



Printing Press



Przemek Wojszkowiak

Łukasz Woźniak



Kasat Szłapa

GRANNA
EXPERT

Spis treści

Lista komponentów	3
Przygotowanie gry	4
Przebieg rozgrywki	6
Inicjatywa	8
Wybór zleceń	9
Wybór kart	10
Zamknięcie ramki	12
Punktacja	13
Tryb solo	14
Umiejętności postaci	18



6



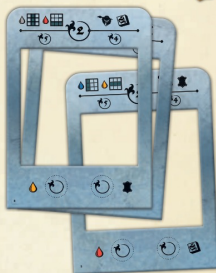
1



2



3



4



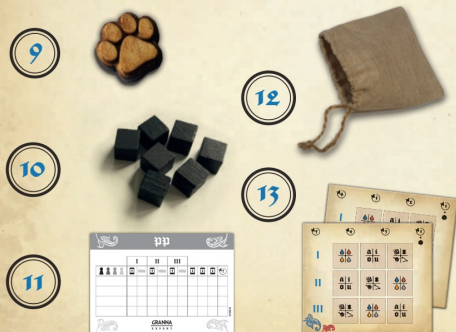
5



Żetony symboli:



Każda karta jest podzielona na 3 sekcje – na większości z nich znajdują się symbole, na niektórych jedynie 2



Lista komponentów

1. 1 plansza rund
2. 16 płytek drukarskich
3. 16 ramek drukarskich
4. 13 znaczników premii
5. 5 kafelków postaci
6. 4 dwustronne żetony umiejętności postaci
7. 48 żetonów symboli
8. 90 kart prasy drukarskiej
9. łapka kota – znacznik rund
10. 7 kostek inicjatywy
11. notes punktacji
12. woreczek
13. dwustronna plansza automy – do wariantu gry solo

Maniculum

W średniowiecznych rękopisach często pojawiało się maniculum (łac. *manicula* – rączka). Z rękopisów trafiło ono do pierwszych druków. Wykorzystywano je do wskazywania ważnych miejsc w tekście. W niniejszej instrukcji maniculum używane jest do wyróżniania szczególnie ważnych zasad.



Przygotowanie gry

1. Umieść planszę rund na stole.

A. Łapkę postaw na polu z ramką pierwszej rundy.

B. Kostki inicjatywy połóż w pobliżu planszy rund.

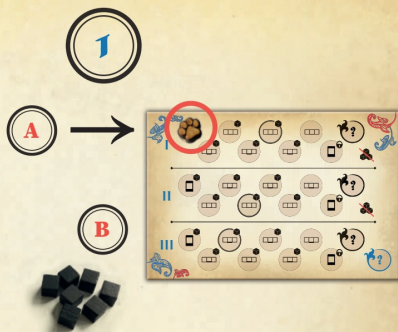
2. Potasuj i umieść w zasięgu ręki wszystkie elementy gry, **zakryte**:

C. ramki drukarskie (od teraz nazywane **ramkami**),

D. płytki drukarskie (od teraz nazywane **plytkami**),

E. karty prasy drukarskiej (od teraz nazywane **kartami**).

3. Żetony symboli (od teraz nazywane **żetonami**) wsyp do woreczka i dokładnie wymieszaj.



4

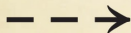


D



2

E



H



5



G

4. Potasuj kafelki postaci i rozdaj po jednym losowo każdemu graczowi. Pozostałe kafelki postaci włóż do pudełka – nie będą brały udziału w rozgrywce. Gracze umieszczają kafelki wybraną stroną do góry.



Gracze powinni wspólnie zapoznać się z zasadami specjalnymi, które są wprowadzane do gry przez wybrane postacie. Każda postać dysponuje własną inicjatywą oraz umiejętnością jednorazową w dwóch wariantach. Dokładny opis wszystkich postaci znajdziesz na stronie 18.

Inicjatywa



Umiejętność



5. Każdy gracz dobiera:

F. 3 żetony z woreczka i kładzie je zakryte przed sobą (może swobodnie przeglądać swoje żetony, ale bez pokazywania ich pozostałym graczom),

G. 3 dwustronne znaczniki premii o wartościach 2 oraz 1,

H. odpowiedni żeton umiejętności postaci (nie dotyczy postaci Johanna Gutenberga).

6. Gracz z najwyższą wartością inicjatywy na swoim kafelku postaci zostaje pierwszym graczem.



Prasa drukarska to wynalazek, który na kartach historii symbolicznie zakończył epokę średniowiecza. Jednak aby sprawnie z niej korzystać, wymagana była wiedza oraz nie lada umiejętności. W grze *Printing Press* Waszym zadaniem będzie realizacja zleceń drukarskich. Za ich ukończenie otrzymacie punkty sławy. Przygotujcie się na szybką i dynamiczną rozgrywkę, wypełnioną solidną dawką taktycznych decyzji.



Opis rozgrywki

Printing Press to gra dla 1–4 osób, w której staniecie się w pionierami drukarstwa. W trakcie rozgrywki będziecie wykonywać zlecenia przedstawione w postaci ramki oraz płytki drukarskiej. Aby wykonać zlecenie, będziecie dobierać karty i tworzyć z nich układy. Każda runda kończy się zamknięciem układu kart ramką. Po 3 rundach gracz z największą liczbą punktów sławy zostaje zwycięzcą.

Przebieg rozgrywki

Gra trwa 3 rundy, które są podzielone na tury. Aby ułatwić śledzenie rozgrywki, gracze będą przesuwali Łapkę, która pokazuje aktualnie wykonywane akcje.



Na koniec każdej tury przesun Łapkę w prawo o jedno miejsce – na najbliższe pole.

Po zakończeniu rundy umieść Łapkę na pierwszym miejscu następnej rundy (czyli na polu wyboru zlecenia).



Każda runda składa się z następujących kroków, realizowanych w podanej kolejności:

1. Wybór zlecenia

Dobranie płytki oraz ramki.



2. Wybór kart

6 tur w każdej rundzie przypada na dobieranie kart i tworzenie z nich układu. W każdej rundzie jedna z tur określa moment dołożenia żetonu premii (więcej o tym aspekcie w dalszej części instrukcji).



3. Zamknięcie ramki

Dołożenie ramki i zamknięcie układu.



4. Punktacja rundy

Po 3 rundach następuje podliczenie wszystkich punktów i gra się kończy. Gracz z największą liczbą punktów sławy zostaje zwycięzcą.



Utworzenie 3 zamkniętych układów zajmie sporo miejsca na stole. Warto o tym pamiętać, rozpoczynając rozgrywkę.



Inicjatywa – kolejność wykonywania akcji w czasie tury

Kolejność, z jaką gracze będą wykonywali akcje w danej turze, wynika z inicjatywy. Im jest ona wyższa, tym wcześniej gracz wykonuje akcję. Gracz z najwyższą inicjatywą jest pierwszy, gracz z drugą co do wielkości inicjatywą jest drugi itd.

By określić inicjatywę, gracze sumują:

- liczbę posiadanych kostek inicjatywy,
- liczbę wszystkich widocznych symboli inicjatywy na kartach lub żetonach, które znajdują się w ich układzie w bieżącej rundzie,
- liczbę wszystkich widocznych symboli inicjatywy, które znajdują się wewnątrz już zamkniętych ramek z poprzednich rund.

W przypadku remisu jako pierwszy akcję wykonuje gracz z wyższą wartością inicjatywy na kafelku postaci.



Początkowa kolejność określana jest wyłącznie na podstawie inicjatywy z kafelków postaci, ponieważ żaden gracz nie ma jeszcze kart, żetonów ani kostek inicjatywy.

Przykład:



Przemek
ma 2 punkty
inicjatywy
(kostka oraz
ikona na karcie).



Kasia
ma 0 punktów
inicjatywy.



Łukasz
ma 1 punkt
inicjatywy
(kostka
inicjatywy).



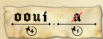
Wojtek
ma 1 punkt
inicjatywy
(ikona kostki na
żetonie symbolu).

Aktualny porządek tury to:

- > **Przemek** (ponieważ ma najwyższą inicjatywę),
- > **Łukasz** (remisuje z Wojtkiem, ale jego postać ma wyższą wartość inicjatywy na swoim kafelku),
- > **Wojtek**,
- > **Kasia** (ponieważ ma najniższą inicjatywę).



1. Wybór zleceń



Zlecenia składają się z ramki i płytki.



Umieść odkryte zlecenia na stole, układając ramki i dodając nad każdą z nich płytkę.

Liczba dostępnych zleceń jest równa **liczbie graczy + 1**.

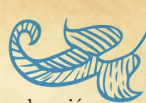
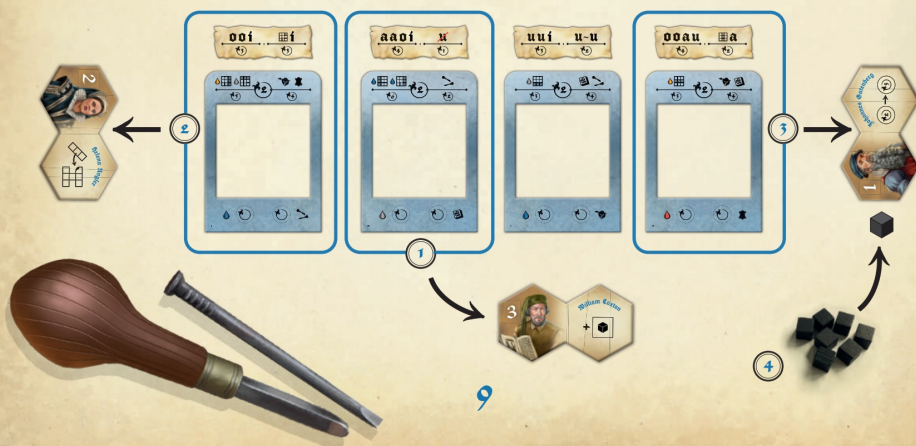
Zleceń nie można rozdzielać, więc po dodaniu płytki do ramki pozostają one razem do końca gry (od teraz określenie **zlecenie** zawsze będzie się odnosić do dwóch połączonych ze sobą elementów: ramki oraz płytki).

W kolejności zgodnej z wartością inicjatywy każdy gracz wybiera jedno zlecenie.

Ostatnie, niewybrane zlecenie należy odrzucić z powrotem do pudełka (nie bierze udziału w grze). Ostatni gracz wybierający zlecenie otrzymuje dodatkowo jedną kostkę inicjatywy (może zmienić to kolejność doboru kart w następnej turze).

Przykład:

Początek rozgrywki dla 3 graczy. Wybór zlecenia rozpoczyna Przemek grający jako William Caxton, postać o wartości inicjatywy 3. Wybiera zlecenie (ramkę oraz płytkę) i przesuwa je bliżej siebie (1). Następna w kolejności jest Kasia grająca jako Helene Ungler (wartość inicjatywy: 2). Ona również wybiera zlecenie i przesuwa je do siebie (2). Ostatni zlecenie dobierze Wojtek, ponieważ postać Johannes Gutenberg ma najniższą wartość inicjatywy: 1. Wojtek dobiera zlecenie (3) oraz kostkę inicjatywy, ponieważ dokonywał wyboru jako ostatni w tej turze (4).



2. Wybór kart



Dobierz z wierzchu stosu i umieść na stole odkryte karty z talii w liczbie równej **liczbie graczy + 1**. Każdą kartę należy ułożyć zgodnie z jej orientacją, by ułatwić wybór.



Możecie łatwo rozpoznać, czy karta jest pozioma, czy pionowa, gdy popatrzyście na numer karty, który powinien znajdować się w lewym dolnym rogu prawidłowo ułożonej karty.

W kolejności wyznaczonej przez wartość inicjatywy każdy gracz wybiera jedną dostępną kartę i umieszcza ją w układzie z bieżącej rundy. Ostatni gracz wybierający kartę w danej turze otrzymuje jedną kostkę inicjatywy. W każdej rundzie jest **6 tur dobierania kart**, z których każda przebiega według zasad opisanych powyżej. Wyjątkiem jest ostatnia tura – wówczas gracz dobierający jako ostatni **nie otrzymuje kostki inicjatywy**. Pozostała na koniec tury niewybrana karta jest odkładana z powrotem do pudełka.

Zasady umieszczania kart

A. Karty są zawsze układane **zgodnie z ich orientacją** (pionowo lub poziomo).

B. Pierwsza karta rozpoczyna układ. Umieść ją przed sobą zgodnie z jej orientacją. Wszystkie kolejne karty muszą być połączone z co najmniej jedną inną kartą lub żetonem.

♦ Kartę można dołożyć do boku dowolnej innej karty lub żetonu, tak aby stykały się co najmniej jednym całym polem.



♦ Karta może zakrywać jedno lub więcej pól jednej lub kilku kart lub żetonów w układzie gracza.



C. Nie ma żadnych ograniczeń co do rozmiaru (szerokości lub wysokości) układu kart budowanego przez gracza.

D. Odrzucenie karty



Jeśli żadna z dostępnych kart nie jest dla gracza dobrym wyborem, może ją odrzucić, wylosować 3 żetony z woreczka i wybrać jeden z nich (pozostałe 2 należy wrzucić z powrotem do woreczka).



Gracz umieszcza pozyskany w ten sposób żeton od razu zgodnie z zasadami jak podczas umieszczania kart. Na awersie każdego żetonu znajduje się symbol, a na rewersie inicjatywa – gracz wybiera, z której strony chce skorzystać.

Jeżeli podczas rozgrywki żeton miałby zostać zakryty kartą lub innym żetonem, należy go odrzucić z układu do pudełka.



Gracze powinni pamiętać, że ramka wymusi na nich wybór symboli w układzie 3 x 3 na koniec rundy.

W dowolnym momencie rundy, nawet tuż przed zamknięciem ramki, gracz może umieścić jeden żeton lub więcej spośród dobranych na początku rozgrywki. Umieszczając żetony, gracze kierują się tymi samymi zasadami co powyżej.

Gracze mogą umieszczać karty/żetony w układzie na tym samym poziomie co pozostałe lub na wierzchu, ale nigdy pod leżącą już kartą/żetonem.

Po umieszczeniu karty/żetonu nie można jej/go przenieść.



Umieszczanie kart/żetonów z widocznymi na nich żetonami inicjatywy nie dostarcza graczowi fizycznych żetonów. Symbol kostki jest liczony w celu ustalenia wartości inicjatywy, co przekłada się na kolejność rozgrywania tury.

Znaczniki premii

Raz na rundę, na końcu jednej z tur wyboru kart następuje wybór premii.



Po tej turze dobierania kart, przed przejściem do następnej gracze umieszczają swój znacznik premii na ramce wybranej na początku obecnej rundy.

Każda ramka ma dwa miejsca na znacznik premii. Raz umieszczony znacznik pozostaje tam do końca gry. Gracz wybiera miejsce i kładzie na nim znacznik stroną 2 do góry. Wskazany w ten sposób symbol (specjalizacja lub farba) na koniec gry jest liczony we wszystkich 3 ramkach, a każda z nich zapewnia graczowi **2 dodatkowe punkty sławy**.

Jeśli gracz miałby umieścić znacznik premii na tym samym symbolu co w poprzednich rundach, umieszcza go stroną 1 do góry. W takim przypadku każdy z tych symboli da mu na koniec gry po 3 punkty (2 + 1).



3. Zamknięcie ramki



Po tym, jak Łapka dotrze do ostatniego miejsca w bieżącej rundzie (po wszystkich 6 turach dobierania kart), gracze zamykają ramki. Należy wykonać poniższe kroki:

A. Gracze umieszczają fizyczne żetony inicjatywy (kostki) z powrotem w puli obok planszy rundy (będą one używane w nadchodzącej rundzie).

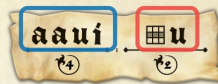
B. Każdy gracz umieszcza swoją ramkę na swoim układzie kart, starając się wybrać najbardziej korzystny układ symboli 3 × 3 (wewnątrz zamkniętej ramki mogą znajdować się puste pola).

Następnie każdy gracz podlicza punkty ze swojego aktualnego zlecenia.



Pamiętaj, że przed zamknięciem ramki możesz użyć jednego żetonu lub większej ich liczby.

Płytki zawiera dwa cele, które umożliwiają otrzymanie punktów:



♦ Główny:

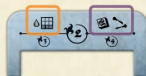
Jeśli wewnątrz zamkniętej ramki widoczne są **wszystkie wymagane litery**, gracz otrzymuje wskazaną liczbę punktów.

♦ Dodatkowy:

Jeśli gracz spełni **ten cel**, otrzymuje wskazane pod nim punkty, **tylko** jeśli spełnił cel główny.

Przykład:

Łukasz otrzymuje **4 punkty**, ponieważ w ramce znalazły się litery A, A, U, I, a także dodatkowe **2 punkty**, ponieważ litera U znajduje się w środkowym rzędzie.



Ramka zawiera dwa cele – jeden dla farb, drugi dla specjalizacji:

A. Jeśli cel jest spełniony, gracz otrzymuje wskazaną liczbę punktów.

B. Gracz może spełnić cel główny, oba lub żaden.

Przykład:

Łukasz otrzymuje **3 punkty**, ponieważ szara farba znajduje się w dolnym rzędzie, i **4 punkty**, ponieważ w swoim układzie ma symbole zecerstwa i drzeworytnictwa.





Ramka umożliwia również zrealizowanie bonusu do całego zamówienia.

Warunkiem jest wypełnienie **celu głównego z płytki** oraz realizacja obu celów wskazanych na tej ramce. Gracz otrzymuje te dodatkowe punkty, nawet jeśli nie zrealizował dodatkowego celu z płytki.

Przykład:

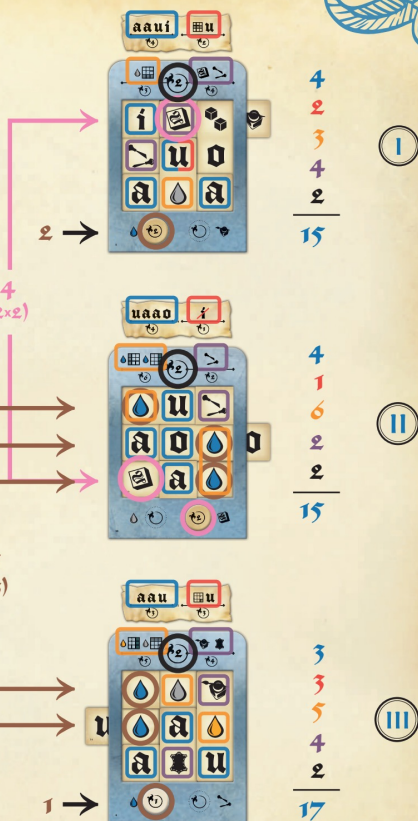
Łukaszowi udało się spełnić wymagania z ramki, ma też litery widniejące na płytce, otrzymuje zatem **2 punkty**.

Sumę zdobytych w rundzie punktów gracze zapisują w notesie.

4. Punktacja końcowa

Po zakończeniu 3 rundy gracze podliczają swoje punkty znaczników premii. Za każdy wskazany przez znaczniki premii symbol znajdujący się wewnątrz **wszystkich ramek** gracza otrzymuje on punkty równe wartości znaczników. Wszystkie punkty są sumowane, a gracz z największą ich liczbą zostaje zwycięzcą.

W przypadku remisu wygrywa gracz z najwyższym wynikiem w jednej rundzie (bez uwzględniania znaczników premii z danej rundy). Jeśli nadal jest remis, wygrywa gracz, który rozpoczął ostatnią turę rozgrywki.



13

	pp											
	I			II			III					
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
Łukasz	9	6	10	5	6	11	10	4	5	6	6	6

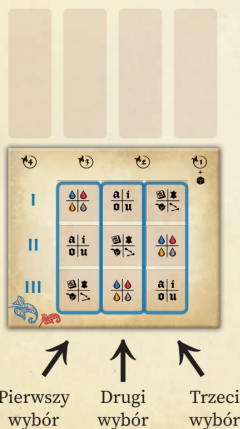
Tryb solo

Rozgrywka w trybie solo przebiega podobnie jak w wersji dla 2 graczy. Przeciwnikiem gracza jest automa (automatyczny gracz).

Celem gry solo jest zdobycie większej liczby punktów sławy niż automa.

Zmiany w przygotowaniu rozgrywki

Umieść planszę automy (stroną, na której widoczne są wartości punktów 4, 3, 2, 1) obok planszy rund. Plansza solo zawiera miejsca na żetony symboli, które zdecydują o **wyborach** automy. Są to tak zwane pierwsze, drugie i trzecie **wybory** (od lewej do prawej).



Konfiguracja planszy solo

Weź 4 żetony symboli z farbami w 4 różnych kolorach. Wymieszaj je zakryte i umieść po 1 odkrytym żetonie na każdym z 3 pól oznaczonych symbolem farby na planszy solo. Pozostały żeton wrzuć z powrotem do woreczka.



Weź 4 żetony symboli z 4 różnymi literami. Wymieszaj je zakryte i umieść po 1 odkrytym żetonie na każdym z 3 pól oznaczonych symbolem liter na planszy solo. Pozostały żeton wrzuć do woreczka.



Weź 4 żetony symboli z 4 różnymi specjalizacjami. Potasuj je zakryte i umieść po 1 odkrytym żetonie na każdym z 3 pól oznaczonych symbolem specjalizacji na planszy solo. Pozostały żeton wrzuć z powrotem do woreczka.



Wybierz postać, którą chcesz grać. Weź kafelek postaci, wybierz stronę i dobrać odpowiedni żeton.

Reszta przygotowań przebiega identycznie jak podczas standardowej rozgrywki dla 2 graczy.

Zmiany w rozgrywce

Kolejność wykonywania akcji

Automa jest przy ustalaniu inicjatywy traktowana jak zwykły gracz.



Automa zyskuje kostki inicjatywy tak jak w zwykłej rozgrywce dla 2 graczy, gdy jako druga rozgrywa swoją turę.

Automa nie otrzymuje kostek inicjatywy wydrukowanych na kartach.

Każda karta znajdująca się nad czwartym miejscem (najbardziej na prawo) ma również wartość 1 kostki inicjatywy (jak pokazano na planszy solo).

Automa **przegrywa wszystkie remisy**, kiedy brana jest pod uwagę inicjatywa.

1. Wybieranie zlecenia

Automa jest wykluczona z tej fazy gry.

Gracz wybiera 1 z 3 dostępnych zleceń, a pozostałe odkłada z powrotem do pudełka.

Automa nie pobiera zleceń, lecz jest traktowana jako **ostatni gracz** i otrzymuje 1 kostkę inicjatywy. Będzie zatem pierwsza w fazie dobierania kart.

2. Wybór kart

Kiedy automa rozgrywa swoją turę, dobiera jedną z dostępnych kart. **Wybór** automy wynika z symboli wyboru pokazanych na planszy dla bieżącej rundy. Automa dobiera kartę zawierającą symbol **pierwszego wyboru**. Jeśli nie ma takich kart, automa dobiera kartę z symbolem **drugiego wyboru**. Jeśli nie są dostępne, automa dobiera kartę z symbolem **trzeciego wyboru**. Jeśli nie ma kart z żadnym z 3 dostępnych symboli, automa dobiera kartę pierwszą od lewej – umieszcza ją na miejscu skrajnie po prawej (jest warta 1 punkt sławy i 1 żeton inicjatywy).

Jeśli kilka kart spełnia kryterium wyboru automy, wybiera ona kartę pierwszą w kolejności, patrząc od lewej. Kiedy automa wybierze kartę pasującą do jednego z wyborów, umieść kartę w kolumnie nad tym wyborem na planszy solo. Na przykład: umieść kartę z symbolem pierwszego wyboru w kolumnie skrajnie po lewej (wartość 4 punkty).

Drugi gracz (automa lub gracz) wykonujący swoją turę otrzymuje 1 żeton inicjatywy. Ostatnia, niewybrana karta jest odrzucana.

Umieszczanie żetonu premii

Automa nie umieszcza żetonu premii, robi to tylko gracz.

Automa nie otrzymuje premii na koniec gry (zazwyczaj zdobywa więcej punktów w jednej rundzie).

3. Zamknięcie ramki

Automa nie zamyka ramki, robi to jedynie gracz.

4. Koniec rundy

Po umieszczeniu ramki przez gracza i zdobyciu punktów za rundę naliczane są punkty dla automy:

- Każda karta na pierwszym polu jest warta **4 punkty sławy**.
- Każda karta na drugim polu jest warta **3 punkty sławy**.
- Każda karta na trzecim polu jest warta **2 punkty sławy**.
- Każda karta na czwartym polu jest warta **1 punkt sławy**.



Po podliczeniu punktów odłóż do pudełka karty, które automa zebrała w tej rundzie.

Odrzuć do woreczka żetony symboli z bieżącej rundy. Symbole znajdujące się poniżej będą określać wybory automy w kolejnej rundzie.

Koniec gry

Po podliczeniu punktów za trzecią rundę gracz dodaje do nich punkty premii. Czas na wyłonienie zwycięzcy.

Poziom trudności trybu solo

Po wygraniu gry wszystkimi postaciami możesz zdecydować się na zwiększenie poziomu trudności na trzy sposoby:

- Podczas przygotowania gry dobierz 1 żeton symbolu zamiast 3.
- Automa wygrywa wszystkie remisy, gdy bierze się pod uwagę inicjatywę.
- Planszę automy odwróć na stronę z wyższymi wartościami punktów (5, 4, 3, 1).



Wybierz jeden, dwa lub trzy warianty – według własnego uznania.





Płytki zleceń

- Wskazane litery **sąsiadują ze sobą wewnątrz zamkniętej ramki**. Litery mogą sąsiadować ze sobą pionowo lub poziomo.
- Wskazane litery **nie znajdują się wewnątrz zamkniętej ramki**.
- Wskazana litera znajduje się **w rogach wewnątrz zamkniętej ramki**.
- Wskazana litera znajduje się **w środkowej kolumnie wewnątrz zamkniętej ramki**.
- Wskazana litera znajduje się **w środkowym rzędzie wewnątrz zamkniętej ramki**.

a~a i~i o~o u~u

~~a~~ ~~i~~ ~~o~~ ~~u~~

a i o u

a i

o u

a a o i u
r4 s r1

Ramki zleceń

- Wskazana farba znajduje się w zaznaczonej kolumnie lub rzędzie **wewnątrz zamkniętej ramki**.



- Wskazana specjalizacja znajduje się w dowolnym miejscu **wewnątrz zamkniętej ramki**.



Umiejętności postaci



Johannes Gutenberg

Zamień jeden ze znaczników premii o wartościach 1-2 na znacznik o wartościach 1-3.

Dobierz jeden dodatkowy znacznik premii o wartości 1-3. Możesz dołożyć go na ramkę w momencie dokładania innego znacznika premii, ale **tylko stroną z wartością 1**, stosując się przy tym do zasad dokładania znacznika premii. Oznacza to, że na jednej z ramek zostaną umieszczone dwa znaczniki.



Helena Ungler

Dobierz żeton umiejętności postaci. **Raz podczas rozgrywki** możesz odrzucić żeton umiejętności, a następnie wsunąć kartę pod elementy (karty/żetony) obecne w niezamkniętym układzie.

Dobierz żeton umiejętności postaci. **Raz podczas rozgrywki** możesz odrzucić żeton umiejętności, a następnie zignorować orientację karty. Kartę pionową możesz ułożyć jako poziomą lub kartę poziomą ułożyć jako pionową.



William Caxton

Dobierz 1 dodatkowy żeton symbolu na początku rozgrywki.

Dobierz żeton umiejętności postaci. **Raz podczas rozgrywki** możesz odrzucić żeton umiejętności, a następnie wymienić 2 żetony symbolu na 1 wybrany z woreczka żeton symbolu.





Charlotte Guillard



Dobierz żeton umiejętności postaci. Możesz dołożyć go do układu, stosując zasady dokładania żetonów symboli. Wykonując akcję dołożenia, musisz zadeklarować, jaki kolor będzie reprezentował ten żeton.

Dobierz żeton umiejętności postaci. Możesz dołożyć go do układu, stosując zasady dokładania żetonów symboli. Wykonując akcję dołożenia, musisz zadeklarować, jaką specjalizację będzie reprezentował ten żeton.

Yolande Bonhomme



Dobierz żeton umiejętności postaci. **Raz podczas rozgrywki** możesz odrzucić ten żeton, a następnie w momencie deklarowania inicjatywy możesz ogłosić, że masz jej najwięcej. Skutkuje to otrzymaniem pierwszeństwa wyboru w danym momencie gry.

Dobierz żeton umiejętności postaci. **Raz podczas rozgrywki** możesz odrzucić ten żeton; następnie na początku rundy dobierz 1 kostkę inicjatywy. Dobranie kostki następuje przed wyborem zlecenia, może zatem wpłynąć na kolejność dobierania.

Aby dowiedzieć się więcej o życiu bohaterów naszej gry, zajrzyj tutaj:





Autorzy: Przemek Wojtkowiak, Łukasz Woźniak
Ilustrator: Rafał Szłapa
Projekt graficzny: Małgorzata Parczewska
Wsparcie graficzne: Michał Moskaiewicz
Wsparcie produkcyjne: Bartłomiej Napieraj
Redakcja: Krzysztof Jurzysta, Aleksander Redwan,
Joanna Wójtowicz
Korekta językowa: Ewa Popielarz

Drogi Kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością.
Jeżeli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy),
możesz przesłać nam reklamację e-mailem na adres:

service@granna.pl

Podaj swoje imię, nazwisko i adres (miasto, kod pocztowy, ulica, numer domu
i mieszkania) oraz napisz, jakiego elementu gry brakuje.

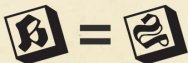
Jeśli chcesz otrzymywać drogą elektroniczną informacje o nowościach,
to napisz e-mail z taką informacją na adres: service@granna.pl
i podpisz go imieniem i nazwiskiem.

Odwiedź nas na Facebooku: www.facebook.com/grannagry

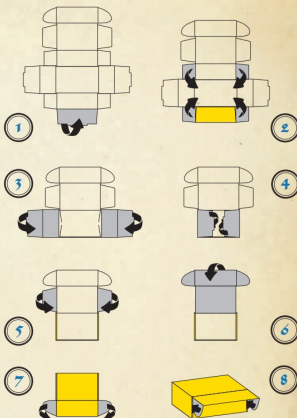
Musiałem coś namieszać – taka moja kocia natura.

*Dzięki mnie macie wyjątkowe wydanie **Printing Press** z unikatowym
kocim chochlikiem. Zamieniłem Wam symbol zecerstwa na ramkach
na troszkę inny. Cieszcie się, bo tylko w pierwszym druku trafia się taka gratka.*

Symbol zecerstwa widoczny na ramkach  różni się od symbolu
widocznego na kartach oraz żetonach . Jest to różnica jedynie wizualna,
bo **oba te symbole oznaczają to samo, specjalizację – zecerstwo.**



Instrukcja składania pudełeczek



Testerzy:

Błażej Ślachetka
Katarzyna Cioch
Marcin Gwiazda
Michał Sienko
Michał Sprysak
Michał Szewczyk
Przemek Fornal
Przemysław
Ciemniejewski
Rafał Szczepkowski
Tymo Mysakowski
Wojciech Chuchla
Wojciech Wiśniewski

© 2023 Granna
Wszelkie prawa zastrzeżone
Wyprodukowano w Polsce

Granna Sp. z o.o.
ul. Księcia Ziemowita 47
03-788 Warszawa

granna.pl

GRANNA
EXPERT

