



Katarzyna Cioch

Wojciech Misiewicz



Kafał Szłapa



Gutenberg



GRANNA

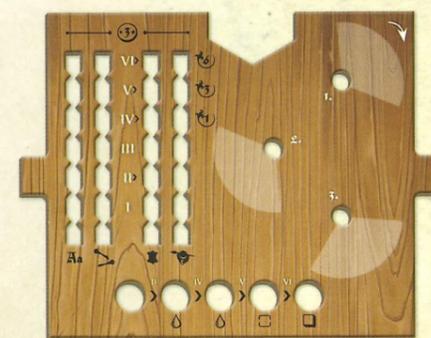
Table des matières

- Mise en place • 4
- Séquence de jeu • 6
 1. Tourner les Engrenages • 6
 2. Planifier • 7
 3. Exécuter les Plans • 8
 - a. Prendre des Commandes • 8
 - b. Prendre des Encres • 8
 - c. Développer des Compétences • 9
 - d. Améliorer les Ateliers • 10
 - e. Mécénat • 11
 4. Satisfaire les Commandes • 12
 - Commandes • 12
 - Impression • 13
 - Finitions • 14
 5. Préparer le prochain tour • 15
 6. Fin du jeu • 15
- Automa • 16
- L'origine de l'imprimerie • 18
- Biographie des personnages • 19
- Bonus des Engrenages • 22
- Personnages – Règles spéciales • 23

Matériel



1 plateau principal double face



4 plateaux Atelier



4 plateaux d'initiative



4 écrans



10 tuiles Personnage



Conseils du Maître

Johannes Gutenberg, inventeur et pionnier de l'imprimerie, était très compétent. Des conseils pratiques apparaissent dans les cases accompagnées de son portrait comme celle-ci.



Manicule

Les manicules (lat. *manicula* - « petite main ») étaient fréquentes dans les manuscrits médiévaux. On les retrouve encore dans les premiers textes imprimés. Elles soulignent les éléments importants d'un texte. Dans ce livret, la manicule est utilisée pour indiquer des règles particulièrement importantes.

100 cartes Commande :



50 cartes Impression
(dos noir et blanc)



50 cartes Finitions
(dos coloré)



10 cartes Compétence



40 Caractères en bois



1 jeton
Premier Joueur

14 cartes Automa :



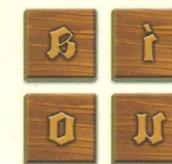
10 cartes Planification



4 cartes Exécution



16 cartes Mécénat



8 jetons de rechange
(2 de chaque type)



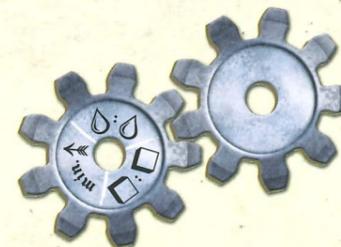
2 jetons
William Caxton



8 disques Joueur (2 dans chacune
des 4 couleurs de joueur)



12 cylindres gris (utilisés
comme axes d'engrenage)



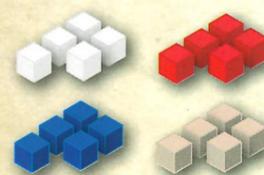
32 tuiles Engrenages



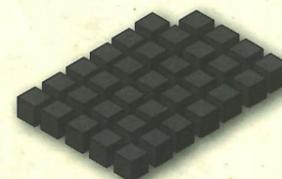
12 marqueurs
Engrenage Utilisé



48 jetons Encre :
12 bleus
12 argentés
12 dorés
12 rouges



20 marqueurs Joueur (5 dans
chacune des 4 couleurs de joueur)



34 marqueurs
d'initiative



1 marqueur Compte-tour



57 pièces (florins) :
15 de valeur 5
12 de valeur 2
30 de valeur 1



1 sac

Les éléments dans la boîte peuvent différer de ceux présentés.

Mise en place du jeu

1. Placez le **plateau principal** au centre de la table. Veillez à utiliser la face correspondant au nombre de joueurs :



À 2 joueurs, utilisez la face marquée 2. À 3 ou 4 joueurs, utilisez la face marquée 3/4. Les zones portant le symbole servent uniquement à 4 joueurs.

2. Mélangez les cartes **Impression** et **Finitions** séparément, puis placez chaque pile, face cachée, près du plateau principal. Laissez de la place à proximité de chaque pile pour y placer les cartes défaussées.
3. À 2/3/4 joueurs, piochez 6/8/10 cartes Impression et 6/8/10 cartes Finitions et placez-les, faces visibles, près du plateau. Ces cartes seront sélectionnées par les joueurs à l'étape 16 de la mise en place (cette zone de la table n'est que temporairement utilisée).
4. Pour chaque emplacement **Impression** et **Finitions** du plateau, piochez et placez-y une carte du type adéquat, face visible.
5. Placez tous les jetons Encre dans le sac. Pour chaque case Encre du plateau, piochez et placez un jeton Encre, en remplissant les cases de gauche à droite. Gardez le sac près du plateau.



Les jetons Encre sont en quantité limitée : il y en a 12 de chaque couleur. Au cours du jeu, un joueur ne peut pas choisir une couleur qui ne se trouve plus dans le sac. Les joueurs peuvent vérifier le contenu du sac à tout moment.

6. Mélangez les **cartes Compétence** et formez une pile face cachée près du plateau de jeu. Laissez de la place pour une pile de défausse.
7. Pour chaque emplacement Compétence du plateau, piochez et placez-y une carte Compétence, face visible.
8. Mélangez les Engrenages et formez une pile, face cachée, près du plateau.



À 2 joueurs, utilisez uniquement les Engrenages avec des lignes grises entre les secteurs ; remettez dans la boîte ceux avec des lignes blanches.

9. Pour chaque emplacement Engrenage du plateau, piochez et placez-y un **Engrenage**, face visible.
10. Mélangez les cartes **Mécénat** et placez-en une face visible sur chaque emplacement Mécénat du plateau. Remettez les cartes restantes dans la boîte.
11. Placez le **marqueur Compte-tour** sur la première case de la piste des tours.

12. Placez les **florins** et les **Caractères** à un endroit accessible pour tous.

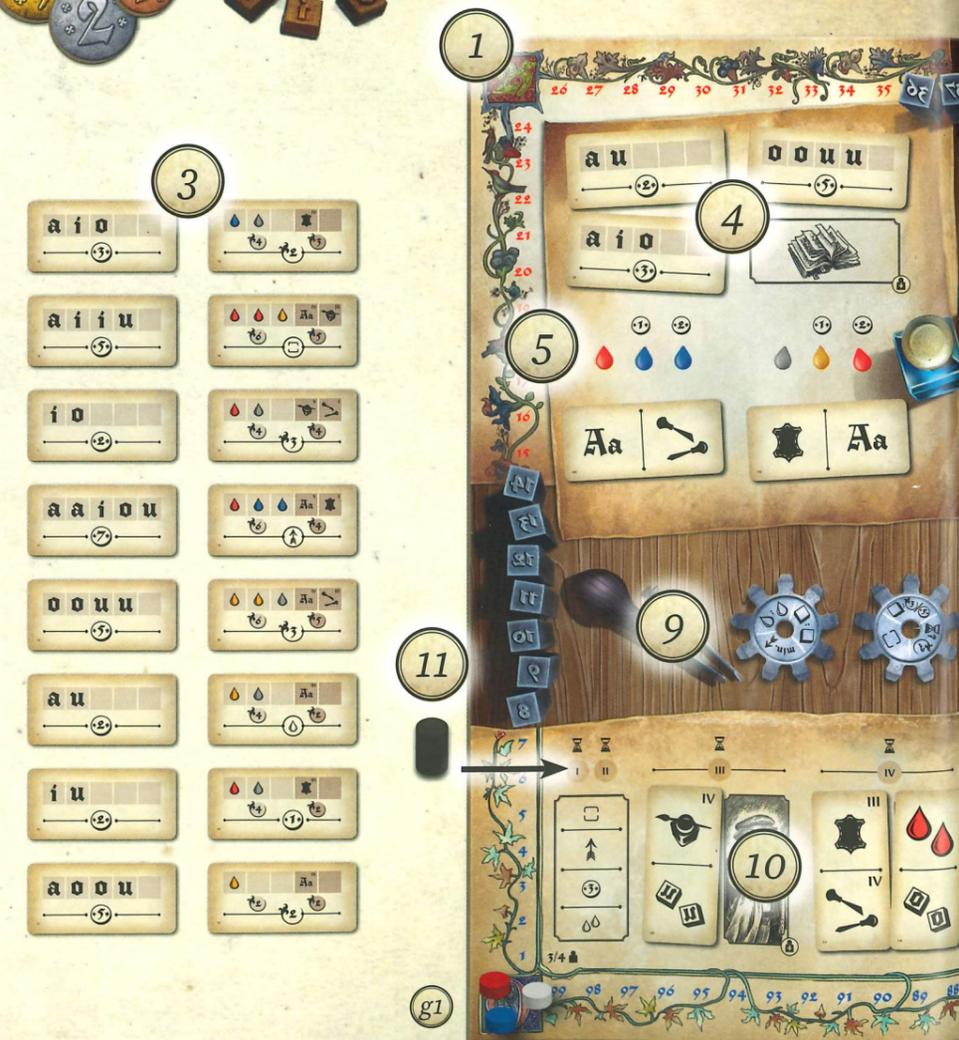


Les florins et les Caractères sont illimités. En cas de pénurie, les joueurs peuvent utiliser des substituts, par exemple les jetons de recharge inclus dans la boîte.

13. Le joueur ayant lu dernièrement le livre le plus épais sera le premier joueur et reçoit le jeton Premier Joueur. Les joueurs joueront ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.



Cette illustration montre une partie configurée pour 3 joueurs.





14. Chaque joueur choisit sa couleur de jeu et prend :

- a) **un plateau Atelier**
- b) **un plateau d'initiative**
- c) **un écran**
- d) une quantité de **marqueurs d'initiative** selon le tableau ci-dessus :
- e) **3 cylindres gris**, qui s'insèrent dans les 3 trous de l'Atelier prévus à cet effet. Si nécessaire, forcez un peu.
- f) **5 marqueurs Joueur** de la couleur choisie. Un marqueur est placé en bas de chacune des 4 pistes Compétence de l'Atelier (f1). Le marqueur restant est gardé à côté de l'Atelier (f2).
- g) **2 disques** de la couleur choisie. L'un va sur le « o » de la piste de renommée du plateau principal (g1), l'autre sur l'espace le plus à gauche de la piste de récompense (g2) de l'Atelier.
- h) **10 florins** de la banque.
- i) **3 marqueurs Engrenage Utilisé**, qui sont placés près de l'Atelier.

Nombre de marqueurs d'initiative :

premier joueur	7	deuxième joueur	8
troisième joueur	9	quatrième joueur	10

15. Chaque joueur pioche aléatoirement 2 tuiles **Personnage**, en choisit une et remet l'autre dans la boîte.

Les joueurs doivent lire à voix haute les règles spéciales du personnage choisi. Lors de vos premières parties, nous vous suggérons de jouer sans les personnages et de sauter cette étape.

16. En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur sélectionne une **Commande** parmi les cartes placées faces visibles lors de l'étape (3), c'est-à-dire une carte **Impression** et une carte **Finitions**. Les joueurs peuvent librement combiner ces 2 types de cartes pour constituer une commande. Puis, en commençant par le dernier joueur (à droite du premier joueur) et en continuant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, chacun sélectionne une deuxième Commande (Impression + Finitions). Mettez les 4 cartes non sélectionnées dans leurs défausses.

Une commande est toujours constituée d'une **paire** de cartes : Impression + Finitions. La commande sélectionnée est placée dans un emplacement libre à côté de l'Atelier du joueur. Chaque paire est indissociable : les joueurs ne peuvent jamais échanger des cartes entre les Commandes.

17. Chaque joueur choisit 3 Caractères de la réserve afin de constituer ses ressources.

Note : nous vous conseillons de choisir en priorité les Caractères qui vous aideront à remplir vos premières commandes.

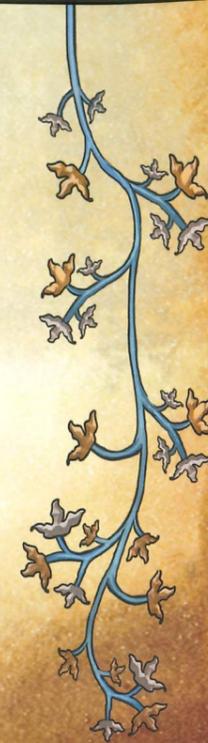
Séquence de jeu

L'imprimerie a permis la diffusion des connaissances, des pensées et des idées. Pour cette raison, son invention est considérée comme l'un des événements cruciaux qui ont mis un terme au Moyen Âge. Au niveau local, les artisans talentueux et les entrepreneurs compétents y voient une excellente occasion de développer une entreprise rentable. La demande en livres augmente, la concurrence est encore faible et le potentiel de développement illimité...

Gutenberg est un jeu de société pour 1 à 4 joueurs qui jouent le rôle de pionniers de l'imprimerie. Au cours de la partie, ils obtiendront et honoreront des commandes de volumes précieux, développeront leurs Compétences, amélioreront leur atelier et tenteront d'obtenir le soutien de puissants mécènes. Grâce à ces actions, les joueurs gagneront des points de renommée, qui détermineront le gagnant.

Une partie dure 6 tours. Chaque tour comporte les étapes suivantes :

1. Tourner les Engrenages
2. Planifier
3. Exécuter les plans :
 - a) prendre des Commandes,
 - b) prendre des Encres,
 - c) développer des Compétences,
 - d) améliorer son Atelier,
 - e) Mécénat.
4. Compléter les Commandes
5. Préparer le prochain tour

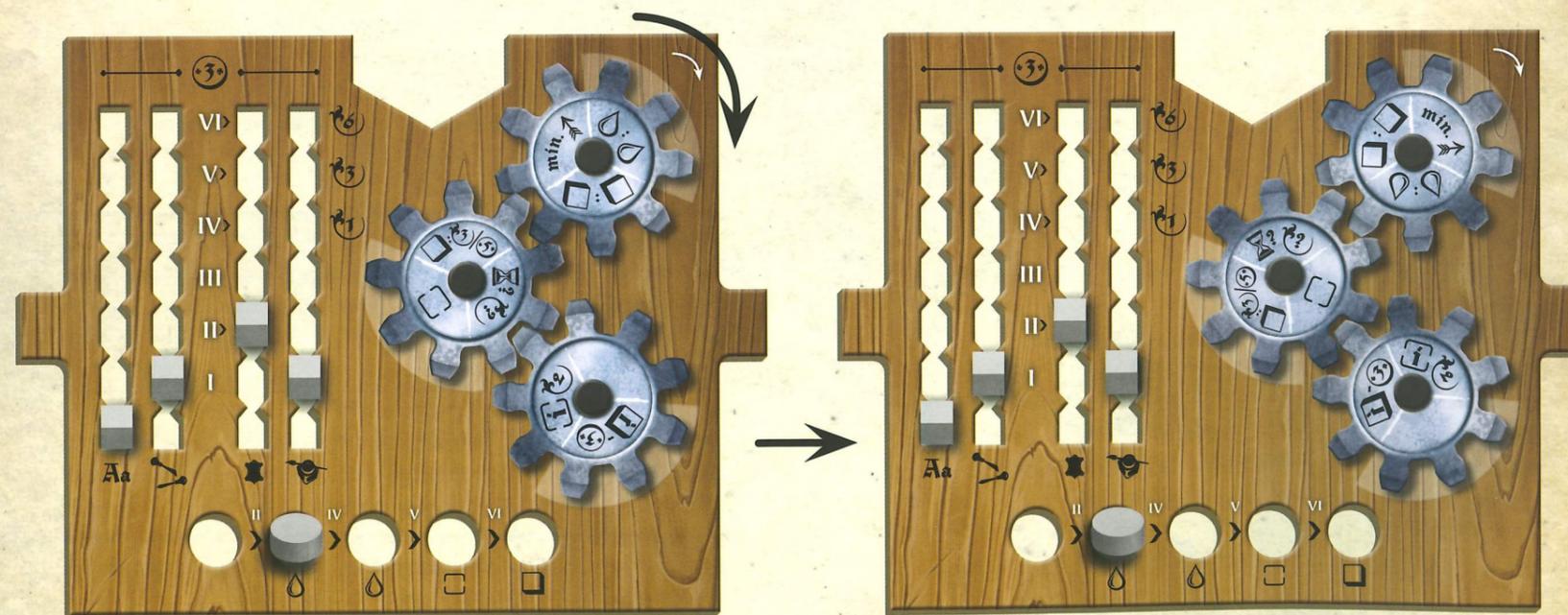


1. TOURNER LES ENGRENAGES

Chaque joueur **doit tourner l'Engrenage supérieur** de son Atelier, jusqu'au secteur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre. Les autres engrenages connectés tourneront également. Au premier tour de jeu, sautez cette étape.



Les Engrenages pris lors de l'action **Améliorer les Ateliers** constituent un élément stratégique important. Il est crucial de choisir leur placement en tenant compte des prochains tours de jeu.



2. PLANIFIER

Les joueurs planifient les actions pour le tour en cours. Simultanément et derrière leur écran, ils répartissent leurs marqueurs entre les 5 actions. Les marqueurs se placent sur des emplacements vides (de gauche à droite) sur la ligne de l'action souhaitée. Une ligne peut contenir jusqu'à 6 marqueurs.

Lorsque tous les joueurs sont prêts, ils retirent leur écran pour révéler leurs plans.

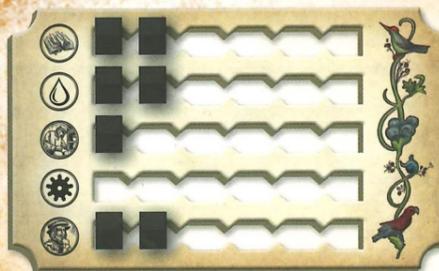
Les actions sont résolues les unes après les autres, de haut en bas. La séquence sur les plateaux d'initiative correspond à la séquence sur le plateau de jeu principal.

Pour chaque action, l'ordre des joueurs est déterminé par le nombre de marqueurs alloués, depuis le joueur avec le plus de marqueurs sur cette action jusqu'au joueur avec le moins de marqueurs. Les égalités sont départagées selon l'ordre des joueurs autour de la table en partant du jeton Premier Joueur.

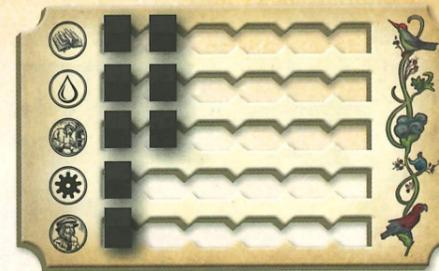


Pour chacune des actions, il est avantageux de jouer au plus tôt car plus d'options sont alors disponibles. Un joueur doit avoir au moins un marqueur sur une action donnée pour pouvoir effectuer cette action. Réaliser l'action est facultatif, quel que soit le nombre de marqueurs placés sur la ligne associée.

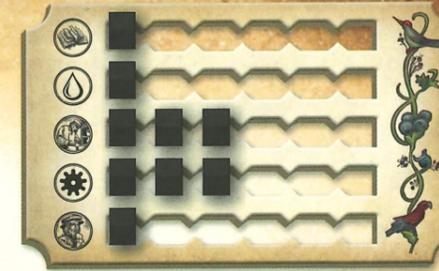
Exemple montrant l'ordre des joueurs pour les actions :



Anna (7 marqueurs d'initiative).
Elle a le jeton Premier joueur



Tom (8 marqueurs d'initiative)



Kate (9 marqueurs d'initiative)

Ordre des joueurs pour effectuer chaque action :

Action	Premier	Deuxième	Troisième
Prendre des Commandes	Anna	Tom	Kate
Prendre des Encres	Anna	Tom	Kate
Développer des Compétences	Kate	Tom	Anna
Améliorer les Ateliers	Kate	Tom	
Mécénat	Anna	Tom	Kate



Prendre des Commandes : Anna et Tom ont tous deux 2 marqueurs sur la première action, tandis que Kate n'en a que 1. Kate est donc troisième. Comme Anna et Tom sont à égalité, Anna joue en premier car elle précède Tom dans l'ordre du tour de table.

On obtient le même ordre pour la deuxième action (**Prendre des Encres**).



Développer des Compétences : Kate a le plus de marqueurs (3), et joue donc en premier sur cette action. Tom est deuxième avec 2 marqueurs et Anna troisième avec 1 marqueur.



Améliorer les Ateliers : Kate a de nouveau le plus de marqueurs et joue donc en premier. Tom est deuxième. Anna n'a posé aucun marqueur sur cette action et ne pourra donc pas l'effectuer.



Mécénat : Anna a le plus de marqueurs (2) et joue donc en premier. Le prochain sera Tom car, même s'il a autant de marqueurs que Kate, il est le prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du jeton Premier Joueur.

3. EXÉCUTER LES PLANS

Chaque action est résolue selon l'ordre déterminé par les marqueurs d'initiative comme expliqué à la page précédente.



a. Prendre des Commandes

Chaque joueur qui effectue cette action peut choisir une carte Impression et une carte Finitions sur le plateau principal, créant ainsi une commande qu'il pose dans un emplacement libre à côté de son Atelier. Les 2 cartes d'une Commande ne peuvent plus être séparées. Un joueur peut stocker jusqu'à 4 Commandes à la fois. Un joueur ayant déjà 4 Commandes peut en prendre une autre, mais il devra en défausser une afin d'avoir un espace libre.

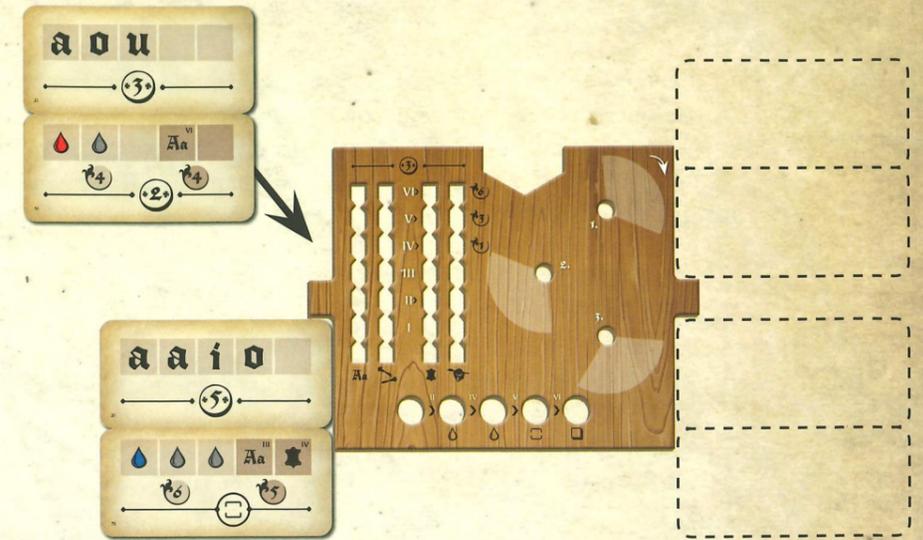


Une fois que les joueurs ont terminé cette action, défaussez toutes les cartes Impression et Finitions restantes.



Commandes bonus

Il est également possible d'obtenir une Commande bonus (facultative), en activant un Engrenage, en développant une Compétence ou en effectuant une action de Mécénat. Ce bonus est indiqué par le symbole . Dans ce cas, le joueur pioche 2 cartes Impression et 2 cartes Finitions ; puis il en choisit une de chaque type afin de créer une Commande qu'il place dans un emplacement vide près de son Atelier. Les cartes non choisies sont défaussées. Un joueur qui n'est pas satisfait des 4 cartes piochées peut payer 2 florins pour en piocher 2 de plus (2 cartes Impression ou 2 cartes Finitions ou une de chaque type). Ce joueur peut procéder de cette manière autant de fois qu'il le souhaite, tant qu'il peut payer.



b. Prendre des Encres

Chaque joueur qui effectue cette action choisit l'un des lots de 3 Encres placés sur le plateau de jeu et peut prendre 1, 2 ou les 3 Encres de ce lot. L'Encre la plus à gauche du lot est gratuite, celle au centre coûte 1 florin et celle la plus à droite coûte 2 florins. Les Encres du lot sélectionné doivent être prises de gauche à droite. Par exemple, un joueur ne peut pas prendre la troisième Encre en laissant la première (qui est gratuite) ou la seconde (qui coûte 1 florin). Un joueur peut choisir un lot qui a déjà été partiellement pris par un joueur précédent, mais les coûts restent les mêmes (1 florin pour la deuxième Encre et 2 florins la troisième). Le joueur place ses Encres à côté de son Atelier.



Une fois que les joueurs ont terminé cette action, remettez toutes les Encres restantes dans le sac.



Exemple :

John est le dernier joueur à prendre des Encres. Il reste 3 lots d'Encres. John choisit le lot le plus à droite dans lequel un joueur a déjà pris la première

Encre (gratuite). John prend les Encres bleue et dorée et paye $1 + 2 = 3$ florins. John veut ces couleurs pour compléter une Commande.



c. Développer des Compétences

Chaque joueur qui effectue cette action peut choisir une carte Compétence visible sur le plateau de jeu. Une carte peut être utilisée de deux façons :

- A) déplacer le ou les marqueurs Compétence d'un niveau vers le haut pour chacun des symboles Compétence indiqués sur la carte.
- ou
- B) déplacer n'importe quel autre marqueur Compétence d'un niveau vers le haut.



Une fois que les joueurs ont terminé cette action, défaussez toutes les cartes Compétence restantes.

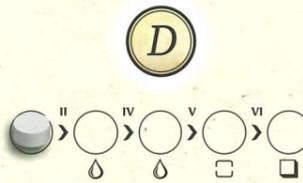
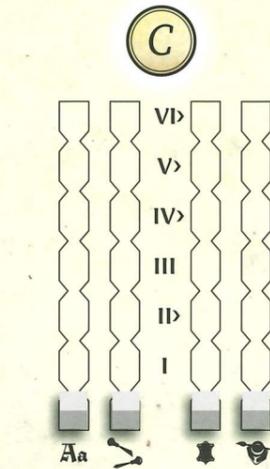
Les joueurs déplacent leurs marqueurs sur les pistes Compétence C de leur Atelier. La première fois que le joueur atteint l'un des niveaux indiqués par un > (II, IV, V, VI), quelle que soit la Compétence, il avance son disque Récompense d'une case D et prend la récompense indiquée.



Atteindre le même niveau dans une autre Compétence ne donne pas de récompense supplémentaire.



Le niveau VI est le niveau maximum pour chaque Compétence. Si un joueur développe une Compétence qui est déjà au niveau VI, il ne déplace pas le marqueur mais gagne 3 florins.



Compétences

- Aa** Composition
- Gravure
- Reliure
- Enluminure

Bonus pour avoir atteint des niveaux de Compétence :

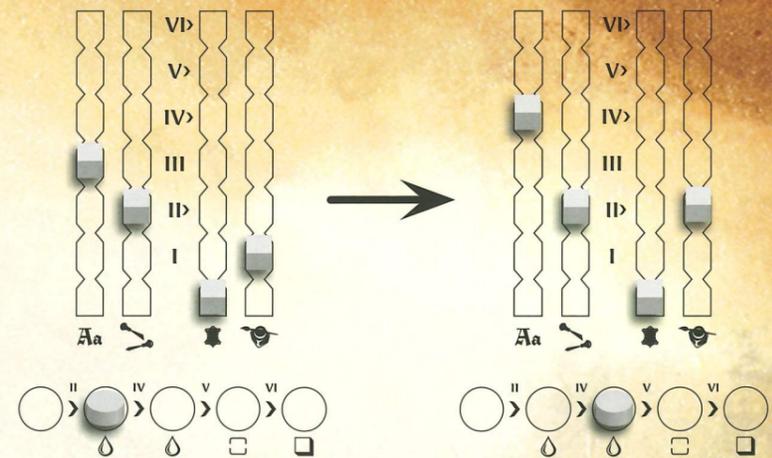
Icône	Récompense
	Le joueur prend 1 Encre de son choix dans le sac.
	Le joueur prend 1 nouvelle Commande (voir Commandes bonus, p.8).
	Le joueur prend gratuitement 1 Caractère de son choix.

Exemple :

John prend une carte Compétence avec une icône Composition **Aa** et une icône Enluminure . Il augmente sa Composition et son Enluminure de 1 niveau chacun. Il aurait aussi pu choisir de faire progresser n'importe quelle Compétence de 1 niveau.

Comme sa composition a maintenant atteint le niveau IV, John déplace son marqueur de récompense d'une case vers la droite et prend une Encre de son choix dans le sac.

Son enluminure a maintenant atteint le niveau II, mais cela n'a aucun effet car il a déjà reçu sa récompense de niveau II plus tôt.





d. Améliorer son Atelier

Les Engrenages de l'Atelier permettent aux joueurs de recevoir des bonus supplémentaires ou d'améliorer une action en cours.

Les joueurs qui effectuent cette action peuvent prendre un Engrenage du plateau de jeu et l'installer dans leur Atelier (A). Les Engrenages sont placés sur les cylindres gris, en commençant par celui du haut (chiffre 1). Chaque Engrenage doit s'imbriquer correctement avec l'Engrenage précédemment installé. Lorsque vous ajoutez un nouvel Engrenage, assurez-vous que l'un de ses 3 secteurs est aligné avec la marque du plateau indiquant le secteur actif (C).

Au lieu de prendre un Engrenage du plateau, un joueur peut décider de retirer un Engrenage de son Atelier et le faire pivoter comme il le souhaite avant de le repositionner (B).

Un Atelier peut accueillir jusqu'à 3 Engrenages. Il est possible d'en prendre un autre mais il faudra alors en défaire un pour lui faire de la place.

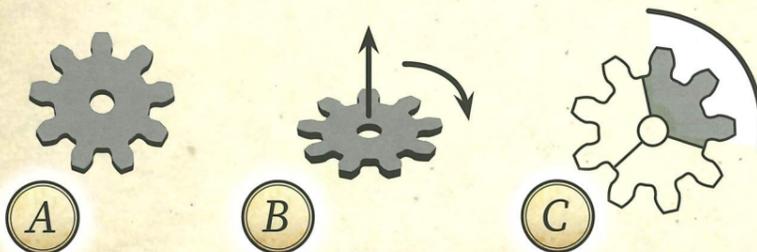


Si le joueur a utilisé un engrenage, cet engrenage ne peut être ni repositionné ni défaussé au cours de ce tour.

Chaque Engrenage est divisé en 3 secteurs. Seuls les secteurs faisant face aux arcs de cercle (C) sont actifs. Le secteur actif d'un Engrenage présente un bonus qu'un joueur peut gagner à tout moment, une fois par tour. Le joueur place ensuite un marqueur Engrenage Utilisé de sa réserve sur le secteur activé. Un joueur peut placer jusqu'à 3 marqueurs par tour (1 sur chacun des 3 Engrenages). Vous trouverez une description détaillée des bonus en page 22. Les joueurs ne sont pas obligés de récupérer tous leurs bonus.

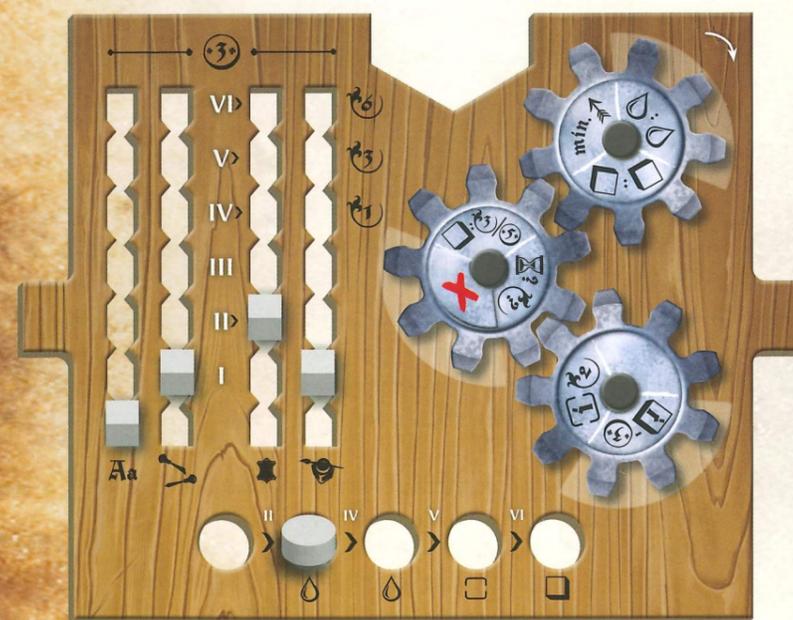


Une fois que les joueurs ont terminé cette action, défaussez tous les Engrenages restants du plateau.



Exemple :

Anna veut utiliser ses Engrenages. À cet instant, l'un de ses Engrenages lui permet d'échanger une Encre contre une autre ; et un autre Engrenage lui permet d'acheter un Caractère « I » 3 florins moins cher. Elle ne peut pas gagner le bonus de son troisième Engrenage (pour prendre une Commande) parce qu'elle l'a déjà fait plus tôt pendant ce tour.





e. Mécénat

Les joueurs qui effectuent l'action Mécénat peuvent effectuer l'une des actions suivantes :

- Choisir un avantage disponible : le joueur y place un marqueur Joueur, ce qui le rend indisponible pour les autres joueurs jusqu'à la fin du tour :
 - » Prendre 1 Commande, ou
 - » Avancer une Compétence d'un niveau, ou
 - » Prendre 3 florins, ou
 - » Prendre du sac 2 Encres de son choix
- ou
- Prendre 1 carte Mécénat (à condition d'en remplir les conditions).

Une carte Mécénat ne peut être prise que si elle se trouve sur un emplacement situé au dessous ou à gauche du marqueur Compte-tour. Si un joueur utilise de l'Encre pour prendre une carte Mécénat, il doit remettre l'Encre indiquée dans le sac (comme pour remplir une Commande). Les Caractères et les Compétences ne sont pas dépensés ; ils restent en possession du joueur.

Lors les deux premiers tours de jeu, le marqueur Compte-tour n'a pas encore atteint les cartes Mécénat. Les joueurs ne peuvent donc pas prendre de carte Mécénat mais uniquement l'un des avantages.



Exigences relatives à la carte Mécénat :



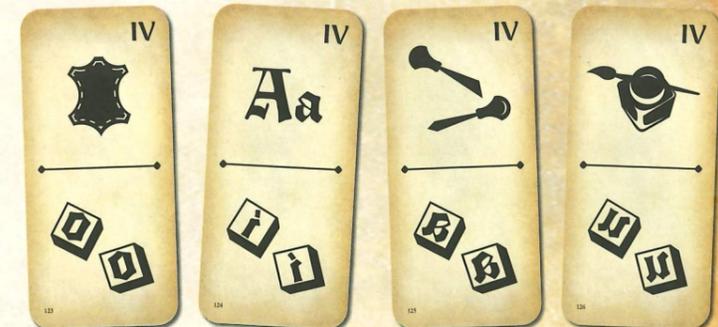
Le joueur doit avoir les Compétences indiquées aux niveaux requis (ou supérieurs).



Le joueur doit posséder les Encres indiquées (qui doivent être mises dans le sac) et les Caractères indiqués.



Le joueur doit avoir la Compétence indiquée au niveau requis (ou supérieur) et posséder les Encres indiquées (qui doivent être mises dans le sac).



Le joueur doit avoir la Compétence indiquée au niveau requis (ou supérieur) et posséder les Caractères indiqués.



4. COMPLÉTER LES COMMANDES

Une fois que les joueurs ont terminé leurs actions, ils complètent leurs commandes. Cela se fait dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur.

Commandes

Chaque Commande se compose de deux cartes : une carte Impression ^(A) et une carte Finitions ^(B). Compléter des commandes est le moyen principal pour les joueurs de gagner des points. Pour compléter une commande, le joueur a besoin des ressources indiquées sur ses cartes.

Les Caractères et les Compétences sont permanents (non défaussés après avoir complété la Commande), mais les Encres, elles, sont consommées (remises dans le sac).

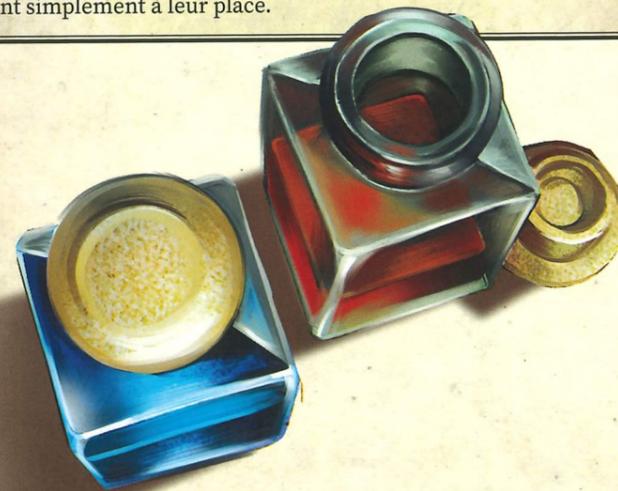
L'illustration ci-contre décrit en détail un exemple de Commande. Pour avoir rempli la carte Impression, le joueur gagne **des florins** ; pour avoir effectué des Finitions, le joueur gagne des points de **renommée**. Si la Commande est complètement honorée, le joueur gagne un bonus supplémentaire.



Le joueur doit toujours remplir les conditions requises pour la carte Impression. Les Finitions sont facultatives : le joueur peut remplir les deux, une ou aucune des exigences de la carte Finitions.



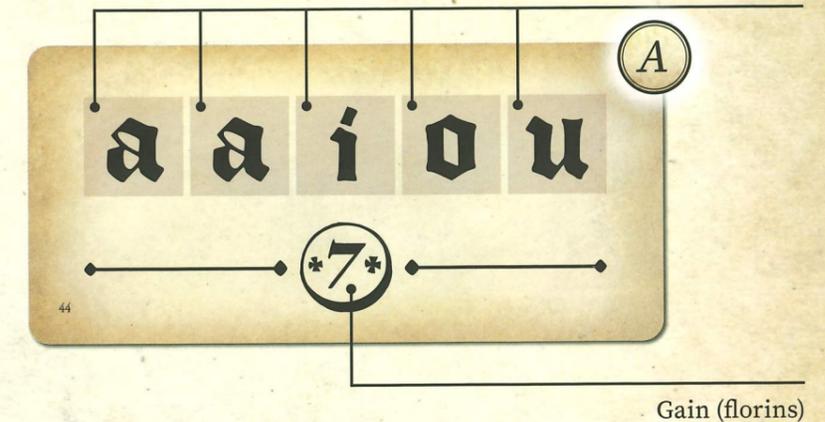
Les deux cartes constituant la Commande sont liées en permanence à partir du moment où le joueur les pose dans un emplacement libre de son Atelier. Après que la Commande a été complétée, les deux cartes sont défaussées, même si les exigences de la carte Finitions n'ont pas été remplies. Au cours de cette phase, le joueur peut compléter toutes, certaines ou aucune de ses Commandes. Les Commandes non complétées restent simplement à leur place.



Toutes les commandes sont remplies simultanément. Cela signifie que les Caractères utilisés pour remplir une commande ou les gains reçus pour avoir rempli une commande ne peuvent être utilisés pour remplir une autre commande dans le même tour.

Carte Impression

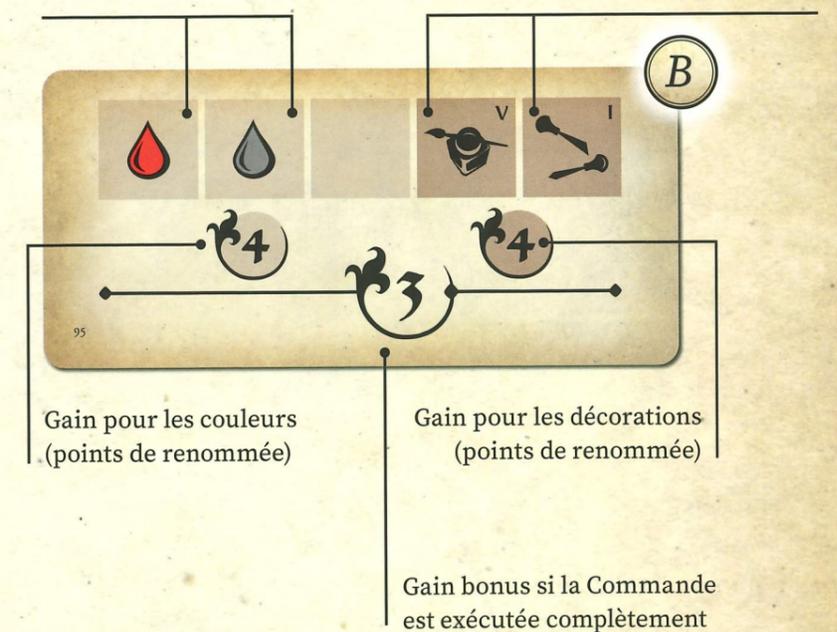
Caractères requis



Carte Finitions

Encres requises

Compétences requises et niveaux minimum



Impression

Pour remplir une carte Impression, le joueur doit y affecter les Caractères requis. Il reçoit alors le nombre de florins indiqué sur cette carte.



L'utilisation des Caractères pour compléter une Commande ne nécessite pas qu'ils soient défaussés. Après avoir complété la Commande, le joueur récupère les Caractères utilisés.

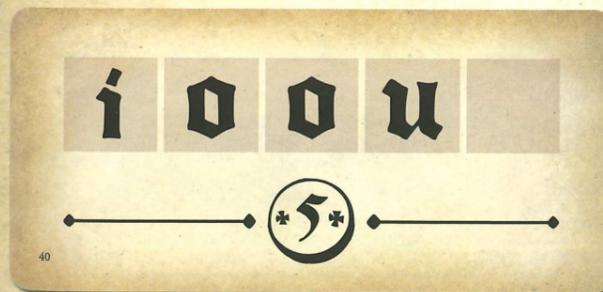
Lors de la préparation de la partie, chaque joueur choisit 3 Caractères. Les joueurs peuvent acheter des Caractères supplémentaires. Le coût pour acheter un autre Caractère dépend du nombre de Caractères déjà en possession du joueur (voir le tableau ci-dessous). Acheter votre 4^e Caractère coûte 4 florins, le 5^e 5 florins, etc.



Acheter votre n ^e Caractère	3	4	5	6	7	8	9	10	11	...
Coûte n florins	3	4	5	6	7	8	9	10	11	...

Exemple : Anna possède 3 Caractères : A, I et O. Elle veut en acheter 2 de plus : un U et un autre A. Elle dépense donc 4+5=9 florins.

Les joueurs peuvent acheter des Caractères à tout moment au cours d'un tour - cela ne constitue pas une action. Un joueur peut acheter et posséder autant de Caractères qu'il souhaite (et peut se le permettre). Un même Caractère ne peut être affecté qu'à une seule Commande par tour, lors de la phase « Compléter les Commandes ». Les joueurs doivent placer leurs Caractères sur les cartes Commande de manière à indiquer clairement à quelle Commande chaque Caractère est affecté. Les Caractères sont illimités - dans les rares cas où un Caractère viendrait à manquer, les joueurs peuvent utiliser les jetons de rechange ou improviser d'autres substituts.



*Exemple :
Cette carte Impression nécessite que le joueur utilise les Caractères I, O, O et U. Une commande complétée avec cette carte accorde 5 florins au joueur.*



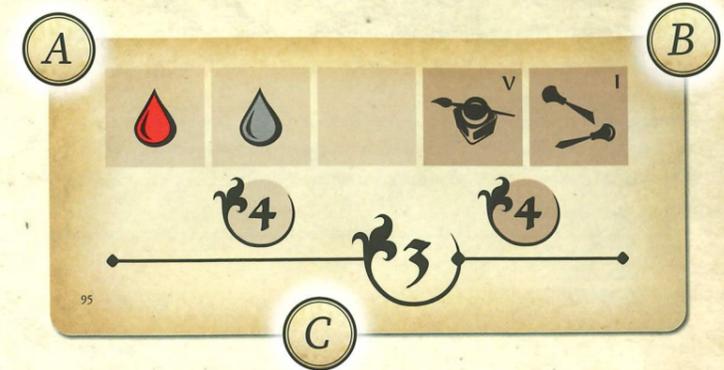
Finitions

Les Finitions se composent de couleurs et de décorations. Les deux parties sont facultatives et confèrent des points de renommée quand elles sont remplies, indépendamment l'une de l'autre. Chaque fois qu'un joueur gagne des points de renommée, il avance son disque sur la piste de renommée en conséquence. Parvenir à remplir les deux Finitions d'une carte accorde un bonus, en fonction de la carte.

Les couleurs (A) nécessitent d'affecter les Encres indiquées sur la carte Finitions. Cela consomme l'Encre ! **Après avoir rempli une exigence de couleur, les Encres utilisées retournent dans le sac.** Les Encres sont limitées par le contenu du sac : une couleur ne peut pas être prise du sac si celui-ci ne contient plus de marqueur de cette couleur.

Les décorations (B) exigent que le joueur ait toutes les Compétences indiquées, et que chacune soit au niveau indiqué (ou supérieur) sur la carte. Dans le cas contraire, la décoration ne peut pas être remplie.

Les Compétences ne sont pas consommées et ne voient pas leur valeur décroître pendant le jeu.



Bonus pour l'exécution complète d'une Commande

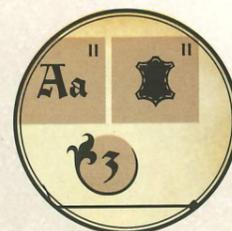
Si le joueur remplit complètement une Commande (la carte Impression et les deux parties de la carte Finitions), il peut prendre le bonus (C) indiqué au bas de la carte Finitions. Prendre un bonus est facultatif.

Tableau des gains possibles pour l'exécution complète d'une Commande :

Symbole	Description
	Le joueur prend 1 / 2 Encres de son choix dans le sac.
	Le joueur gagne 1 / 2 florins de la banque.
	Le joueur gagne 2 / 3 points de renommée.
	Le joueur choisit une Compétence et l'augmente de 1 niveau.
	Le joueur prend une nouvelle Commande (voir : Commande bonus p. 8).



Exemple : un joueur peut dépenser 1 Encre rouge pour gagner 2 points de renommée.



Exemple : si le joueur a atteint le niveau II (ou plus) en Composition et en Reliure, il gagne 3 points de renommée.

5. PRÉPARER LE PROCHAIN TOUR

À la fin de chaque tour (à l'exception du dernier), procédez comme suit :

- A. Reconstituez le plateau principal comme lors des étapes 4 à 9 de la mise en place pour y ajouter :
- cartes Commande** : une carte Impression face visible sur chaque emplacement Impression, et une carte Finitions face visible sur chaque emplacement Finitions,
 - Encres** : une Encre (tirée du sac) sur chaque case Encre,
 - cartes Compétence** : une carte Compétence face visible sur chaque emplacement Compétence,
 - Engrenages** : un Engrenage sur chaque emplacement Engrenage.



Si une pioche est épuisée, mélangez sa pile de défausse pour former une nouvelle pioche.

- Avancez le marqueur Compte-tour d'une case.
- Les joueurs récupèrent les marqueurs **Joueur** se trouvant sur des cases **Mécénat**.
- Retirez les marqueurs **Engrenage Utilisé** des **Engrenages**.
- Retirez les marqueurs d'initiative des plateaux d'initiative.
- Passez le jeton **Premier Joueur** au joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre).
- Chaque joueur donne un marqueur d'initiative au joueur qui vient de passer le jeton **Premier Joueur**.



Ainsi, au prochain tour, le premier joueur possède 7 marqueurs d'initiative, le deuxième joueur en a 8, le troisième 9 et le quatrième 10.

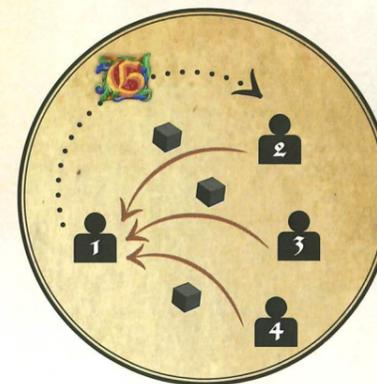
6. FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin après 6 tours de jeu. Les joueurs procèdent au décompte final des points de renommée.

En plus des points gagnés pendant la partie et déjà comptabilisés sur la piste de renommée, les joueurs reçoivent des points supplémentaires comme suit :

- Compétences :
 - » 6 points pour chaque Compétence au niveau VI
 - » 3 points pour chaque Compétence au niveau V
 - » 1 point pour chaque Compétence au niveau IV
- cartes **Mécénat** : 8 points pour chaque carte **Mécénat** acquise
- florins : 1 point par tranche de 3 florins qu'il possède.

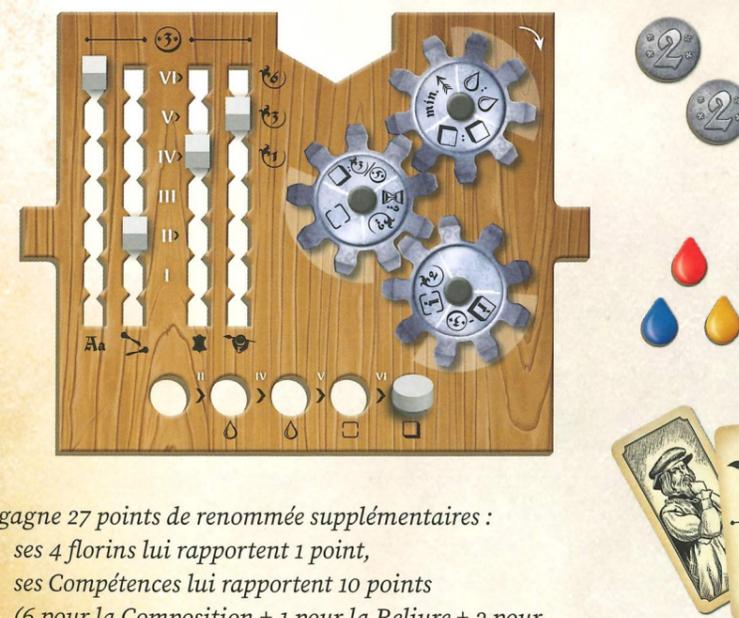
Le joueur avec le plus de points de renommée gagne la partie. Les égalités sont départagées en faveur du joueur avec le moins de **Caractères**. S'il y a toujours égalité, c'est le joueur avec le moins d'**Encres** qui gagne. Si l'égalité persiste, tous les joueurs concernés se partagent la victoire.



Exemple de passation du jeton Premier Joueur : le premier joueur (celui qui possède le jeton Premier Joueur) a toujours 7 cubes d'initiative, le deuxième joueur en a 8, le troisième joueur 9 et le quatrième 10.

Lorsque le premier joueur passe le jeton Premier Joueur au joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre), les autres joueurs lui donnent chacun un cube d'initiative.

Exemple : après 6 tours de jeu, la partie se termine. John a déjà 84 points de renommée et son Atelier ressemble à ceci :



Il gagne 27 points de renommée supplémentaires :

- ses 4 florins lui rapportent 1 point,
- ses Compétences lui rapportent 10 points (6 pour la **Composition** + 1 pour la **Reliure** + 3 pour les **Enluminures**),
- ses 2 cartes **Mécénat** lui rapportent 16 points.

Au total, John a accumulé 111 points de renommée.

Automa

L'Automa simule un joueur supplémentaire virtuel dans les phases de planification et d'exécution des plans. Lorsque l'Automa agit, il défausse aléatoirement des ressources du plateau principal. L'Automa rend possible le jeu en solitaire. Il peut également être ajouté à une partie comprenant 2 ou 3 joueurs.

Matériel pour l'Automa :

- un plateau d'initiative (l'un des plateaux inutilisés),
- 7 marqueurs d'initiative (le même nombre que pour le premier joueur),
- un marqueur Joueur d'une couleur inutilisée (pour marquer un avantage de Mécénat),
- les cartes Automa (10 cartes Planification et 4 cartes Exécution).



Préparation de la partie

Lors de la mise en place, considérez l'Automa comme un joueur supplémentaire et configurez la partie selon les règles habituelles :

1. Préparez un plateau d'initiative inutilisé pour l'Automa.
2. L'Automa prend le **jeton Premier Joueur** (D).
3. Placez ses **marqueurs d'initiative** sur son plateau d'initiative comme indiqué (A).
4. Mélangez les 4 **cartes Exécution** de l'Automa (B) et formez une pioche face cachée près du plateau d'initiative de l'Automa.
5. Mélangez les 10 **cartes Planification** de l'Automa (C) et piochez-en 4 sans les regarder : ces cartes sont remises dans la boîte et ne seront pas utilisées. Formez une pioche face cachée avec les 6 cartes restantes et placez-la près du plateau d'initiative de l'Automa.
6. Au cours de l'étape 3 de la mise en place (page 4), posez une Commande de **moins** que le nombre indiqué. L'Automa ne prend pas de carte Commande.

Règles spéciales

Chaque tour, une fois que tous les joueurs ont terminé l'étape « Planifier », révélé la carte au sommet de la pioche Planification de l'Automa (C) et réorganisez les marqueurs d'initiative de l'Automa sur son plateau d'initiative comme indiqué par sa carte Planification. Ensuite, exécutez les plans comme d'habitude, en déterminant l'ordre des joueurs pour chaque action en fonction des marqueurs d'initiative attribués à chacune d'elles (y compris les marqueurs de l'Automa) selon les règles habituelles du jeu (voir p. 7).

Lorsque l'Automa effectue une action, piochez une carte Exécution pour connaître la case dans laquelle **l'Automa prend une ressource**. Le numéro de la carte indique une case de ressources du plateau de jeu (voir (E)). S'il n'y a pas de ressource dans cette case (parce qu'il y a moins de joueurs ou parce qu'un autre joueur a déjà vidé la case), piochez la carte Exécution suivante. Une fois que l'Automa a accompli son action, mélangez les 4 cartes Exécution et reformez une pioche face cachée : au début de chaque action, la pioche des cartes Exécution doit comporter les 4 cartes.



Actions

- Au cours de l'action « Prendre des Commandes », l'Automa supprime aléatoirement une carte Impression et une carte Finitions. Piochez une carte Exécution pour chacune des 2 cartes.
- Pour l'action « Prendre des Encres », l'Automa défausse toutes les Encres d'une case Encre aléatoire.
- Pour l'action « Développer des Compétences », l'Automa supprime aléatoirement une carte Compétence.
- Pour l'action « Améliorer les Ateliers », l'Automa supprime aléatoirement un Engrenage.
- Pour l'action Mécénat, l'Automa prend une carte Mécénat ou l'un des avantages. Si la carte Planification de ce tour montre une carte Mécénat (G), l'Automa prend la carte la plus à gauche. (Exception : au premier et au deuxième tour, l'Automa doit prendre un avantage : voir Mécénat page 11.) Sinon, l'Automa prend l'un des avantages (choisi au hasard par une carte Exécution).



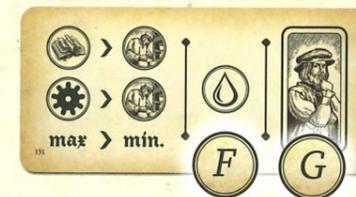
L'Automa n'accumule pas de ressources. Remettez l'Encre qu'il prend dans le sac et les Ressources dans leurs piles de défausse respectives.

À la fin d'un tour, l'Automa donne ou reçoit des marqueurs d'initiative comme n'importe quel joueur :

- Si l'Automa doit donner un marqueur, il le prend de son action avec le plus de marqueurs.
- Si l'Automa reçoit des marqueurs, il les place un à un sur l'action ayant le moins de marqueurs au moment où chaque marqueur est posé.

Pour départager les égalités, utilisez l'icône situé au centre de la carte Planification piochée ce tour, selon les règles détaillées ci-contre. Contrairement aux joueurs humains, l'Automa laisse ses marqueurs sur son plateau d'initiative et se contentera d'en déplacer quelques uns lors du prochain tour.

Iconographie des cartes Automa et marqueurs d'initiative de l'Automa



○>○ : signifie qu'il faut déplacer un marqueur d'initiative de l'action de gauche vers l'action de droite.

Si l'action de gauche n'a pas de marqueur, déplacez un marqueur de l'action de droite vers celle de gauche. Si ni l'une ni l'autre n'a de marqueur, ne faites rien.

Certaines cartes portent également les mentions min. ou max.

- **min.** - l'action avec le moins de marqueurs d'initiative,
- **max.** - l'action avec le plus de marqueurs d'initiative.

En cas d'égalité, reportez-vous au plateau d'initiative de l'Automa : en partant de l'action imprimée au milieu de la carte Planification (F) et en descendant (puis en revenant au sommet s'il le faut), trouvez la première action concernée par l'égalité : cette action remporte l'égalité.

Si une action possède déjà 6 marqueurs d'initiative, ne lui en accordez pas d'autre.



Lors d'une partie en solitaire, le joueur peut se voir accorder un titre professionnel par la guilde des imprimeurs en fonction de son score :

Score	Niveau
< 100	Étudiant
101-110	Étudiant confirmé
111-120	Apprenti
121-130	Apprenti confirmé
131-140	Maître débutant
141-150	Maître d'atelier
> 150	Maître de guilde

L'origine de l'imprimerie

Europe occidentale, milieu du 15^e siècle. Mayence était une ville typique de son temps. Rien ne laissait présager qu'une grande révolution technologique allait s'y dérouler. Cette situation est comparable au développement de l'Internet à la fin du 20^e siècle. Le livre avait déjà évolué sous forme de codex, c'est-à-dire des feuilles de papier pliées, jointes entre elles et reliées. À ce jour, sa forme n'a pas évolué. Tous les livres de l'Europe médiévale étaient écrits à la main. Si vous vouliez une copie de l'un d'entre eux, vous deviez le réécrire. La copie des textes était faite au sein de *scriptoria* – ecclésiastiques ou laïques – dans laquelle les scribes remplissaient des pages de parchemin ou de papier avec du texte, munis de plumes aiguisées et d'encre. C'était un travail très difficile et minutieux – il fallait beaucoup de temps pour écrire un codex tout en maintenant un très haut niveau de qualité. Par conséquent, les livres étaient des produits uniques que seuls les plus riches pouvaient s'offrir. L'information circulait principalement par le bouche-à-oreille. Il n'y avait pas de moyen efficace pour partager les connaissances largement et rapidement, et les compétences en lecture et en écriture étaient rares.

C'est à cette époque que Johannes Gutenberg, orfèvre et tailleur de pierres précieuses, est entré dans l'Histoire. Cet artisan avait eu une idée qui pourrait faire de lui un homme riche. Gutenberg avait remarqué que la demande était beaucoup plus importante que l'offre et que le prix des livres montait en flèche en raison de la copie fastidieuse à la main. S'il pouvait trouver un moyen de dupliquer les codex rapidement et efficacement, alors les vendre lui apporterait un énorme profit.

Son invention se compose de plusieurs éléments. Le premier est une technique de production de caractères en métal interchangeables. Ces caractères sont coulés sous forme de petits blocs appelés « types », dont la partie saillante montre un glyphe en miroir. Cette technique permet à Gutenberg de créer et de produire d'innombrables caractères réutilisables, rendant possible l'impression d'une même lettre plusieurs fois par page. La deuxième innovation de l'imprimeur de Mayence est de regrouper ces types et de les maintenir fermement en un seul bloc afin de composer une image de la page, avant d'encre l'ensemble pour l'imprimer sur un parchemin ou du papier. Le troisième élément est l'utilisation d'une presse à bras permettant l'impression de tous les caractères en une seule manoeuvre. Il remplace également les traditionnelles encres à l'eau des moines par un mélange de suie issue de résineux et d'huile de lin.

Fait intéressant, ce n'est pas Gutenberg qui a inventé les types. Déjà dans l'ancienne Mésopotamie, les sceaux de pierre étaient utilisés pour marquer les objets en faïence. Il n'a pas non plus été le premier à utiliser des caractères mobiles pour la composition – au 11^e siècle, un certain Bi Sheng le faisait déjà en Chine. L'artisan de Mayence n'a pas non plus inventé la presse – il a utilisé des machines qui existaient déjà. Son génie a été de combiner tous ces éléments, créant ainsi une méthode extrêmement efficace de duplication des textes.

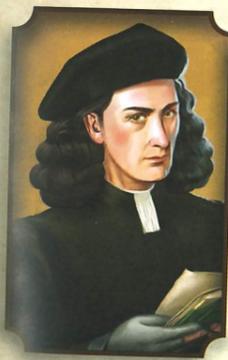
Biographie des personnages



Johannes Gutenberg – Johannes Gutenberg

Certainement l'imprimeur le plus célèbre de l'histoire. Son invention lui a apporté la célébrité et... la banqueroute. Ayant une idée sur la façon d'accélérer le processus de création des livres, tout ce dont il avait besoin c'était d'un financement pour démarrer son atelier. À cette fin, en 1450, il emprunta à Johann Fust, un autre orfèvre de Mayence, l'énorme somme de 800 florins (à cette époque, les gains annuels d'un artisan qualifié étaient d'environ 300 florins).

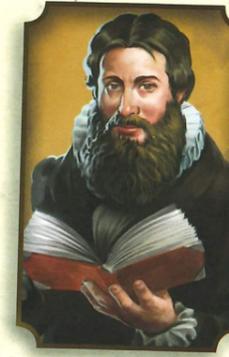
Fust a lui-même emprunté de l'argent pour financer l'entreprise de Gutenberg, ce qui montre à quel point le nouveau procédé était tentant. Gutenberg a réussi à publier l'oeuvre de sa vie – que nous connaissons aujourd'hui comme la *Bible de Gutenberg*, ou *Bible latine à quarante-deux lignes* – mais n'a pas réussi à payer ses dettes (en 1452, il a contracté un autre prêt, une fois encore pour 800 florins), et Fust s'est rendu maître de son atelier. Financièrement, Gutenberg n'a pas bénéficié de son invention, mais il a lancé une nouvelle industrie qui a permis à d'autres d'étendre leur entreprise.



Aldus Manutius – Aldo Manuzio

Aldo Manuzio était le Steve Jobs du début de l'imprimerie. Il a commencé à Venise dans les années 1490 et a introduit quelques innovations desquelles l'édition moderne lui est redevable. Tout d'abord, il a changé la taille des livres. Avant Manuzio, ils étaient gros et encombrants. Il a décidé de publier des livres dans des formats plus petits. L'une de ses oeuvres les plus célèbres – *Hypnerotomachia Poliphili* de Francesco Colonna – avait des dimensions proches d'un actuel A4.

L'impression en petit format a permis aux humanistes de la Renaissance d'emporter leur collection de livres dans leurs trajets. La deuxième innovation de Manuzio concerne le lettrage. Les premiers livres étaient imprimés en écriture gothique (difficile à lire aujourd'hui) destinée à imiter l'écriture des scribes. Manuzio a publié des textes en italique et en antiques – des polices de caractères semblables à celles que nous utilisons aujourd'hui. Il a grandement influencé le développement de l'humanisme – il a été le premier imprimeur à entreprendre une publication à grande échelle de textes grecs classiques, et il a présenté des oeuvres anciennes aux humanistes de la Renaissance. Ces éditions aldines portent aujourd'hui encore son nom et celui de sa presse.



Petrus Schoyffer – Peter Schöffer

Le gendre de Johann Fust – l'orfèvre à qui Johannes Gutenberg devait la somme astronomique de 1600 florins (en deux prêts de 800 florins chacun) pour financer son projet d'atelier. Fust a prévenu Gutenberg qu'il devait soit prendre Peter dans son atelier en tant qu'apprenti, soit renoncer au deuxième prêt. Gutenberg accepta et Schöffer intégra donc son atelier et apprit le métier. Lorsque Gutenberg fut incapable de rembourser sa

dette, le créancier prit possession de l'atelier et s'associa à Schöffer. Fust possédait désormais les machines et Schöffer savait comment les utiliser. Le *Psaume de Mayence* (1457-1459) est le résultat de leur travail. Ce magnifique ouvrage, imprimé en trois couleurs, était la preuve que Schöffer maîtrisait l'art de l'impression.



Christophorus Plantinus – Christophe Plantin

Plantin est né en France, a étudié à Paris et, après un court apprentissage, s'est installé à Anvers. En 1549, il y fonde un atelier de reliure et une librairie. Grâce à lui, Anvers devient – après Paris et Venise – l'un des trois centres d'impression les plus importants d'Europe. Plantin est considéré comme l'imprimeur le plus remarquable de la seconde moitié du 16^e siècle, et son entreprise a acquis une renommée internationale. En 1575, il emploie près de 150

personnes et dirige 16 presses dans son atelier. En 1583, la guerre et l'occupation d'Anvers par les Espagnols l'obligent à s'installer à Leyde, où il fonde un autre atelier. L'oeuvre de sa vie est la *Bible polyglotte* – une édition des Saintes Écritures publiée en hébreu, latin, grec, araméen et syriaque. Plus de 40 personnes y ont travaillé pendant cinq ans (1569-1573). Plantin a adopté une marque typographique représentant une main avec une boussole et la devise latine *Labore et Constantia* (Par le travail et la Persévérance).



Sveboldus Fiol – Schweipolt Fiol

Fiol est originaire de la région de Nüremberg mais a décidé de vivre à Cracovie. C'était un homme typique de la Renaissance avec ses nombreuses compétences. Il brodait non seulement des vêtements liturgiques avec des fils d'or, mais s'intéressait aussi à l'exploitation minière – il a inventé une machine pour drainer les mines. Plus tard, il entre dans l'imprimerie, s'attendant à ce que cette activité soit plus rentable que la broderie. L'Europe de l'Est

lui doit beaucoup dans le domaine de l'imprimerie. Les imprimeurs polonais de l'époque ne coulaient pas leurs propres types, mais les importaient d'Europe occidentale. Quatre décennies seulement après l'invention de Gutenberg, Fiol décide de commencer à imprimer avec un alphabet qui n'avait jamais été utilisé auparavant dans l'imprimerie. À cette fin, il engage Rudolf Borsdorf, un graveur et fondeur de caractères de Braunschweig et lui commande la première police de caractères cyrillique au monde, et qui s'avère également être la première police de caractères originale créée en Pologne. Le contrat accorde à Fiol des droits exclusifs sur l'oeuvre de Borsdorf. Comme Gutenberg, Fiol n'a pas profité de son innovation. L'Inquisition confisqua les livres qu'il avait imprimés. Il fut finalement acquitté, mais ne revint jamais à l'imprimerie.



Helena Ungler – Helena Ungler

C'était une femme, et elle était imprimeuse, elle était donc aussi... veuve. Elle a épousé Florian Ungler, un imprimeur de Cracovie. Après sa mort en 1536, elle perpétua son atelier. Dans la pratique, le travail était supervisé par des professionnels – des apprentis imprimeurs qualifiés. Pendant les cinq premières années suivant la mort de son mari, les estampes d'Ungler ont été marquées de son nom, pour des raisons commerciales. En 1541, Helena

a commencé à signer des livres en tant que veuve d'Ungler. Elle a imprimé un total de 129 titres, dont plus de la moitié étaient des ouvrages théologiques. Sa dernière publication a été la *Chronique du monde*, de Marcin Bielski – un livre ambitieux sur toute l'histoire de l'humanité, de la création du monde à l'époque de l'auteur. Cet ouvrage était très différent des livres d'histoire d'aujourd'hui – il combinait des histoires de l'Ancien et du Nouveau Testament, des faits historiques, des apocryphes, des contes de fées, des légendes, etc.



Carola Guillard – Charlotte Guillard

Elle a travaillé à l'atelier du Soleil d'Or à Paris de 1502 à 1557. C'était l'une des rares femmes à utiliser son propre nom dans l'industrie de l'imprimerie au 16^e siècle. À cette époque, pour qu'une femme puisse diriger un atelier, elle doit... devenir veuve. Le système de guildes ne permet pas aux femmes de gérer leur propre entreprise. Exception faite lorsqu'un imprimeur meurt – sa femme reçoit alors la permission de continuer son travail. Charlotte dirige donc un

atelier de 1519 à 1520, après la mort de son mari, Berthold Rembolt. Elle se remarie avec Claude Chevallon, libraire et imprimeur. Puis, à nouveau veuve, elle se retrouve en 1537 à la tête de l'entreprise, cette fois sous le nom de Madame Chevallon. Et quelle entreprise ! Quatre ou cinq presses et de 12 à 25 employés. Les livres de Charlotte étaient considérés comme beaux, avec une grande attention portée aux détails.



Godofredus Torinus – Geoffroy Tory

Son atelier parisien se démarquait des autres. Il a publié, entre autres, un livre d'heures illustré (un livre de prières populaire). Ses estampes étaient richement illustrées et décorées de gravures sur bois. Tory était également actif dans la typographie, à laquelle il consacra beaucoup d'attention. En 1529, il publie son ouvrage *Champ Fleury* (titre complet: *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), dans lequel il analyse la structure de l'alphabet romain en comparant les proportions des lettres à celles du corps humain. Les illustrations du *Champ Fleury* sont reconnaissables : des lettres capitales de type antiqua sont superposées avec des carrés et des cercles, souvent avec d'autres formes géométriques en arrière-plan. Tory s'est éloigné des polices de caractères qui imitent l'écriture manuscrite : il a délaissé les styles calligraphiques en faveur de styles plus raffinés.

Gulielmus Caxton – William Caxton



Écrivain, marchand et diplomate, premier imprimeur anglais, il apprend l'imprimerie lors de son séjour à Cologne (1470-1472). Deux ans plus tard, il ouvre un atelier à Bruges, où il traduit et imprime *Recuyell of the Historyes of Troye*. Il y publie un ou deux autres livres, puis retourne en Angleterre où, en 1476, il fonde la première imprimerie des îles Britanniques à Westminster, près de Londres. Il publie principalement dans sa langue natale, ce qui est une pratique très inhabituelle à l'époque. Mais Caxton a des raisons pratiques à cela. Publier en latin signifie rivaliser avec les principaux imprimeurs d'Europe continentale. En publiant en anglais, il satisfait un marché de niche. Le premier livre qu'il publie est une édition des *Contes de Canterbury* de Chaucer. Il a également publié la première traduction anglaise des *Métamorphoses d'Ovide*. Caxton a exercé une énorme influence sur la littérature anglaise.

Hieronymus Vietor – Hieronymus Vietor



Humaniste instruit et diplômé de l'Académie de Cracovie, il ouvre son premier atelier à Vienne en 1510. Sept ans plus tard, il retourne à Cracovie, où il dirige son atelier de 1518 à 1546. La succursale de Vienne est alors dirigée par son frère, Benedykt, et plus tard par son fils, Florian. Il a pris soin de maintenir des standards élevés dans ses publications. La culture polonaise doit beaucoup à Vietor. Dans les premiers temps de l'imprimerie, les livres étaient publiés principalement en latin, qui servait de langue internationale. Les activités d'impression de Vietor en polonais ont contribué au développement de la littérature polonaise. Outre le latin et le polonais, il a également publié en allemand, en grec (le premier en Pologne) et en hongrois (le premier au monde). Il a publié *La vie du Seigneur Jésus-Christ* de Baltazar Opep en 1522 – une histoire apocryphe sur la vie de Jésus-Christ. Il s'agit d'une publication spéciale – c'est le plus ancien livre en langue polonaise entièrement conservé (Le *Paradis de l'âme* de Biernat de Lublin est plus ancien, mais il n'en reste que des fragments).



Bonus des Engrenages

Symbole	Description du bonus
	Le joueur échange l'une de ses Encres contre une autre Encre de son choix disponible dans le sac.
	Le joueur échange l'un de ses Caractères contre un autre de son choix de la réserve.
	Le joueur augmente de 1 niveau sa Compétence la plus basse. En cas d'égalité, le joueur choisit parmi ses Compétences les plus basses.
	Le joueur gagne autant de points de renommée que le numéro du tour actuel (1-6).
	Le joueur prend une Commande (voir « Commande bonus », p. 8).
	Le joueur défause un caractère, puis gagne soit 3 points de renommée soit 5 florins.
	Le joueur gagne 2 points de renommée pour chaque Commande qu'il est en train de compléter et pour laquelle il utilise une ou plusieurs des Encres indiquées. Si la Commande nécessite plusieurs Encres, elle n'accorde que 2 points : il n'y a pas de bonus supplémentaire.
	Le joueur prend 1 Encre de la couleur indiquée dans le sac.
	Le joueur défause 1 Encre de la couleur indiquée, puis prend 2 Encres disponibles dans le sac. Le joueur peut reprendre la couleur qu'il vient de mettre.
	Le joueur gagne 2 points de renommée pour chaque Commande qu'il est en train de compléter et qui requiert le Caractère indiqué. Si la Commande nécessite plusieurs Caractères, elle n'accorde que 2 points : il n'y a pas de bonus supplémentaire.
	Le joueur peut acheter l'un des Caractères indiqués pour 3 florins de moins.
	Le joueur gagne 2 points de renommée pour chaque Commande qu'il est en train de compléter et qui remplit la condition de Compétence indiquée.
	Le joueur augmente de 1 niveau la Compétence indiquée.

Personnages - Règles spéciales



Johannes Gutenberg – Johannes Gutenberg

Une fois que tous les joueurs ont révélé leur plateau d'initiative et avant qu'ils n'exécutent leurs actions, ce joueur peut déplacer 1 marqueur d'initiative de son plateau vers une action différente.



Carola Guillard – Charlotte Guillard

Immédiatement après avoir sélectionné ce personnage, le joueur pioche 4 Engrenages au hasard, en sélectionne 2 et les installe dans son Atelier.



Aldus Manutius – Aldo Manuzio

Si ce joueur effectue 2 Commandes ou plus en même temps, il peut ignorer l'un des Caractères requis sur l'une des Commandes.



Helena Ungler – Helena Ungler

Immédiatement après avoir sélectionné ce personnage, le joueur avance une Compétence au niveau I et une autre au niveau II. Puis, il avance son marqueur sur la piste de récompense au niveau II et reçoit cette récompense (Encre).



Petrus Schoyffer – Peter Schöffer

Ce joueur peut utiliser le secteur actif d'un Engrenage 2 fois dans le même tour, mais il ne peut toujours faire que 3 actions d'Engrenage au total par tour.



Godofredus Torinus – Geoffroy Tory

À la fin de chaque tour, si le joueur peut attribuer toutes ses Encres à ses Commandes en cours, il gagne 3 points de renommée.

Les Encres ne sont pas affectées de façon permanente à ces Commandes : dans les prochains tours, elles peuvent être affectées à d'autres Commandes.



Christophorus Plantinus – Christophe Plantin

Une fois par tour, ce joueur peut intervertir les niveaux de 2 de ses Compétences, en ajustant les marqueurs sur les deux pistes (il ne s'agit donc pas d'un effet temporaire).



Gulielmus Caxton – William Caxton

Immédiatement après avoir sélectionné ce personnage, le joueur prend les deux grands jetons William Caxton. Au début de chaque tour, il doit sélectionner une couleur d'Encre joker (c'est-à-dire utilisable comme n'importe quelle couleur, pour ce joueur et pour ce tour uniquement). Pour vous en souvenir, placez le jeton correspondant avec la couleur choisie face visible près de la tuile représentant Caxton.



Sveboldus Fiol – Schweipolt Fiol

Si ce joueur ne remplit qu'une seule exigence de Finitions d'une Commande (couleur ou décoration), il gagne tout de même le bonus comme s'il avait complètement rempli la Commande.



Hieronymus Vietor – Hieronymus Vietor

À la fin du jeu, ce joueur double les points de renommée qu'il a gagnés grâce aux florins.

Par exemple, 5 florins accordent normalement 1 point de renommée, mais ce joueur gagnera 2 points de renommée.





Conception : Katarzyna Cioch et Wojciech Wiśniewski

Illustrations : Rafał Szłapa

Conception graphique : Małgorzata Parczewska

Assistance graphique : Michał Moskalewicz

Assistance à la production : Bartłomiej Napieraj

Recherche historique et mise en page du livret de règles : Mateusz Czekala

Développement : Krzysztof Jurzysta, Aleksander Redwan, Joanna Wójtowicz

Traduction française : Atalia Jeux

Cher client, nos jeux sont emballés avec beaucoup de soin. Cependant, s'il manque des pièces ou si certaines sont abîmées, veuillez nous envoyer un courriel à sav@atalia-jeux.com.

Rejoignez-nous sur www.facebook.com/grannagry et www.facebook.com/ataliajeux

© 2022 Granna Tous droits réservés Fabriqué en Pologne



Localisation et distribution en France :
Atalia Jeux, 40 avenue Charles de Gaulle,
92350 Le Plessis-Robinson, France
www.atalia-jeux.com

De la part des auteurs

Les auteurs tiennent tout particulièrement à remercier Johannes Gutenberg pour son inspiration, Mateusz Czekala pour son soutien engagé et sa vérification des faits, Mikołaj Cioch et Tomasz Cioch pour leur soutien constant, les groupes de test PortoTypy, Pamper et Tabletop Simulator, ainsi que tous les testeurs pour leur temps et leurs précieux commentaires.

PORTOTYPY



TESTEURS

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

