



Katarzyna Cioch

Wojciech Wiśniewski



Kafat Szłapa



# Gutenberg



GRANNA

# Inhaltsverzeichnis

Spielvorbereitung • 4

Spielablauf • 6

1. Zahnräder drehen • 6
2. Planen • 7
3. Pläne durchführen • 8
  - a. Aufträge annehmen • 8
  - b. Tinte besorgen • 8
  - c. Spezialisierungen entwickeln • 9
  - d. Druckerei verbessern • 10
  - e. Gunst erhalten • 11
4. Aufträge erfüllen • 12
  - Aufträge • 12
  - Druck • 13
  - Veredelungen • 14
5. Nächste Runde vorbereiten • 15
6. Spielende • 15

Automa • 16

Die Entstehung des Buchdrucks • 18

Charakter-Biografien • 19

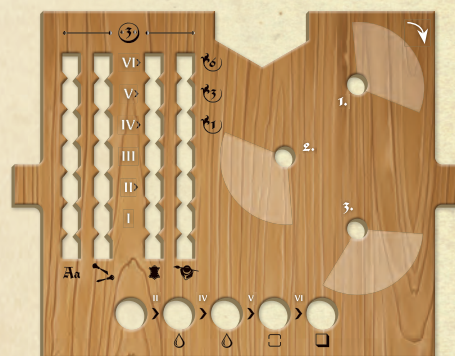
Belohnungen auf den Zahnrädern • 22

Charakter-Spezialfähigkeiten • 23

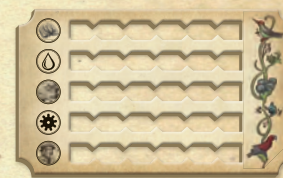
# Inhalt



Doppelseitiger Spielplan



4 Druckereitableaus



4 Planungstafeln



4 Sichtschirme



10 Charakterplättchen



## Ratschläge des Meisters

Johannes Gutenberg war als Erfinder und Pionier des Buchdrucks sehr kenntnisreich. Praktische Spiel Tipps findet ihr in den mit seinem Bild gekennzeichneten Kästen.



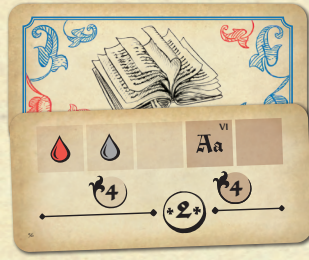
## Manikel

In mittelalterlichen Schriftstücken finden sich häufig Manikel (lat. *manicula* – „kleine Hand“). Sie nahmen ihren Weg von Handschriften bis hin zu den ersten gedruckten Texten. Sie kennzeichnen wichtige Stellen in einem Text. In dieser Anleitung werden diese Hand-symbole zur Kennzeichnung besonders wichtiger Regeln verwendet.

100 Auftragskarten:



50 Druckkarten  
(schwarz-weiße Rückseiten)



50 Veredelungskarten  
(farbige Rückseiten)



10 Spezialisierungskarten



40 3D-Lettern aus Holz

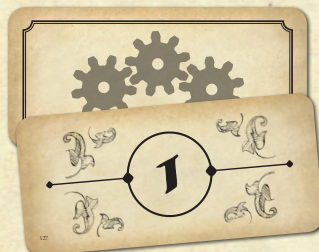


1 Startspielerplättchen

14 Automakarten:



10 Planungskarten



4 Aktionskarten



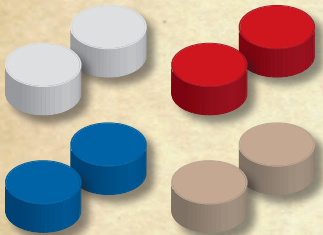
16 Gönnerkarten



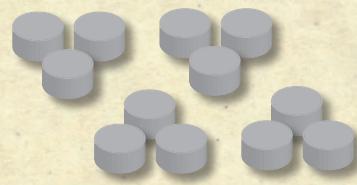
8 Letternplättchen als Ersatz  
(2 von jeder Sorte)



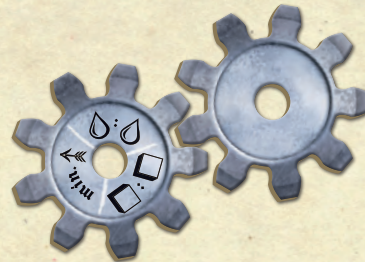
2 William-Caxton-  
Plättchen



8 Spielerscheiben  
(2 in jeder der 4 Spielerfarben)



12 graue Steine (werden als  
Zahnradachsen verwendet)



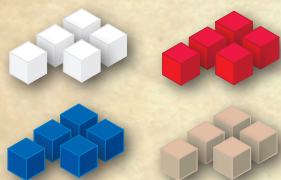
32 Zahnräder



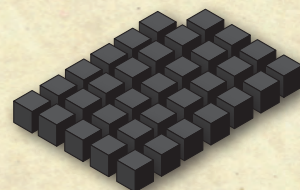
12 Plättchen für  
verwendete Zahnräder



48 Tintenplättchen:  
12 blaue  
12 silberne  
12 goldene  
12 rote



20 Spielermarker  
(5 in jeder der 4 Spielerfarben)



34 Planungsmarker



Rundenmarker



57 Gulden:  
15 im Wert von 5  
12 im Wert von 2  
30 im Wert von 1



1 Beutel

Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

# Spielvorbereitung

1. Legt den **Spielplan** in die Mitte des Tisches, wählt dabei je nach Spieleranzahl die passende Seite.

Nutzt die Felder mit diesem Symbol  nur, wenn ihr zu viert spielt.  
Spielt ihr zu zweit, dann nutzt die Spielplanseite mit diesem Symbol: 

2. Mischt die unterschiedlichen **Auftragskarten** (Druck- und Veredelungskarten) getrennt voneinander und legt sie jeweils als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Lasst neben jedem Stapel Platz für einen eigenen Ablagestapel.
3. Bei 2/3/4 Spielern zieht ihr 6/8/10 Druckkarten und 6/8/10 Veredelungskarten und legt sie offen neben den Spielplan. Dieser Platz wird nur vorübergehend belegt sein, da später im Spielaufbau (Schritt 16) jeder Spieler einige dieser Karten für das weitere Spiel auswählt.
4. Zieht für jedes freie **Druck- und Veredelungsfeld** auf dem Spielplan eine zufällige Karte vom entsprechenden Kartenstapel und legt diese offen auf den Feldern ab.
5. Werft alle Tintenplättchen in den Beutel. Dann legt von links nach rechts auf jedes freie Tintenfeld auf dem Spielplan ein zufällig aus dem Beutel gezogenes Tintenplättchen. Den Stoffbeutel mit den übrigen Plättchen legt ihr neben dem Spielplan bereit.
6. Mischt die **Spezialisierungskarten** und platziert diese als verdeckten Stapel neben dem Spielplan. Lasst etwas Platz für einen Ablagestapel.
7. Zieht für jedes Spezialisierungsfeld auf dem Spielplan eine **Spezialisierungskarte** und legt diese offen auf den Feldern ab.
8. Mischt die **Zahnräder** und legt sie verdeckt als Stapel neben den Spielplan.

Im **Spiel zu zweit** benötigt ihr nur die Zahnräder mit den grauen Linien zwischen den Sektoren. Legt die Zahnräder mit den weißen Linien zurück in die Schachtel, sie werden zum Spielen nicht benötigt.

9. Zieht für jedes freie Zahnradfeld auf dem Spielplan ein **Zahnrad** vom Stapel und legt es offen auf dem Feld ab.
10. Mischt die **Gönnerkarten** und legt jeweils eine zufällig gezogene Karte offen auf jedes freie Gunstfeld auf dem Spielplan. Legt die übrigen Gönnerkarten zurück in die Schachtel.
11. Platziert den **Rundenmarker** auf dem ersten Feld der Rundenanzeige.

12. Legt die **Gulden** und **Holzlettern** für alle erreichbar neben den Spielplan. Diese bilden die Bank bzw. die Auslage.

Gulden und Holzlettern sind nicht begrenzt. Sollten sie einmal ausgehen, dann dürft ihr je nach Bedarf improvisieren, z. B. mit Hilfe der im Spiel enthaltenen Ersatzletternplättchen.

13. Jeder Spieler nennt das zuletzt von ihm gelesene Buch. Wer das dickste Buch gelesen hat, wird Startspieler und erhält das Startspielerplättchen. Ausgehend vom Startspieler sind die Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.



Diese Abbildung zeigt einen Beispiel-Aufbau für 3 Spieler.





14. Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe und dazu folgende Spielkomponenten:

- a) ein Druckereitableu
- b) eine Planungstafel
- c) einen Sichtschutz
- d) eine Anzahl an Planungs-
- e) 3 graue Steine für die Zahnräder der Druckpresse, die in die 3 dazu passenden Ausstanzungen im jeweiligen Druckereitableu gedrückt werden (das kann ein bisschen Kraft kosten. Dies ist aber nur bei der ersten Partie notwendig).
- f) 5 Spielermarker in der eigenen Farbe. Jeweils ein Spielermarker wird auf das unterste Feld der 4 Spezialisierungsleisten auf dem Druckereitableu platziert (f1). Der übrige Marker wird neben dem eigenen Druckereitableu bereitgelegt (f2).
- g) 2 Spielerscheiben in der eigenen Farbe. Die eine kommt auf Feld 0 der Ruhmesleiste auf dem Spielplan (g1), die andere auf euer Druckereitableu in das ganz linke Feld der Belohnungsleiste (g2).
- h) 10 Gulden aus der Bank.
- i) 3 Plättchen für verwendete Zahnräder neben eurem Druckereitableu.

Anzahl an Planungsmarkern:			
Startspieler	7	Zweiter Spieler	8
Dritter Spieler	9	Vierter Spieler	10

15. Jeder Spieler zieht nun zwei zufällige Charakterplättchen und wählt eines davon aus. Das andere kommt zurück in die Schachtel.

Ihr solltet euch die Spezialfähigkeiten eurer gewählten Charaktere zu Spielbeginn gegenseitig vorlesen. Für euer erstes Spiel empfehlen wir eine vereinfachte Version ohne Charaktere. Ihr überspringt diesen Schritt 15 also einfach.

16. Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn wählt nun jeder Spieler einen Auftrag aus. Dieser besteht aus je einer der ausliegenden Druckkarten und je einer der Veredelungskarten (aus Schritt 3); dabei kann eine beliebige Druckkarte mit einer beliebigen Veredelungskarte kombiniert werden. Hat sich jeder Spieler für einen ersten Auftrag (bestehend aus Druck- und Veredelungskarte) entschieden, so wird in umgekehrter Reihenfolge von jedem ein zweiter Auftrag gewählt, beginnend mit dem letzten Spieler. Die 4 übrigen ausliegenden Karten werden als Ablagestapel zum Druck- bzw. Veredelungsstapel neben dem Spielplan gelegt.

Ein Auftrag besteht immer aus zwei Karten: einer Druck- und einer Veredelungskarte. Die Spieler legen ihre ausgewählten Aufträge als Kartenpaar auf einen freien Ablageplatz neben ihr Druckereitableu. Jedes so gewählte Paar ist dauerhaft verbunden: Spieler dürfen zu keinem Zeitpunkt einzelne Karten zwischen den Aufträgen tauschen.

17. Jeder Spieler wählt 3 beliebige Holzlettern aus der Auslage und legt sie zu seinem persönlichen Vorrat.

Am besten wählt ihr zuerst Lettern, die euch helfen, die gewählten Anfangsaufträge zu erfüllen.



# Spielablauf

Die Drucktechnologie ermöglicht zur damaligen Zeit mit einem Mal die großflächige Verbreitung von Wissen, Gedanken und Ideen. Aus diesem Grund gilt die Erfindung des Buchdrucks als einschneidendes globales Ereignis, das wesentlich zum Ende des Mittelalters beigetragen hat. Auf regionaler Ebene ergibt sich für talentierte Handwerker und geschickte Geschäftsleute die ausgezeichnete Gelegenheit, ein florierendes Unternehmen auf die Beine zu stellen. Die Nachfrage nach Büchern wächst stetig, es gibt noch keine große Konkurrenz, dafür scheint das Entwicklungspotenzial unbegrenzt zu sein ...

GUTENBERG ist ein Brettspiel für 1-4 Spieler, die in die Rolle von Pionieren der neu entstandenen Buchdruckerzunft schlüpfen. Im Spielverlauf werdet ihr Aufträge für wertvolle Bücher annehmen und erfüllen, eure vorhandenen Spezialisierungen weiterentwickeln, eure Druckereien verbessern und euch dabei die Unterstützung einflussreicher Gönner sichern. Dadurch werdet ihr Ruhmespunkte verdienen, die am Ende den Sieger bestimmen.

Das Spiel geht über 6 Runden. Jede Spielrunde besteht aus den folgenden Schritten:

1. Zahnräder drehen
2. Planen
3. Pläne ausführen:
  - a) Aufträge annehmen;
  - b) Tinte besorgen;
  - c) Spezialisierungen entwickeln;
  - d) Druckerei verbessern;
  - e) Gunst erhalten.
4. Aufträge erfüllen
5. Nächste Runde vorbereiten

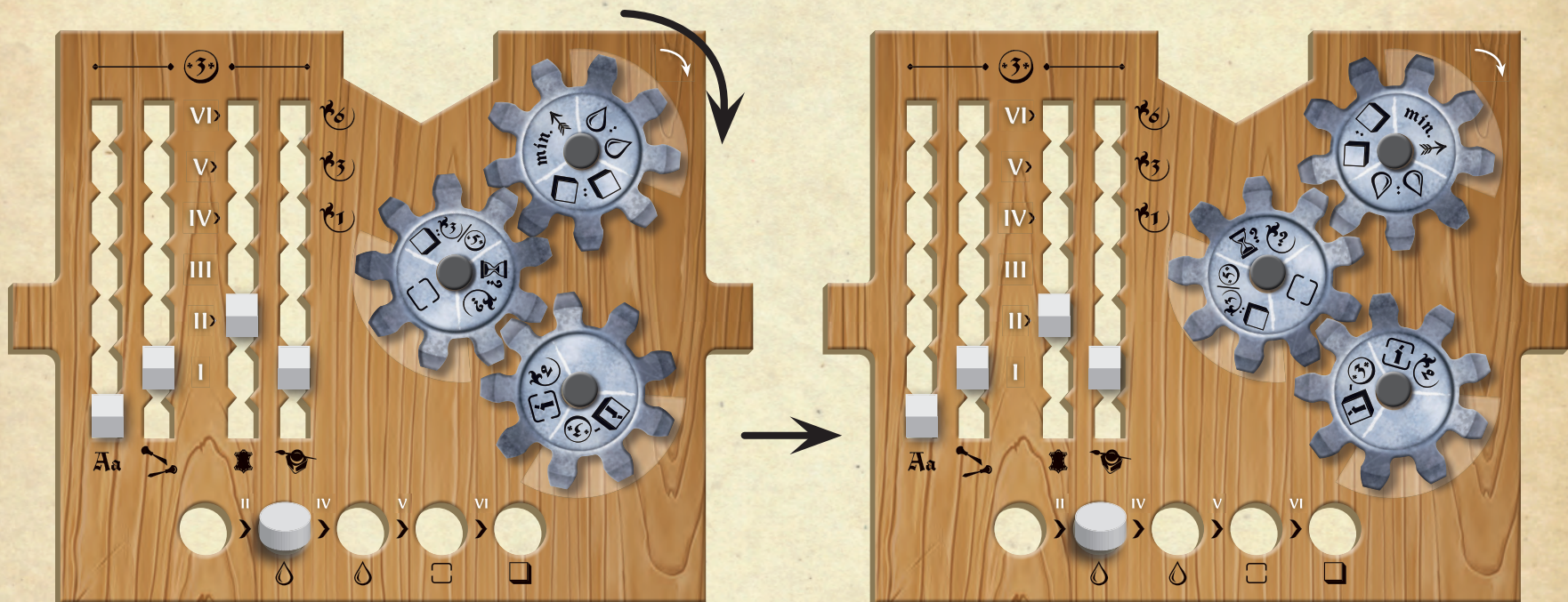


## 1. ZAHNRÄDER DREHEN

Jeder Spieler muss **das oberste Zahnrad** auf seinem Spielertableau im Uhrzeigersinn einen Sektor **weiterdrehen**. Dadurch bewegen sich automatisch auch die anderen Zahnräder. In der ersten Runde wird dieser Schritt übersprungen.



Zahnräder, die während der Aktion „**Druckerei verbessern**“ genommen und eingebaut werden, sind ein wichtiger Teil eurer Strategie. Es lohnt sich daher, Zahnräder im Hinblick auf spätere Runden gut überlegt zu platzieren.



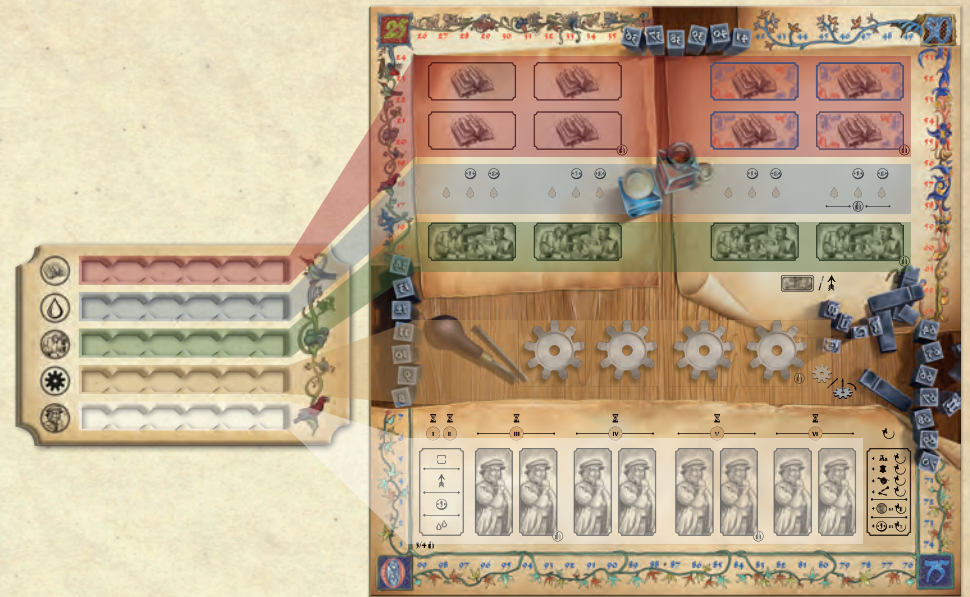
## 2. PLANEN

Die Spieler planen ihre Aktionen für die aktuelle Runde. Jeder Spieler verbirgt seine Planungstafel und seine Planungsmarker hinter seinem Sichtschirm. Dann verteilt jeder Spieler seine Planungsmarker nach Belieben auf die 5 Aktionsleisten der Planungstafel. Die Marker können von links nach rechts auf jedes beliebige Feld gesetzt werden. Jede Reihe kann maximal 6 Marker haben.

Sobald alle Spieler fertig sind, werden die Sichtschirme entfernt und die Pläne offengelegt. Damit wird die Aktionsphase eingeläutet. Die Aktionen werden im nächsten Abschnitt (Pläne durchführen) detailliert erklärt.

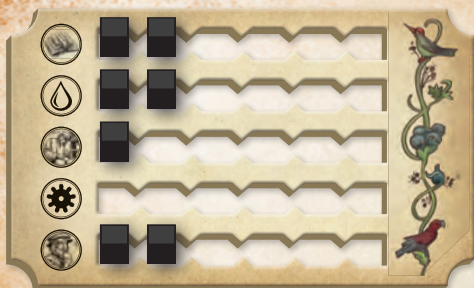
Die Aktionen werden der Reihe nach, von oben nach unten, ausgeführt. Die Reihenfolge auf den Planungstafeln entspricht der Reihenfolge auf dem Spielplan.


Für jede der Aktionen wird die Spielerreihenfolge durch die Anzahl der platzierten Marker bestimmt. Der Spieler mit den meisten Markern bei der jeweiligen Aktion beginnt, der mit den wenigsten Markern ist zuletzt an der Reihe. Bei Gleichstand wird in der normalen Spielerreihenfolge (Uhrzeigersinn) vom Startspieler aus gespielt.

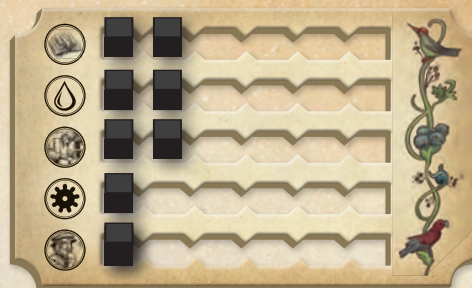


Bei jeder Aktion ist es von Vorteil, möglichst früh an der Reihe zu sein, da man so mehr Optionen hat. Ein Spieler muss jedoch mindestens einen Marker auf einer Aktionsleiste haben, um die entsprechende Aktion ausführen zu können. Das Ausführen einer Aktion ist optional, unabhängig davon, wie viele Marker ein Spieler auf diese Aktion gesetzt hat.

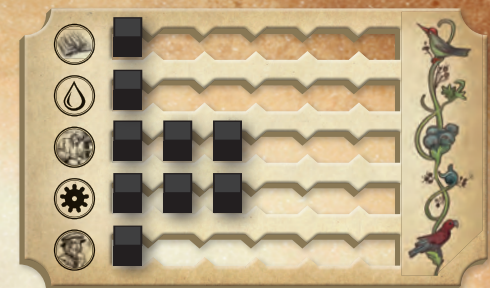
Beispiel für die Spielerreihenfolge bei Aktionen:



 **Anna** ist Startspielerin  
(hat 7 Planungsmarker)




**Tom** (hat 8 Planungsmarker)





**Katharina** (hat 9 Planungsmarker)


Spielerreihenfolge für jede Aktion:

Aktion	Erste/r	Zweite/r	Dritte/r
Aufträge nehmen	Anna	Tom	Katharina
Tinte besorgen	Anna	Tom	Katharina
Spezialisierungen entwickeln	Katharina	Tom	Anna
Druckerei verbessern	Katharina	Tom	
Gunst erhalten	Anna	Tom	Katharina

 **Aufträge annehmen:** Anna und Tom haben beide 2 Marker auf ihrer ersten Aktion, Katharina nur 1 Marker. Also ist Katharina Dritte. Anna und Tom haben gleich viele Marker gesetzt, aber Anna beginnt, da bei Gleichstand die normale Spielerreihenfolge gilt. Das Gleiche gilt im Beispiel für die zweite Aktion (**Tinte besorgen**).

 **Spezialisierungen entwickeln:** Hier hat Katharina die meisten Marker (3), daher darf sie anfangen. Tom kommt nach ihr mit 2 Markern, als Letzte ist Anna an der Reihe. Sie hat nur einen Marker gesetzt.

 **Druckerei verbessern:** Wieder hat Katharina die meisten Marker und darf als erste die Aktion ausführen, danach Tom. Da Anna keinen Marker auf diese Aktion gelegt hat, darf sie diese auch nicht ausführen.

 **Gunst erhalten:** Diese Aktion darf wiederum Anna als Erste ausführen. Danach kommt Tom, da er und Katharina jeweils einen Marker gesetzt haben, Tom aber im Uhrzeigersinn vor Katharina an der Reihe ist.

### 3. PLÄNE DURCHFÜHREN


Jede Aktion wird in der oben beschriebenen Spielerreihenfolge auf Grundlage der gelegten Marker auf den Planungstafeln durchgeführt.

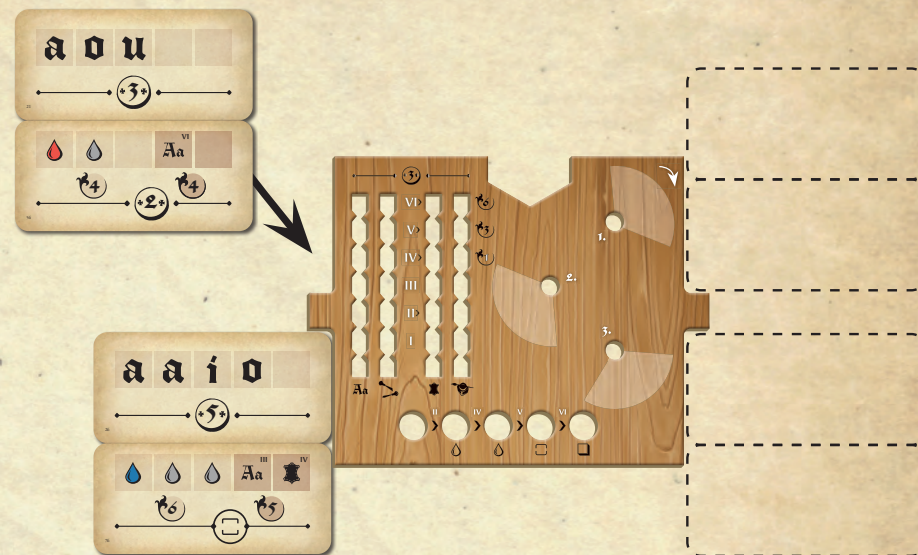
#### a. Aufträge annehmen

Jeder Spieler, der diese Aktion durchführt, darf sich eine Druck- und eine Veredelungskarte vom Spielplan aussuchen. Zusammen bilden sie einen Auftrag, der auf einen freien Platz neben das eigene Druckereitableu gelegt wird. Die 2 Karten eines Auftrags können später nicht mehr getrennt werden. Ein Spieler kann maximal 4 Aufträge auf einmal vor sich ausliegen haben. Hat ein Spieler bereits 4 Aufträge, kann er zwar einen weiteren Auftrag nehmen, muss aber dafür einen seiner 4 Aufträge ablegen, um ein freies Feld zu schaffen.

Nachdem die Spieler diese Aktion durchgeführt haben, werden alle übrigen Druck- und Veredelungskarten auf ihre Ablagestapel gelegt.

#### Auftrag als Belohnung

Es ist auch möglich, einen Auftrag als (optionale) Belohnung zu erhalten, z. B. für das Erfüllen eines Auftrages über ein aktives Zahnrad, für das Weiterentwickeln einer Spezialisierung oder durch eine Gunstaktion. Einen Auftrag als Belohnung zu erhalten wird über dieses Symbol  dargestellt. In diesem Fall darf der Spieler 2 Karten vom Druck- und 2 Karten vom Veredelungsstapel ziehen und jeweils eine Karte pro Sorte wählen, um einen neuen Auftrag zu bilden. Den legt er dann neben sein Druckereitableu. Die nicht gewählten Karten werden abgeworfen. Sollten ihm die gezogenen 4 Karten nicht zusagen, so darf er 2 Gulden ausgeben, um 2 zusätzliche Karten zu ziehen: entweder 2 Druckkarten oder 2 Veredelungskarten oder jeweils eine Karte pro Sorte. Er darf auf diese Weise so oft neue Karten ziehen, wie er es sich leisten kann.



#### b. Tinte besorgen

Jeder Spieler, der diese Aktion durchführt, wählt eines der ausliegenden 3er-Sets aus den Tintenplättchen auf dem Spielplan und entscheidet dann, ob er 1, 2 oder alle 3 der Tintenplättchen nehmen möchte. Dabei müssen die Plättchen von links nach rechts genommen werden: Das erste Tintenplättchen (links) ist gratis, das zweite (in der Mitte) kostet 1 Gulden, das dritte (rechts) kostet 2 Gulden. So darf ein Spieler z. B. nicht das dritte Plättchen nehmen, wenn das erste und/oder zweite noch da liegen. Es ist aber erlaubt, ein Set auszuwählen, in dem ein anderer Spieler Plättchen übrig gelassen hat. Die Kosten bleiben allerdings für die übrigen Tintenplättchen die gleichen (1 oder 2 Gulden für das Plättchen an zweiter oder dritter Stelle). Die gewählten Tintenplättchen werden neben das Druckereitableu als Vorrat bereitgelegt.

Nachdem die Spieler diese Aktion durchgeführt haben, werden die übrigen Tintenplättchen zurück in den Beutel geworfen. Die Anzahl der Tintenplättchen ist begrenzt, es gibt je 12 pro Farbe. Enthält der Beutel eine Farbe nicht mehr, könnt ihr diese auch nicht erhalten. Ihr dürft zu jeder Zeit den Inhalt des Beutels überprüfen.



Beispiel:

Johannes ist der letzte Spieler, der die Tintenplättchen-Aktion durchführt. Es sind noch 3 Sets übrig. Johannes wählt das Set ganz rechts, von dem ein vorheriger Spieler bereits das erste Tintenplättchen gratis genommen hat.

Johannes nimmt die blaue und die goldene Tinte und zahlt dafür  $1 + 2 = 3$  Gulden. Er möchte diese Farben, um einen Auftrag zu erfüllen.





### c. Spezialisierungen entwickeln

Spieler, die diese Aktion durchführen, dürfen eine Spezialisierungskarte vom Spielplan wählen. Jede dieser Karten kann auf eine von zwei Arten verwendet werden:

- A** alle abgebildeten Spezialisierungsmarker nach oben bewegen (eine Stufe für jedes Symbol einer Spezialisierung auf der Karte) oder
- B** einen beliebigen Spezialisierungsmarker um 1 Stufe nach oben versetzen.

Dann wird die gewählte Spezialisierungskarte abgeworfen.



Nachdem die Spieler diese Aktion durchgeführt haben, werden auch die übrigen Spezialisierungskarten abgeworfen.

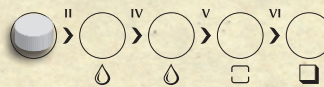
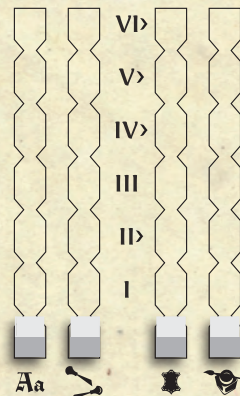
Die Spieler bewegen ihre Marker auf den Spezialisierungsleisten **C** auf ihren Druckereitableaus nach oben. Wenn ein Spieler zum ersten Mal auf einer beliebigen seiner Leisten eine der markierten Stufen **>** (II, IV, V, VI) erreicht, zieht er sofort seinen Marker auf der Belohnungsleiste **D** darunter ein Feld voran und nimmt sich die dort angezeigte Belohnung.



Das Erreichen der gleichen Belohnungsstufe auf einer weiteren Spezialisierungsleiste bringt dem Spieler keine zusätzliche Belohnung.



Stufe VI ist die höchste erreichbare Stufe einer Spezialisierung. Darf ein Spieler eine Spezialisierung verbessern, die bereits Level VI erreicht hat, erhält er stattdessen 3 Gulden.



#### Spezialisierungen:

- Aa** Schriftsatz
- Holzschnitt
- Buchbindung
- Buchschmuck



#### Belohnungen für das Erreichen von Spezialisierungsstufen:

##### Symbol Belohnung



Der Spieler nimmt ein Tintenplättchen seiner Wahl aus dem Beutel.



Der Spieler nimmt sich einen neuen Auftrag (siehe „Auftrag als Belohnung“ auf Seite 8).



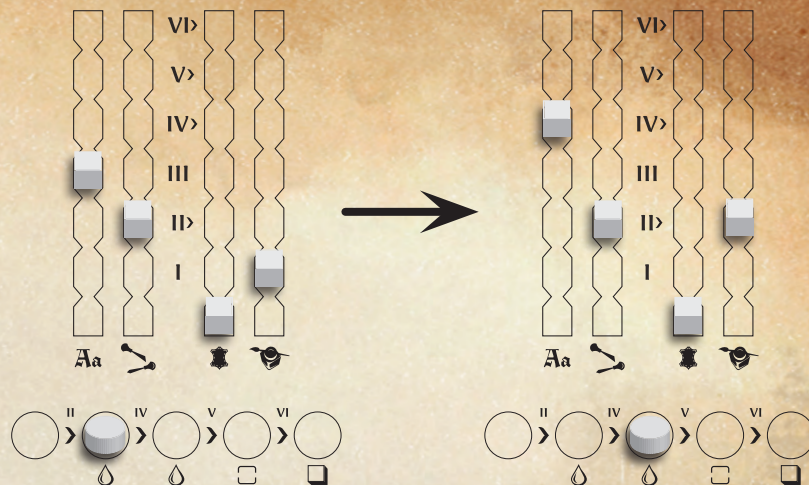
Der Spieler nimmt sich gratis eine Holzletter.

#### Beispiel:

Johannes nimmt eine Spezialisierungskarte mit einem Symbol für Schriftsatz **Aa** und einem Symbol für Buchschmuck . Er erhöht seinen Schriftsatz und Buchschmuck um jeweils 1 Stufe. Er hätte stattdessen auch eine einzige beliebige Spezialisierung um 1 Stufe verbessern können.

Sein Schriftsatz hat nun die Stufe IV erreicht, also bewegt Johannes seinen Belohnungsmarker auf das nächste Feld und nimmt sich ein Tintenplättchen seiner Wahl aus dem Beutel.

Sein Buchschmuck hat nun die Stufe II erreicht, allerdings hat das keinerlei Auswirkungen, da er die Belohnung für Stufe II bereits vorher erhalten hat.





#### d. Druckerei verbessern

Durch die Zahnräder auf den Druckereitableaus können die Spieler Belohnungen erhalten oder eine zusätzliche Aktion durchführen.

Spieler, die „**Druckerei verbessern**“ ausführen, können ein beliebiges Zahnrad vom Spielplan nehmen und es in ihre Druckerei einbauen (A). Die Zahnräder werden auf den grauen Steinen der Druckereitableaus angebracht, beginnend mit dem obersten Zahnradfeld (Nummer 1). Jedes weitere Zahnrad muss das zuvor angebrachte Zahnrad berühren, und sie müssen korrekt ineinandergreifen. Beim Einbauen eines neuen Zahnrads müssen die Spieler darauf achten, dass genau einer seiner 3 Sektoren auf der Markierung für den aktiven Sektor (aufgehellte Zone) auf dem Tableau (C) liegt.

Anstatt ein neues Zahnrad vom Spielplan zu nehmen, kann ein Spieler auch eines seiner bereits angebrachten Zahnräder vom Druckereitableau abmontieren (ohne dabei die Ausrichtung der anderen Zahnräder zu verändern), beliebig drehen und wieder an der gleichen Stelle einbauen (B).

Eine Druckerei kann maximal 3 Zahnräder haben. Ein Spieler, der bereits 3 Zahnräder angebracht hat, kann ein weiteres Zahnrad nehmen, muss aber eines seiner bisherigen Zahnräder abmontieren, um Platz für das neue Zahnrad zu schaffen.

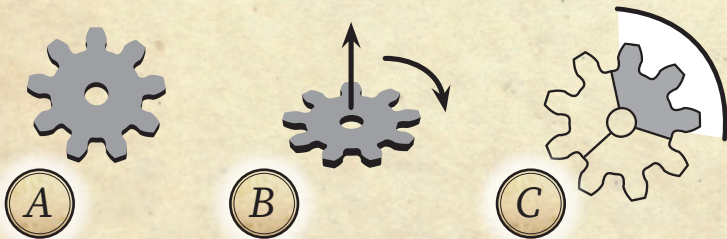


Wenn ein Spieler in der laufenden Runde ein Zahnrad genutzt hat, kann er es in dieser Runde nicht mehr neu positionieren oder abwerfen.

Jedes Zahnrad hat bis zu 3 Sektoren mit Belohnungen. Nur die Zahnradsektoren auf den aufgehellten Zonen auf dem Druckereitableau (C) sind aktiv. Der aktive Sektor eines Zahnrads zeigt eine Belohnung, die ein Spieler jederzeit in seiner Runde erhalten kann. Um diese Belohnung zu bekommen, legt der Spieler einen Marker für verwendete Zahnräder aus seinem Vorrat auf den aktiven Sektor. Jeder Spieler kann jedes seiner Zahnräder nur einmal pro Runde nutzen. Maximal sind somit 3 Zahnradnutzungen pro Zug möglich. Eine detaillierte Beschreibung der Belohnungssymbole auf den Zahnrädern gibt es auf Seite 22. Die Spieler müssen die Belohnungen von ihren Zahnrädern nicht einlösen, wenn sie nicht wollen.

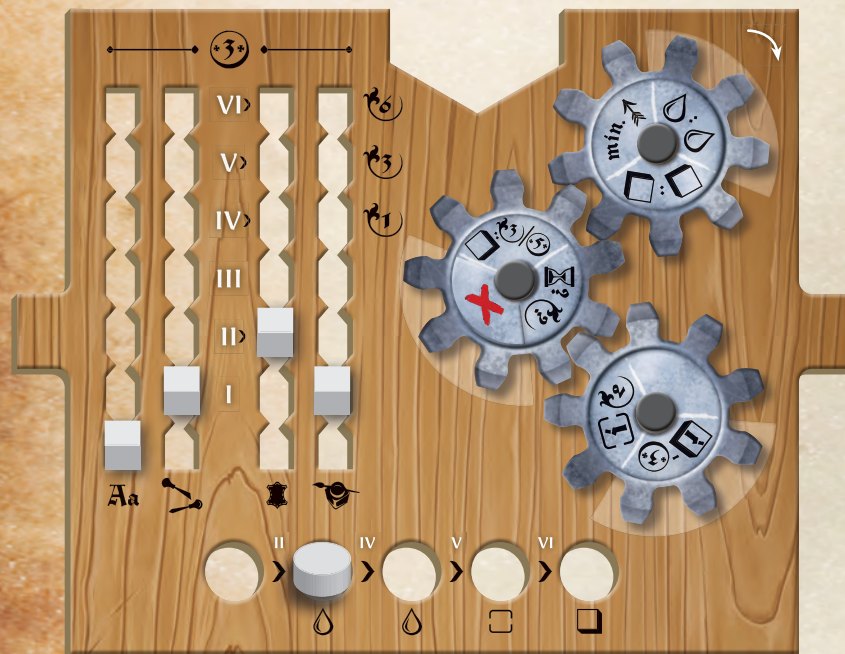


Wenn die Spieler mit dieser Aktion fertig sind, werden die übrigen Zahnräder abgeworfen, die noch auf dem Spielplan liegen.



#### Beispiel:

Anna möchte ihre Zahnräder benutzen. Im Moment kann sie die Belohnung eines Zahnrads verwenden, um ein Tintenplättchen gegen ein anderes einzutauschen, und die Belohnung eines weiteren Zahnrads, um eine Holzletter "I" für 3 Gulden weniger zu kaufen. Den dritten Zahnradbonus (einen Auftrag annehmen) kann sie nicht nutzen, da sie ihn bereits in dieser Runde eingesetzt hat.





### e. Gunst erhalten

Jeder Spieler, der die „**Gunst erhalten**“-Aktion durchführt, kann aus einer der folgenden Möglichkeiten wählen:

- Eine verfügbare Belohnung nehmen: Der Spieler wählt eine Belohnung auf dem Feld ganz links neben den Gönnerkarten und setzt einen seiner Marker darauf. Somit können die übrigen Spieler die Belohnung in dieser Runde nicht mehr erhalten. Zur Auswahl stehen:

- » 1 Auftrag nehmen oder
- » eine Spezialisierung um eine Stufe verbessern oder
- » 3 Gulden nehmen oder
- » 2 beliebige Tintenplättchen aus dem Beutel nehmen

oder

- 1 Gönnerkarte nehmen (wenn der Spieler die Anforderungen der Gönnerkarte erfüllen kann). Jede Gönnerkarte ist am Ende 8 Ruhmespunkte wert.

Eine Gönnerkarte darf nur genommen werden, wenn sie auf einem Feld unter oder links vom Rundenmarker liegt. Verwendet ein Spieler Tintenplättchen, um eine Gönnerkarte zu nehmen, muss er die angegebene Tinte zurück in den Beutel legen (genau wie bei der Erfüllung eines Auftrags). Lettern und Spezialisierungen werden nicht ausgegeben; sie verbleiben dauerhaft beim Spieler.



In den ersten beiden Runden hat der Rundenmarker noch keine Gönnerkarte erreicht, daher können die Spieler keine Gönnerkarte nehmen, sondern nur eine der Belohnungen.



Bedingungen für Gönnerkarten:



Der Spieler muss die entsprechenden Spezialisierungen auf den angegebenen Stufen (oder höher) haben.



Der Spieler muss über die entsprechenden Tintenplättchen verfügen, diese dann in den Beutel zurücklegen und die aufgeführten Lettern besitzen.



Der Spieler muss die entsprechende Spezialisierung auf der angegebenen Stufe (oder höher) haben sowie die aufgeführten Tintenplättchen besitzen und dann in den Beutel zurücklegen.



Der Spieler muss die entsprechende Spezialisierung auf der angegebenen Stufe (oder höher) haben und die angegebenen Lettern besitzen.

## 4. AUFTRÄGE ERFÜLLEN

Wenn die Spieler ihre Aktionen ausgeführt haben, können sie ihre Aufträge erfüllen. Dies geschieht im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler.

### Aufträge

Jeder Auftrag besteht aus zwei Karten: einer Druckkarte (A) und einer Veredelungskarte (B). Das Erfüllen von Aufträgen ist die wichtigste Methode, um Punkte zu sammeln. Um einen Auftrag zu erfüllen, benötigt ein Spieler die auf seinen Karten angegebenen Ressourcen.

**Lettern und Spezialisierungen sind dauerhaft erworben, sie werden nach dem Erfüllen eines Auftrages NICHT abgeworfen. Tintenplättchen dagegen werden verbraucht, sie werden nach dem Erfüllen des Auftrages in den Beutel zurückgelegt.**

Die nebenstehende Abbildung zeigt eine detaillierte Beschreibung eines Beispielauftrags. Für das Erfüllen einer Druckkarte erhält der Spieler **Gulden**; für das zusätzliche Erfüllen der Veredelungskarte **Ruhmespunkte**. Wird die Veredelungskarte vollständig erfüllt, winkt eine zusätzliche Belohnung.



**Die Bedingungen der Druckkarte des gewählten Auftrags müssen immer erfüllt werden. Das Erfüllen der Bedingungen der Veredelungskarte ist optional: Ein Spieler darf darauf entweder beide, nur eine oder auch keine der Bedingungen erfüllen.**



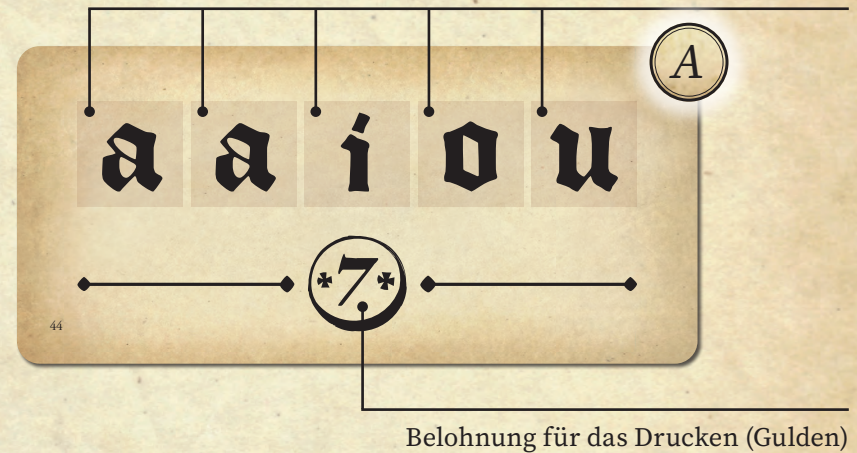
Die beiden Auftragskarten sind dauerhaft miteinander verbunden, sobald ein Spieler sie auf einen freien Platz in seiner Druckerei legt. Nach Erfüllen eines Auftrags werden beide Auftragskarten abgeworfen, auch wenn die Veredelungsbedingungen nicht erfüllt wurden. Während dieses Schritts kann ein Spieler alle, einige oder keinen seiner Aufträge erfüllen. Unerfüllte Aufträge bleiben einfach auf ihrem Platz liegen.



Alle Aufträge werden gleichzeitig erfüllt. Das bedeutet, dass Lettern oder verdiente Belohnungen aus einem Auftrag nicht für einen anderen Auftrag in derselben Runde verwendet werden können.

### Druckkarte

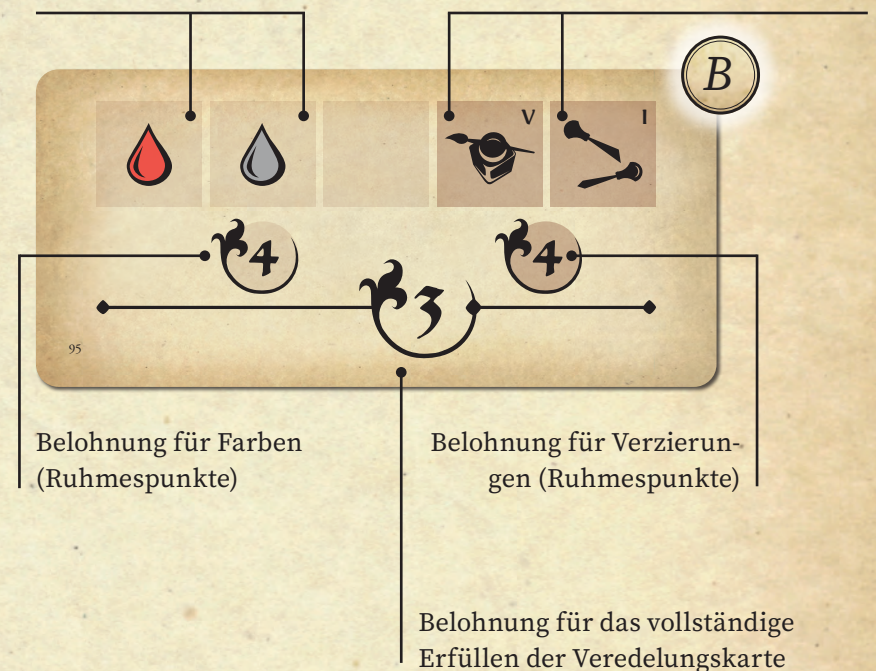
### Erforderliche Lettern



### Veredelungskarte

### Erforderliche Tintenplättchen

### Erforderliche Spezialisierungen und ihre Mindeststufen



## Drucken

Um eine Druckkarte zu erfüllen, muss ein Spieler der Druckkarte die erforderlichen Lettern zuordnen. Dann erhält er die auf der Druckkarte abgebildete Anzahl an Gulden als Belohnung.

Der Einsatz von Lettern zur Erfüllung eines Auftrags verbraucht diese nicht. Nach der Erfüllung des Auftrags gehen die dafür verwendeten Lettern zurück in den Vorrat des Spielers.

Zusätzlich zu den bei der Spielvorbereitung kostenlos ausgesuchten 3 Lettern können die Spieler zusätzliche Lettern kaufen. Der Preis für eine zusätzliche Letter hängt davon ab, wie viele Lettern der Spieler bereits hat (siehe Tabelle unten). Die 4. Letter zu kaufen kostet einen Spieler 4 Gulden, die 5. zu kaufen kostet 5 Gulden usw.

x-te Letter kaufen	3	4	5	6	7	8	9	10	11	...
Kosten in x Gulden	3	4	5	6	7	8	9	10	11	...

*Beispiel: Anna hat 3 Lettern: A, I, O. Sie möchte sich zwei zusätzliche kaufen – ein U und noch ein A. Also muss sie  $4 + 5 = 9$  Gulden ausgeben.*

## Lettern kaufen

Lettern können jederzeit während einer Zuges gekauft werden, das gilt nicht als Aktion. Ein Spieler kann so viele Lettern kaufen, wie er will (und sich leisten kann). Eine Letter kann pro Runde nur jeweils einem Auftrag zugeordnet werden. Das geschieht im Schritt „Aufträge erfüllen“. Platziert eure Lettern auf den Druckkarten, die ihr erfüllen wollt, um klar anzuzeigen, welche Letter wohin gehört.

Die Anzahl der Lettern ist nicht limitiert. Im seltenen Fall, dass euch Lettern im Vorrat ausgehen, nutzt die Ersatzplättchen mit den aufgedruckten Lettern oder helft euch anders aus.



*Beispiel:  
Für diese Druckkarte muss der Spieler die Lettern I, O, O und U verwenden.  
Für das Erfüllen eines Auftrags mit dieser Druckkarte bekommt der Spieler 5 Gulden.*



## Veredelungen

Zu den Veredelungen gehören Farben und Verzierungen. Beide Bereiche sind optional. Jeder Bereich gibt unabhängig vom anderen Ruhmespunkte beim Erfüllen. Jedes Mal, wenn ein Spieler Ruhmespunkte erhält, rückt er seine Spielerscheibe auf der Ruhmesleiste entsprechend vor. Werden beide Veredelungen erfüllt, gibt es eine zusätzliche Belohnung, abhängig von der jeweiligen Karte.

Bei den **Farben** (A) müssen die angegebenen Tintenplättchen abgegeben werden. Sie wandern also nach der Erfüllung des Auftrages in den Beutel zurück. Tintenplättchen sind in ihrer Anzahl begrenzt: Ist eine der Farben nicht mehr im Beutel vorhanden, könnt ihr sie auch nicht erhalten.

Für **Verzierungen** (B) muss der Spieler alle auf der Karte angegebenen Spezialisierungen auf der angegebenen Stufe (oder höher) besitzen – ansonsten kann dieser Teil des Auftrags nicht erfüllt werden.

**Spezialisierungen werden nicht verbraucht und verlieren im Laufe des Spiels nicht an Stufen. Die Spezialisierungsmarker werden also nie nach unten bewegt.**



Beispiel: Ein Spieler kann 1 rotes Tintenplättchen ausgeben, um 2 Ruhmespunkte zu erhalten.



Beispiel: Verfügt ein Spieler über Spezialisierungen in Schriftsatz und Buchbindung, jeweils auf Stufe II oder höher, erhält er 3 Ruhmespunkte.



## Belohnung für das vollständige Erfüllen eines Auftrags

Wenn ein Spieler einen Auftrag vollständig erfüllt (die Druckkarte und beide Teile der Veredelungskarte), darf er die zusätzliche Belohnung (C) nehmen, die unten auf der Veredelungskarte angegeben ist. Das Annehmen einer Belohnung ist optional.

Belohnung	Beschreibung
	Der Spieler nimmt 1 / 2 Tintenplättchen seiner Wahl aus dem Beutel.
	Der Spieler erhält 1 / 2 Gulden aus der Bank.
	Der Spieler bekommt 2 / 3 Ruhmespunkte.
	Der Spieler erhöht eine beliebige seiner Spezialisierungen um eine Stufe.
	Der Spieler nimmt sich einen neuen Auftrag (siehe: „Aufträge als Belohnung“, S. 8).

## 5. VORBEREITUNG DER NÄCHSTEN RUNDE

Am Rundenende (ausgenommen in der letzten Runde) führt ihr folgende Schritte durch:

- A. Bestückt den Spielplan neu, wie in den Schritten 4-9 des Spielaufbaus beschrieben:
- **Auftragskarten:** Legt je eine aufgedeckte Druckkarte und Veredelungskarte auf jedes freie Feld der entsprechenden Kartensorte auf dem Spielplan.
  - **Tintenplättchen:** Legt je ein zufällig aus dem Beutel gezogenes Tintenplättchen auf jedes freie Tintenfeld.
  - **Spezialisierungskarten:** Legt je eine aufgedeckte Spezialisierungskarte auf jedes freie Spezialisierungsfeld.
  - **Zahnräder:** Legt je ein Zahnrad aufgedeckt auf jedes freie Zahnradfeld.



Wenn ein Stapel aufgebraucht ist, mischt den entsprechenden Ablagestapel und bildet daraus einen neuen Stapel.

- B. Bewegt den Rundenmarker ein Feld weiter.  
 C. Nehmt alle Spielermarker von den Gunstbelohnungen in den persönlichen Vorrat zurück.  
 D. Entfernt die Marker für verwendete Zahnräder von euren Zahnrädern.  
 E. Entfernt die Planungsmarker von den Planungstafeln.  
 F. Gebt das Startspielerplättchen im Uhrzeigersinn zum nächsten Spieler weiter.  
 G. Jeder Spieler gibt einen seiner Planungsmarker demjenigen Spieler, der gerade das Startspielerplättchen weitergegeben hat.



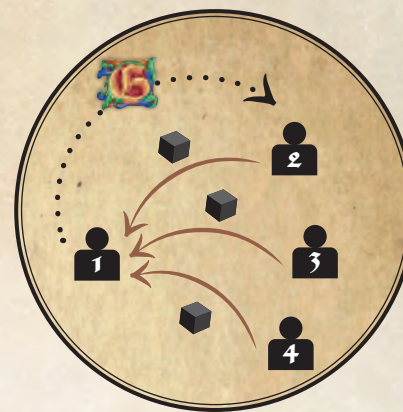
Auf diese Weise hat in der neuen Runde der Startspieler 7 Planungsmarker, der zweite Spieler 8, der dritte Spieler 9 und der vierte Spieler 10.

## 6. ENDE DES SPIELS

Nach der 6. Runde endet das Spiel und es findet eine Endwertung statt. Zu den bereits während des Spiels erhaltenen Ruhmespunkten bekommt ihr noch für Folgendes Punkte:

- Spezialisierungen:
  - » 6 Punkte für jede Spezialisierung auf Stufe VI;
  - » 3 Punkte für jede Spezialisierung auf Stufe V;
  - » 1 Punkt für jede Spezialisierung der Stufe IV;
- Gönnerkarten: 8 Punkte für jede erworbene Gönnerkarte;
- Gulden: 1 Punkt für je 3 Gulden.

Der Spieler mit den meisten Ruhmespunkten ist der Gewinner. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der **weniger** Lettern besitzt. Besteht immer noch Gleichstand, gewinnt der Spieler mit der **geringeren** Anzahl an Tintenplättchen. Besteht dann immer noch Gleichstand, teilen sich die Spieler den Sieg.



*Beispiel für die Weitergabe des Startspielerplättchens:*  
 Der Startspieler, also der Spieler mit dem Startspielerplättchen, hat immer 7 Planungsmarker, der zweite Spieler hat 8, der dritte Spieler hat 9 und der vierte Spieler hat 10.

*Wenn der erste Spieler das Startspielerplättchen an den nächsten Spieler weitergibt (im Uhrzeigersinn), geben die anderen Spieler jeweils einen Planungsmarker an den Spieler, der das Startspielerplättchen abgegeben hat.*

*Beispiel:*

*Nach 6 Runden ist das Spiel zu Ende. Johannes hat 84 Ruhmespunkte, seine Druckerei sieht so aus:*



*Er erhält zusätzlich 27 Ruhmespunkte, denn:*

- seine 4 Gulden geben insgesamt 1 Punkt,
- seine Spezialisierungen geben 10 Punkte (6 für Satz + 1 für Buchbindung + 3 für Buchschmuck),
- seine 2 Gönnerkarten geben 16 Punkte.

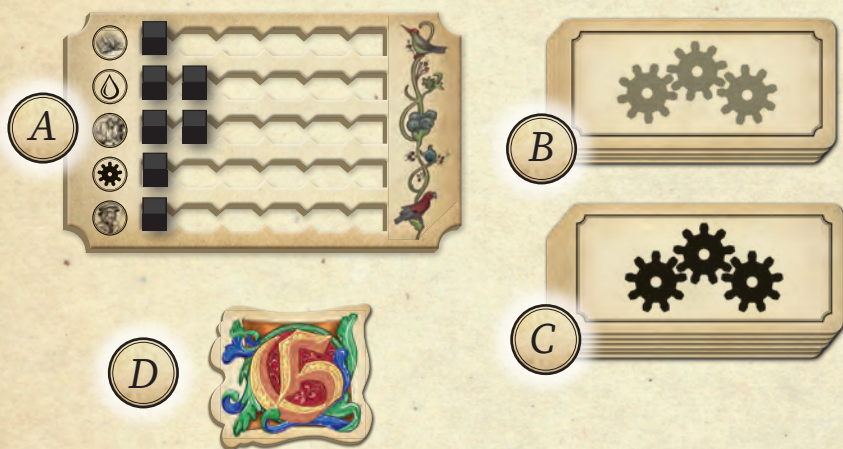
*Insgesamt hat Johannes 111 Ruhmespunkte angesammelt.*

# Automa

Der Automa simuliert einen zusätzlichen Spieler bei den Schritten „Planen“ und „Pläne durchführen“. Wenn der Automa am Zug ist, wird er zufällig Ressourcen vom Spielplan entfernen. Der Automa ermöglicht, Gutenberg im Solo-Modus zu spielen. Er kann auch optional zu einem Spiel mit 2 oder 3 Spielern hinzugefügt werden.

Spielmaterial für den Automa:

- Planungstafel (eine der unbenutzten Tafeln),
- 7 Planungsmarker (die gleiche Anzahl wie für den Startspieler),
- Eine Spielerscheibe einer unbenutzten Farbe (zur Markierung einer Gunstbelohnung),
- Automakarten (10 Planungskarten und 4 Aktionskarten).



## Spielvorbereitung

Bereitet das Spiel nach den üblichen Regeln vor. Zählt dabei den Automa als zusätzlichen Spieler und führt folgende Schritte durch:

1. Legt eine unbenutzte Planungstafel für den Automa bereit.
2. Der Automa erhält das Startspielerplättchen (D).
3. Legt dessen Planungsmarker wie oben gezeigt auf seine Planungstafel (A).
4. Mischt die 4 Automa-Aktionskarten (B) und legt sie verdeckt neben die Planungstafel des Automa.
5. Mischt die 10 Automa-Planungskarten (C) und legt 6 davon verdeckt auf einen Stapel neben die Planungstafel des Automa. Die restlichen 4 Planungskarten werden verdeckt in die Schachtel zurückgelegt; sie werden nicht verwendet.
6. Legt in Schritt 3 der Spielvorbereitung (Seite 4) **einen Auftrag weniger** bereit als angegeben. Der Automa erhält keine Auftragskarten.

## Regeln für den Automa

Nachdem alle Spieler den Planungsschritt einer Runde abgeschlossen haben, wird die oberste Automa-Planungskarte (C) aufgedeckt und die Planungsmarker des Automa auf seiner Planungstafel entsprechend der Planungskarte neu angeordnet. Dann wird der Schritt „Pläne durchführen“ regulär abgehandelt, wobei die Spielerreihenfolge entsprechend der von den Spielern verteilten Planungsmarkern (einschließlich der Marker des Automa) nach den üblichen Spielregeln (siehe S. 7) festgelegt wird.

**Der Automa nimmt zufällig Ressourcen vom Spielplan. Welche er nimmt, wird durch Aktionskarten entschieden, die er vor der jeweiligen Aktion zieht.** Die Nummer auf der Karte zeigt das jeweilige Ressourcenfeld an (siehe (E)). Befindet sich auf diesem Feld keine Ressource (wenn das Feld der Zahl leer ist, weil weniger Spieler spielen oder weil ein anderer Spieler in dieser Runde bereits etwas von diesem Feld genommen hat), dann zieht er die nächste Aktionskarte. Nachdem der Automa seine Aktion ausgeführt hat, wird der gesamte Aktionsstapel des Automa neu gemischt: Für jede Aktion beginnt der Automa wieder von einem kompletten Stapel (mit allen 4 Aktionskarten) zu ziehen.





## Aktionen

- Aktion „Aufträge annehmen“: Der Automa bekommt eine Druckkarte und eine Veredelungskarte. Er zieht für jede der 2 Karten eine Aktionskarte, die ihm anzeigt, von welchem Feld er die Auftragskarten nimmt.
- Aktion „Tinte besorgen“: Der Automa bekommt alle Tintenplättchen von einem Set. Die Aktionskarte gibt an, von welchem Feld.
- Aktion „Spezialisierungen entwickeln“: Der Automa entfernt eine zufällige Spezialisierungskarte. Die Aktionskarte gibt an, von welchem Feld.
- Aktion „Druckerei verbessern“: Der Automa entfernt ein zufälliges Zahnrad. Die Aktionskarte gibt an, von welchem Feld.
- Aktion „Gunst erhalten“: Der Automa nimmt eine Gönnerkarte oder eine der Belohnungen. Wenn die Planungskarte dieser Runde eine Gönnerkarte (G) zeigt, nimmt der Automa die Karte ganz links. (Ausnahme: In der ersten und zweiten Runde muss der Automa eine Belohnung nehmen: siehe „Gunst erhalten“, Seite 11.) Andernfalls nimmt der Automa eine der Belohnungen (die zufällig durch eine Aktionskarte ausgewählt wird).



Der Automa sammelt keine Ressourcen an. Die Tintenplättchen, die er nimmt, kommen zurück in den Beutel. Die anderen Ressourcen, die er nimmt, kommen auf den Ablagestapel.

Am Ende einer Runde gibt oder erhält der Automa wie die anderen Spieler Planungsmarker, wenn das Startspielerplättchen weitergegeben wird, jedoch mit folgenden Besonderheiten:

- Wenn der Automa einen Marker weitergibt, nimmt er ihn von seiner Aktion, auf der die meisten Marker liegen.
- Wenn der Automa Marker erhält, legt er sie nacheinander auf seine Tafel. Pro Marker wählt er immer die Aktion mit den aktuell wenigsten Markern.

Gibt es einen Gleichstand zwischen den Aktionen mit den wenigsten oder den meisten Markern, wird das Symbol in der Mitte der Planungskarte dieser Runde benutzt, um den Gleichstand aufzulösen; siehe dazu die Details auf der rechten Seite. Am Ende der Runde lässt der Automa dann seine Marker auf seiner Planungstafel liegen. Erst mit seiner nächsten Planungskarte verteilt er einige um.

## Detaillierte Regeln für die Symbole der Automakarten und Automa-Planungsmarker



○>○: bedeutet, einen Planungsmarker von der ersten angegebenen Aktion zur zweiten angegebenen Aktion zu bewegen.

Wenn die erste Aktion keinen Marker hat, dann bewegt der Automa stattdessen einen Marker von der zweiten Aktion zur ersten. Wenn keine der beiden Aktionen einen Marker hat, passiert nichts.

Einige Karten haben auch Minimal- und Maximal-Hinweise:

- **min.** – die Aktion mit den wenigsten Planungsmarkern,
- **max.** – die Aktion mit den meisten Planungsmarkern.

Wenn es einen Gleichstand beim Minimum oder Maximum gibt, dann werden die Aktionen durchgegangen, beginnend mit der Aktion, die in der Mitte der Planungskarte abgebildet ist (F). Von dort aus werden die Aktionen weiter nach unten durchgeschaut, bis eine Aktion erreicht wird, bei der es den Gleichstand gibt: Diese Aktion gewinnt den Gleichstand.

Wenn auf einer Aktion bereits 6 Planungsmarker liegen, darf man keinen weiteren Marker auf sie setzen.



Solo-Spieler können je nach ihrer Punktzahl Berufsstände der Druckergilde erlangen, so wie in dieser Tabelle angegeben:

Punktzahl	Stufe
< 100	Schüler
101–110	Erfahrener Schüler
111–120	Lehrling
121–130	Erfahrener Lehrling
131–140	Geselle
141–150	Meister des Buchdrucks
> 150	Zunftmeister

# Über die Entstehung des Buchdrucks

Westeuropa, Mitte des 15. Jahrhunderts. Zu dieser Zeit war Mainz eine Stadt wie jede andere. Nichts deutete darauf hin, dass bald genau hier die Erfolgsgeschichte einer der bahnbrechendsten technischen Revolutionen ihren Anfang nehmen würde, aus heutiger Sicht in ihrer Bedeutung vergleichbar mit der Erfindung des Internets gegen Ende des 20. Jahrhunderts. Der sogenannte „Kodex“ war das, was damals der heutigen Buchform relativ nahe kam. Das waren gefaltete und im Stapel zusammengebundene Papierbögen. Bis heute kennen wir diese Art der Buchbindung. Im mittelalterlichen Europa waren jedoch noch alle Bücher von Hand geschrieben. Wer ein Exemplar eines der Bücher haben wollte, musste dieses entweder selbst abschreiben oder abschreiben lassen. In Schreibwerkstätten, sogenannten Skriptorien – sowohl in kirchlichen als auch weltlichen – fertigten Schriftgelehrte mit angespitztem Federkiel und Tinte etliche Kopien verschiedener Texte auf Pergament oder Papier an. Das war eine äußerst beschwerliche Arbeit – nur einen einzigen Kodex in gleichbleibender Qualität und Schönschrift anzufertigen benötigte sehr viel Zeit. Bücher waren daher ein wertvolles Gut, das sich nur die wohlhabendsten Bürger leisten konnten. Somit verbreiteten sich Informationen überwiegend über das gesprochene Wort. Eine schnelle, effektive und vor allem weitreichende Wissensverbreitung war kaum möglich. Dazu kam noch, dass nur wenige Menschen lesen und schreiben konnten.

Zu genau dieser Zeit tauchte zum ersten Mal der Name von Johannes Gutenberg auf, einem Gold- und Edelsteinschleifer. Dieser hatte die Idee für eine Erfindung, die ihm ein Vermögen einbringen könnte. Gutenberg war aufgefallen, dass die Nachfrage nach Büchern viel größer war als das bestehende Angebot. Gleichzeitig waren die Buchpreise aufgrund der zeitaufwendigen händischen Vervielfältigungsmethode für die meisten nicht bezahlbar. Sollte es ihm also gelingen, eine Methode zu entwickeln, die das Vervielfältigen der Kodexe erleichterte und eine höhere Auflage ermöglichte, so würde er daraus einen hohen Profit schlagen können. Und so entwickelte Gutenberg eine neue Technologie, die bald die Welt verändern würde.

Gutenbergs Erfindung bestand aus verschiedenen Teilen. Der erste beruhte auf einer technischen Vorrichtung, mit der er einzelne bewegliche Lettern gießen konnte. Diese bestanden aus einem kleinen Metallblock mit jeweils einer erhöhten und spiegelverkehrt ausgerichteten Letter oder anderen Zeichen darauf. Das Handgießinstrument ermöglichte es Gutenberg, einheitliche Schriftsätze zu entwickeln. Dadurch war es möglich, viele gleiche Lettern auf eine Seite zu drucken. Die zweite Erfindung des Mainzers war die Anordnung der einzelnen Lettern in einem Setzkasten zu einem Gesamtbild. Hier wurden die einzelnen Lettern nebeneinandergesetzt und fest in einem Block zusammengehalten, um dann, mit Farbe versehen, den gewünschten Abdruck auf Pergament oder Papier zu hinterlassen. Der dritte Teil der Erfindung war die eigentliche Druckpresse, die den Druckvorgang überhaupt erst im großen Stil ermöglichte. Außerdem nutzte Gutenberg für den Druck der Bücher auch auf Leinöl basierte Farbe.

Übrigens hat Gutenberg bei all seinem Erfindungsreichtum nicht die Setzbuchstaben an sich erfunden. Schon im antiken Mesopotamien wurden Steinstempel genutzt, etwa zum Markieren von Tonwaren. Auch war er nicht der Erste, der bewegliche Lettern für den Schriftsatz verwendet hat: Im 11. Jahrhundert hatte das ein gewisser Bi Sheng in China schon getan. Sogar die Presse war keine eigene Erfindung, sondern als Technologie schon vorher bekannt. Gutenbergs großer Verdienst war es, all diese Elemente so zu kombinieren, dass daraus eine enorm effiziente Methode entstand, um Texte in großer Anzahl zu vervielfältigen und somit Wissen zu verbreiten.



# Charakter-Biografien



## Johannes Gutenberg – Johannes Gutenberg

Sicher der berühmteste Buchdrucker der Geschichte. Interessanterweise brachte ihm seine Erfindung nicht nur Ruhm, sondern auch den Bankrott. Um seine Idee einer deutlich beschleunigten Buchherstellung umsetzen zu können, brauchte er zur Eröffnung seiner Werkstatt nur noch die notwendigen finanziellen Mittel. Zu diesem Zweck lieh er sich 1450 von Johann Fust, einem Mainzer Goldschmied, die gewaltige Summe von 800 Gulden. (Zur damaligen Zeit verdiente ein erfahrener Handwerker pro Jahr etwa um die 300 Gulden.) Um Gutenbergs Unterfangen finanzieren zu können, musste Fust selbst wiederum einen Kredit aufnehmen. Allein das zeigt schon, wie verlockend ein Investieren in diese neue Technologie war. Zwar gelang es Gutenberg, sein Lebenswerk zu veröffentlichen – heute bekannt als die 42-zeilige Gutenberg-Bibel, allerdings konnte er damit seine Schulden nicht begleichen (1452 hatte er erneut Schulden in Höhe von 800 Gulden aufgenommen), sodass sein Druckereibetrieb schließlich an Fust fiel. Somit profitierte Gutenberg am Ende finanziell nie selbst von seiner Erfindung. Jedoch begründete er ein völlig neues Gewerbe, das anderen erlaubte, ihre Geschäfte auszudehnen.



## Aldus Manutius – Aldo Manuzio

Aldo Manuzio war der Steve Jobs der Anfangszeit des Buchdrucks. Seine Karriere begann in den 1490er Jahren in Venedig und führte zu einigen Innovationen, die ihm das moderne Verlagswesen zu verdanken hat. Zunächst einmal veränderte er die Größe der Bücher. Vor Manuzios Zeit waren Bücher groß und sperrig. Aldo beschloss, Bücher in kleineren Formaten (zumindest für die damalige Zeit) zu veröffentlichen. Eines seiner berühmtesten Werke – die *Hypnerotomachia Poliphili* von Francesco Colonna – entsprach in seiner Größe in etwa dem heutigen A4-Format. Der Buchdruck im Kleinformat ermöglichte es den Humanisten der Renaissance, ihre Büchersammlungen auf Reisen mitzunehmen. Aldos zweite Neuerung betraf die Schrift an sich. Die ersten Bücher waren in gotischer Schrift gedruckt (für uns heute schwer lesbar), was die Handschrift der Schreiber imitieren sollte. Aldo dagegen veröffentlichte Texte in Kursiv- und Antiquaschrift – Schriftarten, wie wir sie heute auch verwenden. Manuzio hatte großen Einfluss auf die Entwicklung des Humanismus: Er war der erste Drucker, der klassische griechische Texte in großem Umfang veröffentlichte und die Werke der Antike dadurch den Humanisten der Renaissance zugänglich machte. Diese sogenannten Aldinen-Ausgaben sind noch heute nach ihm benannt.



## Petrus Schoyffer – Peter Schöffer

Der Adoptiv-Schwiegersohn von Johann Fust – dem Goldschmied, welchem Johannes Gutenberg die astronomische Summe von 1600 Gulden schuldete (zwei Darlehen von jeweils 800 Gulden), um sein Buchdruck-Projekt zu finanzieren. Fust forderte von Gutenberg, Schöffer als seinen Lehrling aufzunehmen – falls nicht, hätte er das zweite Darlehen nicht bekommen. Gutenberg ließ sich darauf ein, und so lernte Schöffer in Gutenbergs Werkstatt das Buchdruckhandwerk. Als Gutenberg seine Schulden nicht begleichen konnte, übernahm der Gläubiger dessen Werkstatt und ging eine Partnerschaft mit Schöffer ein. Fust gehörten jetzt die Maschinen und Schöffer wusste, wie man sie bedienen musste. Als beeindruckendes Ergebnis ihrer Zusammenarbeit ging der *Mainzer Psalter* von 1457 und 1459 hervor. Dieses wunderschöne Buch, dreifarbig gedruckt, war der Beweis, dass Schöffer ein Meister in der Kunst des Buchdrucks geworden war.



## Christophorus Plantinus – Christoph Plantin

Er wurde in Frankreich geboren, studierte in Paris und zog nach einer kurzen Handwerkerlehre nach Antwerpen, wo er 1549 eine Buchbinderei und Buchhandlung gründete. Dank ihm wurde Antwerpen – nach Paris und Venedig – zu einem der drei wichtigsten Zentren des Buchdrucks in Europa. Plantin gilt als der bedeutendste Drucker der zweiten Hälfte des 16. Jahrhunderts, sein Unternehmen erlangte weltweiten Ruhm. Im Jahr 1575 beschäftigte er fast 150 Mitarbeiter und betrieb 16 Druckmaschinen in seiner Druckerei. Der Krieg und die Besetzung Antwerpens durch die Spanier zwangen ihn 1583, nach Leiden zu ziehen, wo er eine weitere Druckerei gründete. Das Werk seines Lebens ist die *Polyglot-Bibel* – eine Ausgabe der Heiligen Schrift in Hebräisch, Latein, Griechisch, Aramäisch und Syrisch. Mehr als 40 Personen arbeiteten 5 Jahre lang (1569-1573) an diesem Werk. Plantin führte eine Druckermarke, die eine Hand mit einem Zirkel sowie das lateinische Motto *labore et constantia* (Arbeit und Beständigkeit) zeigt.



### Sveboldus Fiol – Schweipolt Fiol

Fiol war gebürtiger Franke und Wahl-Krakauer. Ein Mann der Renaissance mit vielen Berufen. Er bestickte nicht nur liturgische Gewänder mit Goldfäden, sondern interessierte sich auch für den Bergbau – er erfand eine Maschine zur Entwässerung von Minen. Später stieg er in das Druckereigewerbe ein, weil er sich davon mehr erhoffte als von der Stickerei. Osteuropa verdankt ihm viel, was das Buchdruckwesen angeht. Die polnischen Drucker gossen damals

keine eigenen Lettern, sondern importierten sie aus Westeuropa. Nur vier Jahrzehnte nach Gutenbergs Erfindung beschloss Fiol, ein Alphabet zu drucken, das noch nie zuvor gedruckt worden war. Zu diesem Zweck stellte er Rudolf Borsdorf ein, einen Graveur und Schriftgießer aus Braunschweig. Er beauftragte ihn mit der Anfertigung der ersten kyrillischen Lettern der Welt, die zugleich die ersten in Polen geschaffenen Originallettern waren. Der Vertrag gewährte Fiol die Exklusivrechte an Borsdorfs Werk. Wie Gutenberg profitierte auch Fiol nicht von seiner Innovation. Die Inquisition beschlagnahmte die Bücher, die er gedruckt hatte. Fiol wurde schließlich freigesprochen, kehrte aber nie wieder in die Druckerei zurück.



### Helena Ungler – Helena Ungler

Sie war eine Frau, sie war Buchdruckerin und ... eine Witwe. Zunächst war sie mit Florian Ungler, einem Krakauer Drucker, verheiratet. Nach dessen Tod im Jahr 1536 führte sie seine Druckerei weiter. Tatsächlich wurde die Arbeit von Fachleuten – qualifizierten Druckerlehrlingen – beaufsichtigt. In den ersten fünf Jahren nach Florians Tod wurden die Drucke von Ungler aus kommerziellen Gründen noch mit dessen Namen gekennzeichnet. Im

Jahr 1541 begann Helena, Bücher als *Witwe von Ungler* zu signieren. Sie druckte insgesamt 129 Titel, von denen mehr als die Hälfte theologische Werke waren. Ihre letzte Veröffentlichung war Marcin Bielskis *Chronik der ganzen Welt* – ein ehrgeiziges Buch über die gesamte Geschichte der Menschheit, von der Erschaffung der Welt bis zur Zeit des Autors. Es überrascht nicht, dass sich dieses Werk stark von den heutigen Geschichtsbüchern unterscheidet. Es kombiniert Geschichten aus dem Alten und Neuen Testament, historische Fakten, Apokryphen, Märchen, Legenden und mehr.



### Carola Guillard – Charlotte Guillard

Sie arbeitete von 1502 bis 1557 in der Druckerei Soleil d'Or in Paris. Sie war eine der wenigen Frauen, die im 16. Jahrhundert unter ihrem eigenen Namen im Druckgewerbe tätig waren. Was musste eine Frau damals tun, um eine Druckerei zu leiten? Sie musste Witwe werden. Das Zunftwesen erlaubte es Frauen nämlich eigentlich nicht, ihr eigenes Geschäft zu führen. Eine Ausnahme war, wenn ein männlicher Drucker starb – dann erhielt seine Frau die

Erlaubnis, seine Arbeit fortzusetzen. So führte Charlotte nach dem Tod ihres Mannes, Berthold Rembolt, von 1519 bis 1520 die Druckerei. Nach zweijährigem Dasein als Witwe heiratete sie erneut, und zwar Claude Chevallon, einen Buchhändler und Drucker. Im Jahr 1537 wurde sie erneut Witwe. Wieder wurde sie zur Leiterin des Unternehmens, diesmal als Madame Chevallon. Tatsächlich war es ein ziemlich großes Unternehmen mit vier oder fünf Pressen und zwölf bis 25 Angestellten. Charlottes Bücher galten als wunderschöne Werke, mit viel Liebe zum Detail.



### Godofredus Torinus – Geoffroy Tory

Seine Pariser Druckerei hob sich von der Masse ab. Er gab unter anderem ein dekoratives Stundenbuch heraus, ein beliebtes Gebetbuch. Seine Drucke waren reich illustriert und mit Holzschnitten verziert. Tory war auch im Bereich der Typografie tätig, der er viel Aufmerksamkeit widmete. Im Jahr 1529 veröffentlichte er sein Werk *Champ Fleury*, (übers.: „Das blühende Feld“ – vollständiger Titel: *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.*), in welchem er die Struktur des römischen Alphabets analysierte, indem er die Proportionen der Buchstaben mit denen des menschlichen Körpers verglich. Die Illustrationen in *Champ Fleury* sind unverwechselbar: Antiqua-Großbuchstaben werden von Quadraten und Kreisen überlagert, oft mit anderen geometrischen Formen im Hintergrund. Tory wandte sich dabei von Schriftarten ab, die die Handschrift imitieren: Er führte die Typografie weg von verschnörkelten Stilen, hin zu klar geometrischen Schriftbildern.



### Gulielmus Caxton – William Caxton

Schriftsteller, Kaufmann und Diplomat. Der erste englische Buchdrucker. Er erlernte das Druckerhandwerk während seines Aufenthalts in Köln (1470-1472). Zwei Jahre später richtete er eine Werkstatt in Brügge ein, wo er *Recuyell of the Historyes of Troye* übersetzte und druckte. Er veröffentlichte dort noch ein oder zwei weitere Bücher und kehrte dann nach England zurück, wo er 1476 in Westminster bei London die erste Druckerei auf den britischen Inseln gründete.

Er veröffentlichte hauptsächlich in seiner Landessprache, was zu jener Zeit eine sehr ungewöhnliche Praxis im Druckereiwesen war. Doch Caxton hatte dafür relativ praktische Gründe: Auf Latein zu publizieren bedeutete, mit den großen Druckereien in Kontinentaleuropa zu konkurrieren. Dadurch, dass er auf Englisch veröffentlichte, bediente er eine Marktnische. Das erste Buch, das er publizierte, war eine Ausgabe der *Canterbury Tales* von Chaucer. Außerdem veröffentlichte er die erste englische Übersetzung der *Metamorphosen* von Ovid. Caxton hatte einen großen Einfluss auf die englische Literatur.



### Hieronimus Vietor – Hieronymus Vietor

Der gebildete Humanist und Absolvent der Krakauer Akademie eröffnete 1510 seine erste Druckerei in Wien. Sieben Jahre später kehrte er nach Krakau zurück, wo er eine eigene Druckerei von 1518 bis 1546 betrieb. Die Wiener Niederlassung wurde dann von seinem Bruder Benedykt und später von seinem Sohn Florian geleitet. Bei den von ihm herausgegebenen Büchern achtete er auf einen hohen typografischen Standard. Die polnische Kultur hat Vietor viel zu verdanken. In

den Anfängen des Buchdrucks wurden Bücher hauptsächlich auf Latein veröffentlicht, das als internationale Sprache galt. Vietors Drucktätigkeit in polnischer Sprache trug zur Entwicklung der polnischen Literatur bei. Neben Latein und Polnisch veröffentlichte er auch auf Deutsch, Griechisch (als Erster in Polen) und Ungarisch (als Erster weltweit). Eines der Bücher, die er veröffentlichte, war *Zywot Pana Jezu Krysta* (übers.: „Das Leben des Herrn Jesus Christus“) von Baltazar Opec aus dem Jahr 1522, eine apokryphe, also nicht zum biblischen Kanon gehörende Geschichte über das Leben Jesu Christi. Es handelt sich um eine besondere Veröffentlichung – es ist das älteste vollständig erhaltene Buch in polnischer Sprache. (*Raj duszny* (übers.: „Das Paradies der Seele“ von Biernat von Lublin ist älter, aber nur in Fragmenten erhalten).



# Zahnrad-Belohnungen

Symbol	Belohnung
	Tausche eines deiner Tintenplättchen gegen ein anderes aus dem Beutel aus.
	Tausche eine deiner Lettern gegen eine andere aus dem Vorrat.
	Erhöhe deine niedrigste Spezialisierung um 1 Stufe. Bei Gleichstand darfst du eine der niedrigsten Stufen frei wählen.
	Erhalte Ruhmespunkte in Höhe der aktuellen Rundenzahl (1-6).
	Nimm dir einen Auftrag (siehe „Aufträge als Belohnung“, S. 8).
	Wirf eine Letter ab und erhalte dafür entweder 3 Ruhmespunkte oder 5 Gulden.
	Erhalte diese Runde 2 zusätzliche Ruhmespunkte für jeden Auftrag, für dessen Farbveredelung du diese Runde 1 oder mehr der angegebenen Tintenplättchen zurück in den Beutel legst. Erfordert ein Auftrag mehr als ein angegebenes Tintenplättchen, bringt der Auftrag trotzdem 2 Punkte; es gibt keinen zusätzlichen Vorteil.
	Erhalte ein Tintenplättchen in der angegebenen Farbe aus dem Beutel.
	Lege 1 Tintenplättchen der angegebenen Farbe zurück in den Beutel, um 2 ausgewählte Tintenplättchen aus dem Beutel zu nehmen. Die gezogenen Plättchen dürfen dieselbe Farbe haben wie das zurückgelegte Plättchen.
	Erhalte 2 Ruhmespunkte für jeden Auftrag, den du gerade erfüllst und der die angezeigte Letter enthält. Enthält ein Auftrag die angegebene Letter mehr als einmal, gibt es dafür trotzdem nur 2 Punkte; es gibt keinen zusätzlichen Vorteil.
	Kaufe eine der abgebildeten Lettern für 3 Gulden weniger.
	Erhalte 2 Ruhmespunkte für jeden Auftrag, den du gerade erfüllst und der als Voraussetzung die angegebene Spezialisierung hat.
	Steige in dieser angezeigten Spezialisierung um 1 Stufe auf.

# Charaktere – Sonderregeln



**Johannes Gutenberg – Johannes Gutenberg**  
Nachdem alle Spieler ihre Planungstafeln mit den geplanten Aktionen aufgedeckt haben – aber bevor die Spieler Aktionen durchführen – darf dieser Spieler 1 Planungsmarker auf seiner Tafel auf eine andere Aktion verschieben.



**Carola Guillard – Charlotte Guillard**  
Sobald ein Spieler diesen Charakter gewählt hat, zieht er 4 zufällige Zahnräder, wählt 2 aus und legt sie auf sein Druckereitableau.



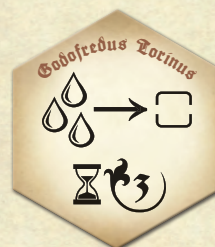
**Aldus Manutius – Aldo Manuzio**  
Wenn dieser Spieler 2 oder mehr Aufträge gleichzeitig erfüllen möchte, darf er bei einem Auftrag eine der erforderlichen Lettern ignorieren.



**Helena Ungler – Helena Ungler**  
Unmittelbar nach der Wahl dieses Charakters verbessert der Spieler eine beliebige Spezialisierung auf Stufe I und eine andere auf Stufe II. Danach rückt er seinen Belohnungsmarker auf der Belohnungsleiste auf Stufe II vor und erhält die Belohnung (Tintenplättchen).



**Petrus Schoyffer – Peter Schöffler**  
Dieser Spieler darf den aktiven Sektor eines Zahnrads zweimal in einer Runde benutzen. Er darf jedoch insgesamt nur 3 Zahnradaktionen pro Runde durchführen.



**Godofredus Torinus – Geoffroy Tory**  
Am Ende jeder Runde, in der dieser Spieler all seine Tintenplättchen seinen aktuellen Aufträgen zuordnen kann, erhält er 3 Ruhmespunkte.  
**Die Tinten sind damit nicht dauerhaft diesen Aufträgen zugeordnet. In zukünftigen Runden können sie wieder anderen Aufträgen zugeordnet werden.**



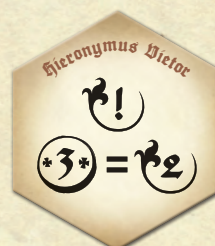
**Christophorus Plantinus – Christoph Plantin**  
Dieser Spieler darf einmal pro Runde die Stufen von 2 seiner Spezialisierungen tauschen, indem er die Marker auf beiden Leisten anpasst (dies ist kein vorübergehender Effekt).



**Gulielmus Caxton – William Caxton**  
Sobald ein Spieler diesen Charakter ausgewählt hat, nimmt er sich die beiden großen William Caxton-Tintenplättchen. Zu Beginn jeder Runde muss dieser Spieler eine Tintenfarbe wählen, die nur er in dieser Runde als jede beliebige Farbe nutzen darf. Er legt das entsprechende Caxton-Tintenplättchen mit der gewählten Farbe als Erinnerung offen neben das Caxton-Charakterplättchen.



**Sveboldus Fiol – Schweipolt Fiol**  
Erfüllt dieser Spieler nur eine Veredelungsbedingung eines Auftrags (Farbe oder Verzierung), so erhält er trotzdem die Belohnung, die es normalerweise nur bei einer vollständigen Erfüllung des Auftrags gibt.



**Hieronymus Victor – Hieronymus Victor**  
Am Ende des Spiels erhält dieser Spieler 2 statt nur 1 Ruhmespunkt pro 3 Gulden, die er besitzt.  
*5 Gulden geben normalerweise 1 Ruhmespunkt, aber dieser Spieler würde 2 Ruhmespunkte für 5 Gulden erhalten.*





**Spieleautoren:** Katarzyna Cioch, Wojciech Wiśniewski  
**Illustrator:** Rafał Szłapa  
**Grafische Gestaltung:** Małgorzata Parczewska  
**Grafische Assistenz:** Michał Moskalewicz  
**Produktionsassistentz:** Bartłomiej Napieraj  
**Historische Recherche und Layout des Regelwerks:** Mateusz Czekala  
**Redaktionelle Bearbeitung:** Krzysztof Jurzysta, Aleksander Redwan, Joanna Wójtowicz  
**Redaktion HUCH!:** Joseph Weidl

### Von den Autoren

Die Autoren möchten sich insbesondere bei Johannes Gutenberg für seine Inspiration bedanken; bei Mateusz Czekala für seine engagierte Unterstützung und Überprüfung der historischen Fakten; bei Mikołaj Cioch und Tomasz Cioch für ihre ständige Unterstützung; bei den Testgruppen PortoTypy, Pamper, der Tabletop-Simulator-Testgruppe und allen Testern für ihre Zeit und ihre wertvollen fachlichen Kommentare.

PORTOTYPY

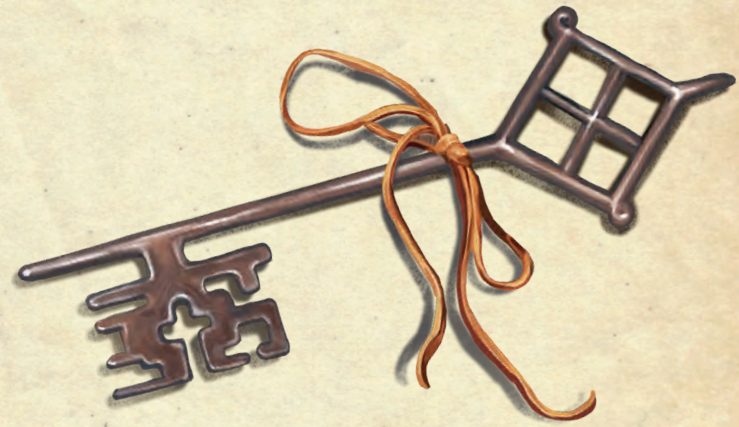


**Lieber Kunde,** unsere Spiele werden mit großer Sorgfalt verpackt. Sollten dennoch Teile fehlen (wofür wir uns im Voraus entschuldigen), senden Sie uns bitte eine E-Mail an [info@hutter-trade.com](mailto:info@hutter-trade.com). Geben Sie Ihren Namen und Ihre Adresse (Straße, Ort, Postleitzahl) an und schreiben Sie, welches Spielteil fehlt.

© 2022 Granna Alle Rechte vorbehalten. Made in Poland

© 2022 HUCH!  
[www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)  
 Hutter Trade GmbH + Co KG  
 Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
 89312 Günzburg  
 DEUTSCHLAND

**Achtung!** Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.  
**Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation.  
**Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.



### TESTER

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  
 Sylwia Kazimieruk

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

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

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

39393/3 DE

HUCH!

GRANNA