

Orlovi

Praski zegar astronomiczny

Instrukcja

Paloma J. Pascual i Abraham Sánchez
Amelia Sales



Orloj

Amelia Sales i Jesús Fuentes
Paloma J. Pascual i Abraham Sánchez



1. WPROWADZENIE

W samym sercu praskiej starówki znajduje się niezwykle zegar astronomiczny, znany jako Orloj, który odmierza czas za pomocą skomplikowanego mechanizmu i enigmatycznych figur: cud średniowiecznej techniki, który przetrwał do dziś.

Tarcza astronomiczna, najstarsza część zegara, pochodzi z 1410 roku, jednak akcja gry rozgrywa się około 1865 roku, kiedy do zegara dodano namalowany przez Josefa Mánesa kalendarz oraz ruchome figury apostołów.

W swoim warsztacie każdy gracz zobrazuje poszczególne znaki zodiaku i miesiące, a także wizerunki apostołów. Z każdym skonstruowanym elementem będziesz o krok bliżej ukończenia arcydzieła, stanowiącego do dziś symbol Pragi.

2. ELEMENTY GRY

2.1. ELEMENTY WSPÓLNE

- 1 plansza główna
- 1 oś obrotu
- 1 tarcza zegara Orloj
- 1 tarcza astronomiczna
- 1 znacznik księżyca
- 1 plansza Pochodu apostołów
- 3 kafelki zwieńczenia zegara
- 2 zębatki z apostołami
- 3 plastikowe osie obrotu (1 zapasowa)
- 1 złoty kogut
- 1 znacznik rundy
- 1 malarz
- 12 fragmentów kalendarza
- 12 żetonów miesięcy
- 6 żetonów zablokowanych miesięcy
- 12 żetonów znaków zodiaku
- 6 żetonów zablokowanych znaków zodiaku
- 1 duży żeton ostatniej konstrukcji
- 2 znaczniki młotka
- 18 asystentów (po 3 każdego rodzaju)
- 24 zwoje (czerwona pieczęć)
- 6 królewskich zwojów (niebieska pieczęć)
- 6 mistrzowskich witraży
- 9 zwykłych witraży z celami (po 3 w każdym kolorze)
- 9 premii dla wspólnych celów (po 3 w każdym kolorze)
- 21 kart warsztatu
- 6 kart młotka
- 8 kart startowych zasobów
- 4 karty pomocy z akcjami dodatkowymi
- 15 znaczników złota
- 20 znaczników farby
- 20 znaczników drewna
- 20 znaczników żelaza
- 18 monet
- 1 worek



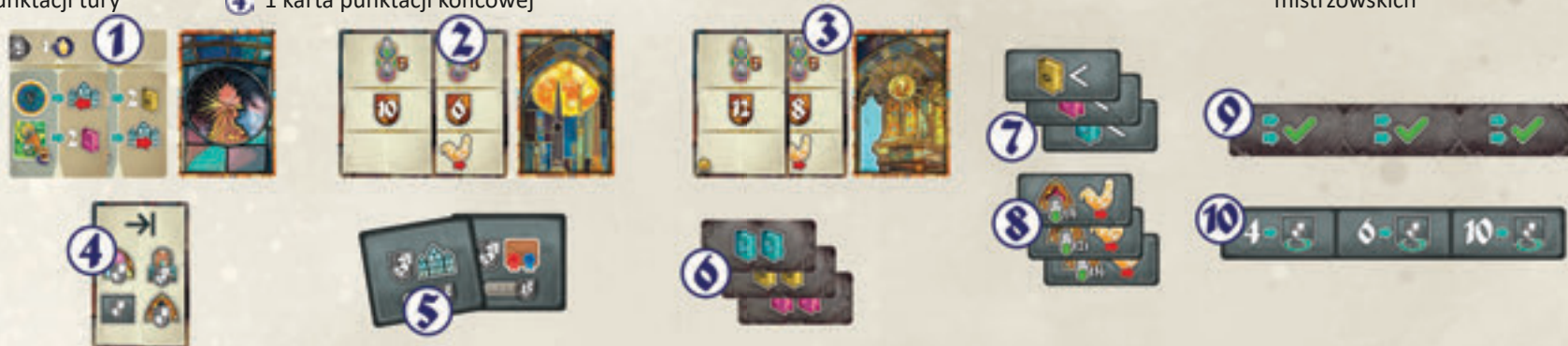
2.2. ELEMENTY GRACZA

- 1 1 plansza gracza
- 2 1 kuźnia
- 3 1 magazyn
- 4 3 kostki produkcji
- 5 1 kostka młotka
- 6 1 znacznik koguta
- 7 14 robotników
- 8 1 rzeźbiarz
- 9 3 znaczniki mistrzostwa
- 10 1 znacznik punktacji
- 11 1 osobisty zestaw 12 kafelków apostołów ponumerowanych od 1 do 12, z rewersami w kolorze gracza
- 12 5 żetonów uszkodzeń



2.3. ELEMENTY DO TRYBU SOLO

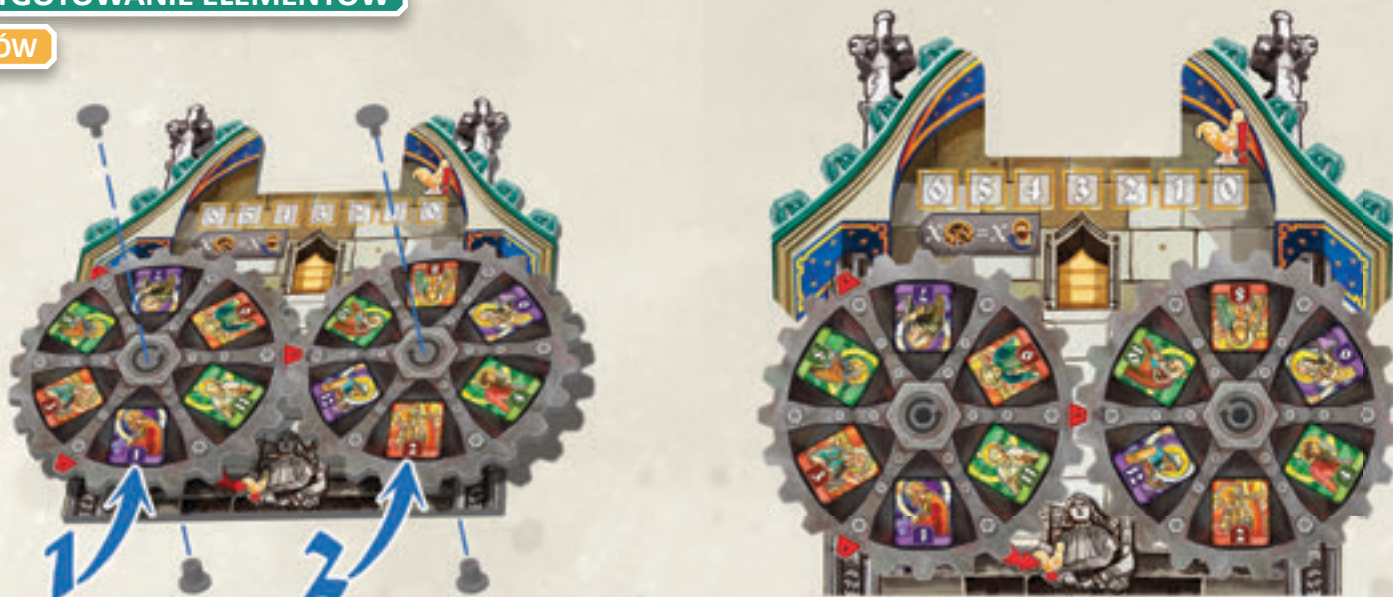
- 1 18 kart akcji
- 2 3 podstawowe karty punktacji tury
- 3 1 karta punktacji końcowej
- 4 3 zaawansowane karty punktacji tury
- 5 5 kafelków punktacji
- 6 3 kafelki mistrzostwa
- 7 3 kafelki torów mistrzostwa
- 8 3 kafelki akcji końca rundy
- 9 1 kafelek realizacji celów
- 10 1 kafelek toru celów mistrzowskich



3. PRZYGOTOWANIE ELEMENTÓW

3.1. POCHÓD APOSTOŁÓW

Przymocuj zębaki do planszy Pochodu apostołów przy pomocy plastikowych osi obrotu. Ustaw je tak, aby na dolnych pozycjach na zębatkach widoczni byli Apostoł 1 (*Jan*) po lewej stronie i Apostoł 2 (*Piotr*) po prawej. To będzie początkowa pozycja zębatek w każdej grze.



4. PRZYGOTOWANIE GRY

4.1. PRZYGOTOWANIE OBSZARU WSPÓLNEGO

1 Rozłóż planszę główną na środku stołu. Umieść na niej na osi obrotu tarczę zegara Orloj i tarczę astronomiczną, tworząc w ten sposób zegar (jak pokazano na ilustracji).

Umieść znacznik księżyca na pierwszym miejscu po lewej stronie ręki wewnątrz tarczy astronomicznej.


Na początku każdej gry tarcza zegara Orloj powinna być umieszczona w losowej pozycji, a dłoń na tarczy astronomicznej wskazywać godzinę rozpoczęcia gry.

Przykład: Ilustracja przedstawia grę, która rozpoczyna się między 13:00 a 13:59.

2 Umieść planszę Pochodu apostołów z przyczepionymi zębatkami nad planszą główną. Obróć zębatki tak, aby Apostołowie 1 i 2 (Jan i Piotr) byli widoczni na dolnych pozycjach.

3 Wylosuj 1 kafelkę zwieńczenia zegara i połóż go w otworze planszy Pochodu apostołów. Umieść znacznik rundy na skrajnym lewym polu toru rundy odpowiadającego liczbie graczy w grze. Następnie umieść złotego koguta na wspólnym torze koguta, na polu z cyfrą wskazaną przez znacznik na torze rundy.

Przykład: Ilustracja pokazuje umiejscowienie znacznika rundy i znacznika koguta w grze 2-osobowej.



Pierwsza rozgrywka: Użyj kafelka zwieńczenia zegara oznaczonego symbolem .

Ważne: Jeden z kafelków zwieńczenia zegara jest przeznaczony tylko do gry solo.



4 Potasuj 6 mistrzowskich witraży, wylosuj 3 z nich i umieść je nad torami mistrzostwa. Odłóż pozostałe mistrzowskie witraże do pudełka.

5 Potasuj 6 królewskich zwojów (niebieska pieczęć), wylosuj 3 z nich i umieść je odkryte nad torami mistrzostwa. Odłóż pozostałe królewskie zwoje do pudełka.

6 Weź zwoje (czerwona pieczęć) odpowiadające liczbie graczy. W przypadku gry 4-osobowej należy użyć wszystkich zwojów. W grze 3-osobowej usuń wszystkie zwoje oznaczone symbolem , a w grze 2-osobowej również zwoje oznaczone symbolem . Odłóż niewykorzystywane zwoje do pudełka.

Potasuj przygotowane zwoje i stwórz z nich zakrytą pulę obok planszy głównej. Następnie odkryj odpowiednio 3 (w grze dla 1 lub 2 graczy) lub 4 z nich (w grze na więcej niż 2 graczy).

7 Weź zwykłe witraże i podziel je na stosy zgodnie z kolorem na odwrocie. Potasuj osobno każdy stos, dobierz z niego 1 zwykły witraż i umieść go na miejscu zgodnie z kolorem na odwrocie witraża. Odłóż pozostałe zwykłe witraże do pudełka.



8 Weź premie dla wspólnych celów i podziel je na stosy zgodnie z kolorem na odwrocie. Potasuj osobno każdy stos, dobierz z niego 1 premię i umieść ją na miejscu zgodnie z kolorem na odwrocie premii. Odłóż pozostałe premie dla wspólnych celów do pudełka.

9 Potasuj 21 kart warsztatu i umieść 3 z nich na wyznaczonych polach na planszy głównej. Połóż resztę talii z boku.

10 Aby przygotować kalendarz, włóż żetony miesięcy do worka i wykonaj poniższe kroki:



10.1 Dobierz tyle losowych żetonów miesięcy, ile wskazuje tabela po lewej (odpowiednio do liczby graczy).

10.2 Umieść żeton zablokowanego miesiąca na każdym polu obszaru konstrukcji odpowiadającym żetonom miesiąca dobranym z worka.

10.3 Dobierz 1 dodatkowy żeton miesiąca z worka, a następnie umieść wszystkie wyciągnięte żetony na odpowiadających im polach kalendarza, stroną z ilustracją do góry.

10.4 Umieść wszystkie pozostałe żetony miesięcy (znajdujące się nadal w worku) na odpowiadających im polach obszaru konstrukcji, ale stroną z ilustracją do dołu.

Ilustracja przedstawia przygotowanie gry 4-osobowej.

11 Przygotuj żetony znaków zodiaku w ten sam sposób, co żetony miesięcy.

12 Umieść duży żeton ostatniej konstrukcji na środku kalendarza, pokazaną na ilustracji stroną do góry.

13 Umieść po 1 znaczniku młotka na wskazanym polu w obu obszarach konstrukcji (miesiący i znaków zodiaku).

14 Potasuj 12 sekcji kalendarza i umieść je odkryte w losowej kolejności w taki sposób, aby stworzyć okrąg dookoła kalendarza.

Pierwsza rozgrywka: Odłóż 12 sekcji kalendarza do pudełka i użyj okręgu nadrukowanego na planszy.

15 Umieść malarza w miejscu wskazanym na ilustracji.

16 Podziel asystentów na 6 stosów i umieść je obok planszy. Każdy stos powinien składać się z asystentów tego samego rodzaju (z takim samym symbolem) w liczbie o 1 mniejszej niż liczba graczy biorących udział w rozgrywce. Odłóż niewykorzystanych asystentów do pudełka. **W trybie solo oraz w grze 2-osobowej w każdym stosie będzie się znajdował tylko 1 asystent.**

17 Połóż obok planszy głównej wszystkie zasoby (złoto, farbę, drewno, żelazo i monety), tworząc z nich wspólną pulę zasobów.



4.2. PRZYGOTOWANIE OBSZARU GRACZA

Każdy gracz wykonuje poniższe kroki:

- 1 Połóż swoją planszę gracza na środku twojego obszaru gry, razem z twoim magazynem i kuźnią.
- 2 Umieść 5 żetonów uszkodzeń na górze twojej planszy gracza, stroną ze złamaną zębatką do dołu.
- 3 Umieść znacznik koguta na najniższym polu twojego osobistego toru koguta.
- 4 Umieść po 1 kostce na najniższym polu każdego toru produkcji oraz toru kuźni.
- 5 Umieść swoich robotników na wskazanych pozycjach:
 - 5.1 3 robotników na tablicy apostołów,
 - 5.2 3 robotników na obszarze produkcji,
 - 5.3 po 1 robotnika nad każdą kartą warsztatu na **planszy głównej**.
- 6 Umieść swoich pozostałych robotników obok twojej planszy gracza. To twoi dostępni robotnicy. W grze 3- lub 4-osobowej odłóż 1 z tych robotników z powrotem do pudełka (gracz ma wtedy 4 dostępnych robotników).
- 7 Umieść rzeźbiarza obok twojej planszy gracza.
- 8 Umieść po 1 swoim znaczniku mistrzostwa na najniższym polu każdego toru mistrzostwa na **planszy głównej**.



- 9 Umieść swój znacznik punktacji na polu 10 toru punktacji na **planszy głównej**.
- 10 Weź swój zestaw kafelków apostołów (ponumerowanych od 1 do 12, z rewersami w twoim kolorze gracza) i połóż ich obok twojej planszy gracza.
- 11 Każdy gracz otrzymuje także 1 kartę pomocy z akcjami dodatkowymi.

Grę rozpoczyna gracz, który jako ostatni odwiedził Pragę.

4.3. MŁOTKI I STARTOWE ZASOBY

Potasuj karty młotków i odkryj o 1 więcej, niż wynosi liczba graczy. Następnie umieść po 1 karcie startowych zasobów obok każdej z tych kart młotków, tworząc w ten sposób zestawy 2 kart. Zaczynając od ostatniego gracza i idąc w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wybiera po 1 zestawie.



Ilustracja pokazuje przygotowanie młotków w grze 2-osobowej.

Każdy gracz umieszcza swoją kartę młotka pod swoją kuźnią i bierze zasoby wskazane na karcie startowych zasobów. Jeśli wskazuje ona również apostołów, weź ich ze swojego osobistego zestawu i umieść w swoim magazynie.

Możesz poczekać i wziąć zasoby z twojej karty startowych zasobów bezpośrednio przed twoją pierwszą turą, aby znać aktualną pozycję tarczy astronomicznej i tarczy zegara Orloj.


Pierwsza gra: Zamiast losowych zestawów użyj pokazanych poniżej 4 gotowych zestawów, oznaczonych dodatkowo cyfrą w prawym dolnym rogu kart. Rozdaj po 1 losowym zestawie każdemu z graczy.




5. OGÓLNE ZAŁOŻENIA GRY

5.1. PUNKTY ZWYCIĘSTWA NATYCHMIASTOWE I NA KONIEC GRY

Punkty zwycięstwa (PZ) w grze dzielą się na dwa rodzaje: natychmiastowe oraz przyznawane na końcu gry.


 Ten symbol wskazuje, że gracz natychmiast otrzymuje PZ. Przesuń swój znacznik do przodu na torze punktacji o tyle pól, ile wskazuje symbol.


 Ten symbol wskazuje, że te PZ zostaną przyznane na końcu gry. Nie przesuwasz na razie swojego znacznika.


Aby zaznaczyć, że masz więcej niż 100 PZ, obróć swój znacznik punktacji.

5.2. ZASOBY




W grze *Orloj* występują różne rodzaje zasobów. Symbol zasobu wskazuje, że gracz bierze dany zasób ze wspólnej puli i umieszcza go w swoim obszarze gry. Z kolei symbol zasobu oznaczony  wskazuje, że gracz musi zapłacić dany zasób, odkładając go do wspólnej puli zasobów.

 Weź 1 złoto ze wspólnej puli zasobów i umieść je w swojej osobistej puli.

 Zapłać 1 złoto. Odłóż je do wspólnej puli zasobów.

5.2.1. Podstawowe zasoby

Farba, drewno i żelazo to podstawowe zasoby w grze.

 Ten symbol oznacza 1 dowolny podstawowy zasób: farbę, drewno lub żelazo.

5.2.2. Specjalne zasoby



Ponieważ wiele elementów zegara Orloj wykonano ze złota, jest to kluczowy zasób dla konstrukcji w grze. Niezwykle ważne są również monety, które reprezentują pieniądze i są ściśle powiązane z torami mistrzostwa. Uniwersytet Karola w Pradze to jeden z najstarszych uniwersytetów w Europie i dostęp do niego mieli wyłącznie najbogatsi.

Złoto i monety to specjalne zasoby. Jeśli miałbyś zapłacić przy pomocy podstawowego zasobu, możesz zamiast tego wydać specjalny zasób. **Nie możesz jednak zapłacić monetą zamiast złotem i odwrotnie.**



Możesz pozyskać złoto poprzez wymianę 3 **identycznych** podstawowych zasobów na 1 złoto. Możesz dokonać tej wymiany w dowolnym momencie swojej tury.



5.3. USZKODZENIA



Budowa mechanizmu zegara to delikatny proces, ale czasem trzeba użyć nieco siły, a później dokonać naprawy. Takie uszkodzenie pozwoli ci wykonać dodatkowe ruchy wykraczające poza ustalone limity ruchomych elementów gry lub spełnić warunki niektórych akcji. Ale uważaj – uszkodzenia mogą kosztować cię utratę punktów, gdy zapieje kogut.



Uszkodzenie mechanizmu: Ten symbol wskazuje, że musisz obrócić 1 ze swoich żetonów uszkodzenia na stronę ze złamaną zębatką.

Każdy gracz ma na swojej planszy dostępnych 5 żetonów uszkodzenia. Nie możesz uszkodzić mechanizmu, jeśli wszystkie twoje żetony już pokazują symbol złamanej zębatki.

Zawsze, gdy obok akcji pojawia się symbol uszkodzenia mechanizmu, **musisz** uszkodzić mechanizm, zanim wykonasz daną akcję.



Naprawa mechanizmu: Ten symbol wskazuje, że możesz obrócić 1 ze swoich żetonów uszkodzenia na stronę bez złamanej zębatki.

5.4. ROBOTNICY

Zarządzanie robotnikami to jedna z najważniejszych mechanik w grze *Orloj*. Jeśli w dowolnym momencie gry nie będziesz miał żadnych dostępnych robotników, będziesz musiał spasować lub znaleźć sposób na ich odzyskanie lub odblokowanie nowych.

5.4.1. Odzyskiwanie robotników

Kiedy odzyskujesz robotników, możesz wziąć z powrotem tych użytych na zegarze lub kalendarzu – stają się oni ponownie dostępni.

Ważne: Zazwyczaj robotników odzyskuje się tylko z zegara. Odzyskiwanie ich z kalendarza może skutkować zdobyciem mniejszej liczby PZ na koniec gry.



Odzyskaj 1 robotnika.



Odzyskaj 2 robotników.



Odzyskaj wskazaną liczbę robotników.

5.4.2. Odblokowywanie nowych robotników

Zaczynasz grę z określoną liczbą dostępnych robotników. Jednak podczas rozgrywki będziesz mógł odblokować nowych robotników i umieścić ich obok twojej planszy gracza jako dostępnych robotników. Sposoby na odblokowanie robotników są opisane w odpowiednich częściach instrukcji:

- Odblokowanie robotników z twojej tablicy apostołów.
Patrz 10.1. Umieszczenie apostoła (str. 14).
- Odblokowanie robotników z kart warsztatu.
Patrz 8.7. Rozbudowa warsztatu (str. 12).
- Odblokowanie robotników z twojego obszaru produkcji.
Patrz 8.6. Ulepszenie (str. 11).

5.5. TORY MISTRZOSTWA

Istnieją 3 tory mistrzostwa: Innowacyjność, Precyzja i Spostrzegawczość. Każdy z nich odpowiada jednej z umiejętności, która wzmacnia się wraz ze zmianą pozycji twojego znacznika mistrzostwa.



Doświadczenie i wiedza to klucz do stania się mistrzem zegarmistrzostwa!

Tor innowacyjności (niebieski): Wskazuje maksymalny dozwolony obrót tarczy astronomicznej, który nie spowoduje uszkodzenia mechanizmu. Patrz 5.6. Mechanizm zegara (poniżej).

Tor precyzji (różowy): Wskazuje kroki, które należy wykonać, gdy gracz pasuje. Patrz 7.2. Spasowanie (str. 9).

Określa również poziom rzeźbiarza. Patrz 8.9. Aktywowanie rzeźbiarza (str. 13).



Tor spostrzegawczości (żółty): Wskazuje maksymalną liczbę pól na kalendarzu, o które może poruszyć się malarz, oraz liczbę pól, o które poruszy się księżyc. Patrz 8.4 i 8.5 (str. 11).

*Ilustracja pokazuje poziomy i zdolności odpowiadające każdemu ze znaczników mistrzostwa **Michała**.*

5.6. MECHANIZM ZEGARA



1 Zewnętrzny pierścień: Nadrukowany na planszy głównej, podzielony na sektory.

2 Tarcza zegara Orloj: Zawsze porusza się w kierunku **przeciwnym** do ruchu wskazówek zegara i jest podzielona na sektory.

3 Tarcza astronomiczna: Zawsze porusza się w kierunku **zgodnym** z ruchem wskazówek zegara. Dłoń na tarczy astronomicznej wskazuje, jakie akcje gracz wykona w swojej turze.

4 Księżyc: Zawsze porusza się w kierunku **zgodnym** z ruchem wskazówek zegara i pozwala najefektywniej naprawiać mechanizm.

5.7. MAGAZYN

W magazynie przechowywani są apostołowie i asystenci gracza. Magazyn gracza składa się z dwóch pól: jedno jest przeznaczone wyłącznie dla apostoła, a drugie – dla apostoła lub asystenta.

Możesz w dowolnym momencie zmienić rozmieszczenie swoich apostołów i asystentów w twoim magazynie.



6. PRZEBIEG GRY

Gra rozpoczyna się od tury pierwszego gracza. Następnie do końca gry gracze wykonują swoje tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

7. PRZEBIEG TURU

W swojej turze gracz ma do wyboru jedną z dwóch opcji:

- 1 Aktywowanie mechanizmu zegara**
- 2 Spasowanie**

Niezależnie od wybranej opcji i w dowolnym momencie swojej tury, możesz wykonać dowolną liczbę dodatkowych akcji. Patrz 10. Akcje dodatkowe (str. 14).

7.1. AKTYWOWANIE MECHANIZMU ZEGARA

Musisz mieć co najmniej 1 dostępnego robotnika, aby wybrać tę opcję.

Ustaw zegar tak, aby dłoń na tarczy astronomicznej wskazywała sektor zewnętrznego pierścienia oraz sektor tarczy zegara. W tym celu wykonaj poniższe kroki:

1 Ustaw tarczę astronomiczną.

Tarcza astronomiczna zawsze obraca się w kierunku **zgodnym** z ruchem wskazówek zegara i **musi poruszyć się o co najmniej 1 pole**. Maksymalny zakres obrotu tarczy astronomicznej wskazuje pozycja twojego znacznika na niebieskim torze mistrzostwa.

Możesz uszkodzić mechanizm, aby obrócić tarczę o dodatkowe pola. **Za każde dodatkowe pole, o które chcesz obrócić tarczę astronomiczną, obróć 1 żeton uszkodzenia na stronę ze złamaną zębatką.**



2 Ustaw tarczę zegara Orloj.

Tarcza zegara Orloj zawsze obraca się w kierunku **przeciwnym** do ruchu wskazówek zegara i **nie musisz jej poruszać**. **Za każde pole, o które chcesz obrócić tarczę zegara Orloj, odwróć 1 żeton uszkodzenia na stronę ze złamaną zębatką.**



Ważne: Tarcza astronomiczna i tarcza zegara Orloj to dwa niezależne elementy i obracanie jednego nie wpływa na drugi.

1 Umieść 1 z twoich dostępnych robotników na polu wskazanym przez dłoń. Jeśli na danym polu jest już jakiś robotnik, oddaj go graczowi, do którego należy. Możesz w ten sposób zabrać z powrotem własnego robotnika.

4 Zdecyduj, czy najpierw chcesz wykonać akcje z zewnętrznego pierścienia, czy z tarczy zegara Orloj. Nie możesz wykonywać naprzemiennie akcji z obu sektorów.



Michał chce wykonać akcję konstrukcji, ale ponieważ jego pozycja na niebieskim torze mistrzostwa 1 pozwala mu na wykonanie obrotu tylko o 1 pole, musi dwukrotnie uszkodzić mechanizm 2, aby móc obrócić tarczę łącznie o 3 pola na pożądaną pozycję. Dodatkowo decyduje się jeszcze raz uszkodzić mechanizm, aby obrócić także tarczę zegara Orloj 3. Oddaje **Karolinie** jej robotnika, umieszcza swojego i musi zdecydować, czy najpierw wykona akcje z sektora zewnętrznego pierścienia, czy z tarczy zegara Orloj 4.

7.2. SPASOWANIE

Zamiast aktywować mechanizm zegara możesz spasować. Zazwyczaj gracze wykonują tę akcję, aby odzyskać robotników, ale możesz spasować nawet wtedy, gdy masz jeszcze dostępnych robotników w swoim obszarze gry.

Spasowanie jest ściśle powiązane z pozycją twojego znacznika na różowym torze mistrzostwa i dzieli się na trzy kroki:

1 Odzyskaj tylu robotników, ilu wskazuje pozycja twojego znacznika na różowym torze mistrzostwa. Patrz 5.4.1. *Odzyskiwanie robotników (str. 7).*

2 Aktywuj księżyc. Patrz 8.4. *Aktywowanie księżyc (str. 11).*

3 Przesuń złotego koguta o 1 pole w prawo na wspólnym torze koguta.

8. AKCJE

Poniżej opisane zostały dostępne w grze akcje. Nie są one obowiązkowe i gracz może je pominąć, jeśli nie chce lub nie może ich wykonać.

8.1. PRODUKCJA ZASOBÓW



Wyprodukuj tyle zasobów, ile wskazuje twój tor produkcji.



Arek wykonuje akcję produkcji żelaza. Ponieważ jego kostka produkcji znajduje się na najwyższym poziomie, produkuje 2 żelaza i 1 złoto.



Ten symbol oznacza, że bierzesz 1 wybrany przez siebie zasób (drewno, farbę lub żelazo).



Ten symbol oznacza, że produkujesz zasoby z wybranego przez siebie toru produkcji.

8.2. MISTRZOSTWO



Przesuń 1 z twoich znaczników mistrzostwa o 1 pole w górę toru mistrzostwa danego koloru.

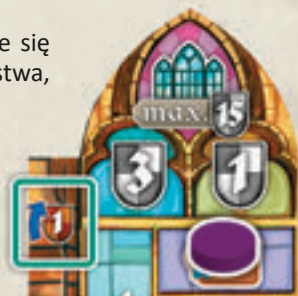


Przesuń 1 z twoich znaczników mistrzostwa o 1 pole do góry na wybranym przez siebie torze mistrzostwa.



Zapłać 1 monetę i przesuń 1 z twoich znaczników mistrzostwa o 1 pole do góry na wybranym przez siebie torze mistrzostwa.

Jeśli miałbyś przesunąć swój znacznik, ale znajduje się on już na najwyższym polu danego toru mistrzostwa, otrzymujesz 1 PZ.



8.2.1. Premie na torach mistrzostwa

Na torach mistrzostwa zaznaczone są różne nagrody, które otrzymasz, gdy twój znacznik mistrzostwa dotrze na pozycję oznaczoną jakąś premią.



Zwoje (czerwona pieczęć): Weź 1 ze zwojów odkrytych na planszy głównej, a następnie umieść na jego miejscu nowy z puli. Zwoje mogą zostać użyte jako dodatkowe akcje w turze. *Patrz 10.3. Użycie zwoju (str. 15).* Trzymaj zwój w swoim obszarze gry, niezależnie od tego, czy go użyjesz, czy nie.



Królewskie zwoje (niebieska pieczęć): Natychmiast otrzymujesz PZ w oparciu o warunek wskazany na zwoju, do maksymalnie 10 PZ. Trzymaj zwój w swoim obszarze gry po otrzymaniu za niego PZ. Inni gracze nie mogą już zdobyć PZ za ten królewski zwój. Wszystkie królewskie zwoje zostały objaśnione w spisie symboli na str. 22.



Księżyc: Zyskujesz 1 akcję aktywowania księżyca. *Patrz 8.4. Aktywowanie księżyca (str. 11).*



Asystent: Weź asystenta z jednego ze stosów i umieść go na wyznaczonym polu w twoim magazynie. Asystenci mogą zostać użyci jako dodatkowe akcje w turze. *Patrz 10.4. Umieszczenie asystenta (str. 15).*

Nie możesz mieć dwóch takich samych asystentów (z tym samym symbolem).



Poziom rzeźbiarza: Ten symbol określa poziom twojego rzeźbiarza, gdy wykonujesz przy jego pomocy akcję. *Patrz 8.9. Aktywowanie rzeźbiarza (str. 13).*

8.3. WZIĘCIE APOSTOŁA



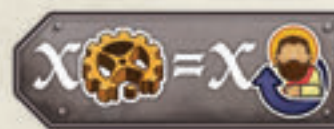
Aby lepiej oddać kontekst historyczny, gracze będą pracować nad Pochodem apostołów – odbywającym się co godzinę przedstawieniem, podczas którego pieje kogut, a nad zegarem Orloj pojawiają się ruchome figury apostołów.



Weź ze swojego osobistego zestawu apostołów 1 z 2 apostołów widocznych na dolnych pozycjach zębatek i umieść go w swoim magazynie. **Następnie obróć zębatki na następną pozycję**, aby widoczna była nowa kombinacja apostołów. Kierunek obrotu każdej zębatki jest zaznaczony na jej środku.

Nie możesz wziąć apostoła, jeśli twój magazyn jest pełny.

Zanim weźmiesz apostoła, możesz obrócić zębatki. **Odwróć na stronę ze złamaną zębatką tyle żetonów uszkodzenia, ile razy chcesz obrócić zębatki przed wzięciem apostoła.**



Michał chce wziąć Apostoła 9 (Jan). W tym celu najpierw uszkodza mechanizm 1 raz i obraca zębatki 1. Teraz Apostoła 9 znajduje się na dolnej pozycji zębatki i tym samym jest dostępny. Następnie bierze Apostoła 9 ze swojego osobistego zestawu i umieszcza go w swoim magazynie 2. Na koniec zębatki automatycznie obracają się o 1 pozycję 3.

Przesuń koguta o 1 pole w prawo na wspólnym torze koguta za każdym razem, gdy jeden z czerwonych zębów lewej zębatki zetknie się z czerwoną strzałką. Jeśli kogut dotrze na ostatnie pole toru, przejdź do piania koguta. *Patrz 9. Pianie koguta (str. 13).*

Po obróceniu zębatek jeden z czerwonych zębów zetknął się ze strzałką 1. Przesuń koguta o 1 pole do przodu na wspólnym torze koguta 2.



8.4. AKTYWOWANIE KSIĘŻYCA



Księżyc porusza się dookoła tarczy astronomicznej, zawsze w kierunku **zgodnym z ruchem wskazówek zegara**. Porusz znacznik księżycy o tyle pól, ile wskazuje twój znacznik na żółtym torze mistrzostwa. Zyskaj **wszystkie** nagrody pokazane na polach, na które poruszył się znacznik księżycy podczas tego ruchu.

Znacznik **Arka** znajduje się na 4. poziomie żółtego toru mistrzostwa. Kiedy aktywuje księżyc, porusza go o 6 pól w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Zyskuje 1 drewno, 1 farbę i 1 żelazo, a dodatkowo 3 razy naprawia mechanizm.



Obok symbolu księżycy może również pojawić się modyfikator, który należy zastosować, kiedy aktywujesz księżyc.

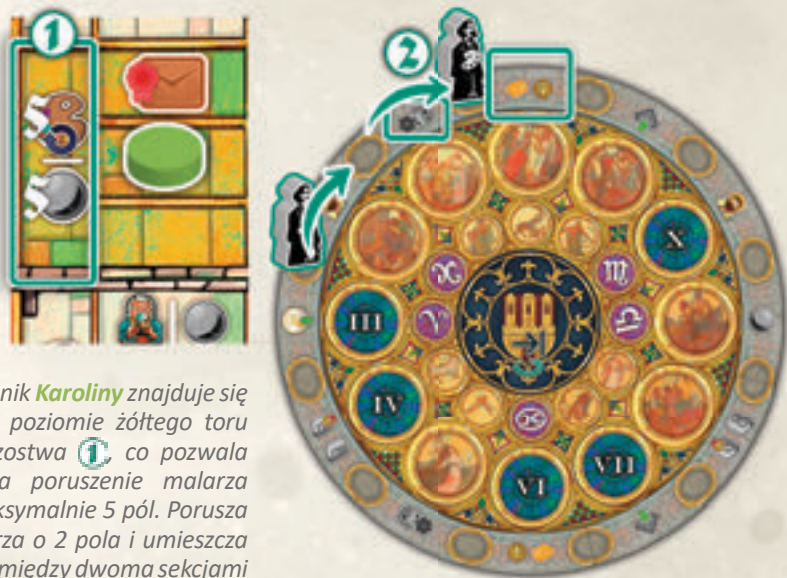


Ten symbol wskazuje, że gdy aktywujesz księżyc, poruszasz go o 2 dodatkowe pola w dodatku do tych, które wskazuje twój znacznik na żółtym torze mistrzostwa.

8.5. PORUSZENIE MALARZA



Malarz porusza się dookoła kalendarza, zawsze w kierunku **zgodnym z ruchem wskazówek zegara**. Porusz znacznik malarza maksymalnie o tyle pól, ile wskazuje twój znacznik na żółtym torze mistrzostwa. Po zakończeniu ruchu malarza wybierz i zyskaj premię widoczną po lewej lub prawej stronie malarza. **Malarz musi poruszyć się o co najmniej 1 pole.**



Znacznik **Karoliny** znajduje się na 3. poziomie żółtego toru mistrzostwa ① co pozwala jej na poruszenie malarza o maksymalnie 5 pól. Porusza malarza o 2 pola i umieszcza go pomiędzy dwoma sekcjami kalendarza ②. Wybiera premię z prawej sekcji i otrzymuje 1 złoto i 1 monetę.

8.6. ULEPSZANIE



Przesuń 1 z twoich **kostek produkcji** lub swoją **kostkę młotka** o 1 pozycję do góry.

Możesz odblokować nowych robotników poprzez ulepszenia. Robotnik z twojego obszaru produkcji staje się dostępny, gdy wszystkie 3 kostki produkcji osiągną poziom, na którym się on znajduje. Weź danego robotnika i umieść go obok twojej planszy gracza jako dostępnego robotnika.



Arek dokonuje ulepszenia i przesuwa swoją kostkę produkcji drewna o 1 pole do góry. Ponieważ wszystkie 3 kostki produkcji osiągnęły poziom, na którym znajduje się pierwszy robotnik, dany robotnik zostaje odblokowany i jest teraz dostępny.

Jeśli dokonujesz ulepszenia toru produkcji, na którym kostka znajduje się już na najwyższym polu, otrzymujesz 1 PZ i 1 złoto.



8.7. ROZBUDOWA WARSZTATU



Rozbudowa warsztatu przebiega w następujący sposób:

1 Wybierz kartę warsztatu i zapłać zasoby pokazane na dole karty. Koszt każdej karty składa się z 1 farby oraz wskazanych na jej dole zasobów w liczbie zależnej od pozycji karty.



Koszt tej karty warsztatu do 2 drewna i 1 farba.

2 Jeśli nad daną kartą znajduje się robotnik w twoim kolorze, odblokuj go i umieść w twoim obszarze gry jako nowego dostępnego robotnika. Jeśli nad kartą nie ma twojego robotnika, oznacza to, że już wcześniej kupiłeś kartę znajdującą się na tej pozycji, dlatego nie otrzymujesz nowego robotnika.

3 Zyskaj nagrodę pokazaną na górze karty.

4 Weź daną kartę i umieść ją w twoim obszarze gry. Jeśli to twoja pierwsza karta warsztatu, po prostu umieść ją na środku. W przeciwnym razie umieść nową kartę warsztatu po lewej lub po prawej stronie twoich posiadanych kart warsztatu.

5 Jeśli umieszczenie nowej karty spowodowało połączenie dwóch połówek symbolu apostoła lub konstrukcji, natychmiast wykonaj daną akcję.

6 Przesuń karty warsztatu na planszy w prawo i uzupełnij puste miejsca nową kartą warsztatu z talii.



1 **Karolina** wybiera kartę warsztatu i płaci jej koszt: 2 żelaza i 1 farbę.

2 Odblokowuje w ten sposób znajdującą się nad kartą robotnika.

3 Dokonuje ulepszenia, zgodnie z tym, co wskazuje symbol na górze karty.

4 Umieszczając tę kartę obok swoich posiadanych kart warsztatu, łączy dwie połówki symbolu apostoła, dlatego może wziąć apostoła w normalny sposób.

5 Na koniec przesuwają karty w prawo i uzupełniają puste miejsce nową kartą warsztatu.



Akcję ze środka karty można pozyskać poprzez umieszczenie na niej asystenta. Patrz 10.4. Umieszczenie asystenta (str. 15).



8.8. KONSTRUKCJA



W grze występują dwa obszary konstrukcji: jeden na żetony miesiący, a drugi na żetony znaków zodiaku. Przypomnienie o kolejnych krokach konstrukcji znajduje się na planszy głównej.



1 Przesuń znacznik młotka zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara (podążając za niebieskimi strzałkami), aż dotrze do pozycji sąsiadującej z żetonem, który chcesz skonstruować. Maksymalny ruch znacznika młotka jest określony przez pozycję kostki młotka na twojej karcie młotka. Znacznik młotka może poruszyć się o 1 dodatkowe pole za każdy żeton uszkodzenia, który odwrócisz na stronę ze złamaną zębatką. **Nie musisz przesunąć znacznika młotka, aby konstruować.**

2 Zapłać wymagane zasoby pokazane w rzędzie i kolumnie, w którym znajduje się dany żeton. Zyskaj 2 PZ za każdy wydany zasób.

3 Umieść skonstruowany żeton na odpowiadającej mu pozycji w kalendarzu, stroną z ilustracją do góry. **Umieść na nim dostępnego robotnika** i zyskaj 2 PZ za każdy żeton (włącznie z tym) będący częścią grupy sąsiadujących ze sobą żetonów, na których stoją twoi robotnicy.

Ważne: Żeton, z którym nie sąsiadują żadne inne żetony z twoimi robotnikami, jest uznawany za grupę o wielkości 1.

Ważne: Aby wykonać akcję konstrukcji, musisz mieć dostępnego robotnika, którego umieścisz na skonstruowanym żetonie.

Ważne: Żetony miesiący i znaków zodiaku również ze sobą sąsiadują. Przykładowo żeton miesiąca XII może sąsiadować z 3 żetonami: miesiąca I, miesiąca XI i znaku zodiaku Koziorożca.



4 Zyskaj premię odpowiadającą sekcji kalendarza, w której został skonstruowany żeton.

5 Zyskaj premię za młotek zależną od pozycji kostki na twojej karcie młotka. Wszystkie premie z młotków zostały objaśnione w spisie symboli na str. 22-23.

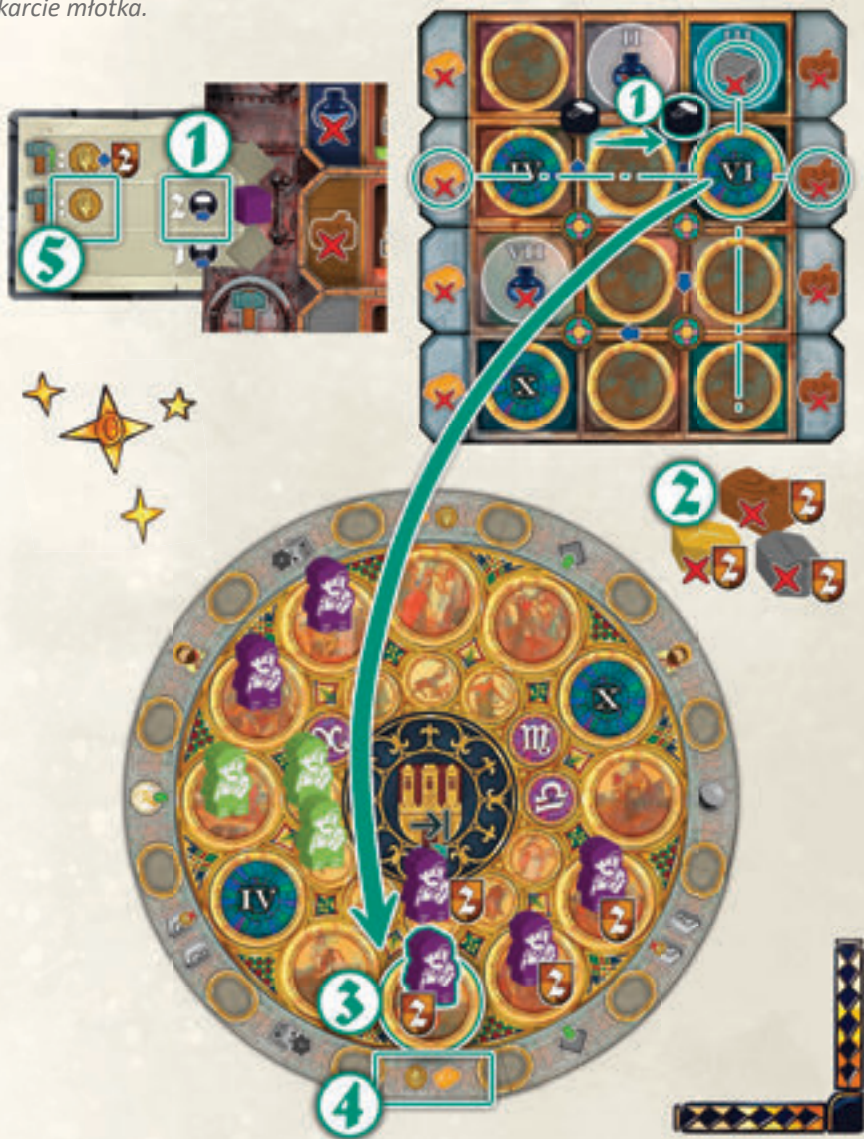
1 **Arek** chce skonstruować żeton miesiąca VI, dlatego musi przesunąć znacznik młotka o 1 pole, aby sąsiadował z żetonem miesiąca VI. Nie wymaga to uszkodzenia mechanizmu, ponieważ zgodnie z jego kartą młotka może poruszyć znacznik o maksymalnie 2 pola.

2 Aby go skonstruować, musi zapłacić zasoby widoczne w jego rzędzie i kolumnie, dlatego płaci 1 złoto, 1 drewno i 1 żelazo. Zdobywa 6 PZ (po 2 PZ za każdy zasób).

3 Następnie kładzie żeton miesiąca VI na polu VI kalendarza i umieszcza na nim swojego robotnika. Ponieważ żeton sąsiaduje z innymi żetonami, na których znajdują się robotnicy w tym samym kolorze, gracz zyskuje dodatkowe 8 PZ (po 2 PZ za każdy żeton w grupie sąsiadujących z sobą żetonów, na których znajdują się robotnicy jego koloru, wliczając właśnie umieszczony żeton).

4 Otrzymuje premię z sekcji kalendarza: 1 złoto i 1 monetę.

5 Na koniec bierze 1 monetę w ramach premii za młotek wskazanej na jego karcie młotka.



8.9. AKTYWOWANIE RZEŹBIARZA



Rzeźby, nad którymi pracuje nasz rzeźbiarz, to Próżność, Chciwość, Pożądanie i Śmierć, która co godzinę dzwoni dzwonkiem i obraca swą klepsydę, przypominając o nieuchronności przemijania. Poniżej znajdują się kolejne rzeźby, symbolizujące 4 cnoty: Filozof, Archanioł Michał, Astronom i Kronikarz.



Porusz swojego rzeźbiarza na jedno z 4 pól akcji rzeźbiarza na planszy głównej. Jeśli znajduje się już tam inny rzeźbiarz, oddaj go właścicielowi, który umieszcza go w swoim obszarze gry.

Musisz poruszyć rzeźbiarza, co oznacza, że nie możesz ponownie wykonać tej samej akcji, jeśli twój rzeźbiarz znajduje się już na jej polu.



Akcje rzeźbiarza mają różne efekty w zależności od poziomu twojego rzeźbiarza, określonego przez pozycję twojego znacznika na różowym torze mistrzostwa.

Wykonaj akcję odpowiadającą poziomowi twojego rzeźbiarza. Niektóre akcje rzeźbiarza wymagają uszkodzenia mechanizmu. Nie możesz wykonać reszty akcji, jeśli nie obrócisz najpierw wskazanej liczby żetonów uszkodzenia na stronę ze złamaną zębátką.

Wszystkie akcje rzeźbiarza są opisane na str. 21.



Na ilustracji po prawej widać, że **Arek** ma rzeźbiarza na poziomie 1, a **Karolina** i **Michał** na poziomie 2.

- 1 **Karolina** aktywuje rzeźbiarza i umieszcza go na wybranym przez siebie polu akcji rzeźbiarza.
- 2 Oddaje znajdującego się już tam rzeźbiarza właścicielowi.
- 3 Ponieważ jej znacznik mistrzostwa wskazuje, że jej rzeźbiarz jest na poziomie 2, uszkodza 1 raz mechanizm, aby wziąć 1 złoto i 2 monety.

9. PIANIE KOGUTA

Co godzinę po zakończeniu Pochodu apostołów kogut rozkłada swe skrzydła i ogłasza nową godzinę.



Pianie koguta rozlega się, gdy kogut dotrze na ostatnie pole wspólnego toru koguta. Gracz, którego tura trwa, bierze koguta i umieszcza go na swojej planszy gracza jako przypomnienie, po czym kontynuuje swoją turę w normalny sposób. Po zakończeniu tury danego gracza należy rozpatrzyć poniższe kroki. **Jeśli kogut miałby wykonać kolejne kroki podczas reszty tej tury, należy je zignorować.**

1 Każdy gracz naprawia tyle uszkodzeń mechanizmu, ile wskazuje jego osobisty tor koguta. Jeśli tor wskazuje wyższą wartość niż liczba posiadanych żetonów uszkodzeń do naprawy, **zyskuje 1PZ za każde uszkodzenie, którego nie może naprawić.**

2 Każdy gracz traci tyle PZ, ile złamanych zębatek jest nadal widocznych na jego żetonach uszkodzeń.

3 Przesuń znacznik rundy o 1 pole w prawo na torze rundy i umieść koguta z powrotem na wspólnym torze koguta, na polu z cyfrą wskazaną przez nową pozycję znacznika rundy. Gra toczy się dalej w normalny sposób.

Kogut zawsze porusza się w prawo na wspólnym torze koguta. Może poruszyć się tylko z dwóch powodów:

- 1 Kiedy podczas obracania zębátky z apostołami jeden z czerwonych zębów lewej zębátky zetknie się z czerwoną strzałką. Porusz wtedy koguta o 1 pole. *Patrz 8.3. Wzięcie apostoła (str. 10).*
- 2 Kiedy gracz spasuje. Porusz wtedy koguta o 1 pole. *Patrz 7.2. Spasowanie (str. 9).*



Kogut osiągnął ostatnie pole toru podczas tury **Arka**. Bierze on koguta jako przypomnienie ❶, że na końcu jego tury należy wykonać następujące kroki piania koguta:

❶ **Arek** naprawia 2 swoje żetony uszkodzeń, zgodnie z tym, co pokazano na jego osobistym torze koguta. Wszyscy gracze również rozpatrują ten krok. Tor koguta **Karoliny** pozwala jej na naprawienie maksymalnie 4 żetonów uszkodzeń, ale ponieważ ma ich ona tylko 2, otrzymuje 2 PZ.

❷ **Arek** traci 2 PZ – po 1 za każdy symbol złamanej zębątki nadal widoczny na jego żetonach uszkodzeń. Wszyscy gracze również rozpatrują ten krok. **Karolina** nie traci żadnych punktów.

❸ Znacznik rundy przesuwają się o 1 pole w prawo i **Arek** kładzie koguta z powrotem na wspólnym torze koguta, na polu z cyfrą wskazaną przez znacznik rundy. Gra toczy się dalej w normalny sposób.

10. AKCJE DODATKOWE

Te akcje mogą być wykonywane w dowolnym momencie twojej tury, **nawet jeśli pasujesz**.

10.1. UMIESZCZENIE APOSTOŁA



Aby umieścić apostoła, musi znajdować się on w twoim magazynie.

Zapłać wskazany koszt, aby umieścić apostoła z twojego magazynu na tablicy apostołów na twojej planszy gracza. Koszt widoczny jest po lewej stronie rzędu, w której umieszczasz apostoła.



Aby umieścić apostoła na wskazanej pozycji, **Arek** musi zapłacić 1 farbę.

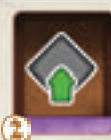
Apostoł musi pasować kolorem do pola, na którym go umieszczasz.

Po umieszczeniu natychmiast otrzymujesz wskazaną poniżej premię.

Rodzaje premii:



❶



❷

❶ Zyskujesz 1 monetę.

❷ Dokonaj ulepszenia. *Patrz 8.6. Ulepszenie (str. 11).*

❸ Odzyskaj 2 robotników. *Patrz 5.4.1. Odzyskiwanie robotników (str. 7).*



❸



❹

❹ Odblokuj robotnika z tego pola i umieść go obok twojej planszy gracza jako dostępnego robotnika.



Arek płaci 1 drewno, aby umieścić apostoła i otrzymać wskazaną premię – w tym przypadku dokonanie ulepszenia.

10.1.1. Premie za ukończenie rzędu lub kolumny tablicy apostołów

Za każdym razem, gdy ukończysz rząd lub kolumnę, natychmiast otrzymujesz wskazaną premię.



Kiedy ukończysz rząd apostołów, zyskaj 7 PZ i wykonaj produkcję z 1 wybranego przez ciebie toru produkcji.

Kiedy ukończysz kolumnę apostołów, aktywuj księżyc lub węzła asystenta.

❶ Premia za ukończenie kolumny apostołów.

❷ Premia za ukończenie rzędu apostołów.



Księżyc: Zyskujesz akcję aktywowania księżyca. *Patrz 8.4. Aktywowanie księżyca (str. 11).*



Asystent: Weź asystenta z jednego ze stosów i umieść go na wyznaczonym polu w twoim magazynie. Asystenci mogą być używani jako dodatkowe akcje podczas twojej tury. *Patrz 10.4. Umieszczenie asystenta (str. 15).*

Nie możesz mieć dwóch asystentów z tymi samymi symbolami.

10.2. WYDANIE MONETY



Wydaj 1 monetę, aby użyć jej jako dowolny zasób (z wyjątkiem złota).

10.3. UŻYCIE ZWOJU



Obróć na drugą stronę żeton zwoju z twojego obszaru gry, aby zyskać pokazaną premię. Zatrzymaj użyty zwój w swoim obszarze gry. Wszystkie zwoje zostały opisane na str. 23.

10.4. UMIESZCZENIE ASYSTENTA



Zapłać zasoby widoczne pod kartą warsztatu, aby umieścić asystenta z twojego warsztatu na danej karcie. **Zyskujesz premię pokazaną na środku karty.** Każda karta warsztatu posiada tylko 1 pole asystenta. Asystenci zapewniają dodatkowe możliwości zdobycia PZ na końcu gry, a wszyscy zostali opisani na str. 22.

Akcje będące nagrodą za umieszczenie asystenta na karcie warsztatu zostały opisane na str. 23.



Karolina płaci 1 żelazo i umieszcza asystenta z jej magazynu na jednej z kart warsztatów. Otrzymuje premię w postaci wzięcia apostoła (co wskazuje symbol na środku danej karty). Na końcu gry ten asystent zapewni jej 6 PZ.

10.5. ZREALIZOWANIE CELU



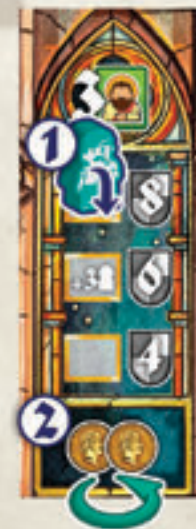
Podczas każdej rozgrywki w grze znajdują się 3 zwykłe witraże ze wspólnym celem, na których widoczny jest warunek ich spełnienia. Kiedy wypełnisz warunek, możesz umieścić 1 z twoich dostępnych robotników na najwyższym dostępnym polu pod danym warunkiem. Jeśli jesteś pierwszym graczem, który zrealizował ten cel, otrzymujesz premię pokazaną na żetonie poniżej, a następnie go obracasz. Żaden inny gracz nie otrzyma już tej premii za zrealizowanie tego samego celu. Każdy gracz może zrealizować każdy cel tylko raz.

Cele mają trzy pola z nagrodą, gwarantujące 8, 6 lub 4 PZ za odpowiednio pierwsze, drugie lub trzecie miejsce.

W grze dwuosobowej lub trybie solo drugi gracz realizujący dany cel musi umieścić swojego robotnika na trzecim polu (drugie jest niedostępne).

Warunki każdego celu opisano na str. 22.

Michał umieścił swojego trzeciego zielonego apostoła na swojej tablicy, a następnie – ponieważ posiada dostępnego robotnika – realizuje cel w ramach dodatkowej akcji. Realizuje ten cel jako pierwszy z graczy, dlatego umieszcza swojego robotnika na pierwszym polu, co zapewni mu 8 PZ na koniec gry 1. Bierze premię z żetonu premii, czyli 2 monety. Obraca żeton premii, aby inny gracz nie mógł już jej otrzymać 2.



10.6. WYMIANA ZASOBÓW NA ZŁOTO



Możesz wymienić 3 takie same zasoby na 1 złoto.

11. KONIEC GRY

Gra dobiega końca po zakończeniu rundy, w której został skonstruowany ostatni żeton kalendarza lub w której kogut zapał po raz czwarty.

W obu przypadkach należy normalnie dokończyć rundę, tak aby każdy gracz rozegrał taką samą liczbę tur. Następnie należy przejść do punktacji końcowej.

Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył najwięcej punktów. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który umieścił więcej apostołów na swojej tablicy. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

11.1. OSTATNIA KONSTRUKCJA

Kiedy gracz wykonuje ostatnią konstrukcję kalendarza, obraca na drugą stronę duży żeton ostatniej konstrukcji, umożliwiając specjalną konstrukcję.

W swojej turze gracze mogą użyć akcji konstrukcji i zapłacić 1 złoto, 1 drewno, 1 farbę i 1 żelazo, aby zdobyć 8 PZ. Nie należy umieszczać tu żadnego robotnika. Gracz nie otrzymuje punktów za sąsiedowanie ani premii z kalendarza, ale nadal otrzymuje premię za młotek.



12. PUNKTACJA KOŃCOWA

Przypomnienie przebiegu punktacji końcowej jest także nadrukowane na planszy.

12.1. PUNKTY ZA MISTRZOWSKIE WITRAŻE



Punkty za każdy mistrzowski witraż są przyznawane oddzielnie. Aby otrzymać punkty za mistrzowski witraż, twój znacznik mistrzostwa musi osiągnąć ósme pole odpowiadającego mu toru mistrzostwa.



Poziomy pas cegieł wskazuje poziom, od którego zaczyna się zdobywać punkty za witraż.

Każdy witraż jest oznaczony następującymi symbolami:



1 Punkty za cel: Gracz zdobywa punkty za ten cel tyle razy, ile go wypełnił. Liczba punktów zależy od pozycji twojego znacznika na torze mistrzostwa. Wszystkie cele zostały opisane w spisie mistrzowskich witraży na str. 22.

2 Główne punkty: Gracz, którego znacznik mistrzostwa znajduje się najwyżej, mnoży tę wartość przez liczbę razy, ile udało mu się wypełnić cel. W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze używają tej wartości.

3 Punkty pocieszenia: Wszyscy pozostali gracze, którzy przekroczyli pas cegieł swoim znacznikiem mistrzostwa, mnożą tę wartość przez liczbę razy, ile udało im się wypełnić cel.

Na ilustracji widać, że **Karolina** i **Arek** zdobyli po 2 PZ za każdego apostoła umieszczonego w ich tablicy apostołów. **Jadzia**, której znacznik również przekroczył pas cegieł, zdobywa 1 PZ za każdego apostoła w jej tablicy apostołów. Ponieważ znacznik **Michała** nie przekroczył pasa cegieł, nie otrzymuje on żadnych punktów za apostołów.

12.2. PUNKTY ZA POZOSTAŁE ZŁOTO



Wymień wszystkie swoje zasoby i monety, aby uzyskać jak najwięcej złota. 3 takie same zasoby możesz wymienić na 1 złoto. Monety liczą się jako dowolny zasób.

Otrzymujesz 1 PZ za każde posiadane złoto.



12.3. PUNKTY ZA USZKODZENIA



Tracisz 1 PZ za każdy symbol złamanej zębataki na twoich żetonach uszkodzeń nadal widoczny na koniec gry.

Ważne: Osobisty tor koguta nie wpływa na tę punktację.

12.4. PUNKTY ZA ASYSTENTÓW



Otrzymujesz punkty za każdego asystenta umieszczonego na twoich kartach warsztatu. Szczegóły dotyczące punktacji za asystentów zostały opisane na str. 22.

12.5. PUNKTY ZA ZWYKŁE WITRAŻE



Każdy gracz zdobywa punkty w oparciu o pozycję swoich robotników na wspólnym celu ze zwykłego witraża: 8 PZ za pierwsze miejsce, 6 PZ za drugie miejsce i 4 PZ za trzecie miejsce.




13. TRYB SOLO

W trybie solo zmierzysz się z Josefem Mánesem, który namalował kalendarz zegara Orloj.

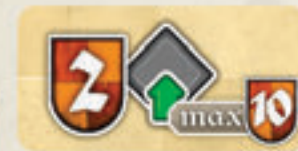
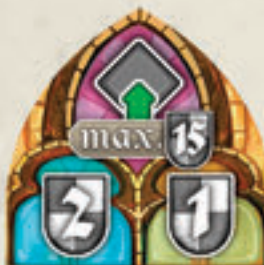
13.1. PRZYGOTOWANIE OBSZARU WSPÓLNEGO DLA TRYBU SOLO

Przygotuj grę w normalny sposób z następującymi zmianami:

1 Zmień krok 3 przygotowania obszaru wspólnego w następujący sposób:

Weź kafelek zwieńczenia zegara dla trybu solo (oznaczony symbolem „”) i połóż go w otworze planszy Pochodu apostołów. Umieść znacznik rundy na polu 4. Umieść złotego koguta na wspólnym torze koguta, na polu 4. Po każdym pianiu koguta jego znacznik wraca na pole 4. Znacznik rundy nie przesuwa się.

2 Przed umieszczeniem mistrzowskich witraży, królewskich zwojów (niebieska pieczęć) i zwykłych witraży usuń te pokazane poniżej.



1 Zmień kroki 10 i 11 przygotowania obszaru wspólnego w następujący sposób:

- 1 Potasuj talię akcji trybu solo i odkryj z niej 6 kart.
- 2 Umieść pokazane na tych kartach żetony znaków zodiaku i miesięcy bezpośrednio na kalendarzu. Następnie umieść żetony zablokowanych znaków zodiaku i miesięcy na polach obszaru konstrukcji wskazanych na odkrytych kartach.
- 3 Umieść pozostałe żetony na odpowiadających im miejscach na obszarze konstrukcji, stroną bez ilustracji do góry.
- 4 W trybie solo jest tylko jeden zestaw apostołów, wspólny dla gracza i Josefa Mánesa. Oddziel widoczne na odkrytych kartach kafelki apostołów od pozostałych – będzie to ważna informacja podczas rozgrywki solo.
- 5 Odłóż 6 odkrytych kart akcji do pudełka – nie będą używane podczas tej rozgrywki w trybie solo. Użyj do gry wyłącznie 12 pozostałych kart.



Ilustracja przedstawia przygotowanie żetonów na kalendarzu.

4 Zmień krok 4 przygotowania obszaru gracza w następujący sposób:

Umieść 1 kostkę na najniższym polu toru kuźni. **Umieść po 1 kostce na drugim od dołu polu każdego toru produkcji.** Takie przygotowanie odblokowuje szóstego robotnika, udostępniając go dla trybu solo. *Patrz 8.6. Ulepszenie (str. 11).*

Pozostałe kroki przygotowania wspólnego obszaru i obszaru gracza pozostają bez zmian.

13.2. PRZYGOTOWANIE ELEMENTÓW JOSEFA MÁNESA

Na niektórych elementach trybu solo znajduje się symbol . Wskazuje on, że ta strona danego elementu jest przeznaczona dla poziomu zaawansowanego. *Patrz 13.11. Poziomy trudności w trybie solo (str. 20).*

- 1 Umieść kafelek realizacji celów w obszarze gry Josefa Mánesa, a po jego prawej stronie kafelek toru celów mistrzowskich (tak jak pokazano na ilustracji).
- 2 Umieść kartę punktacji końcowej w obszarze gry Josefa Mánesa.
- 3 Potasuj 3 kafelki mistrzostwa Josefa Mánesa i umieść po 1 odkrytym na miejscach pokazanych na ilustracji.
- 4 Potasuj 3 kafelki torów mistrzostwa i umieść po 1 odkrytym na miejscach pokazanych na ilustracji.
- 5 Potasuj 3 kafelki akcji końca rundy i umieść po 1 odkrytym na miejscach pokazanych na ilustracji.
- 6 Potasuj 5 kafelków punktacji Josefa Mánesa i umieść 3 z nich odkryte na miejscach pokazanych na ilustracji. Pozostałe 2 kafelki odłóż do pudełka.
- 7 Weź 12 kart akcji pozostałych w grze po przygotowaniu wspólnego obszaru i umieść je w formie odkrytej talii tak, jak pokazano na ilustracji.
- 8 Potasuj 3 podstawowe karty punktacji tury i umieść je w formie zakrytej talii tak, jak pokazano na ilustracji.
- 9 Josef Mánes nie posiada planszy gracza. Nie używa on kuźni, warsztatu, żetonów uszkodzeń, kostek produkcji ani kostki młotka. Zamiast tego weź 14 robotników w jego kolorze i umieść ich w jego obszarze gry jako dostępnych robotników.
- 10 Umieść po 1 znaczniku mistrzostwa w jego kolorze na każdym torze mistrzostwa, a jego znacznik punktacji na polu 10 toru punktacji, tak jak w przypadku zwykłego gracza.



1️⃣ Połóż wierzchnią kartę z talii kart akcji na pierwszym wolnym miejscu, a następnie odkryj wierzchnią kartę z talii punktacji tury i również umieść ją na pierwszym wolnym miejscu. **Powtarzaj ten krok po każdej turze Josefa Mánesa, zawsze umieszczając karty na następnym wolnym miejscu. Jeśli nie ma dostępnego żadnego wolnego miejsca, przejdź do fazy końca rundy 3, 6 lub 9 (patrz 13.9 na str. 19) przed ponownym wykonaniem tego kroku.**



13.3. PRZEBIEG GRY W TRYBIE SOLO

Josef Mánes zawsze wykonuje turę jako drugi. **Rozegraj swoją turę w normalny sposób**, a następnie rozpatrz turę Josefa Mánesa. Po turze 3, 6 i 9 Josef Mánes wykonuje fazę utrzymania. Po turze 12 przejdź do punktacji końcowej.

13.4. SZCZEGÓLNE ZASADY TURY JOSEFA MÁNESA

Josef Mánes nie zyskuje ani nie wydaje zasobów. Nie otrzymuje nagród za rozbudowę warsztatu, konstruowanie, realizację celów ani przesuwanie się na torach mistrzostwa, **z wyjątkiem brania zwojów i zdobywania punktów za królewskie zwoje po osiągnięciu odpowiedniej pozycji na torach mistrzostwa**. W swojej turze nie wykonuje akcji wskazanej przez dłoń tarczy astronomicznej. Wykonuje wyłącznie polecenia ze swoich kart akcji. Nie uszkadza mechanizmu ani go nie naprawia.

W obszarze gry Josefa Mánesa nie znajdują się żadne zasoby.

13.5. TURA JOSEFA MÁNESA

Wszystkie karty akcji mają następującą budowę:

- 1️⃣ Robotnicy wymagani do rozpatrzenia tej karty.
- 2️⃣ Obróty tarczy astronomicznej i tarczy zegara Orloj.
- 3️⃣ Pierwsza akcja Josefa Mánesa.
- 4️⃣ Nagroda za wykonanie pierwszej akcji.
- 5️⃣ Druga akcja Josefa Mánesa.
- 6️⃣ Nagroda za wykonanie drugiej akcji.



Josef Mánes rozpatruje swoją kartę akcji w następujący sposób:

- 1️⃣ Zanim przejdziesz do kroku 2, sprawdź, czy ma dostępnych wymaganych robotników wskazanych na karcie.

Jeśli nie ma wystarczająco dostępnych robotników, **odzyskuje wszystkich swoich robotników z zegara** i kończy swoją turę. Następnie rozpatrz krok 11 przygotowania elementów Josefa Mánesa i przejdź do wykonywania twojej tury.

- 2️⃣ Wykonaj obroty wskazane na górze karty akcji i umieść 1 z jego robotników na sektorze zewnętrznego pierścienia, który wskazuje dłoń na tarczy astronomicznej. Jeśli znajduje się tam już jeden z twoich robotników, zwróć go do twojego obszaru gry w normalny sposób.

- 3️⃣ Wykonaj pierwszą akcję Josefa Mánesa. Jeśli jest w stanie ją wykonać, otrzymuje również nagrodę za pierwszą akcję.

- 4️⃣ Wykonaj drugą akcję Josefa Mánesa. Jeśli jest w stanie ją wykonać, otrzymuje również nagrodę za drugą akcję.

Następnie wykonaj sprawdzenie akcji Josefa Mánesa. *Patrz 13.8 (str. 19).*

13.6. AKCJE JOSEFA MÁNESA



- 1️⃣ **Skonstruuj żeton znaku zodiaku lub miesiąca:** Umieść pokazany na karcie żeton bezpośrednio na kalendarzu, stroną bez ilustracji (nieskonstruowaną) do góry.



- 2️⃣ **Weź apostoła:** Umieść pokazanego na karcie apostoła ze wspólnego zestawu apostołów w obszarze gry Josefa Mánesa. Następnie obróć zębátky o 1 pozycję.



13.7. NAGRODY JOSEFA MÁNESA



Postęp na torze mistrzostwa: Przesuń znacznik o 2 pola do góry na torze mistrzostwa wskazanym przez kolor symbolu.

Jeśli Josef Mánes osiągnie pole ze **zwojem**, bierze zwój z zakrytego stosu i umieszcza go w swoim obszarze gry.

Jeśli Josef Mánes osiągnie pole z **królewskim zwojem**, natychmiast otrzymuje za niego punkty i umieszcza go w swoim obszarze gry.

Jeśli jego znacznik mistrzostwa znajduje się już na szczycie toru mistrzostwa, w normalny sposób otrzymuje 1 PZ za każde pole, o które miałyby się przesunąć.

Josef Mánes nie bierze asystentów ani nie aktywuje księżycy w ramach postępów na torach mistrzostwa (ignoruje te premie).



Weź kartę warsztatu: Weź skrajną prawą lub lewą kartę warsztatu (zgodnie ze wskazaniem strzałki) spośród 3 kart znajdujących się na planszy głównej. Umieść ją w obszarze gry Josefa Mánesa i uzupełnij puste miejsce w normalny sposób.



Weź asystenta: Weź skrajnego prawego lub lewego dostępnego asystenta (zgodnie ze wskazaniem strzałki) spośród tych znajdujących się obok planszy i umieść go w obszarze gry Josefa Mánesa.



Porusz malarza: Porusz malarza o wskazaną liczbę pól zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

13.8. SPRAWDZENIE AKCJI JOSEFA MÁNESA

Jeśli Josefowi Mánesowi uda się wykonać wszystkie akcje pokazane na jego karcie akcji, rozpatrz sprawdzenie akcji jak opisano poniżej. Jeśli nie, obróć na drugą stronę skonstruowane przez niego żetony, zakończ jego turę i przejdź do tury gracza. Wykonaj krok 11 przygotowania elementów Josefa Mánesa.

Sprawdź akcje Josefa Mánesa, wykonując poniższe kroki:

1 Przyznaj mu premie mistrzowskie wskazane na kafelkach mistrzostwa (2 mistrzostwa na poziomie podstawowym i 3 mistrzostwa na poziomach średnim i zaawansowanym).

2 Obróć na drugą stronę żetony skonstruowane w wyniku działania karty akcji, umieść na nich po 1 robotnika Josefa Mánesa i w normalny sposób przyznaj mu 2 PZ za każdy żeton (wliczając te) będący częścią grupy sąsiadujących ze sobą żetonów z jego robotnikami. *Patrz 8.8. Konstrukcja, krok 3 (str. 12).* Tylko w ten sposób Josef Mánes umieszcza swoich robotników na tarczy kalendarza.

Jeśli karta akcji zawiera dwie akcje konstrukcji, rozpatrz je od góry: najpierw umieść robotnika z górnej akcji i przyznaj odpowiednie punkty, a następnie z dolnej i przyznaj odpowiednie punkty.

3 Przyznaj punkty wskazane na podstawowej karcie punktacji tury, przesuając odpowiednio znacznik punktacji Josefa Mánesa i znacznik koguta zgodnie ze wskazaniem na karcie. Jeśli kogut dotrze do ostatniej pozycji toru, rozpatrz pianie koguta w normalny sposób po turze Josefa Mánesa. Zignoruj wszystkie dodatkowe kroki, których kogut nie może wykonać podczas jego tury. Josef Mánes nie traci punktów w wyniku piania koguta.

Po rozpatrzeniu sprawdzenia akcji wykonaj krok 11 przygotowania elementów Josefa Mánesa i przejdź do twojej następnej tury gracza.



Josefowi Mánesowi udało się wykonać wszystkie akcje wskazane na jego karcie, dlatego przechodzi do sprawdzenia akcji:

- 1 Przesuwa swój znacznik o 2 pola na niebieskim torze mistrzostwa.
- 2 Obraca na drugą stronę skonstruowane żetony i umieszcza na każdym z nich po 1 robotnika. Otrzymuje 4 PZ za pierwszy żeton [1] i 2PZ za drugi [1].
- 3 Otrzymuje 6 PZ z karty punktacji tury i przesuwa koguta o 1 pole.

13.9. KONIEC RUND 3, 6 I 9

Po zakończeniu tury Josefa Mánesa w rundzie 3, 6 lub 9 wykonaj następujące kroki:

1 Zgodnie z poleceniami na kafelku akcji końca rundy, umieść 1 z robotników Josefa Mánesa na pierwszej wolnej pozycji odpowiedniego wspólnego witraża, niezależnie od tego, czy zrealizował dany cel, czy nie. Jeśli znajduje się tam już jeden z twoich robotników, umieść robotnika Josefa Mánesa na trzeciej pozycji. Jeśli nie ma on żadnych dostępnych robotników, najpierw odzyskuje wszystkich swoich robotników z tarczy zegara.

Ważne: Cyfra obok symbolu wskazuje, na którym zwykłym witrażu Josef Mánes stawia swojego robotnika: (1) to skrajny lewy z trzech widocznych na planszy głównej witraży.

2 Przesuń koguta o 1 pole i rozpatrz pianie koguta, jeśli to konieczne.

3 Sprawdź pozycję znacznika mistrzostwa Josefa Mánesa na torze mistrzostwa wskazanym przez kafelek toru mistrzostwa. Jeśli znajduje się on niżej niż wartość wskazana na kafelku torów celów mistrzowskich, obróć kafelek punktacji na stronę z 0 PZ. Jeśli znacznik mistrzostwa jest na tej samej pozycji lub wyżej, nie obracaj kafełka.

Ważne: Pierwsze pole od dołu na torze mistrzostwa jest uznawane za pole 0.

4 Obróć kafelek toru mistrzostwa i kafelek akcji końca rundy na stronę z symbolem klepsydry.

5 Odrzuć 3 karty akcji i potasuj karty punktacji tury. Następnie usuń 3 widoczne zwoje z planszy głównej i odkryj nowe.

6 Wykonaj krok 11 przygotowania elementów Josefa Mánesa i przejdź do twojej następnej tury.



1 Josef Mánes umieszcza 1 robotnika na pierwszej pozycji celu zwykłego witrażu nr 3 (skrajny prawy witraż).

2 Porusza koguta o 1 pole na torze rundy.

3 Jego żółty znacznik mistrzostwa znajduje się na pozycji 5, czyli poniżej 6, dlatego obraca odpowiedni kafelek punktacji na 0 PZ.

4 Obraca kafelek toru mistrzowskiego i kafelek akcji końca rundy na stronę z symbolem klepsydry.

5 Odrzuca zużyte karty akcji i tasuje karty punktacji.

6 Przed rozpoczęciem twojej tury Josef Mánes dobiera nową kartę akcji i nową kartę punktacji, rozpatrując krok 11 przygotowania elementów Josefa Mánesa.

13.10. KONIEC GRY W TRYBIE SOLO

Gra w trybie solo kończy się natychmiast po 12 turze Josefa Mánesa. Rozpatrz swoją punktację w normalny sposób.

Aby wygrać, musisz zdobyć więcej punktów niż Josef Mánes. W przypadku remisu Josef Mánes wygrywa.

Aby obliczyć wynik Josefa Mánesa, wykonaj kroki z jego karty punktacji końca gry:



1 Przyznaj punkty za mistrzowskie witraże w normalny sposób.

2 Przyznaj 3 PZ za asystenta w jego obszarze gry (6 PZ w trybie zaawansowanym).

3 Przyznaj punkty za kafelki punktacji, które nie zostały obrócone.

4 Przyznaj punkty za cele ze wspólnych witraży w normalny sposób.

Josef Mánes może zdobyć maksymalnie 15 PZ za kafelki punktacji. Te kafelki pokazują cel i wartość, przy której dany cel zostaje zrealizowany.

Wszystkie kafelki punktacji Josefa Mánesa zostały opisane na str. 23.

13.11. POZIOMY TRUDNOŚCI W TRYBIE SOLO

Na wielu elementach w trybie solo występuje symbol . Wskazuje on, że dany element jest wykorzystywany na poziomie zaawansowanym. Możesz dostosować poziom rozgrywki poprzez dodanie do gry takich elementów lub obrócenie innych na stronę z tym symbolem.

POZIOM PODSTAWOWY: Gra bez elementów oznaczonych .

POZIOM ŚREDNI, OPCJA 1: Obróć kafelki mistrzostwa i kafelek toru celów mistrzowskich na stronę oznaczoną .

POZIOM ŚREDNI, OPCJA 2: Użyj 3 zaawansowanych kart punktacji tury zamiast podstawowych i obróć kartę punktacji końcowej na stronę oznaczoną .

POZIOM ZAAWANSOWANY: Połącz opcję 1 i opcję 2 poziomu średniego.



14. WSKAZÓWKI DO GRY

Orlok jest złożoną grą, co w pierwszych rozgrywkach może sprawiać trudności. Poniżej znajdują się wskazówki dla początkujących graczy.

1 Unikaj inwestowania w postęp na wszystkich 3 torach mistrzostwa – lepiej skupić się na 2. Każde połączenie będzie dobre, ale niektóre mogą sprawdzić się lepiej w zależności od będących w grze wspólnych witraży i witraży mistrzowskich.

2 Zwróć szczególną uwagę na cele ze wspólnych witraży. Zrealizowanie ich jako pierwszy gwarantuje nagrody i dodatkowe opcje punktacji.


3 Staraj się nie uszkadzać wszystkich swoich żetonów i używaj księżycy, aby je naprawiać. Spasowanie nie zawsze jest złym wyborem, ponieważ aktywuje księżyc.


4 Przed wykonaniem akcji konstrukcji warto ocenić, która premia z sektora kalendarza jest dla ciebie najbardziej opłacalna i czy masz wymagane zasoby, zanim ocenisz wszystkie opcje w obszarze konstrukcji.


5 W czasie pierwszych kilku gier po prostu dobrze się baw, zanim zaczniesz zagłębiać się w specyfikę gry. Szybko zrozumiesz różne drogi do zwycięstwa i sposoby optymalizacji swoich ruchów.

DODATKOWE ZASADY I WYJAŚNIENIA

1. ZASOBY

 Ten symbol oznacza 1 farbę, 1 drewno lub 1 żelazo (ty wybierasz).

 Wydadz 1 farbę, 1 drewno lub 1 żelazo (ty wybierasz).

 Wyprodukuj zasoby z wybranego przez siebie toru produkcji.



Wyprodukuj zasoby ze wskazanego toru produkcji.





Weź wskazany zasób.





Wydadz wskazany zasób.


2. SEKTORY ZEWNĘTRZNEGO PIERŚCIENIA


 Weź 1 monetę i 1 apostoła. Patrz 8.3. Wzięcie apostoła (str. 10).

 Aktywuj księżyc lub porusz malarza. Patrz 8.4 i 8.5 (str. 11).

 Weź 1 monetę i dokonaj ulepszenia. Patrz 8.6. Ulepszenie (str. 11).

 Rozbuduj warsztat. Patrz 8.7. Rozbudowa warsztatu (str. 12).

 Wykonaj konstrukcję. Patrz 8.8. Konstrukcja (str. 12).

 Aktywuj rzeźbiarza. Patrz 8.9. Aktywowanie rzeźbiarza (str. 13).

3. SEKTORY TARCZY ZEGARA





Zapłać 1 monetę, aby poruszyć swój znacznik o 1 pole do góry na wybranym przez siebie torze mistrzostwa, oraz porusz swój znacznik o 1 pole do góry na wskazanym torze mistrzostwa. Wykonaj te akcje w dowolnej kolejności. Patrz 8.2. Mistrzostwo (str. 10).





Wyprodukuj zasoby z twojego wskazanego toru produkcji. Patrz 8.1. Produkcja zasobów (str. 9).


4. AKCJE DODATKOWE


 Umieść apostoła w twojej tablicy apostołów. Patrz 10.1. Umieszczenie apostoła (str. 14).

 Wydadz 1 monetę. Patrz 10.2. Wydanie monety (str. 15).

 Użyj zwoju. Patrz 10.3. Użycie zwoju (str. 15).


 Umieść asystenta na karcie warsztatu. Patrz 10.4. Umieszczenie asystenta (str. 15).


 Umieść robotnika na 1 z celów wspólnych witraży. Patrz 10.5. Zrealizowanie celu (str. 15).


 Wymień 3 identyczne zasoby na 1 złoto. Patrz 10.6. Wymiana zasobów na złoto (str. 15).

5. AKCJE ROBOTNIKÓW

Patrz 5.4.1. Odzyskiwanie robotników na str. 7.


 Odzyskaj 1 robotnika z zegara lub kalendarza.


 Odzyskaj 2 robotników z zegara lub kalendarza.

 Odzyskaj z zegara lub kalendarza tylu robotników, ile wskazuje cyfra obok symbolu. W tym przypadku: odzyskaj 3 robotników.

6. AKCJE RZEŹBIARZA

Wiele akcji rzeźbiarza wymaga uszkodzenia mechanizmu. Nie możesz wykonać pozostałych akcji, jeśli najpierw nie obrócisz wymaganej liczby żetonów uszkodzeń. Patrz 8.9. Aktywowanie rzeźbiarza (str. 13).

 **Poziom 1:** Uszkodź 1 żeton uszkodzenia i rozbuduj swój warsztat.


 **Poziom 2:** Uszkodź 1 żeton uszkodzenia, weź 1 dowolny zasób i rozbuduj swój warsztat.


Poziom 3: Napraw 1 żeton uszkodzenia, weź 1 złoto i rozbuduj swój warsztat.

 **Poziom 1:** Uszkodź 2 żetony uszkodzeń i konstruuj.


 **Poziom 2:** Uszkodź 1 żeton uszkodzenia, weź 1 dowolny zasób i konstruuj.

Poziom 3: Napraw 1 żeton uszkodzenia, weź 1 złoto i konstruuj.

 **Poziom 1:** Uszkodź 1 żeton uszkodzenia i weź 1 złoto oraz 1 monetę.

 **Poziom 2:** Uszkodź 1 żeton uszkodzenia i weź 1 złoto oraz 2 monety.

Poziom 3: Napraw 1 żeton uszkodzenia i weź 1 złoto oraz 3 monety.

 **Poziom 1:** Uszkodź 1 żeton uszkodzenia i porusz malarza ALBO aktywuj księżyc bez uszkodzania mechanizmu.


Poziom 2: Uszkodź 1 żeton uszkodzenia, weź 1 monetę i porusz malarza ALBO weź 1 monetę i aktywuj księżyc z modyfikatorem +1 bez uszkodzania mechanizmu.


Poziom 3: Napraw 1 żeton uszkodzenia, weź 1 monetę i porusz malarza ALBO weź 1 monetę i aktywuj księżyc z modyfikatorem +2 bez uszkodzania mechanizmu.


7. PREMIE DLA WSPÓLNYCH CELÓW


Patrz 10.5. Zrealizowanie celu (str. 15).

 Weź 1 apostoła.

 Weź 2 monety z puli zasobów.

 Weź 2 wybrane przez siebie zasoby z puli zasobów.

 Dokonaj ulepszenia na swoim torze młotka lub 1 wybranym z twoich torów produkcji. Patrz 8.6. Ulepszenie (str. 11).

 Porusz swój znacznik o 2 pola do góry na 1 torze mistrzostwa albo o 1 pole do góry na 2 różnych torach mistrzostwa.

8. ASYSTENCI

Każdy rodzaj asystenta zapewnia inną premię punktową na koniec gry. Aby asystent zapewniał punkty, musi znajdować się na karcie warsztatu. *Patrz 10.4. Umieszczenie asystenta (str. 15).*



Ten asystent zapewnia na koniec gry 6 PZ.



Ten asystent zapewnia na koniec gry 1 PZ za każde ulepszenie twoich torów produkcji lub toru młotka.



Ten asystent zapewnia na koniec gry 4 PZ za każdy znaczek mistrzostwa na poziomie IV dowolnego toru mistrzostwa.



Ten asystent zapewnia na koniec gry 5 PZ za każdą ukończoną kolumnę w twojej tablicy apostołów.



Ten asystent zapewnia na koniec gry 3 PZ za każdy żeton miesiąca, na którym znajduje się twój robotnik.



Ten asystent zapewnia na koniec gry 3 PZ za każdy żeton znaku zodiaku, na którym znajduje się twój robotnik.

9. USZKODZENIA

Patrz 5.3. Uszkodzenia (str. 7).



Uszkodź 1 żeton uszkodzenia.



Napraw 1 żeton uszkodzenia.

10. SYMBOLE KOGUTA



Porusz koguta o 1 pole w prawo na torze koguta.



Rozpatrz pianie koguta na końcu tury obecnego gracza. *Patrz 9. Pianie koguta (str. 13).*



Przesuń twój znaczek koguta o 1 pole do góry na twojej planszy gracza. Jeśli twój znaczek znajdował się już na ostatnim polu toru, zamiast tego otrzymujesz 1 złoto i 1 PZ.

11. ZWYKŁE WITRAŻE

Patrz 10.5. Zrealizowanie celu (str. 15).



Posiadaj 3 apostołów wskazanego koloru w twojej tablicy apostołów.



Posiadaj 2 asystentów na twoich kartach warsztatu.



Posiadaj 3 karty warsztatu w twoim obszarze gry.



Posiadaj łącznie 5 ulepszeń twoich torów produkcji i toru młotka.



Posiadaj 1 z twoich znaczników mistrzostwa na poziomie III.



Posiadaj swoich robotników na skonstruowanych 2 żetonach miesiący i 1 żetonie znaku zodiaku.



Posiadaj swoich robotników na skonstruowanych 2 żetonach znaków zodiaku i 1 żetonie miesiąca.

12. MISTRZOWSKIE WITRAŻE

Patrz 12.1. Punkty za mistrzowskie witraże (str. 16).



Na końcu gry zdobywasz punkty w zależności od pozycji twojego znacznika mistrzostwa za każdy zwój lub królewski zwój (użyty lub nieużyty), który masz w swoim obszarze gry (maks. 15 PZ).



Na końcu gry zdobywasz punkty w zależności od pozycji twojego znacznika mistrzostwa za każdego apostoła umieszczonego w twojej tablicy apostołów (maks. 15 PZ).



Na końcu gry zdobywasz punkty w zależności od pozycji twojego znacznika mistrzostwa za każde ulepszenie twojego toru młotka i torów produkcji (maks. 15 PZ).



Na końcu gry zdobywasz punkty w zależności od pozycji twojego znacznika mistrzostwa za każdy żeton miesiąca, na którym znajduje się twój robotnik (maks. 15 PZ).



Na końcu gry zdobywasz punkty w zależności od pozycji twojego znacznika mistrzostwa za każdy żeton znaku zodiaku, na którym znajduje się twój robotnik (maks. 15 PZ).



Na końcu gry zdobywasz punkty w zależności od pozycji twojego znacznika mistrzostwa za każdą kartę warsztatu w twoim obszarze gry (maks. 15 PZ).

13. KRÓLEWSKIE ZWOJE

Patrz 8.2. Mistrzostwo (str. 10).



Natychmiast zdobywasz 3 PZ za każdy zwój lub królewski zwój (użyty lub nieużyty) w twoim obszarze gry, wliczając ten (maks. 10 PZ).



Natychmiast zdobywasz 2 PZ za każdego apostoła umieszczonego w twojej tablicy apostołów (maks. 10 PZ).



Natychmiast zdobywasz 2 PZ za każde ulepszenie twojego toru młotka i torów produkcji (maks. 10 PZ).



Natychmiast zdobywasz 3 PZ za każdy żeton miesiąca, na którym znajduje się twój robotnik (maks. 10 PZ).



Natychmiast zdobywasz 3 PZ za każdy żeton znaku zodiaku, na którym znajduje się twój robotnik (maks. 10 PZ).



Natychmiast zdobywasz 3 PZ za każdą kartę warsztatu w twoim obszarze gry (maks. 10 PZ).

14. MŁOTKI

Każdy młotek zapewnia graczowi wyjątkową zdolność, wykorzystywaną w ramach ostatniego kroku konstrukcji. Żaden młotek nie posiada zdolności na poziomie I.



Poziom II: Weź 1 monetę z puli zasobów.

Poziom III: Weź 1 monetę z puli zasobów i otrzymujesz 2 PZ.



Poziom II: Przesuń twój znacznik koguta o 1 pole do góry na twojej planszy gracza. Jeśli twój znacznik znajdował się już na ostatnim polu toru, zamiast tego otrzymujesz 1 złoto i 1 PZ.

Poziom III: Otrzymujesz 2 PZ i przesuń twój znacznik koguta o 1 pole do góry na twojej planszy gracza. Jeśli twój znacznik znajdował się już na ostatnim polu toru, zamiast tego otrzymujesz 1 złoto i 1 PZ.



Poziom II: Uszkodź 1 żeton uszkodzenia i porusz malarza.

Poziom III: Porusz malarza.



Poziom II: Porusz 1 wybrany przez ciebie znacznik mistrzostwa o 1 pole do góry.

Poziom III: Porusz 1 wybrany przez ciebie znacznik mistrzostwa o 1 pole do góry i weź 1 monetę.



Poziom II: Weź 1 apostoła w normalny sposób.

Poziom III: Weź 1 apostoła i napraw 1 żeton uszkodzenia.



Poziom II: Napraw 1 żeton uszkodzenia.

Poziom III: Aktywuj księżyc z modyfikatorem -1 do wartości wskazanej przez twój złoty znacznik mistrzostwa.

15. ZWOJE



Weź 1 apostoła.
Patrz 8.3. (str. 10).



Aktywuj księżyc zgodnie z normalnymi zasadami.
Patrz 8.4. (str. 11).



Przesuń malarza zgodnie z normalnymi zasadami.
Patrz 8.5. (str. 11).



Weź 1 monetę i przesuń znacznik koguta o 1 pole na twojej planszy gracza.

Jeśli twój znacznik znajduje się już na ostatnim polu toru, zamiast tego otrzymujesz 1 złoto i 1 PZ.



Dokonaj ulepszenia.
Patrz 8.6. (str. 11).



Wykonaj konstrukcję.
Patrz 8.8. (str. 12).

16. NAGRODY ZA UMIESZCZENIE ASYSTENTA



Przesuń twój znacznik koguta o 1 pole na twojej planszy gracza. Jeśli twój znacznik znajduje się już na ostatnim polu toru, zamiast tego otrzymujesz 1 złoto i 1 PZ.



Weź 1 apostoła.
Patrz 8.3 (str. 10).



Aktywuj księżyc zgodnie z normalnymi zasadami.
Patrz 8.4. (str. 11).



Odzyskaj 2 robotników.
Patrz 5.4.1.
Odzyskiwanie robotników (str. 7).

17. KAFELKI PUNKTACJI JOSEFA MÁÑESA



Na końcu gry przyznaj 3 PZ za każdy żeton miesiąca, na którym znajduje się robotnik (maks. 15 PZ).



Na końcu gry przyznaj 3 PZ za każdy żeton znaku zodiaku, na którym znajduje się robotnik (maks. 15 PZ).



Na końcu gry przyznaj 3 PZ za każdego apostoła w obszarze gry Josefa Máñesa (maks. 15 PZ).



Na końcu gry przyznaj 3 PZ za każdy zwój lub królewski zwój (użyty lub nieużyty) w obszarze gry Josefa Máñesa (maks. 15 PZ).



Na końcu gry przyznaj 3 PZ za każdą kartę warsztatu w obszarze gry Josefa Máñesa (maks. 15 PZ).



TWÓRCY GRY

Autorzy: Paloma J. Pascual i Abraham Sánchez

Ilustracje: Amelia Sales i Jesús Fuentes

Opracowanie graficzne: Jesús Fuentes
Redakcja i korekta: Jesús Fuentes

Wersja polska: Galakta

Tłumaczenie: Aleksandra Miszta-Mars

Korekta wersji polskiej:

Łukasz Chełmecki, Łukasz Tkaczyk

Specjalne podziękowania dla testerów gry, bez których ten projekt nie byłby możliwy, w szczególności: Motedu, Carlos, Jorge J. Barroso, Mikel, Christian, Alejandro i Cipri.

Zegar Orloj w Pradze: Zegar na straży przemijalności

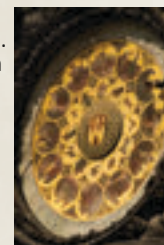


Zegar astronomiczny Orloj, zdobiący wieżę ratuszową od 1410 roku, to nie tylko niezwykły pokaz inżynierii tamtych czasów, ale także symbol ludzkiej pomysłowości i potrzeby zrozumienia upływu czasu i ogromu wszechświata.

To coś więcej niż zwykły zegar – jego mechanizm łączy w sobie tarczę astronomiczną, kalendarz pokazujący miesiące oraz serię ruchomych figur, które co godzinę odgrywają spektakl. Spośród nich wyróżnia się Dwunastu Apostołów oraz postać Śmierci, reprezentowaną przez szkielet trzymający w dłoniach klepsydrę i dzwon, co ma symbolizować przemijalność życia.



Jego historia owiana jest wieloma legendami. Jedną z najśłynniejszych głosi, że zegarmistrz Hanus został oślepiony na polecenie rady miejskiej, aby uniemożliwić mu powielenie swojego arcydzieła w innym miejscu.



Dziś Orloj pozostaje jedną z głównych atrakcji turystycznych Pragi. Codziennie tysiące turystów gromadzi się na rynku, aby podziwiać ten mechaniczny pochod. Zegar to jednak coś więcej niż zwykła atrakcja – to żywy dowód na to, że choć czas płynie nieubłaganie, da się go zmierzyć sztuką i precyzją.



Galakta
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
www.galakta.pl



Calle Lamarque de Novoa
nº9, 3º Ñ.
41008 Sevilla, Hiszpania
www.perrolokogames.com

© 2025 PERRO LOKO GAMES.
Wszystkie prawa zastrzeżone.

Orloj

Praski zegar astronomiczny



www.galakta.pl