

Eine Partie geht über 6 Runden zu je 5 Phasen.

1) Zahnräder drehen:

Ab Runde 2 ausführen.

- Jeder Spieler muss das oberste Zahnrad seines Tableaus im Uhrzeigersinn um 1 Sektor weiterdrehen.



2) Planen:

Das Ausführen einer Aktion ist immer OPTIONAL.

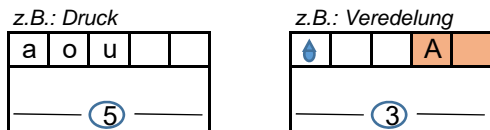
- Jeder Spieler plant seine Aktionen für die aktuelle Runde. Planungstafeln und Planungsmarker verbirgt man hinter seinem Sichtschirm.
- Nach Belieben verteilt jeder seine Marker auf die Aktionsleisten seiner Planungstafel. In jeder Reihe können max. 6 Marker liegen. Sind alle fertig, werden die Sichtschirme entfernt. Die Aktionsphase startet.
- Aktionen werden von **oben nach unten** ausgeführt. Für jede Aktion wird die **Spielerreihenfolge** durch die Anzahl der platzierten Marker bestimmt. Wer die **meisten Marker** bei der jeweiligen Aktion hat, **beginnt** usw.. Der Spieler mit den wenigsten Markern ist zum Schluß an der Reihe. Man muss mind. 1 Marker haben, um eine Aktion auszuführen.  
Patt: Die Beteiligten halten sich an die normale Reihenfolge, also im Uhrzeigersinn ab dem Startspieler.

3) Pläne ausführen:

Reihenfolge: Erst alle Spieler mit a), dann b) usw..

a) Aufträge annehmen:

- Nimm 1 Druck-Karte + 1 Veredelungs-Karte vom Spielplan = EIN Auftrag.



Beide Karten platzierst Du zusammen neben Dein Tableau. Dort ist Platz für 4 Aufträge (links oben, links unten, rechts oben, rechts unten).

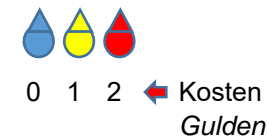
- Solltest Du einen 5. Auftrag annehmen, musst Du 1 anderen ablegen.
- Sind alle Spieler damit fertig, kommen übrige Druck-/Veredelungskarten auf die Ablagestapel.

Auftrag als optionale Belohnung erhalten:

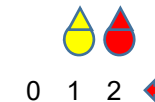
- Ziehe je 2 Karten vom Druck- und Veredelungsstapel und bilde damit genau einen neuen Auftrag. Nicht gewählte Karten abwerfen.
- Sagt Dir aber keine der 4 Karten zu, kannst Du 2 Gulden zahlen und 2 weitere Karten (beliebige Sorten) ziehen. Dieser Schritt darf beliebig oft gegen Zahlung wiederholt werden. Wenn Du dann einen Auftrag gebildet hast, wirfst Du die Restkarten ab.

b) Tinte besorgen:

- Wähle eines der ausliegenden 3er-Sets mit Tinte. Entscheide, wieviele der Plättchen Du von links nach rechts nehmen willst.



- Wählst Du Tinte von einem schon durch andere Spieler reduzierten Set, gelten trotzdem die Kosten für die Positionen der Rest-Plättchen.



- Lege die gewählten Tinten-Plättchen neben Dein Druckerei-Tableau.
- Haben alle Spieler gewählt, werft restliche Tinten-Plättchen in den Beutel. Jede Farbe gibt es 12-mal. Den Beutelinhalt darf man jederzeit checken.

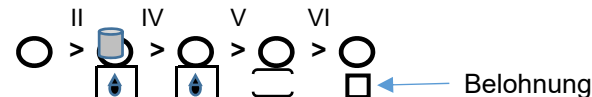
c) Spezialisierungen entwickeln:

- Du darfst 1 Spezialisierungs-Karte vom Spielplan wählen.



ENTWEDER bewege alle angezeigten Marker um 1 Stufe nach oben auf Deinem Druckerei-Tableau.  
ODER bewege 1 völlig beliebigen Marker um 1 Stufe hoch. Wirf die Spezialisierungs-Karte ab. Sind alle Spieler damit fertig, werft verbliebene Karten ab.

- Erreichst Du erstmals auf beliebiger Leiste die Stufe II>, IV>, V>, VI>, ziehst Du sofort Deinen Marker, der auf der Belohnungsleiste liegt, voran.



- Nimm die erreichte Belohnung (z.B. 1 beliebiges Tinten-Plättchen aus dem Beutel oder einen neuen Auftrag oder gratis 1 Holzletter). Bist Du schon auf Level VI und darfst erneut verbessern: Nimm 3 Gulden.

d) Druckerei verbessern:

- ENTWEDER nimm 1 beliebiges ZAHNRAD vom Spielplan und baue es von oben beginnend auf Deinem Druckerei-Tableau ein. Die Sektoren müssen richtig ausgerichtet sein (siehe aufgehellte Fläche). ODER montiere ein schon angebrachtes Zahnrad in beliebiger Einstellung erneut. Ändere nicht die Ausrichtung benachbarter Zahnräder!

- ◆ Da eine Druckerei max. 3 Zahnräder haben darf, müsste ein weiteres genommenes Zahnrad eines der 3 bisherigen verdrängen.
- ▽ Ein bereits in aktueller Runde genutztes Zahnrad darf nicht neu positioniert oder abgeworfen werden!
- ◆ Nur die Sektoren auf den **AUFGEHELLTEN ZONEN** sind **AKTIV**. Um die Belohnung zu erhalten, legt man in seinem Zug 1 seiner Marker für verwendete Zahnräder auf den entsprechenden Sektor. Maximal sind so 3 Zahnradnutzungen in einem Zug möglich.
- ◆ Sind alle Spieler fertig, werden übrige Zahnräder vom Spielplan abgeworfen.

### e) Gunst erhalten:

Jeder Spieler kann bei dieser Aktion aus 2 Möglichkeiten wählen:

- ➔ Eine verfügbare Belohnung nehmen (ganz links neben Gönner-Karten). Es wird 1 Marker dort platziert = diese Belohnung ist nun tabu.
  - ... 1 Auftrag nehmen.
  - ... 1 Spezialisierung um 1 Stufe verbessern.
  - ... 3 Gulden nehmen.
  - ... 2 beliebige Tinten-Plättchen aus dem Beutel nehmen.
- ➔ Ab Runde 3: 1 Gönner-Karte nehmen (wenn Anforderungen erfüllt sind). Die Karte muss unter oder links vom Bereich mit Runden-Marker liegen. Gibt der Spieler Tinten-Plättchen her, kommen diese in den Beutel. Nicht gewählte Gönner-Karten bleiben in der Auslage liegen.

### 4) Aufträge erfüllen:

*Du entscheidest, welche Deiner Aufträge das sind.*

- ◆ NACH Ausführung aller Aktionen können nun Aufträge erfüllt werden. Es wird im Uhrzeigersinn vorgegangen, beginnend mit dem Startspieler.

Alle Aufträge eines Spielers werden gleichzeitig erfüllt, womit Lettern oder verdiente Belohnungen aus einem Auftrag nicht für andere Aufträge der aktuellen Runde verwendet werden dürfen.

**DRUCK-Karte:** Du musst alle Lettern besitzen. Lohn: angegebene Gulden  
 Lege die erforderlichen Lettern auf die Karte.  
 Du erhältst die Lettern nach dieser Phase zurück.

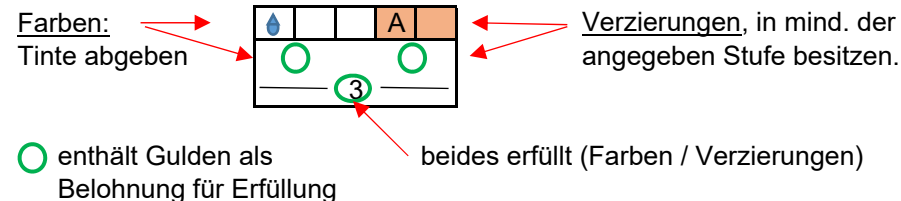
### LETTERN KAUFEN:

Jederzeit in Deinem Zug (keine Aktion) darfst Du beliebig viele Lettern kaufen. Generell sind Lettern im Vorrat nicht begrenzt. Ggf. Ersatzplättchen malen. Kosten:

x-te Letter:	3	4	5	6	7	8	9	10	11	...	z.B.: Du willst Deinen 5. und
Gulden:	3	4	5	6	7	8	9	10	11	...	6. Letter kaufen = 11 Gulden

### VEREDELUNGS-Karte:

0 - 2 Bedingungen erfüllen. Tinte ggf. in den Beutel. Belohnung für Farben / Verzierungen / komplette Erfüllung der Karte



### 5) Nächste Runde vorbereiten:

*nicht nach letzter Runde*

- ◆ Bestückt den Spielplan neu mit Druck-, Veredelungskarten, Tinten-Plättchen, Spezialisierungs-Karten, Zahnrädern.
- ◆ Setzt den Rundenmarker um 1 Feld vor.
- ◆ Spielermarker von Gunstbelohnungen zurücknehmen.
- ◆ Marker für verwendete Zahnräder zurücknehmen.
- ◆ Planungsmarker von den Planungstafeln entfernen
- ◆ Startspieler-Plättchen im Uhrzeigersinn weitergeben.
- ◆ Jeder Spieler gibt 1 seiner Planungs-Marker demjenigen Spieler, der zuvor das Startspieler-Plättchen abgegeben hat.

### Spielende:

- ◆ Nach Runde 6 kommt es zur Endwertung. Es gibt noch finale SP:
  - 6 / 3 / 1 SP für jede Spezialisierung auf Stufe VI / V / IV
  - 8 SP für jede erworbene Gönner-Karte
  - 1 SP für je 3 Gulden

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt. *Patt: Der Beteiligte mit weniger Lettern siegt. Danach gewinnt, wer weniger Tinten-Plättchen besitzt. Ansonsten gilt der Sieg bei weiterem Patt als geteilt.*