

Билый

Сердце Старой Праги

Правила

Малом Х. Маскраль и Абраам Санчес
Амелия Сейлс



Орлой

Амелия Сейлс и Хесус Фрунцес
Далюма Х. Маскраль и Абраам Санчес



1. ВСТУПЛЕНИЕ

Уже семь веков в самом сердце Старого города в Праге отмечают ход времени старинные астрономические часы с затейливым механизмом и символическими фигурками. Это Орлой — настоящий шедевр средневекового искусства, сохранившийся до наших дней.

В роли мастеров, которым доверено завершить великое творение, вы будете соревноваться в грамотном управлении ресурсами и... контроле над самим временем. Точность, баланс и постоянное развитие навыков станут вашими главными инструментами на пути к признанию.

Центральный элемент игры — «живые» часы: вращайте кольца и находите лучшие комбинации действий на циферблате. Эффективно управляйте своей командой рабочих и продумывайте масштабные ходы, которые приведут вас к триумфу в самый решающий момент.

2. КОМПОНЕНТЫ

2.1. ОБЩИЕ КОМПОНЕНТЫ

Игровое поле

① Ось вращения

② Внутренний циферблат

③ Астрономический циферблат

④ Диск луны

⑤ Основание для процессии апостолов

⑥ 3 вершины Орлая

⑦ 2 шестерни с апостолами

⑧ 3 пластиковые клипсы (1 запасная)

⑨ Фигурка петуха

⑩ Маркер раунда

⑪ Фигурка художника

⑫ 12 делений календаря

⑬ 12 медальонов месяцев

⑭ 6 недоступных медальонов месяцев

⑮ 12 медальонов знаков зодиака

⑯ 6 недоступных медальонов знаков зодиака

⑰ Центральный медальон календаря

⑱ 2 диска молотов

⑲ 18 помощников (по 3 каждого типа)

⑳ 24 грамоты с красной печатью

㉑ 6 королевских грамот с синей печатью

㉒ 6 больших витражей

㉓ 9 малых витражей (по 3 каждого цвета)

㉔ 9 жетонов наград (по 3 каждого цвета)

㉕ 21 карта мастерской

㉖ 6 карт молотов

㉗ 8 карт начальных ресурсов

㉘ 4 памятки дополнительных действий

㉙ 15 фишек золота

㉚ 20 фишек краски

㉛ 20 фишек древесины

㉜ 20 фишек железа

㉝ 22 монеты

㉞ Мешочек



2.2. ЛИЧНЫЕ КОМПОНЕНТЫ ИГРОКА

Набор личных компонентов каждого из 4 игроков:

- | | | | | |
|------------------|-----------------------|----------------------|--|----------------------|
| ① Планшет игрока | ④ 3 куба производства | ⑦ 14 рабочих | ⑩ Маркер ПО | ⑫ 5 жетонов дефектов |
| ② Кузница | ⑤ 1 куб молота | ⑧ Фигурка скульптора | ⑪ 1 набор из 12 тайлов апостолов (цвет оборотной стороны соответствует цвету игрока) | |
| ③ Склад | ⑥ 1 диск петуха | ⑨ 3 диска мастерства | | |



2.3. КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

- | | | | | |
|---|--|------------------------|-----------------------------------|---------------------------------|
| ① 18 карт действий | ③ 3 карты подсчёта ПО за ход (сложный уровень) | ⑤ 5 тайлов подсчёта ПО | ⑦ 3 тайла шкал мастерства | ⑨ 1 тайл выполненных условий |
| ② 3 карты подсчёта ПО за ход (лёгкий уровень) | ④ Карта подсчёта ПО в конце игры | ⑥ 3 тайла мастерства | ⑧ 3 тайла действий в конце раунда | ⑩ 1 тайл целей шкалы мастерства |



3. СБОРКА ПРОЦЕССИИ АПОСТОЛОВ

Прикрепите шестерни с апостолами к основанию для процессии апостолов. Для этого положите шестерни на основание таким образом, чтобы на левой шестерне внизу оказался апостол с номером 1 (Иаков), а на правой — с номером 2 (Пётр), а затем закрепите их при помощи клипс. В начале каждой партии шестерни должны быть именно в таком положении.



4. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

4.1. ПОДГОТОВКА ПОЛЯ

① Разместите игровое поле в середине стола. С помощью оси вращения закрепите внутренний и астрономический циферблаты так, как показано на иллюстрации.

Поместите диск луны на астрономический циферблат на деление слева от стрелки (в форме руки).

В начале партии расположите внутренний циферблат в случайном положении, а астрономический — так, чтобы стрелка указывала на время, когда вы начали игру.

На иллюстрации подготовки стрелка указывает на час дня (или ночи).

② Над игровым полем поместите собранный механизм процессии апостолов. Поверните шестерни так, чтобы внизу были изображения апостолов с номерами 1 и 2 (Иаков и Пётр).

③ Случайным образом выберите 1 вершину Орля без символа одиночной игры () и присоедините её к процессии апостолов. Поместите маркер раунда на крайнее левое деление шкалы, соответствующей числу игроков, а фигурку петуха — на деление общей шкалы петуха с тем же числом, на котором находится маркер раунда.

Ниже изображено размещение маркера и фигурки при игре вдвоём. Маркер раунда размещается в первой строке таблицы с пометкой для двух игроков. Цифра в ячейке с маркером — 4, значит, фигурка петуха помещается на деление с цифрой 4 на шкале петуха.

В первой партии используйте вершину с символом .

Важно. Вершина с символом используется только в одиночной игре.



④ Перемешайте большие витражи и случайным образом выберите 3. Разместите их над шкалами мастерства, а остальные уберите в коробку.

⑤ Перемешайте королевские грамоты с синей печатью и случайным образом выберите 3. Разместите их на последнем делении каждой шкалы мастерства, а остальные уберите в коробку.

⑥ При игре вчетвером используются все грамоты с красной печатью. Если игроков меньше 4, уберите в коробку грамоты, помеченные символом , если меньше 3 — помеченные символом . Возьмите нужные грамоты, перемешайте их и положите лицом вниз у игрового поля, сформировав запас. Затем выложите в ячейки на поле лицом вверх 3 грамоты, если играете вдвоём или в одиночку, либо 4, если игроков трое или четверо.

⑦ Рассортируйте малые витражи по цвету оборотной стороны и перемешайте каждую стопку отдельно. Поместите по 1 витражу в указанные ячейки в соответствии с цветом оборота, а остальные уберите в коробку.



8 Рассортируйте жетоны наград по цвету оборотной стороны и перемешайте каждую стопку отдельно. Поместите по 1 жетону в указанные ячейки в соответствии с цветом оборота, а остальные уберите в коробку.

9 Перемешайте карты мастерской и положите колоду рядом с полем. Затем выложите 3 карты в указанные ячейки на поле лицом вверх.

10 Чтобы подготовить календарь, сложите 12 медальонов месяцев в мешочек и выполните следующие шаги:



10.1 В зависимости от числа игроков вытяните столько случайных медальонов, сколько указано в таблице слева.

Справа изображена подготовка календаря для игры четвером.

10.2 В области строительства поместите недоступные медальоны месяцев в ячейки, соответствующие вытянутым медальонам.

10.3 Вытяните из мешочка ещё 1 медальон, затем поместите все вытянутые медальоны в соответствующие ячейки календаря стороной с иллюстрацией вверх.

10.4 Достаньте оставшиеся медальоны из мешочка и поместите их в соответствующие ячейки в области строительства стороной с номером вверх.

11 Повторите все шаги из пункта 10, используя медальоны зодиака вместо медальонов месяцев.

12 Поместите центральный медальон календаря в центр календаря стороной, изображённой на иллюстрации, вверх.

13 Поместите диски молотов в обозначенные ячейки в областях строительства месяцев и зодиака.

14 Перемешайте деления календаря и поместите их лицом вверх в случайном порядке вокруг календаря.

В первой партии уберите деления календаря в коробку и используйте обозначения на поле.

15 Разместите фигурку художника, как показано на иллюстрации.

16 Сложите помощников рядом с полем, разделив их по типам на 6 стопок. Число помощников в каждой стопке должно быть на 1 меньше числа игроков. Оставшихся помощников верните в коробку. **В одиночной игре и при игре вдвоём используйте по 1 помощнику каждого типа.**

17 Сложите все фишки ресурсов (золота, краски, древесины, железа и монет) в общий запас рядом с полем.



4.2. ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

Выберите свой цвет и выполните следующие шаги:

- 1 Положите перед собой планшет игрока, склад и кузницу, как показано на иллюстрации.
 - 2 Поместите над планшетом 5 жетонов дефектов стороной без шестерни вверх.
 - 3 Поместите диск петуха в нижнюю ячейку своей личной шкалы петуха.
 - 4 Поместите по 1 кубу вашего цвета на нижнее деление шкалы производства каждого ресурса и кузницы.
 - 5 Поместите рабочих вашего цвета в указанные ячейки:
 - 5.1 3 — в область апостолов.
 - 5.2 3 — в область производства.
 - 5.3 По 1 — над каждой картой мастерской на игровом поле.
 - 6 Остальных рабочих поместите рядом со своим планшетом. Это ваши доступные рабочие.
- При игре вдвоём или вчетвером уберите 1 из них в коробку, чтобы у вас осталось 4 рабочих.
- 7 Поместите фигурку скульптора вашего цвета рядом с планшетом.
 - 8 Поместите по 1 диску мастерства вашего цвета на нижнее деление каждой шкалы мастерства на игровом поле.



- 9 Поместите ваш маркер ПО на деление 10 шкалы очков на игровом поле.
- 10 Сложите рядом с планшетом набор из 12 тайлов апостолов с обратной стороной вашего цвета.
- 11 Возьмите памятку дополнительных действий.

Первым ходит игрок, который последним был в Праге.

4.3. КАРТЫ МОЛОТОВ И НАЧАЛЬНЫХ РЕСУРСОВ

Перемешайте карты молотов и раскройте столько карт, сколько игроков, и ещё 1. Затем положите к каждой из них случайную карту начальных ресурсов, чтобы сформировать пары. Начиная с последнего игрока и двигаясь против часовой стрелки, каждый игрок забирает себе 1 из пар карт.



Выше показаны пары карт, составленные при игре вдвоём.

Каждый игрок кладёт свою карту молота под кузницу и берёт все ресурсы, указанные на карте начальных ресурсов. Если на карте указаны тайлы апостолов, возьмите их из своего набора и поместите на склад.

Вы можете взять указанные на карте ресурсы не сразу, а прямо перед началом вашего первого хода, узнав перед этим положение внутреннего и астрономического циферблатов.



В первой партии составьте пары из карт с одинаковыми номерами (указаны в правом нижнем углу). Каждый игрок берёт 1 случайную пару.





5. ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

5.1. ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Победные очки (ПО) могут начисляться либо сразу, либо в конце игры. Если вы набрали больше 100 ПО, переверните маркер.



Этот символ указывает, что ПО начисляются сразу. Переместите свой маркер ПО на указанное число делений.



Этот символ указывает, что ПО будут начислены только в конце игры. До этого не перемещайте свой маркер ПО.

5.2. РЕСУРСЫ



В игре есть несколько типов ресурсов. Символ ресурса указывает, что его следует взять из общего запаса и поместить рядом со своим планшетом. Перечёркнутый  символ ресурса означает, что вы должны потратить такой ресурс — вернуть его в общий запас. Количество ресурсов в игре не ограничено количеством фишек. Если фишки закончились, найдите им подходящую замену.



Получите 1 золото из общего запаса и поместите его в личный.



Потратьте 1 золото, вернув его из личного запаса в общий.

5.2.1. Базовые ресурсы

Краска, древесина и железо — это базовые ресурсы.



Этот символ означает 1 любой базовый ресурс на ваш выбор: 1 краску, 1 древесину или 1 железо.

5.2.2. Особые ресурсы



Золото, из которого изготовлены некоторые детали Орля, — один из ключевых ресурсов для строительства. Монеты же позволят вам продвинуться по шкалам мастерства, которое вы сможете отточить в Карловом университете в Праге. Увы, обучение в одном из старейших университетов Европы стоит недёшево.

Золото и монеты — это особые ресурсы. Их можно тратить вместо любых базовых ресурсов, однако **нельзя тратить монеты вместо золота и наоборот**.



Базовые ресурсы можно обменивать на золото. В любой момент своего хода вы можете потратить 3 базовых ресурса **одного типа**, чтобы получить 1 золото.



5.3. ЖЕТОНЫ ДЕФЕКТОВ



Изготовление часов — дело непростое и небыстрое. Иногда в спешке вы можете допустить дефект, который надеетесь исправить позднее. Дефект позволит произвести дополнительные движения часового механизма или выполнить условия некоторых действий, но будьте осторожны: если вы не успеете исправить дефект до пения петуха, то можете потерять ПО!



Допуск дефекта. Этот символ указывает, что вам необходимо перевернуть 1 из жетонов дефектов на сторону с символом сломанной шестерни.

У каждого игрока есть 5 жетонов дефектов. Вы не можете допустить дефект, если все ваши жетоны уже лежат стороной с шестернёй вверх. Если в условии действия указан символ допуска дефекта, вы обязаны перевернуть жетон, чтобы выполнить это действие.



Исправление дефекта. Этот символ указывает, что вы можете снова перевернуть жетон дефекта стороной со сломанной шестернёй вниз.

5.4. РАБОЧИЕ

Выставление рабочих — одна из ключевых механик игры. Если у вас закончатся доступные рабочие, вам придётся либо пропустить ход, либо найти способ нанять новых или вернуть выставленных рабочих.

5.4.1. Возвращение рабочих

Вы можете забрать рабочих, которых до этого разместили на часах или на календаре.

Важно. Лучше забирать рабочих только с часов. Забирая рабочих с календаря, вы рискуете получить меньше ПО в конце игры.



Верните 1 рабочего.



Верните 2 рабочих.



Верните указанное число рабочих.

5.4.2. Наём новых рабочих

Вы начинаете игру с определённым числом доступных рабочих. Впоследствии вы можете нанять новых и разместить их рядом с планшетом. Способы найма описываются в соответствующих разделах:

- Наём рабочих из области производства: см. раздел 8.6 «Улучшение» на стр. 11.
- Наём рабочих по картам мастерской: см. раздел 8.7 «Расширение мастерской» на стр. 12.
- Наём рабочих из области апостолов: см. раздел 10.1 «Размещение апостола» на стр. 14.

5.5. ШКАЛЫ МАСТЕРСТВА

В игре есть 3 шкалы мастерства: новаторства, искусства и усердия. Каждая шкала соответствует определённому навыку, который улучшается по мере продвижения вашего диска по шкале мастерства.



Совершенствование навыков и знаний — главная добродетель часовых дел мастера!

На **шкале новаторства (голубой)** указано, на сколько делений вы можете повернуть астрономический циферблат, не допуская дефектов. См. раздел 7.1 «Запуск часового механизма» на стр. 8.

На **шкале искусства (розовой)** указаны шаги, которые вы выполняете при пропуске хода, и уровень скульптора. См. разделы 7.2 «Пропуск хода» на стр. 9 и 8.9 «Приглашение скульптора» на стр. 13.



На **шкале усердия (жёлтой)** указано, на сколько делений вы можете переместить луну и художника на календаре. См. разделы 8.4 «Передвижение луны» и 8.5 «Перемещение художника» на стр. 11.

На иллюстрации обозначены уровни мастерства **Марии** и соответствующие им навыки.

5.6. УСТРОЙСТВО ЧАСОВ



1 Внешний циферблат напечатан на игровом поле. Он состоит из 12 делений.

2 Внутренний циферблат всегда движется против часовой стрелки. Он также состоит из 12 делений.

3 Астрономический циферблат всегда движется по часовой стрелке. Его стрелка указывает на действия, которые игрок выполнит в свой ход.

4 Диск луны движется по часовой стрелке по астрономическому циферблату. При перемещении этого диска вы можете получить ресурсы и исправить дефекты.

5.7. СКЛАД

Склад — это область, где хранятся скульптуры апостолов и ночуют помощники. На складе есть 2 ячейки: в верхней может быть только апостол, в нижней — либо апостол, либо помощник.

Вы можете перемещать апостола между ячейками на своём складе в любой момент игры.

Вы не можете сбросить апостола или помощника со склада.



6. ХОД ИГРЫ

Партия начинается с хода первого игрока. Затем игроки ходят по очереди по часовой стрелке до окончания партии.

7. ХОД ИГРОКА

В свой ход вы можете выбрать 1 из 2 вариантов:

- 1 Запустить часовый механизм.**
- 2 Пропустить ход.**

Что бы вы ни выбрали, вы можете в любой момент своего хода выполнить сколько угодно дополнительных действий. См. раздел 10 «Дополнительные действия» на стр. 14.

7.1. ЗАПУСК ЧАСОВОГО МЕХАНИЗМА

Чтобы выбрать этот вариант, необходим хотя бы 1 доступный рабочий.

Если вы запускаете часовый механизм, выполните следующие 4 шага:

1 Поверните астрономический циферблат. Он вращается по часовой стрелке и должен повернуться хотя бы на 1 деление. Максимальное число делений, на которое вы можете повернуть его, зависит от положения вашего диска мастерства на голубой шкале.

Вы можете допустить дефект, чтобы повернуть циферблат дальше. За каждое дополнительное деление, на которое вы поворачиваете циферблат, вы должны допустить по 1 дефекту.

2 Поверните внутренний циферблат. Внутренний циферблат вращается против часовой стрелки, и его можно не поворачивать. Допустите столько дефектов, на сколько делений вы хотите повернуть циферблат.

Важно. Внутренний и астрономический циферблаты вращаются независимо друг от друга.



③ Разместите 1 вашего доступного рабочего на делении внешнего циферблата, на которое указывает стрелка. Если там уже есть рабочий другого игрока, верните его владельцу. Если на делении уже находится ваш рабочий, неставляйте нового (но вам всё равно необходимо иметь 1 доступного рабочего в начале хода, чтобы запустить часовой механизм).

④ Выполните действия с делений, на которые указывает стрелка. Можете сначала выполнить действия с деления на внешнем циферблате, а затем на внутреннем или наоборот, однако вы должны закончить все действия с одного деления, прежде чем переходить к другому.



Мария хочет выполнить действие строительства (символ молота). Её диск на голубой шкале мастерства ① позволяет ей повернуть циферблат лишь на 1 деление. Чтобы добраться до нужного деления, ей придётся допустить 2 дефекта ②. Кроме того, она решает допустить ещё 1, чтобы повернуть внутренний циферблат на 1 деление ③. На делении внешнего циферблата, на которое указывает стрелка, уже есть рабочий. **Мария** возвращает его **Кириллу**, помещает на деление своего рабочего и решает сначала выполнить действие на внутреннем циферблате, а потом на внешнем ④.

7.2. ПРОПУСК ХОДА

Вместо запуска часового механизма вы можете пропустить ход. Обычно это нужно, чтобы вернуть рабочих, но при желании вы можете пропустить ход, даже если у вас ещё остались доступные рабочие.

Если вы пропускаете ход, выполните следующие 3 шага:

- ① Верните себе столько ваших рабочих, сколько указано на розовой шкале мастерства слева от вашего диска, или меньше. См. раздел 5.4.1 «Возвращение рабочих» на стр. 7.
- ② Передвиньте диск луны. См. раздел 8.4 «Передвижение луны» на стр. 11.
- ③ Переместите фигурку петуха на 1 деление вправо на общей шкале петуха.

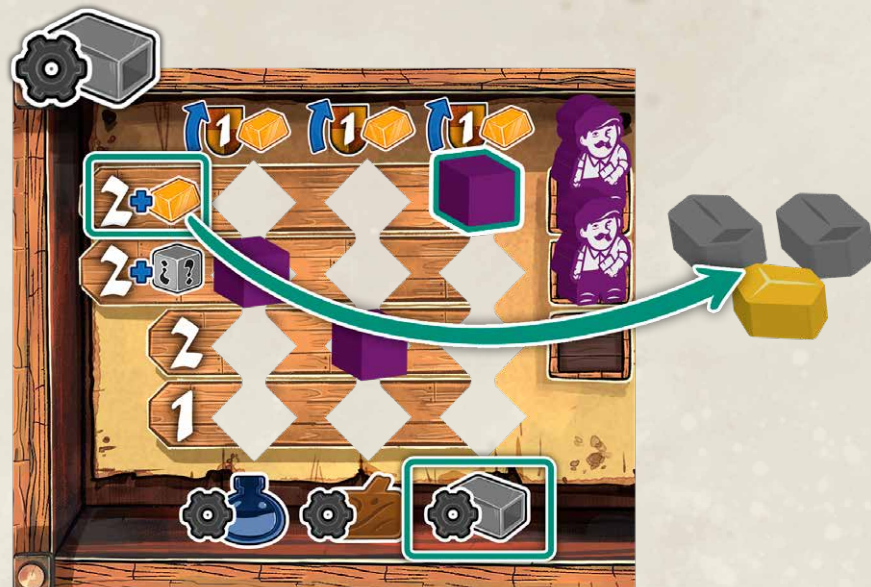
8. ДЕЙСТВИЯ

Ниже перечислены все возможные действия, которые есть в игре. Вы не обязаны выполнять все действия с делений, на которые указывает стрелка, — пропускайте любое действие, которое вы не хотите или не можете выполнить.

8.1. ПРОИЗВОДСТВО РЕСУРСОВ



Получите столько ресурсов, сколько указано на вашей шкале производства ресурса этого типа.



Артём хочет совершить действие производства железа. Его куб находится на последнем делении соответствующей шкалы, поэтому он получает 2 железа и 1 золото.



Этот символ указывает, что вы получите 1 любой базовый ресурс.



Этот символ указывает, что вы произведёте ресурсы любого базового типа.

8.2. ОТТАЧИВАНИЕ МАСТЕРСТВА



Переместите ваш диск на соответствующей шкале мастерства на 1 деление вверх.



Переместите ваш диск на любой шкале мастерства на 1 деление вверх.



Потратьте 1 монету, чтобы переместить ваш диск на любой шкале мастерства на 1 деление вверх.

Если диск уже находится на последнем делении и вы должны переместить его выше, получите 1 ПО.



8.2.1. Награды шкал мастерства

Когда ваш диск достигает соответствующего деления на шкале мастерства, вы получаете награду.



Грамота с красной печатью. Возьмите 1 из раскрытых жетонов грамот, затем выложите на его место новый. В свой ход вы можете использовать грамоты для выполнения дополнительных действий.

См. раздел 10.3 «Использование грамоты» на стр. 15. Грамота остаётся у вас независимо от того, использовали вы её или нет.



Королевская грамота с синей печатью. Немедленно получите указанное количество ПО столько раз, сколько вы выполняете условие, но не больше 10 ПО. Грамота остаётся у вас. Ни один другой игрок уже не сможет получить за неё ПО. Все условия королевских грамот перечислены в разделе 15.13 «Королевские грамоты» на стр. 22.

См. раздел 10.3 «Использование грамоты» на стр. 15. Грамота остаётся у вас независимо от того, использовали вы её или нет.



Луна. Передвинуть диск луны. См. раздел 8.4 «Передвижение луны» на стр. 11.



Помощник. Возьмите 1 помощника из любой стопки и поместите на свой склад. В свой ход вы можете использовать помощников для выполнения дополнительных действий. См. раздел 10.4 «Размещение помощника» на стр. 15. Вы не можете получить нового помощника, если на складе нет свободной ячейки. **Нельзя иметь 2 помощников одного типа.**



Уровень скульптора. Это число означает, какой уровень имеет ваш скульптор при выполнении действий. См. раздел 8.9 «Приглашение скульптора» на стр. 13.

8.3. ПОЛУЧЕНИЕ АПОСТОЛА



Мы украсим часы процессией апостолов: каждый час над Орлоем будет раздаваться пение петуха и в окошках одна за другой будут появляться фигуры апостолов.



Возьмите из вашего набора тайл 1 из 2 апостолов, изображённых на нижних делениях шестерней апостолов. **Затем поверните обе шестерни на 1 деление**, чтобы открыть следующую пару апостолов. Направление движения каждой шестерни указано стрелками в центре.

Вы не можете получить нового апостола, если на складе нет свободной ячейки.

При желании вы можете повернуть шестерни перед тем, как получить апостола. **Допустите столько дефектов, на сколько делений вы хотите повернуть шестерни.**



Мария хочет получить апостола с номером 9 (Иоанна). Для этого она допускает 1 дефект и поворачивает шестерни на 1 деление. Иоанн теперь расположен внизу, и **Мария** может получить его. Для этого она берёт тайл апостола с номером 9 из своего набора и помещает на склад ②, а затем поворачивает шестерни ещё на 1 деление ③.

Каждый раз, когда красный зубец шестерни совпадает с красной стрелкой, передвигайте петуха на 1 деление вправо на общей шкале петуха. Достигнув последнего деления, петух начинает петь. См. раздел 9 «Пение петуха» на стр. 13.

После поворота шестерней один из красных зубцов совпадает с красной стрелкой ①. Передвиньте петуха на 1 деление на общей шкале ②.



8.4. ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ЛУНЫ



Луна движется по астрономическому **циферблату по часовой стрелке**. Передвиньте диск луны на столько делений, сколько указывает ваш диск мастерства на жёлтой шкале. Получите награды со всех пройденных делений, включая последнее.

Диск мастерства **Артёма** находится на IV уровне жёлтой шкалы ①. Выполняя это действие, он передвигает луну на 6 делений по часовой стрелке ② и получает 1 древесину, 1 краску и 1 железо, а также исправляет 3 дефекта.

Вам может встретиться символ луны с модификатором. Он означает, что вы можете дополнительно передвинуть луну на указанное число делений.



Этот символ означает, что вы можете добавить 2 к числу делений, которое указано на шкале мастерства.

8.5. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ХУДОЖНИКА



Художник перемещается вокруг календаря **по часовой стрелке**. Переместите художника на желаемое число ячеек, но не больше, чем указывает ваш диск мастерства на жёлтой шкале. **Вы обязаны переместить художника хотя бы на 1 ячейку**. Затем выберите и получите 1 из 2 наград на календаре: либо с деления слева, либо с деления справа от фигурки художника.



Диск мастерства **Кирилла** находится на III уровне жёлтой шкалы ①, следовательно, он может переместить художника на 5 ячеек или меньше. **Кирилл** перемещает его на 2 ячейки ② и выбирает награду справа: 1 золото и 1 монета.

8.6. УЛУЧШЕНИЕ



Переместите 1 из ваших **кубов производства** или ваш **куб молота** на 1 деление вверх.

Улучшения шкал производства позволяют нанимать новых рабочих. Вы получите рабочего из области производства после того, как все 3 куба достигнут уровня, на котором он находится. Возьмите этого рабочего и поместите рядом с планшетом — он становится доступным.



Артём выполняет улучшение и перемещает куб производства на шкале древесины на 1 деление вверх. Теперь все его кубы достигли нужного уровня (2 куба даже находятся на уровне выше), и **Артём** получает первого рабочего из области производства.

Если куб уже находится на последнем делении и вы выполняете улучшение этой шкалы, получите 1 ПО и 1 золото.



8.7. РАСШИРЕНИЕ МАСТЕРСКОЙ



Чтобы расширить свою мастерскую, выполните следующие шаги:

① Выберите карту мастерской и потратьте указанное количество ресурсов. В стоимость всегда входит 1 краска, а также другие ресурсы — их тип указан на карте, а количество напечатано на поле.



Средняя карта мастерской обойдётся игроку в 2 древесины и 1 краску.

② Если над купленной картой есть ваш рабочий, получите его и поместите рядом с планшетом — он становится доступным. Если там нет рабочего, значит, вы уже приобрели карту из этой ячейки и не получаете рабочего.

③ Получите награду, указанную в верхней части приобретённой карты мастерской.

④ Поместите карту рядом со своим планшетом слева или справа от карт мастерской, которые у вас уже есть.

⑤ Если на стыке 2 карт сложился символ строительства или получения апостола, немедленно выполните это действие.

⑥ При необходимости сдвиньте карты мастерской на игровом поле вправо так, чтобы освободить крайнюю левую ячейку, и выложите в неё новую карту мастерской из колоды.



Кирилл выбирает среднюю карту мастерской и оплачивает её стоимость: 2 железа и 1 краску ①. За это он получает своего рабочего ② и награду, указанную в верхней части карты: действие улучшения ③. Разместив купленную карту слева от уже имеющейся, он собирает символ апостола и тут же выполняет действие получения апостола ④. Наконец он сдвигает карту из крайней левой ячейки вправо и выкладывает на её место новую карту мастерской ⑤.



Чтобы выполнить действие в центре карты, на неё необходимо поместить помощника. См. раздел 10.4 «Размещение помощника» на стр. 15.



8.8. СТРОИТЕЛЬСТВО



Для выполнения этого действия необходим хотя бы 1 доступный рабочий. В игре есть 2 области строительства: для медальонов месяцев и для медальонов зодиака. Действие строительства выполняется в них одинаково. На поле есть памятка, где обозначены этапы этого действия.



① Перемещайте диск молота по синим стрелкам, пока он не окажется в углу ячейки с медальоном, который вы хотите построить. Максимальное число делений, на которое может переместиться диск молота, определяется положением вашего куба на карте молота. Для перемещения на каждое дополнительное деление требуется допустить дефект. **Необязательно перемещать диск, чтобы выполнить строительство.**

② Потратьте ресурсы, указанные на поле в том же ряду и столбце, где расположен медальон, который вы хотите построить. Получите по 2 ПО за каждый потраченный ресурс.

③ Положите построенный медальон в соответствующую ячейку календаря стороной с иллюстрацией вверх. **Поместите на него своего доступного рабочего** и получите по 2 ПО за каждый медальон (включая этот) в этой группе медальонов с вашими рабочими. **Группой считаются все медальоны с вашими рабочими, расположенные на соседних друг с другом ячейках.**

Важно. Одиночный медальон, не соседний с другими, считается группой из 1 медальона.

Важно. Медальоны месяцев и зодиака являются соседними по отношению друг к другу. Например, медальон XII месяца считается соседним с 3 медальонами: I месяца, XI месяца и козерога.



④ Получите награды, указанные на делении календаря, в котором был построен медальон.

⑤ Получите награду молота, которая определяется положением куба на вашей карте молота. См. раздел 15.14 «Молоты» на стр. 22–23.

① **Артём** хочет построить медальон VI месяца. Для этого ему нужно переместить диск молота на 1 деление. Допускать дефект для этого не требуется: согласно его шкале молота, он может переместить диск на 2 деления.

② Для строительства необходимо потратить ресурсы, указанные в соответствующем ряду и столбце. **Артём** тратит 1 золото, 1 древесину и 1 железо. За это он получает 6 ПО (по 2 за каждый ресурс).

③ Теперь он кладёт медальон VI месяца в ячейку VI на календаре иллюстрацией вверх и помещает на него рабочего. Этот медальон входит в группу с другими медальонами с его рабочими, так что **Артём** получает ещё 8 ПО (по 2 за каждый медальон в группе).

④ Он получает награду с соответствующего деления календаря: 1 монету и 1 золото.

⑤ Затем он получает награду с карты молота с деления, где расположен его куб: ещё 1 монету.



8.9. ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ СТРОИТЕЛЬСТВА

Построив последний медальон календаря, игрок переворачивает центральный медальон календаря. Теперь, выполняя действие строительства, можете потратить 1 золото, 1 древесину, 1 краску и 1 железо, чтобы получить 8 ПО. Размещать на центральном медальоне календаря рабочих нельзя. Вы не получаете ПО за группу медальонов и награды календаря, но получаете награду молота.



8.10. ПРИГЛАШЕНИЕ СКУЛЬПТОРА



Орлой украшен 8 аллегорическими скульптурами. У астрономического циферблата расположены 4 фигуры: Смерти, Тщеславия, Скупости и Турка. Смерть каждый час звонит в колокольчик и переворачивает песочные часы, символизируя неумолимый ход времени. А у календарного циферблата располагаются скульптуры Философа, Архангела Михаила, Астронома и Летописца.



Поместите своего скульптора в 1 из 4 ячеек скульптора на игровом поле. Если там уже находится скульптор другого игрока, верните его владельцу. Если ваш скульптор уже находится на поле, вы должны переместить его в другую ячейку для совершения действия.



Уровень вашего скульптора определяется символом, которого достиг ваш диск на розовой шкале мастерства.

Выполните 1 из 3 вариантов действий, указанных под ячейкой с вашим скульптором, который соответствует уровню вашего скульптора.

Для некоторых действий необходимо допустить дефект. Вы не можете выполнить эти действия, если не можете допустить дефект.

Подробности см. в разделе 15.6 «Действия скульптора» на стр. 21.



На иллюстрации справа обозначены деления шкалы мастерства, соответствующие разным уровням скульптора. Уровень скульптора **Артёма** равен 1, **Кирилла** и **Марии** — 2.



- ① **Кирилл** решает пригласить скульптора и помещает его в ячейку желаемого действия.
- ② Скульптор, находившийся в ячейке до этого, возвращается **Артёму**.
- ③ Диск мастерства указывает, что уровень скульптора равен 2. **Кирилл** допускает дефект и получает 1 золото и 2 монеты.



9. ПЕНИЕ ПЕТУХА

Каждый час после окончания процессии апостолов петух хлопает крыльями и поёт, возвещая новый час.



Петух поёт, когда его фигурка оказывается на последнем делении общей шкалы петуха. Игрок, в чей ход это произошло, помещает петуха на свой планшет в качестве напоминания, после чего продолжает свой ход. После окончания хода необходимо выполнить шаги, описанные ниже. До конца хода игрока игнорируйте эффекты, предписывающие переместить петуха.

① Все игроки исправляют столько дефектов, сколько указано на их личной шкале петуха. Если вы могли бы исправить больше дефектов, чем у вас есть, получите по 1 ПО за каждое излишнее исправление.

② Все игроки теряют столько ПО, сколько дефектов у них осталось после выполнения предыдущего шага.

③ Текущий раунд кончается. Переместите маркер раунда на 1 деление вправо и верните петуха обратно на общую шкалу петуха на деление с тем же числом, что и в ячейке с маркером раунда. Затем игра возобновляется.

Петух всегда продвигается вправо по общей шкале петуха и только в 2 случаях:

① При повороте шестерни апостола красный зубец совпадает с красной стрелкой. Переместите петуха на 1 деление. См. раздел 8.3 «Получение апостола» на стр. 10.

② Игрок пропускает ход. Переместите петуха на 1 деление. См. раздел 7.2 «Пропуск хода» на стр. 9.



Во время хода **Артёма** петух достиг последнего деления шкалы. **Артём** забирает его фигурку в качестве напоминания ①. В конце его хода раздаётся пение петуха.

② **Артём** исправляет 2 дефекта, как указано на его личной шкале петуха. То же самое делают остальные игроки. **Кирилл** может исправить до 4 дефектов, но у него есть только 2, так что в дополнение он получает 2 ПО.

③ **Артём** теряет 2 ПО (по 1 за каждый оставшийся дефект). **Кирилл** не теряет ПО.

④ Маркер раунда перемещается на 1 деление вправо. **Артём** возвращает петуха на общую шкалу петуха, на деление с числом, соответствующим новому положению маркера раунда.

10. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Эти действия можно выполнять сколько угодно раз в любой момент вашего хода, **даже если вы решили пропустить ход**.

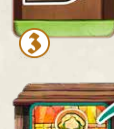
10.1. РАЗМЕЩЕНИЕ АПОСТОЛА



Вы можете разместить тайл апостола со своего склада на своём планшете.

Апостола можно разместить только в свободную ячейку совпадающего с ним цвета. Чтобы сделать это, заплатите стоимость, указанную слева от ряда с выбранной ячейкой, поместите в неё тайл и получите указанную в ней награду.

Типы наград:



① Получите 1 монету.

② Сделайте улучшение. См. раздел 8.6 «Улучшение» на стр. 11.

③ Верните 2 рабочих. См. раздел 5.4.1 «Возвращение рабочих» на стр. 7.

④ Получите рабочего из этой ячейки и поместите рядом со своим планшетом — он становится доступным.



Артём тратит 1 древесину, чтобы разместить тайл апостола в красной ячейке, и получает указанную в ней награду — действие улучшения.

10.1.1. Награды за заполнение ряда или столбца в области апостолов

Заполнив любой ряд или столбец в области апостолов, вы тут же получаете награду.

① Заполнив **столбец**, возьмите помощника или передвиньте луну.

② Заполнив **ряд**, произведите любой базовый ресурс и получите 7 ПО.



Луна. Передвиньте диск луны. См. раздел 8.4 «Передвижение луны» на стр. 11.

Помощник. Возьмите 1 помощника из любой стопки и поместите на свой склад. В свой ход вы можете использовать помощников для выполнения дополнительных действий. См. раздел 10.4 «Размещение помощника» на следующей странице. Вы не можете получить нового помощника, если на складе нет свободной ячейки. **Нельзя иметь 2 помощников одного типа.**



10.2. ОБМЕН НА РЕСУРСЫ



Обменяйте 1 монету или 1 золото на 1 любой базовый ресурс.

10.3. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГРАМОТЫ



Переверните имеющуюся у вас грамоту, чтобы получить указанную награду. Использованная грамота остаётся у вас. См. раздел 15.15 «Грамоты» на стр. 23.

10.4. РАЗМЕЩЕНИЕ ПОМОЩНИКА



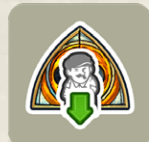
Потратьте ресурсы, указанные внизу вашей карты мастерской, чтобы поместить на неё помощника с вашего склада. На каждой карте можно разместить только 1 помощника. Затем **получите награду, указанную в центре карты**. Все награды описаны в разделе 15.16 на стр. 23.

В конце игры помощники приносят дополнительные ПО. Условия получения ПО перечислены в разделе 15.8 «Помощники» на стр. 22.



Кирилл тратит 1 железо и размещает помощника со своего склада на карте мастерской. Он получает награду, указанную на карте (тайл апостола). В конце игры помощник принесёт ему 6 ПО.

10.5. ДОСТИЖЕНИЕ ЦЕЛИ



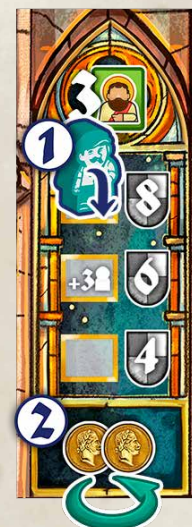
Для выполнения этого действия необходим хотя бы 1 доступный рабочий. На каждом из 3 малых витражей на поле обозначена цель. Выполнив условия цели, вы можете поместить доступного рабочего в верхнюю свободную ячейку под целью и достичь её.

Если вы достигли цели первым, получите награду, указанную на жетоне награды под ячейками, а затем переверните этот жетон. Другие игроки уже не получают награду, достигнув этой цели. Каждый игрок может достичь каждой цели только 1 раз. Каждой цели соответствуют 3 ячейки для рабочих. В конце партии игроки, выставившие рабочих, получают 8 ПО, 6 ПО или 4 ПО за каждую ячейку со своим рабочим.

При игре вдвоём или в одиночку игрок, достигший цели вторым, должен поместить рабочего в третью ячейку, а не во вторую.

Все цели перечислены в разделе 15.11 «Малые витражи» на стр. 22.

Мария размещает 3-й зелёный тайл апостола в своей области апостолов и, поскольку у неё есть доступный рабочий, она может выполнить дополнительное действие достижения цели. Так как Мария достигает этой цели первой, она размещает рабочего в верхней ячейке ①. За это она получает награду с жетона ниже (2 монеты) и переворачивает его ②. Другие игроки уже не смогут получить эту награду. В конце игры она получит за этого рабочего 8 ПО.



10.6. ОБМЕН РЕСУРСОВ НА ЗОЛОТО



Вы можете обменивать 3 базовых ресурса одного типа на 1 золото.



11. КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после окончания раунда, в котором либо был построен последний медальон календаря, либо в четвёртый раз прозвучало пение петуха.

В любом случае игроки продолжают совершать ходы, пока вновь не наступит очередь первого игрока. Другими словами, за партию все игроки должны сделать равное число ходов. После этого подсчитайте итоговые ПО. Побеждает игрок, набравший больше всех ПО.

В случае ничьей побеждает игрок, разместивший больше тайлов апостолов в своей области апостолов. Если ничья сохраняется, игроки делят первое место.

12. ПОДСЧЁТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

На игровом поле есть памятка, на которой обозначены этапы подсчёта ПО.

12.1. БОЛЬШИЕ ВИТРАЖИ



ПО за каждый большой витраж подсчитываются отдельно.

Для получения ПО за каждый витраж необходимо, чтобы ваш диск на соответствующей шкале мастерства находился выше линии кирпичной кладки.



На каждом витраже есть следующие символы:



1 Условие. Каждое выполнение этого условия приносит вам ПО. Число ПО зависит от положения вашего диска мастерства на шкале. Все условия перечислены в разделе 15.12 «Большие витражи» на стр. 22.

2 Первый множитель. Игрок, чей диск мастерства находится выше остальных на шкале и выше кирпичной кладки, получает большее количество ПО за каждое выполнение условия. В случае ничьей несколько игроков могут использовать этот множитель.

3 Второй множитель. Все остальные игроки, чьи диски находятся выше кирпичной кладки, получают меньшее количество ПО за каждое выполнение условия.

В этом примере **Кирилл** и **Артём** получают по 2 ПО за каждый тайл апостола в области апостолов. Диск **Ирины** находится выше кирпичной кладки, но ниже дисков **Кирилла** и **Артёма**, поэтому она получает по 1 ПО за тайл апостола. **Мария**, чей диск находится ниже кирпичной кладки, не получает ПО.



12.2. ЗОЛОТО



Обменяйте все оставшиеся у вас ресурсы на золото. 3 ресурса одного типа можно обменять на 1 золото. Монеты можно использовать вместо любого ресурса.

Затем получите 1 ПО за каждое золото.

12.3. ДЕФЕКТЫ



Потеряйте 1 ПО за каждый оставшийся у вас дефект.

12.4. ПОМОЩНИКИ



Получите ПО за каждого помощника на ваших картах мастерской. Подробности см. в разделе 15.8 «Помощники» на стр. 22.

12.5. МАЛЫЕ ВИТРАЖИ



Каждый игрок получает ПО за рабочих, размещённых в ячейках под малыми витражами: 8 ПО за рабочего в верхней ячейке, 6 ПО за рабочего в средней и 4 ПО за рабочего в нижней.



13. ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

В одиночном режиме вы будете играть против Йозефа Манеса — художника, расписавшего календарь Орлея.

13.1. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ В ОДИНОЧНОМ РЕЖИМЕ

Подготовьтесь к игре по обычным правилам, но с учётом следующих изменений:

1 Вместо этапа 3 подготовки поля выполните следующее.

Возьмите вершину Орлея для одиночной игры (с символом ) и присоедините её к процессии апостолов. Поместите маркер раунда на деление 4. Поместите фигурку петуха на деление 4 общей шкалы петуха. После каждого пения петух возвращается на это деление. Маркер раунда не перемещается.

2 Прежде чем перемешать и разместить на поле большие и малые витражи, а также королевские грамоты, уберите те из них, которые изображены ниже.



③ Вместо этапов 10 и 11 подготовки поля выполните следующие шаги:

- ① Перемешайте карты действий для одиночной игры и раскройте 6 из них.
- ② Разместите на календаре медальоны месяцев и зодиака, изображённые на картах, иллюстрацией вверх. Затем разместите недоступные медальоны месяцев и зодиака в соответствующих ячейках в областях строительства.
- ③ Оставшиеся медальоны поместите в соответствующие ячейки областей строительства стороной с номером вверх.
- ④ В одиночной игре вы разделите свой набор апостолов с Йозефом Манесом. Отложите тайлы апостолов, изображённые на раскрытых картах, — они будут недоступны для Йозефа Манеса в этой игре.
- ⑤ Уберите 6 раскрытых карт в коробку. В игре будут использоваться только оставшиеся 12 карт.



④ Вместо этапа 4 подготовки игрока выполните следующее.

Поместите 1 куб на первое деление шкалы кузницы. **Поместите по 1 кубу на второе деление каждой шкалы производства вместо первого.** В начале одиночной игры у вас 6 доступных рабочих.

⑤ На этапе 5.2 поставьте рабочих только в 2 верхние ячейки области производства вашего планшета.

Остальные этапы подготовки поля и игроков выполняются без изменений.

13.2. ПОДГОТОВКА ЙОЗЕФА МАНЕСА

Некоторые компоненты Йозефа Манеса помечены символом , который обозначает сложный уровень. См. раздел 13.11 «Уровни сложности одиночной игры» на стр. 20.

- ① Поместите в игровую область Йозефа Манеса тайл выполненных условий, а справа от него — тайл целей шкалы мастерства, как показано на иллюстрации.
- ② Поместите в правой части игровой области Йозефа Манеса карту подсчёта ПО в конце игры.
- ③ Перемешайте 3 тайла мастерства Йозефа Манеса и разместите их в случайном порядке в области, указанной на иллюстрации.
- ④ Перемешайте 3 тайла шкал мастерства и разместите их стороной с песочными часами вниз в случайном порядке в области, указанной на иллюстрации.
- ⑤ Перемешайте 3 тайла действий в конце раунда и разместите их стороной с песочными часами вниз в случайном порядке в области, указанной на иллюстрации.
- ⑥ Перемешайте 5 тайлов подсчёта ПО Йозефа Манеса, случайным образом выберите 3 и разместите их стороной с 0 вниз в случайном порядке в области, указанной на иллюстрации. Оставшиеся уберите в коробку.
- ⑦ Положите колоду из 12 оставшихся карт действий лицом вверх, как показано на иллюстрации.
- ⑧ Перемешайте 3 карты подсчёта ПО за ход и положите их лицом вниз, как показано на иллюстрации.
- ⑨ Йозефу Манесу не нужен планшет игрока. Он не использует кузницу, склад, жетоны дефектов, кубы производства и куб молота. Возьмите 14 рабочих его цвета и поместите в его игровую область.
- ⑩ Поместите на первое деление каждой шкалы мастерства по 1 диску Йозефа Манеса, а на деление 10 шкалы очков — его маркер ПО.



11 Поместите верхнюю карту колоды действий в крайнюю слева свободную ячейку, как показано на иллюстрации ниже. Сделайте то же самое с верхней картой подсчёта ПО. **Повторяйте этот шаг после каждого хода Йозефа Манеса, выкладывая карту в следующую свободную ячейку. Если свободных ячеек не осталось, переходите к концу хода 3, 6 или 9, как описано в разделе 13.9 на стр. 19.**



13.3. ХОД ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Выполните свой ход по обычным правилам. Йозеф Манес всегда ходит вторым. После 3-го, 6-го и 9-го ходов Йозефа Манеса выполните шаги из раздела 13.9 на стр. 19. После 12 хода переходите к подсчёту ПО в конце игры.

13.4. ОСОБЕННОСТИ ХОДА ЙОЗЕФА МАНЕСА

Йозеф Манес не получает и не тратит ресурсы. Он не получает награды за расширение мастерской, строительство, выполнение целей и продвижение по шкалам мастерства **за исключением грамот и королевских грамот за достижение необходимых делений на шкалах мастерства**. Он не выполняет действия, на которые указывает стрелка астрономического циферблата, а следует указаниям на картах действий. Он никогда не допускает и не исправляет дефектов.

13.5. ХОД ЙОЗЕФА МАНЕСА

На всех картах действий указано следующее:

- 1 Число доступных рабочих, необходимых для выполнения действий карты.
- 2 Число поворотов астрономического и внутреннего циферблатов.
- 3 Первое действие Йозефа Манеса.
- 4 Награда за выполнение первого действия.
- 5 Второе действие Йозефа Манеса.
- 6 Награда за выполнение второго действия.



Йозеф Манес использует последнюю раскрытую карту следующим образом:

- 1 Если у него достаточно доступных рабочих для выполнения действий карты, переходите к шагу 2.
 - Если рабочих недостаточно, **он возвращает всех рабочих с часов и заканчивает ход**. В этом случае выполните этап 11 подготовки Йозефа Манеса и начните свой ход.
 - 2 Поверните циферблаты на число делений, указанное на карте, и поместите рабочего Йозефа Манеса на деление внешнего циферблата, на которое указывает стрелка астрономического циферблата. Если там уже находится ваш рабочий, верните его себе, а если рабочий Йозефа Манеса — оставьте его на месте, по обычным правилам.
 - 3 Выполните первое действие. Если сделали это, Йозеф Манес получает награду.
 - 4 Выполните второе действие. Если сделали это, Йозеф Манес получает награду.
- Затем выполните проверку действий, как описано в разделе 13.8 на стр. 19.

13.6. ДЕЙСТВИЯ ЙОЗЕФА МАНЕСА



- 1 **Строительство медальона месяца или зодиака.** Возьмите из области строительства медальон, указанный на карте, и положите на календарь стороной с номером вверх.



- 2 **Получение апостола.** Возьмите из общего набора тайл апостола, указанный на карте, и поместите в игровую область Йозефа Манеса. Если сделали это, поверните шестерни на 1 деление.



13.7. НАГРАДЫ ЙОЗЕФА МАНЕСА



Продвижение по шкале мастерства. Переместите его диск на 2 деления вверх по соответствующей шкале мастерства.

Если диск Йозефа Манеса достиг деления с грамотой, возьмите 1 из грамот, лежащих лицом вниз, и поместите в его игровую область. Вы можете посмотреть лицевую сторону взятой грамоты.

Если диск Йозефа Манеса достиг деления с **королевской грамотой**, он немедленно получает за неё ПО. Поместите грамоту в его игровую область.

Если диск Йозефа Манеса уже находится на последнем делении, он получает 1 ПО за каждое деление, на которое мог бы переместиться.

Йозеф Манес не берёт помощников и не передвигает луну в качестве награды при продвижении по шкалам мастерства.



Карта мастерской. Возьмите 1 из карт мастерской на поле (крайнюю слева или крайнюю справа, как показывает стрелка). Поместите её в игровую область Йозефа Манеса. Сдвиньте карты мастерской и раскройте новую карту по обычным правилам.

Помощник. Возьмите 1 из помощников (крайнего слева или крайнего справа, как показывает стрелка), и поместите его в игровую область Йозефа Манеса.

Перемещение художника. Переместите художника на указанное число делений по часовой стрелке.

13.8. ПРОВЕРКА ДЕЙСТВИЙ ЙОЗЕФА МАНЕСА

Если Йозеф Манес не смог совершить хотя бы одно действие с карты, переверните все построенные им в этот ход медальоны, выполните этап 11 его подготовки и начните свой ход.

Если же Йозеф Манес совершил оба действия с карты, выполните следующие шаги:

① Переместите соответствующий диск мастерства Йозефа Манеса, как указано на тайлах выполненных условий и мастерства под использованной в этом ходу картой действий (на 2 деления на лёгком уровне, на 3 на среднем и сложном).

② Переверните медальоны, построенные в этот ход, поместите на каждый из них по рабочему и начислите Йозефу Манесу по 2 ПО за каждый медальон в группе по обычным правилам. См. этап 3 в разделе 8.8 «Строительство» на стр. 12. Йозеф Манес может разместить рабочих на календаре только таким способом.

Если на карте действий указаны 2 действия строительства, сначала переверните медальоны и подсчитайте ПО за первое действие, потом — за второе.

③ Начислите Йозефу Манесу ПО и передвиньте петуха, как указано на карте подсчёта ПО за ход под использованной в этом ходу картой действий. Если петух достигает последнего деления шкалы, он поёт после хода Йозефа Манеса. До конца его хода игнорируйте эффекты, предписывающие переместить петуха снова.

Затем выполните этап 11 подготовки Йозефа Манеса и начните свой ход.



Йозеф Манес успешно выполняет оба действия на карте и переходит к проверке действий:

- ① Он продвигается на 2 деления по голубой шкале мастерства.
- ② Он переворачивает медальоны календаря, построенные в этом ходу, и сначала помещает рабочего на первый медальон **2.1** и получает за него 4 ПО, а затем помещает рабочего на второй медальон **2.2** и получает за него 2 ПО.
- ③ Он получает 6 ПО за карту подсчёта ПО и перемещает золотого петуха на 1 деление.

13.9. КОНЕЦ ХОДОВ 3, 6 И 9

В конце 3-го, 6-го и 9-го хода Йозефа Манеса выполните следующие шаги:

① Как указано на крайнем левом неперевернутом тайле действий в конце раунда, поместите рабочего Йозефа Манеса в верхнюю ячейку под соответствующим малым витражом независимо от того, достиг он указанной цели или нет (он не получает награду и переворачивает этот жетон). Если верхняя ячейка уже занята вашим рабочим, поместите рабочего Йозефа Манеса в нижнюю ячейку. Если у него нет доступных рабочих, сначала верните всех его рабочих с часов.

Важно. Число на тайле действий в конце раунда обозначает витраж, под который следует поместить рабочего. 1 — это крайний левый витраж и так далее.

② Передвиньте петуха на 1 деление. Он поёт, если достиг конца шкалы.

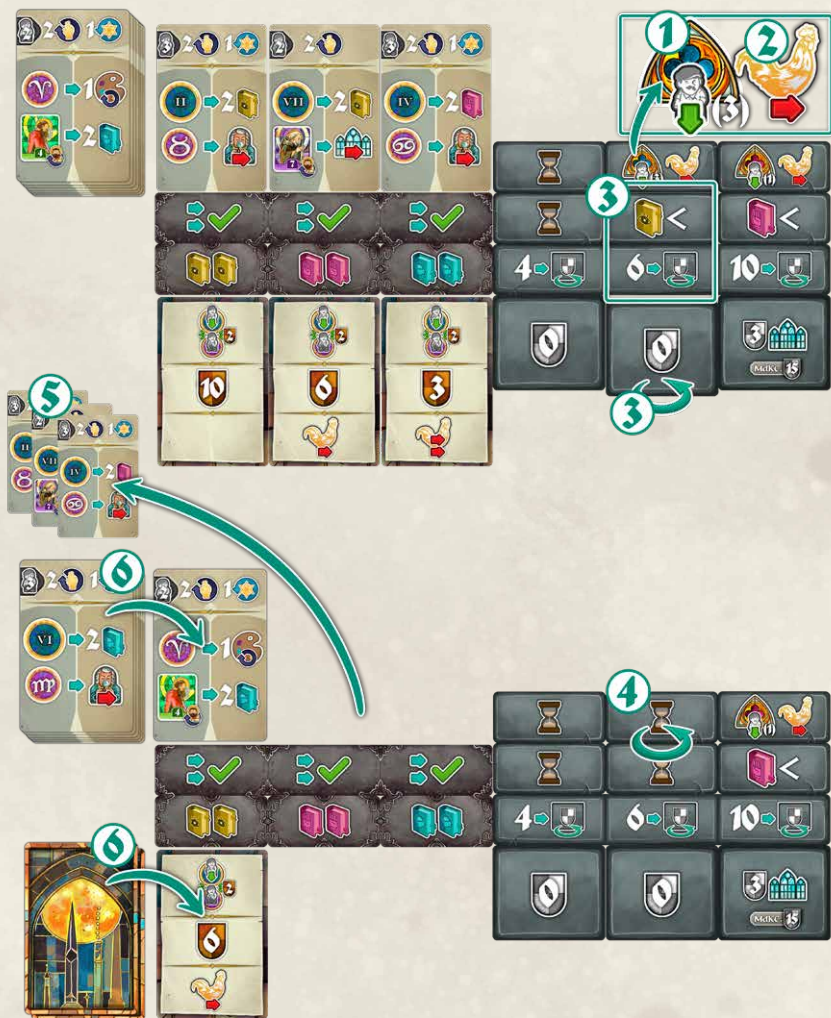
③ Проверьте положение диска мастерства Йозефа Манеса на шкале, указанной на крайнем левом неперевернутом тайле шкалы мастерства. Если диск находится ниже, чем указано на тайле целей шкалы мастерства, переверните тайл подсчёта ПО, лежащий ниже, стороной с 0 вверх. Если диск находится на указанном делении или выше, не переворачивайте тайл.

Важно. Самое нижнее деление шкалы мастерства считается нулевым.

④ Переверните использованные тайлы шкал мастерства и действий в конце раунда на сторону с песочными часами.

⑤ Сбросьте 3 раскрытые карты действий, а карты подсчёта ПО за ход перемешайте и выложите на прежнее место. Затем верните в запас 3 раскрытые грамоты с красной печатью с поля и раскройте вместо них новые.

⑥ Выполните этап 11 подготовки Йозефа Манеса и начните свой ход.



Заканчивается 6-й ход Йозефа Манеса:

- ① **Йозеф Манес** размещает рабочего в верхней ячейке под 3-м малым витражом (крайним справа).
- ② Он перемещает петуха на 1 деление вправо.
- ③ Его диск мастерства не достиг 6-го деления на жёлтой шкале, так что он переворачивает тайл подсчёта ПО стороной с 0 вверх.
- ④ Он переворачивает тайлы шкалы мастерства и действий в конце раунда на сторону с песочными часами.
- ⑤ Он сбрасывает раскрытые карты действий и перемешивает карты подсчёта ПО за ход и кладёт колоду на прежнее место. Затем он сбрасывает 3 раскрытые грамоты с красной печатью с поля и выкладывает на их место новые.
- ⑥ Перед началом своего хода он раскрывает новую карту действий и карту подсчёта ПО за ход, согласно этапу 11 подготовки **Йозефа Манеса**.

13.10. ОКОНЧАНИЕ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Одиночная игра заканчивается сразу же после 12-го хода Йозефа Манеса, независимо от завершения медальонов на календаре. Подсчитайте свои ПО по обычным правилам.

Чтобы подсчитать ПО Йозефа Манеса, выполните шаги на карте подсчёта ПО в конце игры:



Йозеф Манес может получить до 15 ПО за каждый тайл подсчёта ПО. На каждом из них указана определённая цель и ПО за каждое её выполнение. Все тайлы подсчёта ПО Йозефа Манеса перечислены в разделе 15.17 на стр. 23.

Для победы вам необходимо набрать больше ПО, чем Йозеф Манес. В случае ничьей побеждает он.

13.11. УРОВНИ СЛОЖНОСТИ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Многие компоненты одиночной игры помечены символом . Эти компоненты относятся к сложному уровню. Уровень игры можно настроить, добавляя и убирая компоненты с этим символом.

ЛЁГКИЙ УРОВЕНЬ: не используйте компоненты с символом .

СРЕДНИЙ УРОВЕНЬ, ВАРИАНТ 1: переверните тайлы мастерства и тайл целей шкалы мастерства стороной с символом вверх.

СРЕДНИЙ УРОВЕНЬ, ВАРИАНТ 2: вместо обычных карт подсчёта ПО за ход используйте карты с символом . Переверните карту подсчёта ПО в конце игры стороной с символом вверх.

СЛОЖНЫЙ УРОВЕНЬ: примените правила обоих вариантов среднего уровня.



14. СОВЕТЫ ИГРОКАМ

«Орлой» — непростая игра, и поначалу вам может быть трудно в ней сориентироваться. Вот что мы советуем:

- ① Не стремитесь продвинуться как можно дальше по всем 3 шкалам мастерства. Лучше сосредоточиться на 2 из них. Подойдёт любая пара, но некоторые сочетания будут эффективнее в зависимости от используемых в партии больших и малых витражей.
- ② Не забывайте про малые витражи. Выполнив их цели раньше всех, вы получите дополнительные награды и ПО.
- ③ Старайтесь не использовать все ваши жетоны дефектов. При необходимости исправляйте дефекты с помощью луны. Иногда лучше пропустить ход и исправить дефект, чем совершать другие действия.
- ④ Выбирайте деление календаря с наградой, которую вы хотите получить, до начала строительства. Убедитесь также, что у вас есть все необходимые ресурсы.
- ⑤ Поначалу попробуйте просто получать удовольствие и не стремитесь выиграть во что бы то ни стало. Вскоре вы начнёте лучше понимать, как устроена игра, и выработаете оптимальную стратегию.

15. ПРИЛОЖЕНИЕ: УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

15.1. РЕСУРСЫ



Получите 1 краску, древесину или железо на ваш выбор.



Потратьте 1 краску, древесину или железо на ваш выбор.



Произведите ресурсы любого базового типа.



Произведите ресурсы указанного типа.



Получите указанный ресурс.



Потратьте указанный ресурс.

15.2. ДЕЛЕНИЯ ВНЕШНЕГО ЦИФЕРБЛАТА



Получите 1 монету и 1 тайл апостола. См. раздел 8.3 на стр. 10.



Передвиньте луну или переместите художника. См. разделы 8.4 и 8.5 на стр. 11.



Получите 1 монету и выполните улучшение. См. раздел 8.6 на стр. 11.



Расширьте мастерскую. См. раздел 8.7 на стр. 12.



Выполните строительство. См. раздел 8.8 на стр. 12.



Используйте скульптора. См. раздел 8.9 на стр. 13.

15.3. ДЕЛЕНИЯ ВНУТРЕННЕГО ЦИФЕРБЛАТА



Потратьте 1 монету, чтобы переместить ваш диск мастерства на 1 деление на любой шкале. Переместите ваш диск на 1 деление вверх на указанной шкале бесплатно. Эти действия можно выполнять в любом порядке. См. раздел 8.2 на стр. 10.



Произведите ресурсы указанного типа. См. раздел 8.1 на стр. 9.

15.4. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ



Поместите тайл апостола в свою область апостолов. См. раздел 10.1 на стр. 14.



Обменяйте 1 монету или 1 золото на 1 любой базовый ресурс. См. раздел 10.2 на стр. 15.



Используйте грамоту. См. раздел 10.3 на стр. 15.



Поместите помощника на свою карту мастерской. См. раздел 10.4 на стр. 15.



Поместите рабочего в свободную ячейку под малым витражом. См. раздел 10.5 на стр. 15.



Обменяйте 3 ресурса одного типа на 1 золото. См. раздел 10.6 на стр. 15.

15.5. ПЕТУХ



Переместите фигурку петуха на 1 деление вправо.



В конце текущего хода раздаётся пение петуха. См. раздел 9 на стр. 13.



Переместите диск петуха на 1 деление вверх на личной шкале петуха. Если он уже находится на последнем делении, получите 1 золото и 1 ПО.

15.6. ДЕЙСТВИЯ СКУЛЬПТОРА

Многие действия скульптора требуют допустить дефект. Вы не можете выполнить действия, если не можете допустить его. См. раздел 8.9 на стр. 13.



Уровень 1: допустите 1 дефект, чтобы расширить мастерскую.

Уровень 2: допустите 1 дефект, чтобы получить

1 базовый ресурс и расширить мастерскую.

Уровень 3: исправьте 1 дефект, получите 1 золото и расширьте мастерскую.



Уровень 1: допустите 2 дефекта, чтобы выполнить действие строительства.

Уровень 2: допустите 1 дефект, чтобы

получить 1 базовый ресурс и выполнить действие строительства.

Уровень 3: исправьте 1 дефект, получите 1 золото и выполните действие строительства.



Уровень 1: допустите 1 дефект, чтобы получить 1 золото и 1 монету.

Уровень 2: допустите 1 дефект, чтобы получить 1 золото и 2 монеты.

Уровень 3: исправьте 1 дефект, получите 1 золото и 3 монеты.



Уровень 1: допустите 1 дефект, чтобы переместить художника. Либо передвиньте луну.

Уровень 2: допустите 1 дефект, чтобы получить 1 монету и переместить художника. Либо получите 1 монету и передвиньте луну с модификатором +1.

Уровень 3: исправьте 1 дефект, получите 1 монету и переместите художника. Либо получите 1 монету и передвиньте луну с модификатором +2.

15.7. ЖЕТОНЫ НАГРАД

См. раздел 10.5 на стр. 15.



Получите 1 тайл апостола.



Получите 2 монеты.



Получите 2 любых базовых ресурса (одного типа или разных).



Переместите куб молота или любой куб производства на 1 деление вверх. См. раздел 8.6 на стр. 11.



Переместите диск мастерства на любой шкале на 2 деления вверх либо 2 диска на разных шкалах на 1 деление вверх.

15.8. ПОМОЩНИКИ

В конце игры вы получаете ПО за каждого помощника, который находится на вашей карте мастерской. См. раздел 10.4 на стр. 15.



В конце игры этот помощник приносит 6 ПО.



В конце игры этот помощник приносит 1 ПО за каждое ваше улучшение шкал производства или шкалы молота.



В конце игры этот помощник приносит 4 ПО за каждый ваш диск мастерства на уровне IV.



В конце игры этот помощник приносит 5 ПО за каждый заполненный столбец в вашей области апостолов.



В конце игры этот помощник приносит 3 ПО за каждый медальон месяца с вашим рабочим.



В конце игры этот помощник приносит 3 ПО за каждый медальон зодиака с вашим рабочим.

15.9. ДЕФЕКТЫ

См. раздел 5.3 на стр. 7.



Допустите 1 дефект.



Исправьте 1 дефект.

15.10. ВОЗВРАТ РАБОЧИХ

См. раздел 5.4.1 на стр. 7.



Заберите 1 рабочего с часов или календаря.



Заберите 2 рабочих с часов или календаря.



Заберите указанное число рабочих с часов или календаря (в этом примере — 3).

15.11. ЦЕЛИ МАЛЫХ ВИТРАЖЕЙ

См. раздел 10.5 на стр. 15.



В вашей области апостолов есть хотя бы 3 тайла апостолов указанного цвета.



На ваших картах мастерской есть хотя бы 2 помощника.



У вас есть хотя бы 3 карты мастерской.



Вы выполнили хотя бы 5 улучшение шкалы молота и/или шкал производства.



Любой ваш диск мастерства находится хотя бы на уровне III.



Есть хотя бы 2 медальона месяцев и 1 медальон зодиака с вашими рабочими.



Есть хотя бы 2 медальона зодиака и 1 медальон месяца с вашими рабочими.

15.12. ЦЕЛИ БОЛЬШИХ ВИТРАЖЕЙ

См. раздел 12.1 на стр. 16.



В конце игры в зависимости от положения диска мастерства вы получаете ПО за каждую вашу грамоту (использованную или нет) и королевскую грамоту, но не больше 15 ПО.



В конце игры в зависимости от положения диска мастерства вы получаете ПО за каждый тайл апостола в вашей области апостолов, но не больше 15 ПО.



В конце игры в зависимости от положения диска мастерства вы получаете ПО за каждое ваше улучшение шкалы молота и шкал производства, но не больше 15 ПО.



В конце игры в зависимости от положения диска мастерства вы получаете ПО за каждый медальон месяца с вашим рабочим, но не больше 15 ПО.



В конце игры в зависимости от положения диска мастерства вы получаете ПО за каждый медальон зодиака с вашим рабочим, но не больше 15 ПО.



В конце игры в зависимости от положения диска мастерства вы получаете ПО за каждую вашу карту мастерской, но не больше 15 ПО.

15.13. КОРОЛЕВСКИЕ ГРАМОТЫ

См. раздел 8.2 на стр. 10.



Немедленно получите 3 ПО за каждую вашу грамоту (использованную или нет) и королевскую грамоту, включая эту, но не больше 10 ПО.



Немедленно получите 2 ПО за каждый тайл апостола в вашей области апостолов, но не больше 10 ПО.



Немедленно получите 2 ПО за каждое ваше улучшение шкалы молота и шкал производства, но не больше 10 ПО.



Немедленно получите 3 ПО за каждый медальон месяца с вашим рабочим, но не больше 10 ПО.



Немедленно получите 3 ПО за каждый медальон зодиака с вашим рабочим, но не больше 10 ПО.



Немедленно получите 3 ПО за каждую вашу карту мастерской, но не больше 10 ПО.

15.14. МОЛОТЫ

Каждая карта молота обладает уникальными эффектами, которые применяются в конце строительства. На уровне I эффектов нет.



Уровень II: получите 1 монету.

Уровень III: получите 1 монету и 2 ПО.



Уровень II: переместите диск петуха на 1 деление вверх на вашей личной шкале. Если он уже находится на последнем делении, получите 1 золото и 1 ПО.

Уровень III: переместите диск петуха на 1 деление вверх на вашей личной шкале и получите 2 ПО. Если диск уже находится на последнем делении, вместо передвижения получите 1 золото и 1 ПО.



Уровень II: допустите 1 дефект и переместите художника.

Уровень III: переместите художника.



Уровень II: переместите ваш диск мастерства на любой шкале на 1 деление вверх.

Уровень III: переместите ваш диск мастерства на любой шкале на 1 деление вверх и получите 1 монету.



Уровень II: получите тайл апостола.

Уровень III: получите тайл апостола и исправьте 1 дефект.



Уровень II: исправьте 1 дефект.

Уровень III: передвиньте луну с модификатором -1 к значению на вашей жёлтой шкале мастерства.

15.15. ГРАМОТЫ



Получите тайл апостола. См. раздел 8.3 на стр. 10.



Передвиньте луну. См. раздел 8.4 на стр. 11.



Переместите художника. См. раздел 8.5 на стр. 11.



Получите 1 монету и переместите диск петуха на 1 деление вверх на личной шкале. Если он уже находится на последнем делении, получите 1 золото и 1 ПО.



Выполните улучшение. См. раздел 8.6 на стр. 11.



Выполните строительство. См. раздел 8.8 на стр. 12.

15.16. НАГРАДЫ ЗА ПОМОЩНИКА



Переместите диск петуха на 1 деление вверх на вашей личной шкале. Если он уже находится на последнем делении, получите 1 золото и 1 ПО.



Получите тайл апостола. См. раздел 8.3 на стр. 10.



Передвиньте луну. См. раздел 8.4 на стр. 11.



Заберите 2 рабочих с часов или календаря. См. раздел 5.4.1 на стр. 7.

15.17. ТАЙЛЫ ПОДСЧЁТА ПО ЙОЗЕФА МАНЕСА



Йозеф Манес получает 3 ПО за каждый построенный медальон месяца с его рабочим, но не больше 15 ПО.



Йозеф Манес получает 3 ПО за каждый построенный медальон зодиака с его рабочим, но не больше 15 ПО.



Йозеф Манес получает 3 ПО за каждый тайл апостола в его игровой области, но не больше 15 ПО.



Йозеф Манес получает 3 ПО за каждую грамоту и королевскую грамоту в его игровой области, но не больше 15 ПО.



Йозеф Манес получает 3 ПО за каждую карту мастерской в его игровой области, но не больше 15 ПО.

Пражский Орлой:

часы, идущие наперекор времени.

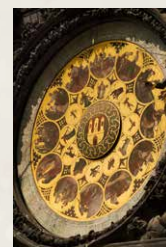


Астрономические часы, украшающие городскую ратушу Праги с 1410 года, представляют собой не только выдающийся образец технологий того времени, но и символ человеческой изобретательности, жажды измерить время и познать мироздание.

Пражский Орлой — это не просто часы. На нём есть астрономический циферблат, показывающий положение светил, и календарь с месяцами года. Орлой украшен скульптурами, из которых наибольшее внимание привлекают фигуры двенадцати апостолов и Смерти — скелета с песочными часами, звонящего в колокольчик, чтобы напомнить о скоротечности жизни и неумолимом ходе времени.



История Орлая полна легенд. Согласно одной из них, создателя часов, мастера Гануша, ослепили по приказу городского совета, чтобы он не смог создать другой подобный шедевр.



Орлой по сей день остаётся одной из главных достопримечательностей Праги. Каждый день тысячи туристов собираются на площади, чтобы услышать пение петуха и проследить за процессией апостолов. Однако Орлой — это не просто занятная диковинка, но и живое напоминание, что безжалостный ход времени можно измерить с точностью и изяществом.

Блуды

Сердце Старой Празы

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Палома Х. Паскуаль и Абраам Санчес
Художники: Амелия Сейлс и Хесус Фуэнтес
Графический дизайнер: Хесус Фуэнтес
Автор правил: Хесус Фуэнтес

Большое спасибо всем, кто принял участие в работе над игрой! Мы очень признательны нашим тестировщикам — без вас этот проект так и не появился бы на свет. Отдельно благодарим Мотеду, Карлоса, Хорхе Х. Барросо, Микеля, Кристиана, Алехандро и Кипри.

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «Гага Трейд», 2025 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

© 2025 PERRO LOKO GAMES. Все права защищены.

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ ПОДГОТОВЛЕНО GAGA GAMES

Переводчик: Виктория Лаптева
Корректор: Ирина Котова
Редактор: Евгения Орлова
Дизайнер-верстальщик: Наталья Логинова
Выпускающий редактор: Даниил Молошников
Руководитель проекта: Антон Петров
Руководитель редакции: Валерия Горбачёва
Общее руководство: Антон Сковородин



www.perrolokogames.com



www.gaga-games.com