Автомы).

**Когда наступает очередь Автомы выполнять какое-либо действие, откройте случайную карту исполнения Автомы и определите, из какой ячейки этого действия на игровом поле она забрёт ресурс.** Число на карте соответствует ячейке с ресурсом (см. Д). Если в этой ячейке на игровом поле нет ресурсов (например, она пуста из-за того, что в партии участвует меньше игроков или другой игрок уже забрал с неё ресурсы), откройте другую карту. После выполнения действия Автомы перемешайте все карты исполнения. При каждом действии Автомы карта должна открываться из полной колоды (из 4 карт).





## Действия

- Выполняя действие получения заказов, Автома убирает случайную карту печати и карту оформления. Для определения каждой из этих двух карт открывайте карту исполнения.
- Выполняя действие получения красок, Автома убирает все краски из случайной ячейки.
- Выполняя действие технологического развития, Автома сбрасывает случайную карту технологии.
- Выполняя действие развития типографии, Автома сбрасывает случайную шестерёнку.
- Выполняя действие поддержки, Автома берёт карту поддержки или один из бонусов. Если в этом раунде на карте планирования изображена карта поддержки (Ж), Автома берёт крайнюю левую карту. (Исключение: в первом и втором раунде Автома обязана взять бонус — см. «Поддержка» на с. 11.) В противном случае Автома берёт один из бонусов (выбираемый случайно картой исполнения).



Автома не собирает у себя получаемые ресурсы. Убирайте получаемые ею краски обратно в мешочек, а все другие ресурсы — в стопки сброса.

В конце раунда Автома в обычном порядке, как и другие участники, отдаёт или получает маркеры инициативы при передаче жетона первого игрока:

- Отдавая маркер, Автома берёт его из ряда действия с наибольшим числом маркеров.
- Получая маркеры, Автома кладёт их по одному, друг за другом, в ряд действия с наименьшим числом маркеров на момент размещения каждого из полученных маркеров.

Если в нескольких рядах действий одинаково большое или малое количество маркеров, выбор между ними делается по символу, изображённому в центральной части карты планирования этого раунда (см. далее). В отличие от игроков-людей, Автома после этого оставляет маркеры инициативы на планшете. Она просто поменяет местами несколько маркеров в следующей фазе планирования.

## Символы на картах Автомы и порядок переключивания маркеров инициативы



○>○ : переложите маркер инициативы из ряда левого действия в ряд правого.

Если в ряду левого действия нет маркеров, переложите вместо этого маркер из ряда правого действия в ряд левого. Если ни в одном из этих двух рядов нет маркеров, ничего не делайте.

На некоторых картах указано минимальное и максимальное число маркеров:

- min. — ряд действия с наименьшим числом маркеров инициативы;
- max. — ряд действия с наибольшим числом маркеров инициативы.

При одинаковом наименьшем или наибольшем числе маркеров инициативы в нескольких рядах проверьте все ряды сверху вниз, начиная с ряда действия, напечатанного в центральной части карты планирования (Е). Достигнув самого нижнего ряда, при необходимости перейдите к верхнему и продолжите проверку. Первый найденный таким образом ряд действия с наименьшим или наибольшим числом маркеров и будет искомым рядом действия.

Если в каком-либо ряду действия уже есть 6 маркеров инициативы, не переключивайте в него ещё один.



Играя с Автомой в одиночку, вы можете присвоить себе профессиональное звание гильдии книгопечатников в зависимости от результата:

Результат	Звание
< 100	Мальчик на побегушках
101–110	Ученик
111–120	Подмастерье
121–130	Помощник мастера
131–140	Начинающий мастер
141–150	Мастер-книгопечатник
> 150	Мастер гильдии

## Истоки книгопечатания

Западная Европа, середина XV века. Немецкий Майнц — обычный город того времени. Ничто не предвещало того, что именно здесь произойдёт технологическая революция, которая по нашим меркам может сравниться разве что с изобретением Интернета в конце XX века. К тому времени уже появились книги в виде манускриптов — свёрнутых и скрепляемых вместе листов бумаги. И по сей день они служат нам примерно в таком виде. Однако в средневековой Европе все книги писались от руки. Если была нужна копия какой-либо книги, её приходилось переписывать вручную. Копирование текстов осуществлялось в церковных и светских скрипториях, где писари при помощи заострённых перьев и чернил выводили текст на пергаменте или бумаге. Это была трудная и кропотливая работа: на то, чтобы переписать один манускрипт с соблюдением надлежащего качества, уходила уйма времени. Поэтому позволить себе покупать книги, бывшие в то время предметом роскоши, могли только самые состоятельные люди. Обычно все знания тогда передавались из уст в уста. Не было никакого быстрого и универсального способа их передачи, а навыками чтения и письма мало кто владел.

Именно в этот момент на исторической сцене появляется кузнец и огранщик Иоганн Гутенберг. У ремесленника возникла идея технологического новшества, которое могло бы принести целое состояние. Гутенберг заметил, что спрос на книги намного превышает предложение, а цены на них заоблачные из-за больших затрат времени на ручное копирование. Нашёл он способ быстро и качественно копировать манускрипты — и их продажа принесёт огромный доход. Результатом его трудов стала новая технология, вскоре изменившая весь мир.

Изобретение Гутенберга состояло из нескольких частей. Первой частью была машина для отливки подвижных литер, состоящих из маленьких металлических блоков, называемых гарнитурами. Каждый такой блок представляет собой рельефный отзеркаленный оттиск какой-либо буквы или любого другого символа. Благодаря этой машине Гутенберг создал постоянные гарнитуры шрифта и сделал возможным печать многих одинаковых букв на одной странице. Второй частью изобретения печатника из Майнца стал набор в оттиске страницы отдельных гарнитур, сильно сжатых вместе, который затем окунался в типографскую краску, оставляя отпечаток на пергаменте или бумаге. Третьей частью изобретения Гутенберга стало использование печатного пресса. При печати книг он использовал краски на масляной основе.

Примечательно, что шрифты изобрёл не Гутенберг: ещё в древней Месопотамии существовала клинопись на глиняных табличках. И не он первым использовал подвижные литеры для печати — в XI веке некто Би Шэн сделал это в Китае. И пресс изобрёл тоже не ремесленник из Майнца — он пользовался уже существовавшими на тот момент механизмами. Заслуга Гутенберга заключалась в соединении всех этих частей воедино, что позволило разработать необычайно эффективный способ копирования текстов.



# Биографии персонажей



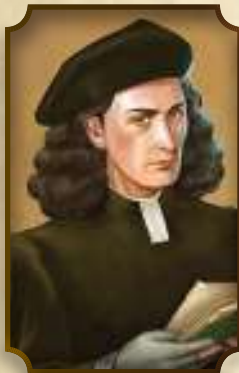
**Иоганн Гутенберг (между 1397 и 1400—1468)**

Самый известный книгопечатник в истории. Любопытно, что его изобретение принесло ему славу и... обанкротило. На реализацию его идей об ускорении процесса печати книг и на создание собственной мастерской требовались деньги. С этой целью в 1450 году он одолжил у Иоганна Фуста, ещё одного кузнеца из Майнца, огромную сумму — 800 гульденов. (В то время ежегодный заработок умелого ремесленника составлял около 300 гульденов.) Фуст, в свою очередь, одолжил деньги на финансирование начинаний Гутенберга, что лишний раз подтверждает то, насколько перспективной была новая технология. Главной работой печатника стала 42-строчная Библия Гутенберга. Он так и не смог отдать долги (в 1452 году он одолжил ещё 800 гульденов), поэтому владельцем типографии стал Фуст. Гутенберг не разбогател благодаря своему изобретению, зато он основал целую отрасль промышленности, позволившую другим людям вести в ней дела.



**Петер Шёффер (ок. 1425—1503)**

Зять Иоганна Фуста — кузнеца, которому Иоганн Гутенберг задолжал астрономическую сумму в 1600 гульденов (двумя долгами по 800), взятую на финансирование своего книгопечатного проекта. Фуст предложил Гутенбергу устроить Петера учеником в мастерскую за выдачу второго долга. Гутенберг согласился, и так Шёффер оказался в типографии и обучился ремеслу. Когда Гутенберг не смог выплатить долг, его кредитор взял мастерскую под своё управление, а Шёффера — в партнёры. Фусту стали принадлежать машины, а Шёффер знал, как с ними управляться. Впечатляющим результатом их совместной работы стала *Майнцская Псалтирь*, напечатанная в 1457 и 1459 годах. Эта прекрасная книга, напечатанная тремя красками, наглядно доказывала, что Шёффер стал мастером своего дела в книгопечатании.



**Альд Мануций (1449—1515)**

Альд Мануций был своего рода Стивом Джобсом книгопечатания. Он начал в 1490-х годах в Венеции и ввёл в процесс книгопечатания инновации, за которые современная издательская промышленность перед ним в долгу. В первую очередь он поменял размер книг. До Мануция они были громоздкими. Альд решил печатать книги меньшего (по тем временам) формата. Одна из самых известных его работ — *«Гиннэротомехия Полифила»*, приписываемая Франческо Колонне, — по размерам напоминала сегодняшний формат А4. Гуманисты эпохи Возрождения смогли брать книги небольшого размера в путешествия. Вторая инновация Альда касалась шрифтов. Первые книги печатались тяжело читаемым сегодня готическим шрифтом, который по задумке имитировал написание от руки. Альд стал печатать тексты курсивом и антиквой — шрифтами, используемыми и сегодня. Мануций также заметно повлиял на развитие гуманизма: он стал первым книгопечатником, предпринявшим масштабное издание классических греческих текстов, и познакомил гуманистов эпохи Возрождения с работами древних классиков. Изданные им книги по сей день имеют особое название — альдины.



**Христофор Плантен (1520—1589)**

Родился во Франции, учился в Париже и после недолгой бытности ремесленным подмастерьем перебрался в Антверпен, где в 1549 году основал переплётную мастерскую и книжный магазин. Благодаря Плантену Антверпен стал третьим крупнейшим центром книгопечатания в Европе после Парижа и Венеции. Плантен считается самым выдающимся печатником второй половины XVI века. К 1575 году в его типографии, получившей международную известность, работало около 150 человек и 16 печатных прессов. В 1583 году война и оккупация Антверпена испанцами вынудила Плантена перебраться в Лейден, где он основал ещё одну типографию. Главной работой его жизни стала *Библия Полиглота* — издание священных писаний на еврейском, латинском, греческом, арамейском и сирийском языках. В течение пяти лет, с 1568 по 1573 год, над ним трудилось свыше 40 человек. Плантен принял латинский девиз *Labore et constantia* («Трудом и постоянством»), а изображение руки с циркулем стало символом и торговой маркой его фирмы.



### Швайпольт Фиоль (?—1525 или 1526)

По происхождению Фиоль был немцем из Франконии, но жил в Кракове. Человек эпохи Возрождения, освоивший множество занятий, он не только расписывал золотыми нитями литургические одеяния, но и интересовался горным делом и даже изобрёл машину для осушения шахт. Позднее он включился в издательское дело, полагая, что оно будет более выгодным, чем вышивка. Он внёс большой вклад в развитие книгопечатания в Восточной

Европе. В то время польские печатники не изготавливали свои шрифты, а завозили готовые из Западной Европы. Лишь спустя четыре десятилетия после изобретения Гутенберга Фиоль решил начать печатать книги не используемым ранее алфавитом. Для этого он нанял Рудольфа Борсдорфа, резчика и отливщика шрифта из Брауншвейга, и поручил тому изготовить первый в мире кириллический шрифт, который также стал первым оригинальным типографским шрифтом, сделанным в Польше. Согласно контракту, исключительные права на плоды трудов Борсдорфа принадлежали Фиолю. Как и Гутенберг, Фиоль не получил дохода от своего изобретения. Инквизиция изъяла напечатанные им книги. Через некоторое время Фиоль был оправдан, но к печатному делу больше не возвращался.



### Шарлотта Гильяр (?—1557)

С 1502 по 1557 год трудилась в парижской типографии «Солей д'Ор». Она была одной из немногих женщин, работавших в печатной промышленности XVI века под собственным именем. В те дни, чтобы возглавить типографию, женщине нужно было... стать вдовой. Гильдии не допускали женщин до ведения своего дела. Исключением была смерть книгопечатника — тогда вдова получала разрешение на продолжение его дела. Шарлотта возглавляла типографию в 1519—1520 годах, после смерти своего мужа Бертольда Рембо.

После двух лет вдовства она снова вышла замуж за книгопечатника и продавца Клода Шеваллона. В 1537 году она опять овдовела и возглавила компанию — на этот раз как мадам Шеваллон. Это было достаточно крупное предприятие: в нём работало от 12 до 25 человек и 4—5 прессов. Книги Шарлотты считались красивыми и были оформлены с большим вниманием к деталям.



### Гелена Унгер (?—1551)

Женщина-книгопечатник, а также снова... вдова. Гелена вышла замуж за краковского книгопечатника Флориана Унгера. После его смерти в 1536 году она приняла на себя руководство типографией. На самом деле всю работу выполняли профессионалы — квалифицированные помощники и ученики книгопечатника. В первые пять лет после смерти Флориана в изданиях Унгера по коммерческим причинам указывалось его имя. В 1541 году Гелена стала

подписывать книги как «Вдова Унгера». Всего она напечатала 129 наименований, более половины из них были трудами по теологии. Её последним изданием стала «Хроника всего мира» Марцина Бельского — внушительный труд по истории человечества, начиная с создания мира и до времени, в котором жил автор. Этот труд сильно отличался от сегодняшних книг по истории: в него входили истории из Ветхого и Нового Завета, различные исторические факты, апокрифы, сказки, легенды и многое другое.



### Жоффруа Тори (1480—1533)

Парижская типография Тори выделялась на фоне других. Помимо прочего, он издал декоративную «Книгу часов» — популярный в те времена молитвенник. Его книги были богато иллюстрированы и украшены деревянными гравюрами. Тори также посвящал немало внимания типографскому искусству. В 1529 году он издал свою работу «Цветущий луг» (полное название — *Champ Fleury, Au quel est contenu L'art & Science de la deue & vraye Proportion des*

*Lettres Attiques, quo dit autrement Lettres Antiques, & vulgairement Lettres Romaines, proportionnees selon le Corps et Visage humain*), в которой проанализировал начертание букв римского алфавита, сравнивая их пропорции с пропорциями человеческого тела. Иллюстрации в «Цветущем луге» были весьма оригинальными: заглавные буквы, набранные антиквой, накладывались на круги и квадраты, а на их фоне подчас изображались и другие геометрические фигуры. Тори перестал использовать шрифты, имитирующие написание от руки, и тем самым определил стиль оформления книг, уведя типографию от каллиграфичного стиля готического шрифта к более строгому стилю романского.



**Уильям Кекстон (ок. 1422—ок. 1491)**

Писатель, купец и дипломат, английский первопечатник. Кекстон изучал типографское дело в Кёльне в 1470—1472 годах. Два года спустя он основал мастерскую в Брюгге, где издал переведённое им самим «Собрание повествований о Трое». Он напечатал там ещё одну-две книги, а затем вернулся в Англию. В 1476 году Кекстон основал в Вестминстере, неподалёку от Лондона, первую типографию на Британских островах. Он печатал книги в основном на родном языке, что в те времена было довольно необычно. Однако у Кекстона на то были веские причины: издание книг на латинском языке означало соперничество с книгопечатниками из континентальной Европы, а благодаря изданиям на английском он занял свою нишу на рынке. Первой изданной им книгой были «Кентерберийские рассказы» Чосера. Также Кекстон издал первый перевод на английский язык «Метаморфоз» Овидия. Своей работой Уильям Кекстон оказал огромное влияние на развитие английской литературы.



**Иероним Ветор (1480—1546)**

Гуманист и выпускник Краковской академии. Ветор открыл свою первую типографию в Вене в 1510 году. Спустя семь лет он вернулся в Краков и с 1518 по 1546 год руководил там собственной типографией. Дела венского отделения вёл его брат Бенедикт, а затем сын Флориан. В издаваемых книгах Ветор тщательно соблюдал типографские стандарты. Он внёс значительный вклад в польскую культуру. На заре книгопечатания книги в основном издавались на латинском, служившем языком международного общения. Типографская деятельность Ветора поспособствовала развитию польской литературы. Помимо латинского и польского, он издавал книги также на немецком, греческом (первым в Польше) и венгерском (первым в мире) языках. Одной из изданных им книг была напечатанная в 1522 году «Жизнь Господа Иисуса Христа» Бальтазара Опеца — апокрифичная история жизни Сына Божьего. Это самая старая полностью сохранившаяся книга на польском языке. (Книга «Духовный рай» в переводе Берната из Люблина старше, но сохранилась лишь частично.)



# Бонусы шестерёнок

Символ

Описание



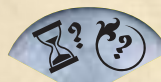
Игрок меняет 1 краску на любую другую из мешочка



Игрок меняет 1 букву на любую другую из общего запаса



Игрок продвигает маркер на шкале наименее развитой технологии на 1 уровень. При наличии нескольких таких технологий игрок выбирает из них любую



Игрок получает очки славы в соответствии с номером текущего раунда (от 1 до 6)



Игрок берёт заказ (см. «Получение заказа в качестве бонуса» на с. 8)



Игрок сбрасывает 1 букву и получает 5 гильденов или 3 очка славы



Игрок получает 2 очка славы за каждый выполняемый им в данный момент заказ, для выполнения цветового требования которого он использует хотя бы 1 краску указанного цвета. Если для выполнения заказа требуется несколько красок указанного цвета, он всё равно приносит только 2 очка



Игрок получает 1 краску указанного цвета из мешочка



Игрок убирает 1 краску указанного цвета в мешочек и берёт оттуда 2 любые краски.

Игрок может взять краску того же цвета, который убрал



Игрок получает 2 очка славы за каждый выполняемый им в данный момент заказ, требованием которого является наличие хотя бы 1 указанной буквы. Если для выполнения заказа требуется несколько указанных букв, он всё равно приносит только 2 очка



Игрок может купить указанные буквы со скидкой в 3 гильдена



Игрок получает 2 очка славы за каждый выполняемый им в данный момент заказ, для которого он выполняет декоративное требование с указанной технологией



Игрок продвигает маркер на шкале указанной технологии на 1 уровень

# Особые правила персонажей



## Иоганн Гутенберг

После того как все игроки уберут ширмы и откроют планшеты инициативы с запланированными действиями (но перед выполнением действий), игрок может переложить 1 маркер инициативы на своём планшете в ряд другого действия.



## Шарлотта Гильяр

Сразу после выбора этого персонажа игрок получает 4 случайные шестерёнки, выбирает 2 из них и устанавливает их на своём планшете типографии.



## Альд Мануций

Если игрок за раз выполняет хотя бы 2 заказа, он может игнорировать требование какой-то одной литеры на одном из них.



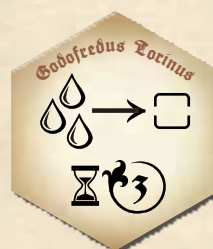
## Гелена Унглер

Сразу после выбора этого персонажа игрок продвигает маркер на одной из шкал технологий на уровень I, а маркер на другой — на уровень II. Затем он продвигает свой маркер на шкале бонусов на уровень II и получает этот бонус (краску).



## Петер Шёффер

Игрок может дважды за раунд воспользоваться активным сектором одной и той же шестерёнки. За раунд он по-прежнему может получить бонусы шестерёнок всего 3 раза.



## Жоффруа Тори

В конце каждого раунда проверяется: если игрок мог бы использовать все имеющиеся у него краски для выполнения своих текущих заказов, он получает 3 очка славы. (При отсутствии красок в конце раунда игрок также получает 3 очка.)

**В данном случае краски не расходуются. В последующих раундах их можно будет использовать для выполнения других заказов.**



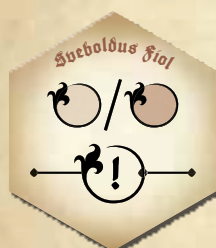
## Христофор Плантен

Раз в раунд игрок может поменять местами уровни двух своих технологий, переложив соответствующим образом маркеры на обеих шкалах. (Это не временное свойство.)



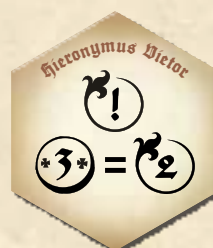
## Уильям Кекстон

Сразу после выбора этого персонажа игрок берёт 2 фишки Уильяма Кекстона. В начале каждого раунда он должен выбрать для себя краску, цвет которой станет в этом раунде джокером (то есть будет использоваться во всех случаях как любой другой цвет). В качестве напоминания положите фишку Уильяма Кекстона (вверх стороной с выбранным цветом) рядом с жетоном персонажа.



## Швайпольт Фиоль

Если игрок выполняет всего одно требование карты оформления из заказа (цветовое или декоративное), он всё равно получает бонус за полное выполнение заказа.



## Иероним Ветор

В конце игры игрок дважды получает очки славы за оставшиеся гильдены.

*К примеру, 5 гильденов обычно приносят 1 очко славы, но этот игрок получит за них 2 очка.*





**Разработчики:** Катажина Цёх, Войцех Висневский  
**Художник:** Рафал Шлапа  
**Графический дизайн:** Малгожата Парчевская  
**Художественный ассистент:** Михал Москалевич  
**Производственный ассистент:** Бартломей Наперай  
**Историческая справка и вёрстка правил:** Матеуш Чекала  
**Редакторы:** Кшиштоф Южиста, Александр Редван, Иоанна Вуйтович  
**Правила на английском языке:** Расс Уильямс  
**Перевод на русский язык:** Kirilloid  
**Вёрстка:** Theodore

### От авторов

Авторы хотели бы особо поблагодарить Иоганна Гутенберга за вдохновение; Матеуша Чекалу — за поддержку и проверку исторических фактов; Миколая Цёха и Томаша Цёха — за постоянное содействие; тестировщиков из PortoТуру и Pamper, а также Tabletop Simulator и вообще всех тестировавших игру — за уделённое время и содержательные замечания.

PORTOTURU



**Уважаемый покупатель!** Наши игры комплектуются с большим вниманием. Если вы столкнулись с нехваткой компонентов (за что мы заранее приносим свои извинения), пожалуйста, напишите нам: [service@granna.pl](mailto:service@granna.pl).

Укажите своё имя и адрес (улицу, город, почтовый индекс) и напишите, какого компонента не хватает.

Вы также можете подписаться на нашу рассылку, отправив свой электронный адрес и информацию о себе на электронную почту [service@granna.pl](mailto:service@granna.pl).

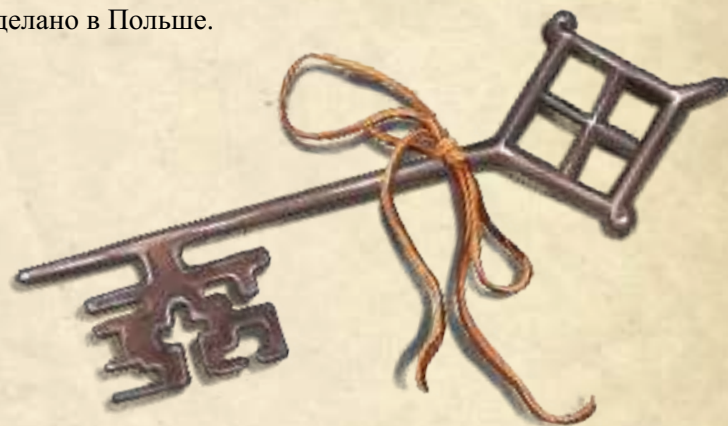
Посетите нашу страницу:

[www.facebook.com/grannagry](http://www.facebook.com/grannagry)

© 2021 Granna

Все права защищены.

Сделано в Польше.



### ТЕСТИРОВЩИКИ

Бартош Александрович  
 Энтони Аллен  
 Болеслав Баняк  
 Марцин Бельхнеровский  
 Патрыция Брух  
 Ярослав Брух  
 Бартош Будны  
 Кшиштоф Буневич  
 Марек Ходань  
 Миколай Цёх  
 Томаш Цёх  
 Лукаш Цыран  
 Михал Цыранек  
 Рафал Цывицкий

Матеуш Чекала  
 Жаклин Чекала  
 Якуб Чеканьский  
 Мая Червиньская  
 Пётр Дахтера  
 Мацей Древинг  
 Аркадюш Дудек  
 Войцех Филярский  
 Адам Флигель  
 Мацей Фойт  
 Адам Фолянд  
 Анна Гайдзишевская  
 Кшиштоф Глосницкий  
 Каролина Гродская  
 Михал Грын

Катажина Качор  
 Войцех Казимерук  
 Сьльвья Казимерук  
 Эрнест Кедрович  
 Збигнев Кислы  
 Иоанна Климкевич  
 Мариуш Колёх  
 Марцин Кулеша  
 Ян Липиньский  
 Артур Лютынський  
 Михал Лопато  
 Эрык Новак  
 Адриан Ожеховский  
 Михал Павляк  
 Иоанна Пекарская

Магда Петшак  
 Анджей Петшак  
 Якуб Поченты-Мердер  
 Эва Пшишляк  
 Пшемислав Рембовский  
 Михал Решка  
 Войцех Жадек  
 Мацей Сикорский  
 Томаш Скорацкий  
 Сьльвья Смолинская  
 Михал Спрысак  
 Себастьян Сребро  
 Павел Стобецкий  
 Кшиштоф Шафраньский  
 Моника Шаляты

Кацпер Шармах  
 Лукаш Шопка  
 Мацей Шпильлер  
 Адам Шиманьский  
 Веслав Шиманьский  
 Матеуш Шинвельский  
 Иоанна Сверчиньская  
 Анна Томялович  
 Эльжбета Томялович  
 Дариуш Велленгер

**GRANNA**  
 EXPERT