

Orion

Prága csillagászati óraműve

JÁTÉKSZABÁLY

Paloma J. Pascual y Abraham Sánchez
Amelia Sales



Orloj

Amelia Sales y Jesús Fuentes
Paloma J. Pascual y Abraham Sanchez



1. BEVEZETÉS

Prága óvárosának szívében, az Orloj néven ismert ősi csillagászati óramű bonyolult szerkezetével és rejtélyes alakjaival fáradhatatlanul jelzi az idő múlását: egy középkori technológiai csoda, amely a mai napig működőképes állapotban fennmaradt.

Az óra legrégebbi része – a csillagászati óralap – 1410-ből származik, de ez a játék 1865 körül játszódik, amikor is Josef Mánes órakészítő mester által festett naptár és a mozgó apostolfigurák is beépítésre kerültek az óraszerkezetbe.

Az Orloj: Prága csillagászati órája társasjátékban minden játékos egy középkori órásmester bőrébe bújik és a saját műhelyében építi meg az állatövi jegyeket, a naptári hónapokat és az apostolok képeit. Minden egyes művelettel egy lépéssel közelebb kerültek ahhoz, hogy befejezzék ezt a remekművet, Prága városának szimbólumát.

2. JÁTÉKTARTOZÉKOK

2.1. ÁLTALÁNOS TARTOZÉKOK

- | | | | | |
|-----------------------------------|--------------------------------|---------------------------------|---|---------------------------------|
| 1 játéktábla | 3 műanyag szegecs (1 tartalék) | 6 blokkolt állatövi óralapka | 9 közös ólomműveg céllapka (mindegyik típusból 3) | 4 további akciók segédletkártya |
| 1 forgást segítő jelző | 1 aranykakas jelző | 1 nagyméretű záró óralapka | 9 közös cél bónuszlapka (mindegyik típusból 3) | 15 arany |
| 1 Orloj forgatható óralapja | 1 fordulójelző | 2 kalapácsjelző | 21 műhelykártya | 20 festék |
| 1 forgatható csillagászati óralap | 1 festőfigura | 18 segéd (mindegyik típusból 3) | 6 kalapácskártya | 20 fa |
| 1 holdkorong jelző | 12 naptárlapka | 24 tekercs (vörös pecsét) | 8 kezdő erőforráskártya | 20 vas |
| 1 „Apostolok sétája” tábla | 12 hónap óralapka | 6 királyi tekercs (kék pecsét) | | 18 érme |
| 3 Orloj koronázólapka | 6 blokkolt hónap óralapka | 22 6 ólomműveg lapka | | 1 húzózsák |
| 2 apostolok fogaskereke | 12 állatövi óralapka | | | |



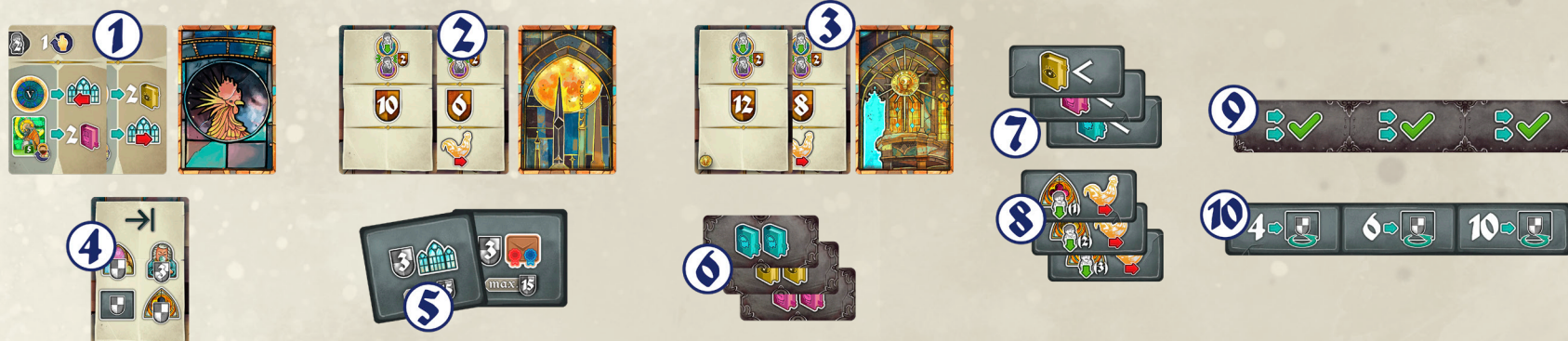
2.2. JÁTÉKOSTARTOZÉKOK

- ① 1 műhelytábla
- ② 1 kovácműhely lapka
- ③ 1 raktárlapka
- ④ 3 termelésjelző kocka
- ⑤ 1 kalapácsjelző kocka
- ⑥ 1 kakasjelző korong
- ⑦ 14 munkás
- ⑧ 1 szobrászfigura
- ⑨ 3 mesterjelző korong
- ⑩ 1 pontozójelző
- ⑪ 12 apostollapkából álló játékoskészlet (1-től 12-ig számozva, hátoldalán a játékos színével)
- ⑫ 5 kalibrálásjelző/javításjelző



2.3. AZ EGYSZEMÉLYES JÁTÉKMÓD TARTOZÉKAI

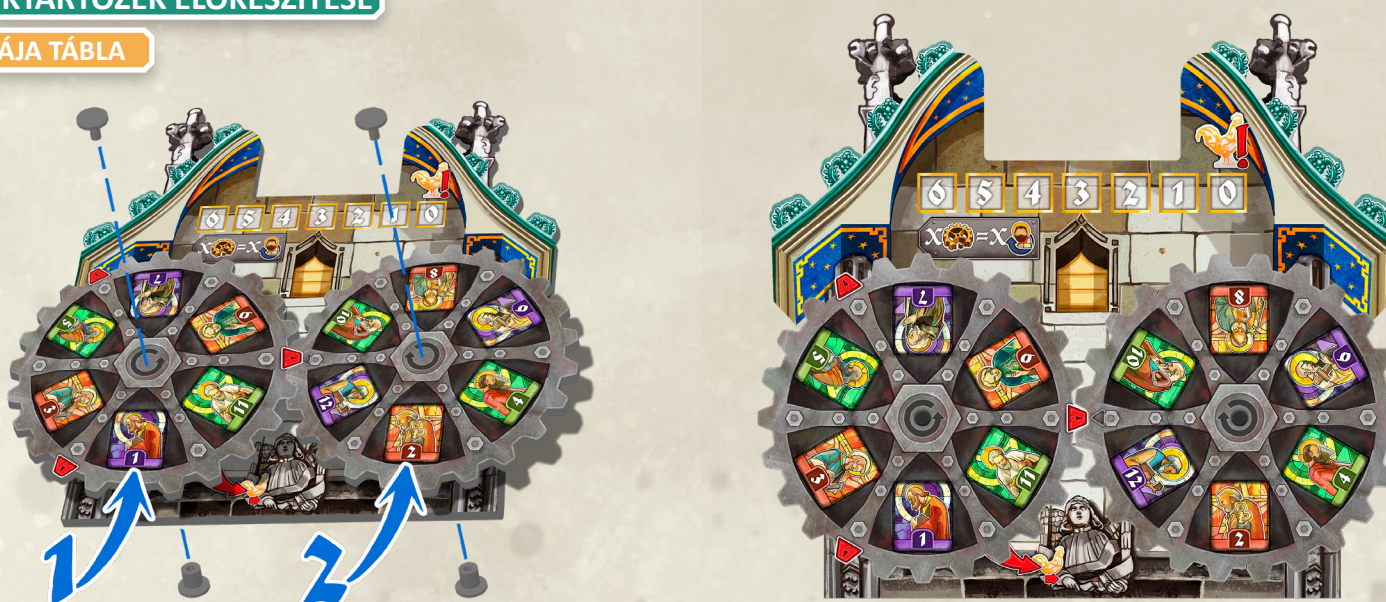
- ① 18 akciókártya
- ② 3 alapszintű pontozókártya
- ③ 3 haladósztintű pontozókártya
- ④ 1 játékvége pontozókártya
- ⑤ 5 pontozólapka
- ⑥ 3 mesterlapka
- ⑦ 3 mestersávlapka
- ⑧ 3 fordulóvége akciólapka
- ⑨ 1 teljesített feltételek lapka
- ⑩ 1 mestersáv céllapka



3. JÁTÉKTARTOZÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

3.1. AZ APOSTOLOK SÉTÁJA TÁBLA

Szereld rá az apostolok fogaskerekeit az Apostolok sétája táblára. Ehhez illeszd össze a fogaskereket úgy, hogy a bal oldalon, a legalsó pozícióba az 1. számmal jelzett apostol (Jakab), a jobb oldali fogaskerék legalsó pozíciójába pedig a 2. számmal jelzett apostol (Péter) kerüljön. Ez lesz a fogaskerekek kiindulási pozíciója minden egyes játékban. Az összeszereléshez használd a játékhoz mellékelt műanyag szegecseket.



4. A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

4.1. ÁLTALÁNOS ELŐKÉSZÍTÉS

1 Helyezd a játéktáblát kihajtogatva az asztal közepére. Tedd az Orloj óralapját és a csillagászati óralapot egymásra, majd helyezd a forgást segítő jelzőt az óralapok közepén lévő forgástengelyre, hogy létrehozd az órát, ahogy a képen is látható.

A holdkorong jelzőjét tedd a csillagászati óralapra, a kéztől balra lévő első pozícióba.


A játék során az Orloj óralapjának a kiindulási pozíciója tetszőleges helyzetű lesz, de a csillagászati óralapon a kéznek mindig az aktuális játék (vagyis amikor most elkezdték a játékot) kezdő idejére kell mutatnia!

Példa: a kép az óra egy 13:00 és 13:59 között kezdődő játék felállítását mutatja.

2 Helyezd az Apostolok sétája táblát a játék fő játéktáblája fölé. Forgasd el a fogaskerekeket addig, amíg az alján láthatóvá nem válik az 1. és 2. apostol (Jakab és Péter) a legalsó pozícióban.

3 Véletlenszerűen válassz egy Orloj koronázólapkát és illeszd az Apostolok sétája tábla feletti, üres részébe. Helyezd a fordulójelzőt a bal szélső mezőre, a játékban résztvevő játékosok számának megfelelően. Ezt követően, tedd az aranykakas jelzőt a kakas sávjára, a fordulójelző által jelzett számra.

Példa: a kép a fordulójelző és az aranykakas jelző egy 2 fős játék előkészítését ábrázolja.



Az első játék alkalmával a -gal jelölt koronázólapkát használjátok!

Megjegyzés: Az egyik koronázólapka az egyszemélyes játék-móddhoz tartozik.



4 Keverd meg mind a 6 ólomüveg lapkát és véletlenszerűen választva helyezz 3 lapkát a mestersávok tetejére. A maradék lapkákat tedd vissza a játék dobozába.

5 Fogd a 6 királyi tekeracet (kék pecséttel), keverd meg a lapkákat és véletlenszerűen választva helyezz 3 lapkát képpel felfelé a mestersáv fölé. A maradék lapkákat tedd vissza a játék dobozába.

6 Készítsd elő a piros pecséttel rendelkező tekeracseket a játékosok számának megfelelően. Egy 4 fős játékban az összes tekeracet használni fogjuk! Háromszemélyes játékban távolítsd el a játékból a  jelzésű tekeracseket, kétszemélyes vagy szóló játékban pedig a  jelzésűeket is. A fel nem használt tekeracseket tedd vissza a játék dobozába.

Keverd meg a játékban maradt piros tekeracseket és képezz belőlük egy képpel lefelé fordított kupacot a játéktábla mellé. Most csapj fel a kupacból 3 vagy 4 lapkát, attól függően, hogy 1-2 vagy kettőnél több játékos játszik.

7 Készítsd elő a közös ólomüveg céllapkákat. Válogasd szét a lapkákat a hátoldaluk színe szerint, majd keverd meg mindegyik kupacot külön-külön. Helyezz mindegyik színű kupacból egyet-egyét a megfelelő helyekre, a többi lapkát pedig tedd vissza a játék dobozába.



8 Készítsd elő a közös célok bónuszlapkait. Válogasd szét őket a hátoldaluk színe szerint, majd keverd meg mindegyik kupacot külön-külön. Helyezz mindegyik színű kupacból egyet-egyet a megfelelő helyekre, a többi lapkát pedig tedd vissza a játék dobozába.

9 Keverd meg a műhelykártyákat és helyezz 3 lapot a játéktábla jelzett mezőire. A maradék kártyákat egy pakliba rendezve tedd félre.

10 Készítsd elő a naptárt, helyezd a hónap naptárlapkáit a húzózsákba és kövesd az alábbi lépéseket:



10.1 Húzz a zsákból véletlenszerűen annyi hónaplapkát, amennyi a bal oldali táblázatban szerepel a játékosok száma alapján.

10.2 Ezután helyezz le egy-egy blokkolt hónap óralapkát az építési terület (bal oldal) minden olyan mezőjére, amelyet a zsákból előzőleg kihúzott lapkák pontosan megjelölnek.

10.3 Ezután húzz még 1 hónaplapkát a zsákból, majd rakd az összes kihúzott lapkát a naptár megfelelő mezőjére az illusztrált oldalukkal felfelé (számmal lefelé).

10.4 Ezt követően rakd az összes többi, még a húzózsákban lévő lapkát az építési terület megfelelő mezőire, de a nem illusztrált oldalukkal felfelé (számmal felfelé).

A képen egy 4 fős játék előkészületei láthatók.

11 Az állatövi óralapkákat pontosan ugyanúgy készítsd elő, mint a hónap óralapkákat.

12 Helyezd a nagyméretű záró óralapkát a naptár közepére a képen látható oldalával felfelé.

13 Rakj egy-egy kalapácsjelző korongot az építési zónákra (hónapok és állatövek), az ábrán megjelölt helyekre.

14 Vedd magadhoz a 12 naptárlapkát és keverd meg, majd helyezd le képpel felfelé a naptár köré véletlenszerű sorrendben.

Az első játék alkalmával hagyjátok ezeket a naptárlapkákat a játék dobozában, és használjátok a játéktáblára nyomtatott szimbólumokat!

15 Helyezd a festő figuráját a képen látható helyre.

16 Rakd a segédek a játéktábla mellé 6 külön kupacba. Mindegyik kupacban azonos típusú segédnek kell lenniük (ugyanazzal az ikonográfiával), valamint minden kupacban eggyel kevesebb segédnek kell lennie, mint ahány játékos játszik! A maradék segédek tedd vissza a játék dobozába. **Az egyszemélyes és a 2 fős játékmódban minden típusból csak 1 segéd lehet játékban!**

17 Vedd ki az erőforrásokat/nyersanyagokat (arany, festék, fa, vas és érmék) a dobozból és képezz belőlük egy közös készletet a játéktábla mellett.



4.2. A JÁTÉKOSOK ELŐKÉSZÜLETEI

Minden játékos végezze el az alábbi lépéseket:

- 1 Helyezd magad elé a műhelytáblád, a raktárad és a kovácsműhelyed mellé.
- 2 Helyezd el az 5 kalibrálásjelzőt/javításjelzőt a műhelytáblád fölé úgy, hogy a törött fogaskereket ábrázoló oldala lefelé legyen fordítva.
- 3 Tedd a kakast jelző korongodat a műhelytáblád jobb alsó részén lévő saját kakassávod első pozíciójára (alulról kezdve).
- 4 Helyezz egy termelésjelző kockát minden termelés- és a kovácsműhelysáv legelső pozíciójára.
- 5 Rakj munkásokat az alábbi játékkerületekre a képeken ábrázolt módon:
 - 5.1 Három munkást az apostol lapkák játékkerületére,
 - 5.2 szintén három munkást a termelés játékkerületére, és
 - 5.3 egyet-egyet a **játéktáblán** a műhelykártyák fölé.
- 6 A maradék munkásokat tedd a műhelytáblád mellé, a jobb oldalra, ezek a rendelkezésre álló munkásaid. **A 3 vagy 4 fős játékban helyezz vissza egy munkást a játék dobozába, mert ilyenkor minden játékos csak négy munkással rendelkezik!**
- 7 Helyezd a szobrász figuráját a saját műhelytáblád mellé.
- 8 Minden játékos helyezze le a saját mesterjelző korongjait a **játéktáblán** lévő mestersávok legalacsonyabb/legelső pozíciójára.

- 9 Helyezd a pontozójelződet a **játéktábla** pontozósávjának a 10-es mezőjére.
- 10 Vedd magadhoz az apostolok lapkáit (1-12-ig számozva, a játékoszíned látható a lapka hátoldalán is), majd helyezd őket a műhelytáblád mellé.
- 11 Minden játékos kap egy *további akciók* segédletkártyát.

Az lesz a kezdőjátékos, aki legutoljára járt közületek Prágában.

4.3. KALAPÁCSOK ÉS A KEZDŐ ERŐFORRÁSOK/NYERSANYAGOK

Keverd meg a kalapácskártyákat és csapj fel eggyel több lapot, mint amennyi játékos játszik éppen. Ezt követően helyezz véletlenszerűen egy-egy kezdő erőforráskártyát minden kalapácskártya fölé, a kombinációk létrehozása érdekében. Az utolsó játékkal kezdve, majd haladva az óramutató járásával ellentétes irányban, minden játékos válasszon magának egy kombinációt!



A képen egy 2 fős játék kalapácskártyái és kezdő nyersanyagok előkészületei láthatók.

Minden játékos helyezze a kalapácskártyáját a saját kovácsműhelye alá és vegye el azokat az erőforrásokat, amelyeket a kezdő (a képen a felső) erőforráskártya ábrázol. Ha ez a kártya apostolokat is ábrázol, akkor az érintett játékos vegye el azokat a személyes készletéből és tegye le a **raktárába**.

A kezdeti erőforráskártya által nyújtott nyersanyagok/apostolok/előnyök elvételével várhatsz az első körödig, hogy megismerd a csillagászati óra és az Orloj óralapjának helyzetét!

Az első játék alkalmával ahelyett, hogy véletlenszerűen állítanád össze a kombinációkat, használd a négy előre beállított kezdeti összeállítást, követve a kártyák jobb alsó sarkában található számokat. Ezután ossz ki véletlenszerűen egy-egy ilyen kombinációt minden játékosnak.



5. FONTOS FOGALMAK

5.1. AZONNALI ÉS JÁTÉKVÉGI GYŐZELMI PONTOK

Ebben a játékban kétféle pontozást különböztetünk meg: az azonnali és a játékvégi pontokat. Mostantól a győzelmi pontokra GYP-ként fogunk hivatkozni a szabályban.



Ez az ikon azt jelenti, hogy a pontozást azonnal végrehajtjuk. Mozgasd előre a jelződet a pontozósávon annyi mezővel, amennyit az ikon mutat!




Ez az ikon azt jelenti, hogy ez a pontozás csak a játék végén történik meg. Játék közben még ne mozgasd a jelződet a pontozósávon!

Fordítsd meg a pontozójelződet, ha elérted a 100 GYP-t, ezzel is jelezve a nagyobb pontszámot.

5.2. ERŐFORRÁSOK/NYERSANYAGOK



Az Orloj társasjátékban különböző erőforrások/nyersanyagok szerepelnek. Az erőforrásikon azt jelzi, hogy a közös készletből kell elvenned a jelzett erőforrást, amit a játékos területre helyezel. Ezzel szemben, amikor egy -szel áthúzott erőforrásikon látsz, az mindig költséget/kifizetést jelent! Ezt a költséget a nyersanyag/érme közös készletbe való visszahelyezéssel tudod megfizetni!



Vegyél ki egy aranyat a közös készletből és helyezd a saját készletedbe!



Fizess egy aranyat! Tedd vissza a saját készletedből a közös készletbe!

5.2.1. Alap erőforrások



A játékban alap erőforrásnak/alap nyersanyagként számít a festék, a fa és a vas. Ez az ikon azt jelenti, hogy választhatsz egy bármilyen típusú alap erőforrást: festéket, fát vagy vasat.

5.2.2. Különleges erőforrások



Az orloji óramű elkészítése rengeteg aranyat igényelt a valóságban, így a játékban is nélkülözhetetlen erőforrásként lesz szükségünk rá. A pénzt az érmék jelképezik, ugyanakkor a mestersávokhoz fognak kapcsolódni. A prágai Károly Egyetem az egyik legrégebb óta működő egyetem Európában, de a tanulás lehetősége csak a legtehetősebb osztályok számára volt elérhető.

A játékban az arany és az érmék különleges erőforrások. Bármelyik alap erőforrás (fa, vas és festék) helyett fizethetsz különleges erőforrással is, de **nem fizethetsz érmével arany helyett, vagy fordítva.**



Aranyat alap erőforrás felhasználásával is szerezhetsz, ugyanis ha három **azonos** típusú nyersanyagot visszahelyezel a közös készletbe, akkor kapsz egy aranyat, és ezt a cserét bármikor elvégezheted a köröd során!



5.3. KALIBRÁLÁSJELZŐK/JAVÍTÁSJELZŐK



*Az óramű építése nem könnyű feladat, időnként kalibrálni, azaz kézzel elforgatva, kényszeríteni kell a szerkezetet, hogy az általlunk elképzelt feladatot hajtsa végre (ami a fogaskerék törésével jár), majd később helyre is kell hoznunk, azaz meg kell javítanunk a szerkezetet, hogy visszaálljon az eredeti rend. A kalibrálás (kézzel elforgatás) segítségével a játék bizonyos részein további mozgásokat (forgatásokat) is elvégezhetesz a megengedett határon túl, vagy teljesítheted az egyes akciókhoz szükséges feltételeket! Azonban bány óvatosan **kalibrálás jelzőinek a használatával, mert ha felharsan a kakasszó, akkor azonnali pontvesztéssel okoznak!***



Kalibrálás: Ez az ikon azt jelzi, hogy át kell fordítanod az egyik lapkát, hogy láthatóvá váljon a törött fogaskerék ikon!

Minden játékos 5 kalibrálásjelzővel rendelkezik a saját műhelyábráján. Miután már az összes lapkát átfordítottad (mindegyik lapka a törött fogaskerék ikont mutatja), akkor már nem tudsz további kalibrálást/forgatást/további mozgást végrehajtani! A kalibrálás ikon hatását (akcióként) **csak** úgy tudod elvégezni, ha először átfordítod a lapkát a törött fogaskereket ábrázoló oldalára, mielőtt végrehajtanád az akciót!



Javítás: Ez az ikon azt jelzi, hogy visszafordíthatsz egy kalibrálásjelzőt a másik oldalára, elrejtve/megjavítva ezzel a törött fogaskereket ábrázoló ikont!

5.4. MUNKÁSOK

Az Orloj társasjáték alapvető mechanikája a munkások menedzselése. Ha a játék bármelyik pontján nem áll rendelkezésedre saját, szabadon felhasználható munkásod, akkor kénytelen leszel kihagyni a körödet (passzolni), vagy más, alternatív módot találni új, további munkások bevonására vagy visszavételére.

5.4.1. Munkások visszavétele

Azokat a munkásokat, amelyek jelenleg az órán vagy a naptáron állnak (itt dolgoztak, hajtottak végre feladatokat korábban), visszaveheted őket és ezáltal újra elérhetővé/munkára foghatóvá válnak!

Megjegyzés: A munkásokat általában csak az órától fogunk visszavenni, mert a naptárról való visszavételük/visszahívásuk kevesebb GYP-t eredményezhet a játék végén.



Vegyél vissza egy munkást!



Vegyél vissza két munkást!



Vedd vissza a jelzett mennyiségű munkást!

5.4.2. Új munkások bevonása

A játék elején mindenki egy adott számú munkással kezd. A játék során lehetőség nyílik új munkások bevonására, akiket tegyél a saját műhelyábrád mellé, mint rendelkezésre álló munkások. Az alábbi módon tudsz munkásokat feloldani/játékba helyezni:

- Munkások bevonása az apostolok játékos területéről. Lásd a játékszabály 10.1. szakaszát, *Apostol lehelyezése* részt a 14. oldalon.
- Munkások bevonása a műhelykártyákról. Lásd a játékszabály 8.7. szakaszát, a *Műhely bővítése* részt a 12. oldalon.
- Munkások bevonása a termelési zónából. Lásd a játékszabály 8.6. szakaszát, *Fejlesztés végrehajtása* részt a 11. oldalon.

5.5. A MESTERSÁVOK

A játékban három mestersávot találunk: az innováció, a pontosság és a megfigyelés. Ezeknek a sávoknak mindegyike egy-egy képességnek felel meg, amely a mesterkorong pozíciója alapján fejlődik.



Egy órásmester legnagyobb erénye a szakértelme és tudása!

Az innováció sávja (kék): Ez a sáv a csillagászati óralap maximálisan megengedett elforgatását jelzi (az óramutató járásával megegyező irányba) a kalibrálásjelző használata nélkül. Lásd az 5.6. szakaszt, az *Óraszerkezet* részt a 8. oldalon.

A pontosság sávja (rózsaszín): Ez a sáv azokat a lépéseket jelzi, amelyeket akkor kell végrehajtani, ha egy játékos passzol a saját körében. Lásd az 7.2. szakaszt, a *Passzolás* részt a 9. oldalon.

Ez a sáv meghatározza még a szobrászmester kezűgyességének szintjét is. Lásd a 8.9. szakaszt, a *Szobrászmester lehelyezése* részt a 13. oldalon.



5.6. AZ ÓRASZERKEZET



1 Külső gyűrű: A játéktáblára nyomtattuk a lehetséges akciókat, amelyek szakaszokra felosztva láthatók.

2 Orjoróralapja (világoskék): Mindig az óramutató járásával ellentétes irányban forgatjuk és a lehetséges akciók szakaszokra felosztva láthatók.

3 Csillagászati óralap: Mindig az óramutató járásával megegyező irányban mozog. A csillagászati óralap mutatója (kéz) jelzi, hogy milyen akciókat hajthat sz végre a körödben!

4 Hold: A Hold az óramutató járásával megegyező irányban halad a csillagászati óralapon, és ezen a játékerületen lehet a legjobb hatékonysággal megjavítani a törött fogaskerekeket (vagyis visszafordítani a kalibrálásjelzőket)!

5.7. RAKTÁR

A raktárba az apostolok és a segédek kerülnek. A raktárban két szabad mező áll rendelkezésedre, az egyik mező kizárólag egy apostol tárolására szolgál, míg a másikban egy apostol vagy akár egy segéd is könnyedén elfér.

Az apostolokat és a segédeket bármikor átrendezheted a raktárban!



6. A JÁTÉK MENETE

A játék a kezdőjátékos körével kezdődik, majd ettől kezdve az óramutató járásával egyező irányban és sorrendben haladva váltjátok egymást, amíg a játék véget nem ér.

7. A JÁTÉKOS KÖRE

Minden körben két lehetőség közül választhatsz:

- 1 Az óraszerkezet aktiválása
- 2 Passzolás

Függetlenül attól, hogy melyiket választod, a köröd során bármikor végrehajthatsz tetszőleges számú további szabad akciót is! Lásd a 10. szakaszt, a további akciók részben.

7.1. AZ ÓRASZERKEZET AKTIVÁLÁSA

Ezt a lehetőséget csak akkor választhatod, ha rendelkezel legalább egy elérhető munkással!

Állítsd be az órát úgy, hogy a csillagászati óralap mutatója (kéz) pontosan a külső gyűrű egy részére és pontosan az Orjoróralapjának egy részére mutasson! Ehhez kövesd az alábbi lépéseket:

1 Csillagászati óralap mutatójának a beállítása: A csillagászati óralap mutatója (kéz) mindig az óramutató járásával megegyező irányba forog, és a saját körödben legalább egy mezőt kell mozgatnod előre! A mesterkorongod elfoglalt helye (szintje) a kék mestersávon jelzi számokra, hogy a csillagászati óralap mutatójával maximum hány mezőt léphetsz előre!

Másik akciómezők eléréséhez használhatod a kalibrálásjelzőt is! Mindig annyi jelzőt kell felhasználnod/átfordítanod a másik oldalára, ahány további játékmezővel szeretnéd a csillagászati óralap mutatóját elforgatni/mozgatni!

2 Orjoróralapjának (világoskék) a beállítása: Az Orjoróralaptárcsa mindig az óramutató járásával ellentétesen forog, és nem kell mozgatnod, ha nem akarod! Mindig annyi kalibrálásjelzőt kell felhasználnod/átfordítanod a másik (törött fogaskerek) oldalára, ahány mezővel szeretnéd az Orjoróralapját visszafelé forgatni!

Fontos megjegyzés: A csillagászati óralap és az Orjoróralap (világoskék) óralapja két egymástól teljesen független szerkezet, és az egyik elforgatása nem befolyásolja a másikat! (Vagyis „egyszerre” sohasem forognak!)



③ Helyezd le az egyik rendelkezésre álló munkásod a kéz által jelzett (sötétkék, külső gyűrű) mezőre. Ha már van egy munkás ezen a játémezőn, add vissza annak a játékosnak, akihez tartozik! A saját munkásodat értelemszerűen mindig magadnak veszed vissza.

④ Most dönts el, hogy a külső (sötétkék) gyűrű vagy az Orloj óralap (világoskék) választott szakaszának akcióit szeretnéd-e először végrehajtani! Ha egy játémező akcióit elkezded végrehajtani, akkor azt maradéktalanul meg kell tenned, az egyes szakaszok között nem váltogathatsz az akciókat!



Miklós végre akarja hajtani az építésakciót, de mivel csak egy elforgatás engedélyezett számára a kék mestersávon (①), ezért további két forgatást is végre kell hajtania, hogy három mezőt mozduljon a kívánt pozícióba (②). Úgy dönt, hogy a két kalibráláson felül, még az Orloj óralap (③) esetében is végrehajt egy újabb kalibrálást/forgatást. Visszaadja a munkást Károlynak, majd lehelyezi a sajátját és eldönti, hogy a külső gyűrű vagy az Orloj óralap akciószakasz akcióját végzi-e először (④).

7.2. PASSZOLÁS

Az órászerkezet aktiválása helyett passzolhatsz is. Jellemzően a passzolás akkor történik meg a játékban, amikor a munkásaidat vissza akarod szerezni. Passzolni akkor is lehet, ha még vannak rendelkezésedre álló, szabadon felhasználható munkásaid a játékosterületeden!

A passzolás „erőssége” a rózsaszínű mestersávon álló korongodhoz kapcsolódik, és három lépésből áll:

① Vegyél vissza annyi munkást, amennyit a mesterjelző korongod magassága/szintje jelez a rózsaszínű mestersávon. Lásd az 5.4.1. szakaszt, a *Munkások visszavétele* részt a 7. oldalon.

② Aktiváld a Holdat! Lásd a 8.4. szakaszt, a *Hold aktiválása* részt a 11. oldalon találd.

③ Mozdasd az aranykakas jelzőjét egy mezővel jobbra az aranykakas sávján!

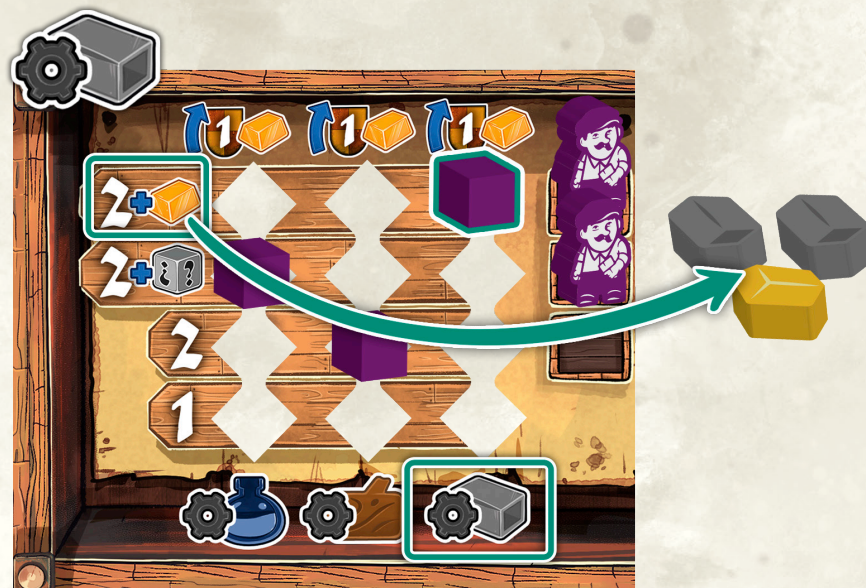
8. AKCIÓK

Az alábbiakban a játék akcióit részletezzük. Ezeket az akciókat nem kötelező végrehajtani, és ha egy játékos nem akar vagy nem tud végrehajtani egy akciót a saját körében, akkor egyszerűen kihagyja azt, de vissza már nem térhet hozzá!

8.1. ERŐFORRÁS/NYERSANYAG TERMELÉSE



Állíts elő annyi erőforrást/nyersanyagot, amennyit a termelésásvod jelzője mutat!



Endre egy vas termelése akciót hajt végre, és mivel a termelésjelző kockája jelenleg a legmagasabb szinten áll, ezért úgy dönt, hogy 2 vasat és 1 aranyat állít elő.



Ez az ikon azt jelzi, hogy egy általad választott alap erőforrást – fát, festéket vagy vasat – veszel el a közös készletből.

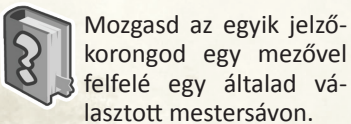


Ez az ikon azt jelzi, hogy egy általad választott termelésásvórról állítasz elő erőforrásokat és gyűjtöd be a közös készletből.

8.2. A MESTERSÁV



Mozgasd az egyik jelzőkorongod egy mezővel felfelé az ikon színe által jelzett mestersávon.

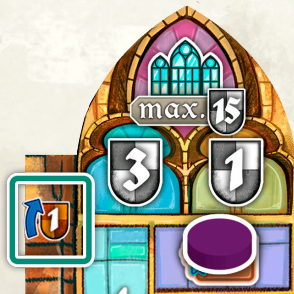


Mozgasd az egyik jelzőkorongod egy mezővel felfelé egy általad választott mestersávon.



Fizess egy érmét, és mozgasd az egyik jelzőkorongod egy mezővel felfelé egy általad választott mestersávon.

Kapsz 1 GYP-t, ha a mesterképesség megszerzésekor már a mestersáv utolsó mezőjén álltál.



8.2.1. Megszerezhető jutalmak a mestersávokon

A mestersávokon különböző jutalmakat találunk, amelyeket akkor szerzel meg, ha a mesterjelző korongod eléri a bónuszhoz tartozó szintet/pozíciót.



Tekercsek (piros pecsét): Vegyél el egy tekercset a játéktáblán látható kínálat közül, majd húzz fel a helyére egy másikat a készletből. A tekercset bármelyik körödben további akcióként egyszer szabadon felhasználhatod. Lásd a 10.3. szakaszt, a *Tekercs használata* részt a 15. oldalon. Őrzd meg a felhasznált tekercset a játékos területen (akkor is, ha a játék során nem használtad fel).



Királyi tekercsek (kék pecsét): Azonnali pontokat kapsz a tekercsen jelzett feltétel alapján, maximum 10 GYP-ig. A pontozás után is őrzd meg a felhasznált tekercset a játékos területen. Másik játékos már nem szerezhet pontot a játék folyamán egy olyan királyi tekercsről, amelyet már egy játékos felhasznált a pontozásra. A királyi tekercsek részletes leírását a 13. szakaszban, a *Függelékben* olvashatjátok a 22. oldalon.



Hold: Hajts végre egy Hold aktiválása akciót! Lásd a 8.4. szakaszt, *A Hold aktiválása* részt a 11. oldalon.



Segéd: Vegyél el egy segédet az egyik kupacból, és helyezd le a raktárad valamelyik kijelölt mezőjére. A segédeket további akcióként használhatod a saját körödben. Lásd a 10.4. szakaszt, *a Segéd lehelyezése* részt a 15. oldalon.

Nem lehet két olyan egyforma segéded, akik pontosan ugyanolyan képességgel rendelkeznek!



Szobrázmester szintje: Ez a jelző a szobrázmestered ügyességének szintjét mutatja, amikor egy akciót végrehajtasz vele. Lásd a 8.9. szakaszt, *a Szobrázmester lehelyezése* részt a 13. oldalon.

8.3. APOSTOL ELVÉTELE



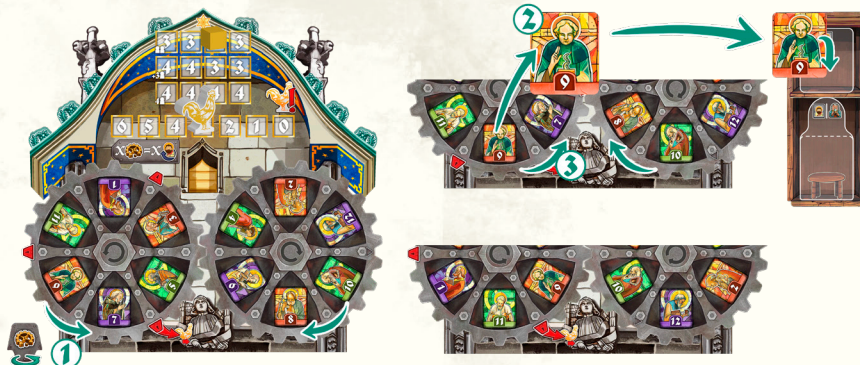
Középkori órásmesterként éppen az Apostolok sétáján dolgozunk, egy olyan látványosságon, amelyben óránként megszólal a kakas, és az apostolok egy összehangolt koreográfia szerint jelennek meg az Orloj felett.



Vedd el a fogaskerekek legalján látható két apostol egyikét a saját készletedből és helyezd a raktáradba! **Ezután forgasd a fogaskerekeket a következő pozícióba** úgy, hogy állítsd be az apostolok új kombinációját. A fogaskerekek elforgatásának az irányát a kerek közepére nyomtattuk a szerkezeten.

Nem vehetsz el egyetlen apostolt sem, ha a raktárad már tele van!

Mielőtt elvonnél egy apostolt, dönthetsz úgy is, hogy kalibrárod a szerkezetet, vagyis továbbforgatod a fogaskerekeket. **Mielőtt elvonnéd az apostolt, fordíts át annyi kalibrálásjelzőt, ahány játémezőt szeretnél forgatni a fogaskerekeken!**



Miklós el akarja venni a 9-es apostolt (Jánost). Mielőtt elvonná, kalibrálnia kell a szerkezetet és emiatt elforgatja a fogaskerekeket (1). Ezzel a 9-es apostol a fogaskerekek aljára kerül, így elérhetővé válik számára. Elveszi a 9-es apostolt a saját készletéből és a raktárába teszi (2). Végül a fogaskerekek még egy lépést tesznek meg automatikusan (3).

Minden alkalommal, amikor a bal oldali fogaskerék egyik pirossal jelzett foga egy vonalba kerül a piros nyíllal, mozgasd az aranykakast egy hellyel jobbra a kakas sávján. Amint elérted a sáv utolsó pozícióját, folytasd a kakasszóval a játékot. Lásd a 9. szakaszban, *a Kakas kukorékolása* részt a 13. oldalon.

A fogaskerekek elforgatása után az egyik piros fog a nyíllal egy vonalba kerül (1). Mozdasd az aranykakast egy hellyel jobbra az aranykakas sávján (2).



8.4. A HOLD AKTIVÁLÁSA



A Hold a csillagászati óralapon mozog és **mindig az óramutató járásával megegyező irányba**. Mozdasd a Hold korongját anynyi lépéssel tovább, amennyit a mesterjelző korongod pozíciója (szintje) mutat a sárga mestersávon. A Hold által megtett lépéseken látható **összes** jutalmat megszerzed!

Endre korongja a sárga mestersáv IV. szintjén áll. A Hold aktiválásakor 6 lépést tesz az óramutató járásával megegyező irányba és kap egy fát, egy festéket és egy vasat, valamint megjavítja (vagyis visszafordítja) a műhelytábla tetején lévő 3 törött fogaskerékjelzőt.

Az Orlojon (csillagászati óralapon) is találhatsz egy számmal ellátott Holdikont. Ez azt jelenti, hogy a Holdat a megadott számmal léptetheted tovább, és a jutalmakat is megszerzed, vagyis aktivárod őket!

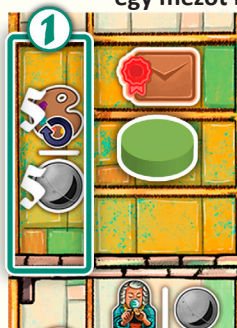


Ez az ikon azt jelzi, hogy a Hold aktiválásakor, a korongod által jelzettekén túl (a sárga mestersávon), két további holdlépést is megtehetsz!

8.5. A FESTŐFIGURA MOZGÁSA



A festő a naptárszakaszok mezőin, azaz a naptárlapkákon mozog és mindig az **óramutató járásával megegyező irányba lép**. A festőfigurával mindig annyi lépést tehetsz meg, mint amennyit a korongod szintje mutat a sárga mestersávon. Miután mozgattál, válassz **egy**et a festőtől balra vagy jobbra található naptárszakaszban látható két jutalom közül. **A festőnek legalább egy mezőt kell mozognia!**



Károly mesterjelző korongja a sárga mestersáv III. szintjén áll (1), amely a festőfigura mozgatásakor akár 5 lépést is lehetővé tesz számára. A festőfigurát 2 mezővel mozgatja és lehelyezi két naptárszakasz közé (2).

A jobb oldali naptárszakaszt választja és kap egy aranyat és egy érmét.

8.6. FEJLESZTÉS VÉGREHAJTÁSA



Mozdasd a **termelésjelző** vagy a **kalapácsjelző** kockádat egy pozícióval felfelé.

A fejlesztésekkel új munkásokat is be tudsz vonni a játékba. A termelési zónában egy új munkás akkor válik elérhetővé/munkára foghatóvá, ha mindhárom termelésjelző kocka eléri az adott munkás pozícióját. Ezután fogd ezt a munkást, és helyezd a műhelytáblád mellé, mint rendelkezésre álló munkást!



Endre végrehajt egy fejlesztést, majd a fakitermelő kockáját egy lépéssel feljebb helyezi. Mivel mindhárom termelésjelző kocka elérte az első munkás színjét, akkor ez a munkás felszabadul és mostantól rendelkezésére áll a műhelytáblája mellett.

Amennyiben egy olyan termelészóna végzel fejlesztést, amelyen már a kockád elérte az utolsó/legfelső pozíciót, akkor azonnal kapsz 1 GYP-t és 1 aranyat!



8.7. A MŰHELY BŐVÍTÉSE



Ha szeretnéd a műhelyed bővíteni, akkor kövesd az alábbi lépéseket:

1 Válassz ki egy műhelykártyát a játéktáblán, és fizess ki a kártya alján látható szükséges nyersanyagokat. Minden kártya költsége tartalmaz egy festéket, valamint a kártya pozíciójától és a kártyán feltüntetett erőforrás típusától függő számú erőforrást/nyersanyagot.



Ennek a műhelykártyának a költsége 2 fa és 1 festék.

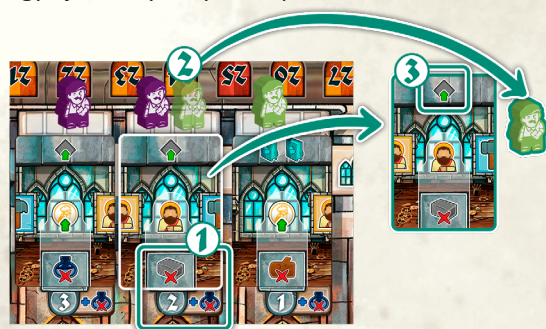
2 Ha a kártya felett jelenleg egy saját színű munkásod is tartózkodik, akkor „szabadítsd” fel a munkavégzés alól és tedd a saját műhelytáblád mellé, mint rendelkezésre álló munkást. Viszont, ha nincs most munkásod ezen a helyszínen, ez azt jelenti, hogy már vásároltál egy kártyát ugyanerről a helyszínről a körödben, és emiatt nem szerezhetsz innen új munkást.

3 Vedd el a kártya felső részén látható jutalmat!

4 Helyezd ezt a műhelykártyát a saját játékos területre. Ha ez az első megszerzett műhelykártya a játékban, akkor egyszerűen csak tedd le. Ha már rendelkezel lehelyezett műhelykártyával, akkor az új műhelykártya a már a meglévő műhelykártyáid bal vagy jobb oldalára kerül!

5 Amennyiben egy új kártya lehelyezése (összeillesztése) kiegészít egy apostolkont, akkor azonnal hajtsd végre azt az akciót!

6 Most csúsztasd a játéktábla műhelykártyáit jobbra, és töltsd fel az üres helyet egy új műhelykártyával a pakliból.



1 **Károly** kiválaszt egy műhelykártyát és kifizeti a költségét: 2 vas és 1 festék. Felszabadítja a kártya tetején álló munkását 2. Végrehajt egy fejlesztésakciót, ahogy a kártya felső része is mutatja 3. Azzal, hogy a műhelykártyáját a játékos területére teszi a többi mellé, kiegészítve egy apostolkont, amit a szokásos módon végrehajt 4. Végül, jobbra csúsztatja a játéktáblán maradt műhelykártyákat és felfed egy új lapot a megüresedett helyre 5.



A műhelykártya közepén lévő akciót úgy tudod aktiválni, hogy egy segédet helyezel rá. Lásd a 10.4. szakaszt, a Segéd lehelyezése részt a 15. oldalon.



8.8. ÉPÍTÉS



A játékban két építési terület található: az egyik a hónapok, a másik az állatövek óralapjaihoz kapcsolódnak. Az építkezés folyamata mindkettő esetében ugyanaz. Az építkezés lépéseinek emlékeztetőjét a játéktáblára nyomtattuk.



1 Mozgasd a kalapácsjelző korongod óramutató járásával azonos irányba haladva, követve a kék nyilak irányát, amíg el nem éri a megépíteni kívánt lapka **melletti** pozíciót. A kalapácsjelző korongod maximális mozgási lehetőségét a jelzőkockád helyzete határozza meg a saját kalapácskártyádon. A kalapácsjelző korongod minden egyes kalibrálásjelző átfordítása után még további egy mezőt mozoghat! **Nem kötelező mozgatnod a kalapácsjelző korongod, ott is építhetsz, ahol éppen állsz!**

2 Fizess ki a szükséges erőforrásokat/nyersanyagokat, **amelyek abban a sorban és oszlopban** szerepelnek, ahol a lapka található. Minden elköltött erőforrásért cserébe 2 GYP-t kapsz!

3 Helyezd a megépített lapkát az illusztrált oldalával felfelé a naptár megfelelő helyére. Rakj rá egy **rendelkezésre álló** munkást is, majd 2 GYP-t kapsz minden olyan lapkéért (beleértve ezt is), amely egy olyan szomszédos lapkák egy csoportjához tartozik, ahol saját színű munkásaid vannak!

Megjegyzés: Egy olyan lapka, amelynek nincsenek szomszédos lapkái, 1-es csoportnak minősül.

Megjegyzés: Az építésakció elvégzéséhez rendelkezned kell egy szabad munkással!

Megjegyzés: A hónap és az állatövi lapkák egymás mellett helyezkednek el, tehát szomszédosnak számítanak! Például, a XII. hónap lapkájának három lehetséges szomszédos pozíciója van: az I., a XI. és a Bak állatövi óralapka.

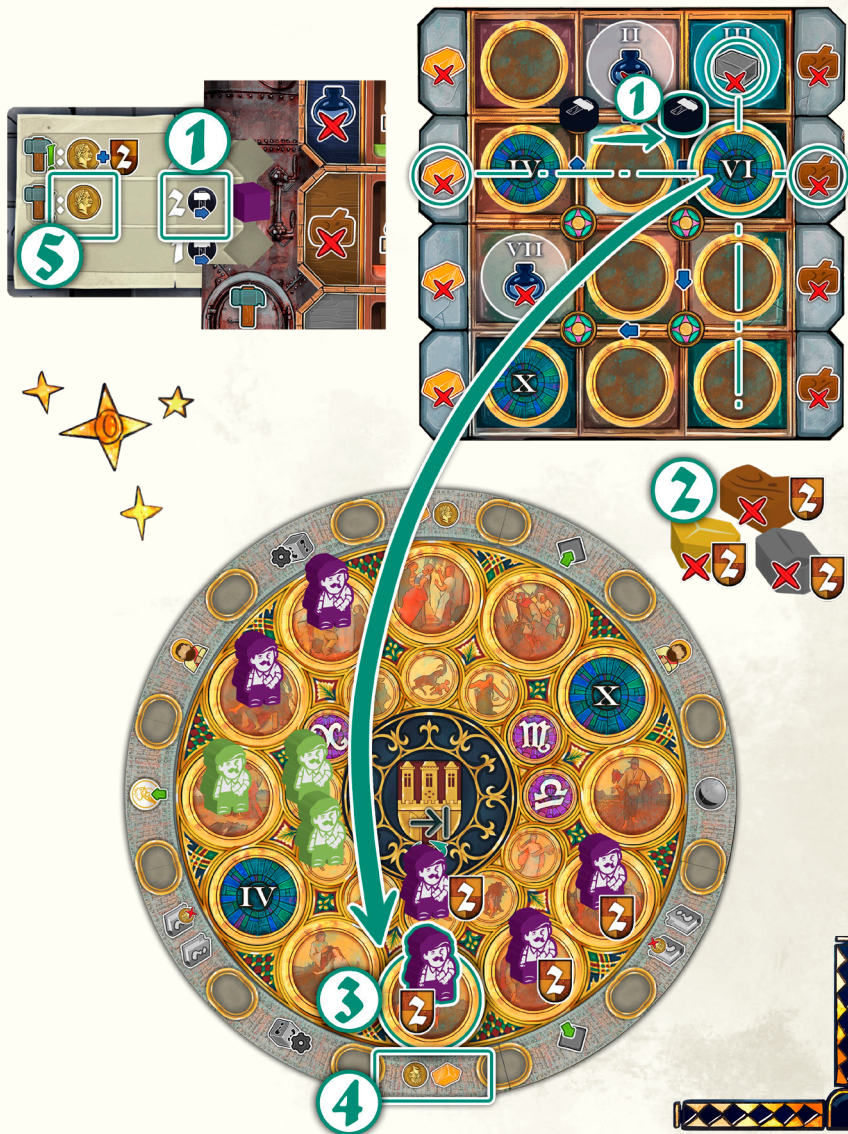


4 Vedd el az adott naptárszakasz jutalmát, ahol felépült a lapka.

5 Vedd el a kalapácskártyádon lévő kockád pozíciója alapján járó kalapácsbónuszt is. Lásd a függelék 14. szakaszát a 22. és 23. oldalon.

1 **Endre** meg akarja építeni a VI. hónapot, ezért a kalapácsjelző korongot egy hellyel kell mozgatnia, hogy a VI. tárcsa mellé kerüljön. Nem kell ehhez kalibrálást elvégeznie, mert a kalapácskártyája szerint két mezőt is tud mozogni. Az építéshez ki kell fizetnie a sorban és oszlopban feltüntetett erőforrásokat, tehát egy aranyat, egy fát és egy vasat fizet. Ezzel összesen 6 GYP-t szerez (mindegyikért 2-2 GYP) 2. Lehelyezi a VI. hónap tárcsáját a naptár VI. pozíciójára, továbbá egy munkását is. Mivel ez a lapka szomszédos más lapkával is, amelyeken a saját színű munkásai vannak, további 8 GYP-t kap (2 GYP-t minden olyan lapkéért, amely szomszédos lapkák csoportját alkotja a saját színű munkásaival, beleértve a most felépített lapkát is) 3.

- 4 Megkapja a naptár jutalmát, és elvesz 1 aranyat és 1 érmét.
- 5 Végül, elveszi a kalapácskártyáján ábrázolt 1 érme értékű kalapácsbónuszt is.



8.9. A SZOBRÁSZMESTER LEHELVEZÉSE



Az Orloj felső részén balról jobbra haladva olyan szobrok találhatók, amelyeken a szobrászmester jelenleg is dolgozik: ez a Hiúság, a Kapzsiság, a Vágy és a Halál figurája, amely óránként csenget és forgatja a homokórát, hirdetve az idő elkerülhetetlen múlását. Lent ugyanebben a sorrendben láthatók, a filozófus, Mihály arkangyal, a csillagász és a krónikás, akik a négy erényt képviselik.



Helyezd a szobrászmester figuráját a játéktábla négy szobrász akciómezőjének egyikére. Ha már jelenleg ott található egy másik játékos figurája, add vissza neki, hogy tegye vissza a saját játékos területére.

Ha ezt az akciót választottad, akkor mindenképpen mozgatnod kell a szobrászmestered figuráját, ami azt jelenti, hogy nem ismételheted meg ugyanazt az akciót, ahol jelenleg a szobrászod állt.



A lehetséges akciókat a szobrászmestered ügyességi szintje dönti el, amit a mesterjelző korongod pozíciója határoz meg a rózsaszín mestersávon.

Hajtsd végre a szobrászmester ügyességi szintjének megfelelő akciókat!

Néhány szobrászakcióhoz kalibrálásjelző felhasználása is szükséges, **csak akkor** tudod végrehajtani az akció többi részét, ha át tudod forgatni a kalibrálásjelzőt a másik oldalára!

A szobrász akcióit a függelék 6. szakasza, a *Szobrászmester akciói* rész ismerteti a 21. oldalon.



A jobb oldali képen a sáv szakaszai láthatók, amelyeket a színek ikonjai jeleznek. **Endre** a szobrászával az 1-es, **Károly** és **Miklós** a 2-es szinten áll.

- 1 **Károly** aktiválja a szobrászatát és egy tetszőleges szobrászakcióra helyezi.
- 2 Visszaadja a már ott lévő szobrászfigurát a tulajdonosának.
- 3 Mivel a mesterjelző korongja azt mutatja, hogy szobrásza 2-es szintű, ezért átfordít egy kalibrálásjelzőt, hogy elvegyen 1 aranyat és 2 érmét.



9. A KAKAS KUKORÉKOLÁSA

Az aranykakas minden órában csapkod egyet a szárnyaival, majd az apostolok sétája végeztével kukorékol egyet, bejelentve ezzel az új óra kezdetét.



A kakasszó akkor hangzik el, amikor az aranykakas eléri az aranykakas sáv utolsó pozícióját. Az a játékos, akinek éppen a köre zajlik, vegye el az aranykakas jelzőjét és emlékeztetőként tegye a saját műhelytáblájára, majd folytassa a körét a szokásos módon. Miután ennek a játékosnak a köre véget ért, az alábbi lépéseket kell sorban végrehajtani. **(Ha a kakasnak további lépéseket kellene tennie a kör fennmaradó részében, akkor ezeket már nem kell figyelembe venni!)**

- 1 Minden játékos visszafordíthat annyit kalibrálásjelzőt, amennyit a saját műhelytábláján lévő kakas sávja jelez. Ha a sáv magasabb értéket mutat, mint amennyi a felhasznált jelzők száma, akkor **minden egyes javításért, amit nem tud végrehajtani/visszaforgatni, 1 GYP-t kap!**
- 2 Minden játékos annyit GYP-t veszít, ahány törött fogaskerékeken még látszik a jelzőin.
- 3 Told előre a fordulójelzőt egy mezővel jobbra a fordulósávon, és helyezd vissza az aranykakast a aranykakas sávjára, a fordulójelző új helyzete által jelzett értékre. A játék ezután a szokásos módon folytatódik.

Az aranykakas mindig jobbra mozog az aranykakas sávon, és ez két alkalommal történik meg a játékban:

- 1 Az apostoli fogaskerek forgatásakor a bal oldali fogaskerek egyik piros foga a piros nyíllal egy vonalba kerül. Ebben az esetben az aranykakas egy lépést tesz a sávon. Lásd a 8.3. szakaszt, az *Apostol elvétele* részt.
- 2 Amikor egy játékos a saját körében passzol. Ebben az esetben az aranykakas szintén tesz egy lépést a sávon. Lásd a 7.2. szakaszt, a *Passzolás* részt a 9. oldalon.



Az aranykakas **Endre** köre során elérte az utolsó pozíciót a kakassávon. Az aranykakast a műhelytáblája mellé teszi emlékeztetőként ①, és a köre végén a kakas kukorékolása rész a következők szerint zajlik:

② **Endre** javít (átfordít) az egyéni kakas sávja szerint két törött fogaskerék ikont. Ezt a lépést a többi játékos is a sajátja szerint elvégzi. **Károlynak** a kakas sávja lehetővé teszi, hogy legfeljebb négy törött ikont javítson, de csak kettőt tud visszafordítani, így 2 GYP-t kap.

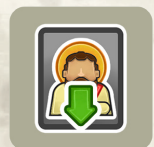
③ **Endre** 2 GYP-t veszít, vagyis minden egyes törött fogaskerék ikonért egyet-egyét, ami még mindig látható az át nem fordított jelzőin. Ugyanezt a lépést minden játékos elvégzi, egyedül **Károly** nem veszít pontot.

④ A fordulójelző egy lépéssel jobbra mozog, és **Endre** visszateszi az aranykakast a kakas sávra, a fordulójelző által jelzett értékre. A játék ezután a szokásos módon folytatódik.

10. TOVÁBBI AKCIÓK

Ezeket az akciókat bármikor elvégezheted a köröd során, még akkor is, ha a passzolást választottad.

10.1. APOSTOL LEHELJEZÉSE



A lehelyezendő apostolt a raktárból kell elvinned. Fizesd ki az akció költségét, és ezután tedd a raktárból a műhelytáblád apostolok játékterületére a lapkát. A költség, amit fizetned kell, mindig annak a sornak a bal oldalán látható, ahová az apostol lehelyezésre kerül.



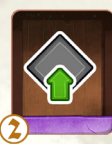
Endre a jelzett pozícióra szeretné lehelyezni az apostolt, amihez be kell fizetnie 1 festéket.

A lehelyezett apostol színének egyeznie kell azzal a mezővel, ahová most tetted. Miután lehelyezted szabályosan a lapkát, megkapod az alatta látható jutalmat is, amit éppen letakartál.

A jutalmak/bónuszok a következők lehetnek:



①



②

① Kapsz 1 érmét!

② Hajts végre egy fejlesztés akciót! Lásd a 8.6. szakaszt, a *Fejlesztés végrehajtása* részt a 11. oldalon.



③



④

③ Vegyél vissza két munkást! Lásd az 5.4.1. szakaszt, a *Munkások visszavétele* részt a 7. oldalon.

④ Hozd játékba az adott mezőn álló munkást és tedd a műhelytáblád mellé, mint rendelkezésre álló munkást.



Endre befizet egy fát, hogy lehelyezze az apostolát és megszerezze a jelzett jutalmat. Ebben az esetben ez egy fejlesztés végrehajtása.

10.1.1. Az apostolok játékterületének befejezése után járó jutalmak

Az apostolok játékterületének egy sorának vagy egy oszlopának teljes feltöltése után azonnal megkapod a megfelelő bónuszt/jutalmat!



Egy teljes sor feltöltése után azonnal 7 GYP-t kapsz, és hajts végre egy erőforrás termelését/gyártását egy teljes szülőleges termelésávodon!

Egy teljes oszlop feltöltése után aktiváld a Holdat vagy vegyél el egy segédet!

① Egy teljes oszlop feltöltése után járó jutalom.

② Egy teljes sor feltöltése után járó jutalom.



Hold: Kapsz egy Hold aktiválása akciót! Lásd a 8.4. szakaszt, a *Hold aktiválása* részt a 11. oldalon.



Segéd: Vegyél el egy segédet az egyik lapkakupacból, és helyezd a raktárad jelzett mezőjére. A segédeket további akciókra használhatod a saját köröd során. Lásd a 10.4. szakaszt, a *Segéd lehelyezése* részt a 15. oldalon.

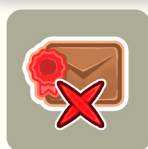
Nem lehet két olyan egyforma segéded, akik pontosan ugyanolyan képességgel rendelkeznek!

10.2. ÉRME ELKÖLTÉSE



Költs el egy érmét, hogy azt bármilyen erőforrásként/nyersanyagként használj (kivéve az aranyat)!

10.3. TEKERCS HASZNÁLATA



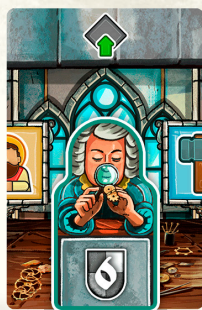
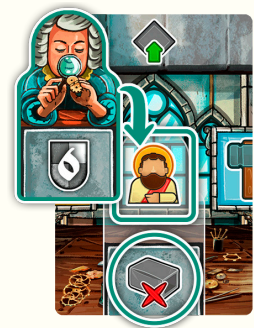
Fordíts meg egy tekerclapkát a saját játékos területeden, hogy megkapd a rajta jelzett jutalmat! (A tekercest ezután tartsd meg magad előtt.) Az összes tekercs részletes leírása megtalálható a *Függelék* 15. szakaszában a 23. oldalon.

10.4. A SEGÉD LEHELVEZÉSE



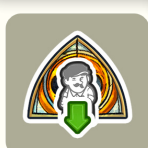
Fizesd ki a műhelykártya alsó részén feltüntetett erőforrást/nyersanyagot, hogy áthelyezhess egy segédet a raktáradból a kártyára. **Vedd el a kártya közepén látható jutalmat!** Minden műhelykártyán csak egy mező áll rendelkezésre a segédek számára. A segédek további győzelmi pontokat fognak biztosítani a játék végén. Az egyes segédek által nyújtott előnyök megtekintéséhez lásd a *Függelék* 8. szakaszt, a segédek részt a 22. oldalon.

A műhelykártyára lehelyezett segédek által elérhető akciókat a *Függelék* 16. szakasza ismerteti a 23. oldalon.



Károly befizet egy vasat és a raktárából áthelyezi a segédet az egyik műhelykártyájára. Ahogy a kártya közepe jelzi, elveszi az apostol elvételének jutalmát. A játék végén ez a segéd 6 győzelmi pontot hoz neki.

10.5. A KITŰZÖTT CÉL MEGSZERZÉSE



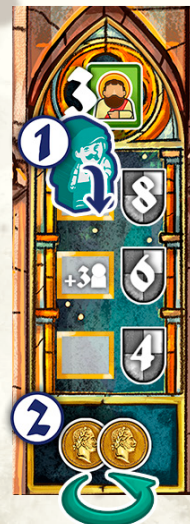
Minden Orloj játékban három közös ólomüvegablak céllapka szerepel, mint kitűzött, elérendő cél, amelyek mindegyike egy-egy feltételt ábrázol. Amikor teljesítesz egy feltételt, lehelyezhetsz egy rendelkezésre álló munkásodat a feltétel alatti legfelső elérhető pozíciójára. Ha te vagy az első játékos, aki teljesítette, akkor azonnal megkapod a bónuszlapkán látható jutalmat! Ezután fordítsd meg, mert ugyanazért a célért másik játékos már nem szerezheti meg ezt a bónuszt. Minden játékos csak egyszer „állhat sorba” egy kitűzött célért/jutalomért.

A kitűzött célok három jutalommal is rendelkeznek, amelyeket az első, a második és a harmadik játékos érhet el, így a játék végén 8, 6, illetve 4 győzelmi pontot biztosítva nekik.

Egy 2 fős játékban vagy az egyszemélyes játékmódban a második játékosnak, aki elér egy kitűzött célt, a munkását a harmadik pozícióra kell helyeznie, mivel a második nem elérhető.

Az egyes célok feltételeit a *Függelék: Közös célok* részt a 11. szakasz részletezi a 22. oldalon.

Miklós lehelyezte a harmadik zöld apostolát a területére, és mivel van egy rendelkezésre álló munkása, ezért további akcióként a kitűzött célra igényt tart. Mivel elsőként sikerül a célt elérnie, ezért a munkását az első pozícióra teszi, amely a játék végén 8 GYP-t hoz neki ①. Megszerzi a bónuszlapka jutalmát is, ami 2 érme. Átfordítja a bónuszlapkát, hogy más játékos már ne jusson hozzá ②.



10.6. ERŐFORRÁS CSERÉJE ARANYRA



Három **egyforma** alap erőforrást/nyersanyagot becserélhetsz egy aranyra.

11. JÁTÉK VÉGE

A játék annak a fordulónak a végén fejeződik be, amikor az utolsó naptári óralapka is felépült, vagy annak a fordulónak a végén, amikor a kakas negyedszerre is kukorékolt!

Mindkét esetben a játék úgy fejeződik be, hogy mindegyik játékos ugyanannyi kört játszott le, majd utána következik a végső pontozás.

A játékot a legtöbb győzelmi pontszámmal rendelkező játékos nyeri. Döntetlen esetén az a játékos nyer, aki az apostolok játékterületére a legtöbb apostolt helyezett le. Amennyiben a döntetlen továbbra is fennáll, a döntetlenben álló játékosok osztoznak a győzelmen.

11.1. UTOLSÓ NAGY ÉPÍTKEZÉS

Amikor egy játékos befejezi az utolsó naptári óralapka felépítését, fordítsa meg a nagyméretű végleges óraszerkezetlapkát, amivel lehetővé tesz egy különleges építkezést.

Mindenki a saját körében elvegezhet egy építési akciót, befizetve 1 aranyat, 1 fát, 1 festéket és 1 vasat, hogy 8 GYP-t kapjon! Erre a lapkára nem helyezhető munkás és ezért az építkezésért nem jár szomszédosságból eredő pont vagy naptárjutalom, de a kalapácsbónuszt továbbra is megkapjuk.



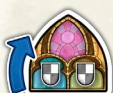
12. VÉGSŐ PONTOZÁS

A játéktáblára segítségül egy pontozási összefoglalót is nyomtattunk.

12.1. ÓLOMÜVEGABLAK PONTOZÁSA



Minden ólomüveglapka külön kerül pontozásra. Egy ólomüveglapka pontozásához el kell érnie a mesterjelző korongodnak a megfelelő mestersáv hetedik mezőjét.



Az alábbi téglavonal jelzi azt a szintet, amelytől kezdve pontok szerezhetők az ólomüveglapokért.



Minden ólomüveglakon a következő szimbólumok találhatóak:



1 Pontozási feltétel: Ezt a feltételt annyiszor pontozd, ahányszor csak teljesítetted. A győzelmi pontjaid száma a mesterjelző korongod mestersávon elfoglalt magasságától függ. Az összes feltétel részletes leírása a *Függelék 12.* szakaszában olvasható, az *Ólomüveglapok* rész a 22. oldalon.

2 Elsődleges pontok: Az a játékos, akinek a legmagasabb pozícióban van a mesterjelző korongja, ezt az értéket szorozza meg a teljesített feltételek számával. Döntetlen esetén minden döntetlenben álló játékos ezt az értéket használja!

3 Másodlagos pontok: Minden további játékos, aki a korongjával átlépte a téglavonalat, szorozza meg ezt az értéket a teljesített feltételek számával.

A kép szerint **Károly** és **Endre** is 2 GYP-t kap minden apostolért, akit az apostolterületükre helyeztek. **János** átlépte a téglavonalat, ezért 1 GYP-t kap minden apostolért, amelyet az apostolterületére rakott. **Miklós**nak nem sikerült átlépnie ezt a vonalat, így nem kap pontot az apostolaiért.

12.2. ARANYTÖBBLET PONTOZÁSA



Cseréld be az összes nyersanyagodat aranyra, hogy ezzel is maximalizáld a pontszámot! Három azonos erőforrás egy aranyra cserélhető, az érték pedig bármilyen típusú erőforrásnak/nyersanyagának számítanak.

Minden aranyért 1 GYP-t kapsz.



12.3. KALIBRÁLÁSOK/JAVÍTÁSOK PONTOZÁSA



A játék végén minden egyes látható törött fogaskerék ikonért 1 GYP-t veszítesz!

Megjegyzés: A saját kakas sáv nem módosítja ezt a pontozást.

12.4. SEGÉDEK PONTOZÁSA



Pontozz le minden olyan segédet, akiket a műhelykártyáidra helyeztél a játék közben. A segédek pontozásának részletes leírása a *Függelék 8.* szakaszában olvasható, a *Segédek* részben a 22. oldalon.

12.5. KÖZÖS ÓLOMÜVEGABLAK CÉLLAPKÁK PONTOZÁSA



Minden játékos a munkásai pozíciója alapján kap pontokat a közös ólomüveglapok céllapok után: 8 GYP az első helyért, 6 GYP a másodikért és 4 GYP a harmadik helyezésért.




13. AZ EGYSZEMÉLYES JÁTÉKMÓD

Az egyszemélyes játékmódban az ellenfeled Josef Mánes, az Orloj naptár festőművésze stúdiója lesz.

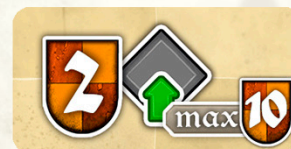
13.1. ÁLTALÁNOS ELŐKÉSZÍTÉS

Kövessd az eddig bemutatott előkészítés lépéseit, az alábbi változtatások figyelembevételével:

1 Az általános előkészítés 3. lépését cseréld le a következőkkel:

Vedd a koronázólapkát (a „”-mal jelölve), és illeszd össze az Apostolok sétéja táblával. Helyezd a fordulójelzőt a 4-es mezőre. Rakd az aranykakat az aranykakas sáv 4-es mezőjére. Minden kakasszó után a kakas visszatér a 4-es mezőre, és a fordulójelző nem mozog.

2 Mielőtt lehelyznéd az ólomüveglapokat, a királyi tekerceket (kék pecsétel) és a közös ólomüveglapok céllapokát, előtte távolítsd el a képen jelzett tartozékokat!



3 Az előkészítés 10. és 11. lépését cseréld le a következőkre:

- 1 Vedd elő az egyszemélyes játékmód akciókártyáinak pakliját, keverd meg és csapj fel 6 lapot.
- 2 Helyezd a kártyákon látható állatöv- és hónap óralapkákat közvetlenül a naptárra. Ezután tedd a blokkolt állatöv- és hónap óralapkákat az építési terület azon részeire, amelyeket az imént felfedett akciókártyák jeleznek.
- 3 Ezután tedd a maradék óralapkákat a nem illusztrált oldalukkal felfelé az építési terület megfelelő helyére.
- 4 Egyszemélyes játékmódban csak egy apostolkészlet van, amit közösen, Josef Mánes mesterrel használtok. Válogasd ki azokat az apostolokat, akik már a felcsapott akciókártyán felbukkantak. Ez az egyszemélyes játékmódban fontos információ lesz számodra.
- 5 Végül a játék elején felfedett 6 akciókártyát tedd vissza a játék dobozába. Ezeket a kártyákat nem fogod használni ebben a játékban, csak a maradék 12 akciókártyát.



A képen a naptár óralapkáinak az előkészítése látható.

4 Az egyszemélyes játékmód előkészítésének 4. lépését cseréld le a következőkre:

Helyezz egy termelésjelző kockát a kovácsműhely sávjának alján lévő első pozícióra, majd **tegyél egy-egy kockát minden termelésáv második pozíciójára is!** Ez az előkészület felold egy hatodik munkást, aki így rendelkezésedre áll az egyszemélyes játékmódban. Lásd a 8.6. szakaszt, a fejlesztés végrehajtása részt a 11. oldalon. A többi általános és egyszemélyes előkészítésre vonatkozó lépések változatlanok maradnak.

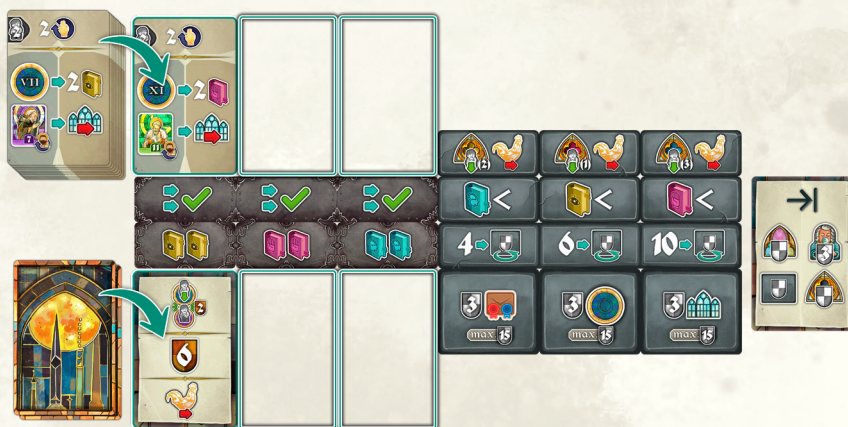
13.2. JOSEF MÁNES JÁTÉKTARTOZÉKAINAK ELŐKÉSZÍTÉSE

Josef Mánes egyszemélyes játéktartozékait a szimbólummal jelöltük meg. Ez a szimbólum azt jelzi, hogy haladó szintnél a tartozéknak ezt a részét kell majd figyelembe venni. Lásd a 13.11. szakaszt, az egyszemélyes játékmód nehézségi szintjei részt a 20. oldalon.

- 1 Helyezd a teljesített feltételek lapját Josef Mánes játékos területére, és tőle jobbra helyezd le a mestersáv céllapját, ahogy az a képen is látható.
- 2 Tedd a játékvége pontozókártyát Josef Mánes játékos területének jobb oldalára.
- 3 Keverd meg Josef Mánes 3 mesterlapját és helyezd le őket olyan véletlenszerű elrendezésben, ahogyan a képen is látható.
- 4 Keverd meg a 3 mestersávlapját és helyezd le őket olyan véletlenszerű elrendezésben, ahogyan a képen is látható.
- 5 Keverd meg a 3 fordulóvége lapját és helyezd le őket olyan véletlenszerű elrendezésben, ahogyan a képen is látható.
- 6 Keverd meg Josef Mánes 5 pontozólapját, csapj fel 3-at és helyezd le őket olyan véletlenszerű elrendezésben, ahogyan a képen is látható. A maradék lapokat tedd vissza a játék dobozába.
- 7 Most vedd elő az előkészületek után megmaradt 12 akciókártyát, és helyezd a paklit képpel felfelé a képen látható módon.
- 8 Keverd össze 3 alapszintű pontozókártyát, majd helyezd képpel lefelé a képen jelzett helyre.
- 9 Josef Mánesnek nincs saját műhelytáblája. Továbbá, nem használ kovácsműhelyt, raktárt, kalibrálás/javításjelzőket, termelőkockákat vagy kalapácsjelzőt. Helyettük a 14 saját színű munkást kell a játékos területére tenni, mint rendelkezésre álló munkások.
- 10 Rakj a megismert szabályok szerint egy-egy, a saját színével egyező mesterjelző korongot minden mestersávra, és a pontozójelzőjét a pontozósáv 10-es mezőjére.



11 Helyezd az akciókártya-pakli legfelső lapját az első elérhető helyre és csapj fel egy pontozókártyát, szintén az első elérhető mezőre. **Ismételd meg ugyanezt Josef Mánes minden köre után, de mindig a következő elérhető mezőre helyezve le a lapokat. Szabad mező hiányában folytasd a 19. oldalon található Függelék 13.9 szakaszában leírt 3., 6. vagy 9. fordulóvége fázisokkal, mielőtt újra végrehajtanád ezt a lépést.**



13.3. AZ EGYSZEMÉLYES JÁTÉKMÓD MENETE

Josef Mánes mindig másodikként következik. **Játszd a normál szabályok szerint,** majd hajtsd végre Josef körét is. Josef Mánes 3., 6. és 9. köre után pedig hajtsd végre egy fenntartásfázist. A 12. kör után pedig folytasd a játékot a pontozással.

13.4. JOSEF MÁNES KÖRÉNEK SAJÁTÓSÁGAI

Josef nem szerez és nem is fizet erőforrásokkal. Egyetlen kivétellel nem kap jutalmat a műhelybővítésért, építkezésért, célok megszerzéséért vagy a mestersávokon való előrelépésért. **Kivétel: egyedül a tekercsek elvétele és a királyi tekercsek pontozása valósul meg a mestersávokon lévő megfelelő pozíciók elérésekor!** A körében nem hajtsd végre a csillagászati óralap mutatója által jelzett akciót sem, csak az akciókártyáin található utasításokat követi. Nem használ kalibrálásjelzőket és nem is javítja azokat.

Josef Mánes játékos területén semmilyen erőforrással nem rendelkezik.

13.5. JOSEF MÁNES KÖRE

Az összes akciókártya a következőképpen épül fel:

- 1 A kártyahatás végrehajtásához szükséges munkások.
- 2 A csillagászati és Órloj óralap forgása.
- 3 Josef Mánes első akciója.
- 4 Az első akcióért járó jutalom.
- 5 Josef Mánes második akciója.
- 6 A második akcióért járó jutalom.



Josef az alábbiak szerint hajtsd végre az akciókártya hatását:

1 Ellenőrizze le, hogy rendelkezik-e a kártyán feltüntetett szükséges számú munkással, hogy folytathassa a 2. lépéssel. Elegendő munkás hiányában **vegye vissza az összes munkását az órától** és fejezze be a körét!

Ezután végezd el Josef Mánes játéktartozékainak az előkészítésre vonatkozó 11. lépését, és folytasd a körodet.

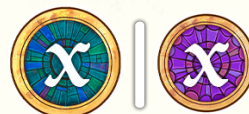
2 Josef hajtsd végre az akciókártya tetején feltüntetett forgatásokat, és tegyen egy munkást a csillagászati óra mutatója által jelzett külső gyűrűszakaszra. Ha már a te munkásod ott áll, akkor vedd vissza, hogy ismét rendelkezésedre álljon a normál szabályok szerint.

3 Végezze el az első akciót, és ha sikeres, megszerzi a jutalmát!

4 Végezze el a második akciót, és ha sikeres, megszerzi annak is a jutalmát!

Ezt követően ellenőrizd le Josef Mánes akcióit. Lásd a 13.8. részt a 19. oldalon.

13.6. JOSEF MÁNES AKCIÓI



1 **Állatövi vagy hónap óralap felépítése:** Vegye el a kártyán látható lapkát és helyezze közvetlenül a naptárra az illusztráció nélküli oldalával felfelé.



2 **Apostol lehelyezése:** Vegye el a kártyán feltüntetett apostolt a közös apostolkészletéből és helyezze Josef játékos területére, majd forgasson egy pozíciónyt a fogaskereken.



13.7. JOSEF MÁNES JUTALMAI



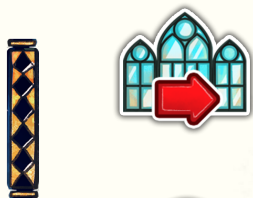
Haladás a mestersávon: Haladjon két lépést előre azon a mestersávon, amelyet az ikon színe jelez.

Amint Josef elér egy olyan mezőt, amelyen tekercs található, akkor vegyen el tekercslapkát a képpel lefelé fordított kupacból és tegye a játékos területére.

Josef ahogy egy **királyi tekercsmezőt** ér el, azonnal pontozza és tegye le a játékos-területére.

Ha a mesterjelző korongja már a mestersáv utolsó pozícióján áll, akkor minden olyan lépésért, amennyit a szokásos szabályok szerint tett volna előre, 1 GYP-t kap.

Josef Mánes nem vesz fel segédeket és nem aktiválja a Holdat sem, amikor eléri ezeket a bónuszokat!



Elvesz egy műhelykártyát: A játéktáblán lévő műhelykártyák közül a jobb vagy a bal szélsőt veszi el, ahogy a nyíl is mutatja. Helyezd Josef játékos-területére ezt a lapot és töltsd fel a megüresedett mezőt a normál szabályok szerint egy új kártyával.



Elvesz egy segédet: Elveszi a játéktábla melletti segédek közül a bal vagy jobb szélsőt, ahogy a nyíl mutatja, és a játékos-területére helyezi.



Festőművész mozgatása: Mozgatja a festő figuráját a jelzett számú mezővel az óramutató járásával egyező irányba.



Josef Mánes sikeresen végrehajtja az akciókártyáján jelzett összes akciót, így az ellenőrzéssel folytatja:

- 1 Két pozíciót lép előre a kék mestersávon.
- 2 Megfordítja a felépített óralapkákat és mindegyikre egy munkást helyez. Az első lapkáért 4 **2.1** és a másodikért 2 győzelmi pontot kap **2.2**.
- 3 A körpontoszó kártya után 6 győzelmi pontot szerez, és egy lépést tesz a kasszal.

13.9. A 3., 6. ÉS 9. FORDULÓ VÉGE

Miután Josef Mánes köre befejeződött a 3., 6. vagy 9. fordulóban, kövesd az alábbi lépéseket:

- 1 A fordulóvége akciólapkák utasításait követve tegye egy munkását a megfelelő ólomüvegablak cél első szabad pozíciójára, függetlenül attól, hogy teljesítette-e a célkitűzés feltételét vagy sem. Ha az egyik munkásod már ott van, helyezd az övét a harmadik pozícióra. Ha Josef Mánesnek nincs rendelkezésre álló munkása, először vedd vissza az összes munkását az Órloj óralapkáról.

Megjegyzés: Az ikon száma azt jelzi, hogy melyik ólomüvegablak célra helyezi a munkását: (1) a játéktáblán látható három közül a bal szélső.

- 2 Mozgassa a kakast egy pozíciónyit, és ha szükséges, hajtsa végre a kakas kukorékolását.

- 3 Ellenőrizd Josef Mánes mesterjelző korongjának helyzetét a mestersávon, amit a mestersávlak jelöl. Ha az alacsonyabb, mint a mestersáv céllapján feltüntetett érték, akkor fordítsd meg a pontozólapkát a 0 GYP oldalára. Ha a mesterjelző korong helyzete egyenlő vagy magasabb, ne fordítsd meg a lapkát!

Megjegyzés: A mestersáv aljától számított első mező a 0. mezőnek számít.

- 4 Fordítsd meg a mestersávlakát és a fordulóvége akciólapkát, hogy láthatóvá váljon a homokóra ikon.

- 5 Dobd el a három akciókártyát és keverd meg a pontozókártyákat. Ezután vedd le a három látható tekercsset a játéktábláról és csapj fel újakat!

- 6 Ezután végezd el Josef Mánes játéktartozékainak az előkészítésre vonatkozó 11. lépését, és folytatd a körödet.

13.8. JOSEF MÁNES AKCIÓINAK ELLENŐRZÉSE

Miután Josef sikeresen végrehajtotta az akciókártya összes akcióját, haladj az akciók ellenőrzésével az alábbiak szerint. Ha még nem, akkor fordítsd meg Josef Mánes által épített óralapkát, fejezd be a körét, és lépj tovább a saját játékoskörödre. Ezután végezd el Josef Mánes játéktartozékainak az előkészítésre vonatkozó 11. lépését.

Az ellenőrzéshez kövesd az alábbi lépéseket:

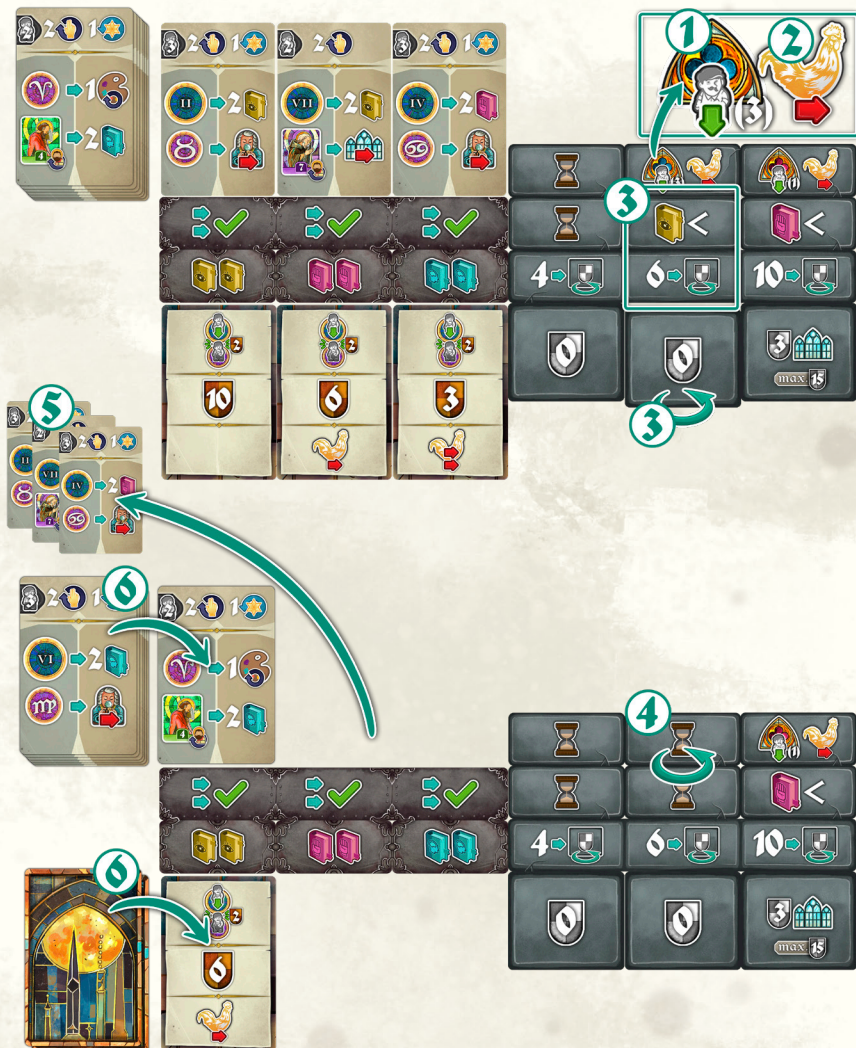
- 1 Mánes mester vegye el a mesterlapkákon jelzett bónuszokat (két mesterbónusz az alapszinthez, három mesterbónusz a közép- és haladó szinthez).

- 2 Fordítsa meg az akciókártyával létrehozott lapkát/lapkákat, tegyen rájuk egy munkást, és 2 GYP-t minden óralapka után, beleértve azt is, amelyiken a munkása áll, és szokás szerint hozzon létre egy csoportot a szomszédos óralapkákból a munkásaival. Lásd a 8.8. szakasz 3. lépését, *Építés* részt a 12. oldalon. Ez az egyetlen módja annak, hogy Josef Mánes munkásait a naptár óralapkáira helyezze.

Ha az akciókártya két építményt tartalmaz, először a felső részt helyezze le, számolja össze a megfelelő pontokat, majd végezze el az alsó részt, és ennek megfelelően pontozza a kártyát fentről lefelé haladva.

- 3 Szerezze meg az alapszintű kör pontozókártyán feltüntetett pontokat, majd lépje le a szerzett pontokat a pontozójelzőjével, és mozgassa a kakast a jelzett módon. Ha a kakas eléri a sáv utolsó pozícióját, akkor Josef Mánes köre után a szokásos módon hajtsa végre a kakas kukorékolása akciót. Hagyjon figyelmen kívül minden további lépést, amit a kakas nem tud megtenni a körében. Josef Mánes nem veszít pontokat a kakasszó miatt.

Az ellenőrzés után végezd el Josef Mánes játéktartozékainak az előkészítésre vonatkozó 11. lépését, és folytatd a körödet.



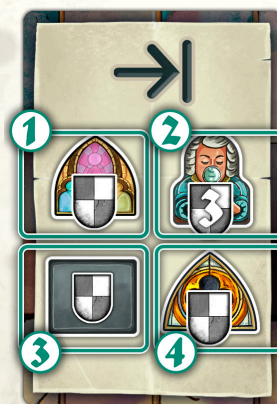
- 1 Josef Mánes lehelyez egy munkást a közös ólomüvegablak 3. cél első pozíciójára (jobb szélső ólomüveg ablak).
- 2 Egy mezőnyit mozgatja az aranykakast a kakas sávján.
- 3 A sárga mesterjelző korongja az 5-ös helyen áll, amely a 6-os alatt van, így átfordítja a megfelelő pontozólapkát a 0 GYP-re.
- 4 Megfordítja a mestersávlapkát és a fordulóvége akciólapkát, felfedve a homokóra ikont.
- 5 Eldobja a felhasznált akciókártyákat, és újrakeveri a pontozókártyákat.
- 6 Mielőtt elkezdenéd a körödet, húzz egy új akció- és egy új pontozókártyát Josef Mánes játéktartozékainak előkészítésre vonatkozó 11. lépése szerint.

13.10. EGYSZEMÉLYES JÁTÉKMÓD VÉGE

Az egyszemélyes játékmód Josef Mánes 12. körét követően azonnal véget ér, a pontszámot pedig a szabályban már korábban megismert módon számold ki.

A játék megnyeréséhez több pontot kell szerezned, mint Mánes mester, döntetlen esetén Josef Mánes nyer!

Josef Mánes pontszámát a játékvége pontozókártya alapján számold ki:



- 1 Az ólomüvegablakokat a szokásos módon értékeld.
- 2 Minden segéd után 3 GYP-t kap (haladószinten 6 GYP-t).
- 3 Az át nem fordított pontozólapkákat pontozd.
- 4 A közös ólomüvegablakokat a szokásos módon értékeld.

Josef Mánes pontozólapkánként legfeljebb 15 győzelmi pontot szerezhet. Ezek a lapkák egy feltételt és egy pontértéket mutatnak minden

alkalommal, amikor a feltétel teljesül. Mánes mester összes pontozólapkájának leírása a *Függelék* 17. szakaszában található a 23. oldalon.

13.11. EGYSZEMÉLYES JÁTÉKMÓD NEHÉZSÉGI SZINTJEI

Az Orlojban számos egyszemélyes tartozék tartalmazza a szimbólumot. Ez a szimbólum azt jelzi, hogy a tartozék a haladószinthez tartozik. A játék nehézsége beállítható ezzel a szimbólummal jelölt tartozékok hozzáadásával vagy átfordításával. A következő három nehézségi szintet javasoljuk:

ALAPSZINT: Játssz egyszemélyes játékmódban, a -gal jelölt játéktartozékok nélkül.

KÖZEPES SZINT 1. LEHETŐSÉG: Fordítsd meg a mestersávlapkát és a mestersáv célslapkáját, hogy a szimbólum látható legyen.

KÖZEPES SZINT 2. LEHETŐSÉG: Használd a 3 haladó szintű pontozókártyát az alapszintű helyett, és fordítsd a játékvége pontozókártyát a oldalára.

HALADÓSZINT: Kombináld a közepes szintű 1. és a közepes szintű 2. lehetőségeket.

14. NÉHÁNY TIPP AZ EGYSZEMÉLYES JÁTÉKHOZ

Az Orloj egy összetett játék és az első néhány játékkalomban nehéz lehet megérteni a felépítését. Íme néhány ajánlás:

- 1 Ne koncentrálj mindhárom mestersávrá, sokkal hatékonyabb leszel, ha csak kettőre figyelsz. Bármely kombináció működhet, de egyesek erősebbek lesznek, attól függően, hogy mely közös ólomüvegablak célok és ólomüvegablakok vannak a játékban.
- 2 Figyelj a közös ólomüvegablak célokra. Ha elsőként teljesíted őket, bónusz jutalmakat és további pontszerzési lehetőségeket kapsz.
- 3 Kerüld el a kalibrálásjelzők teljes kimerítését, és használd a Holdat az kalibrálás javítására, amikor szükséges. A passzolás nem mindig rossz, mivel aktiválja a Holdat.
- 4 Még építkezés előtt érdemes figyelni a naptárban található bónuszokra, és ellenőrizni, hogy rendelkezel-e a szükséges erőforrásokkal, mielőtt az építési zónában lévő összes lehetőséget kiértékeled.
- 5 Az Orloj egy összetett játék. Próbáld meg élvezni az első néhány játékot, mielőtt megpróbálnád felmérni az összes nyerési lehetőséget. Pillanatok alatt mélyreható ismereteket szerzel majd a játékról és annak optimalizálásáról.

FÜGGELÉK: A JÁTÉK IKONJAINAK RÉSZLETEZÉSE

1. ERŐFORRÁSOK/NYERSANYAGOK



Válassz tetszőlegesen egy festéket, vagy egy fát, vagy egy vasat!



Költs el tetszőlegesen egy festéket, vagy egy fát, vagy egy vasat!



Termeld meg a jelzett erőforrásokat egy általad választott termeléssávon!



Termeld meg a jelzett erőforrásokat a megfelelő termeléssávon!



Vedd el a jelzett erőforrást!



Költsd el a jelzett erőforrást!

2. KÜLSŐ GYŰRŰSZAKASZ



Vegyél el egy érmét és egy apostolt! Lásd a 8.3. szakaszt, *Apostol elvétele* részt a 10. oldalon.



Aktiváld a Holdat vagy mozgasd a festő figuráját! Lásd a 8.4. és a 8.5. szakaszt a 11. oldalon.



Vegyél el egy érmét és hajts végre egy fejlesztést! Lásd a 8.6. szakaszt, *Fejlesztés végrehajtása* részt a 11. oldalon.



Bővítsd a műhelyed! Lásd a 8.7. szakaszt, a *Műhely bővítése* részt a 12. oldalon.



Hajts végre egy építkezést! Lásd a 8.8. szakaszt, az *Építkezés* részt a 12. oldalon.



Aktiváld a szobrászt. Lásd a 8.9. szakaszt, a *Szobrászmester lehelyezése* részt a 13. oldalon.

3. ÓRALAP SZAKASZAI



Fizess egy érmét, hogy a mesterjelző korongoddal egy mezőt lépj előre egy tetszőleges mestersávon, és lépj egy mezőt felfelé az ábrán jelzett mestersávon a korongoddal! Ezeket az akciókat bármilyen sorrendben végrehajthatod! Lásd a 8.2. szakaszt, *Mestersáv* részt a 10. oldalon.



Termeld meg a jelzett erőforrásokat a megfelelő termeléssávon! Lásd a 8.1. szakaszt, *Erőforrás/nyersanyag termelése* részt a 9. oldalon.

4. TOVÁBBI AKCIÓK



Helyezz egy apostolt az apostolterületre! Lásd a 10.1. szakaszt, *Apostol lehelyezése* részt a 15. oldalon.



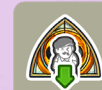
Költs el egy érmét! Lásd a 10.2. szakaszt, *Érme elköltése* részt a 15. oldalon.



Használj fel egy tekercest! Lásd a 10.3. szakaszt, a *Tekercs használata* részt a 15. oldalon.



Helyezz le egy segédet egy műhelykártyára! Lásd a 10.4. szakaszt, a *Segéd lehelyezése* részt a 15. oldalon.



Helyezz le egy munkást a közös ólomüvegablak játékterületére. Lásd a 10.5. szakaszt, a *Kitűzött cél megszerzése* részt a 15. oldalon.



Cserélj be három azonos erőforrást egy aranyra! Lásd a 10.6. szakaszt, *Erőforrás cseréje aranyra* részt a 15. oldalon.

5. MUNKÁSAKCIÓK

Lásd az 5.4.1. szakaszt, a *Munkások visszavétele* részt a 7. oldalon.



Vegyél vissza egy munkást az órától vagy a naptárról!



Vegyél vissza két munkást az órától vagy a naptárról!



Vedd vissza a jelzett mennyiségű munkást az órától vagy a naptárról! Az ikon három munkás visszavételét engedélyezi.

6. A SZOBRÁSZMESTER AKCIÓI

Számos szobrász akció kalibrálás/javításjelző használatát igényli. Előbb mindenképpen hajtsd végre a jelzett kalibrálást/javítást, majd csak ezután végezheted el a maradék akciókat! Lásd az 8.9. szakaszt, a *Szobrászmester lehelyezése* részt a 13. oldalon.



1. szint: Hajts végre egy kalibrálást (jelző átfordítása) és bővítsd a műhelyed!

2. szint: Hajts végre egy kalibrálást (jelző átfordítása), majd vegyél el egy tetszőleges erőforrást és bővítsd a műhelyed!

3. szint: Hajts végre egy javítást (jelző visszafordítása), majd vegyél el egy aranyat és bővítsd a műhelyed!



1. szint: Hajts végre két kalibrálást (jelzők átfordítása) és végezz el egy építkezésként!

2. szint: Hajts végre egy kalibrálást (jelző átfordítása), majd vegyél el egy tetszőleges erőforrást és végezz el egy építkezésként!

3. szint: Hajts végre egy javítást (jelző visszafordítása), majd vegyél el egy aranyat és végezz el egy építkezésként!



1. szint: Hajts végre egy kalibrálást, majd vegyél el egy aranyat és egy érmét!

2. szint: Hajts végre egy kalibrálást, majd vegyél el egy aranyat és két érmét!

3. szint: Hajts végre egy javítást (jelző visszafordítása), vegyél el egy aranyat és három érmét!



1. szint: Hajts végre egy kalibrálást, és mozgasd a festőfigurát; vagy aktiváld a Holdat kalibrálásjelző használatára nélkül!

2. szint: Hajts végre egy kalibrálást, vegyél el egy érmét és mozgasd a a festőfigurát; vagy vegyél el egy érmét és aktiváld a Holdat +1 érték felhasználásával!

3. szint: Hajts végre egy javítást, vegyél el egy érmét és mozgasd a festőfigurát; vagy vegyél el egy érmét és aktiváld a Holdat +2 érték felhasználásával!

7. KÖZÖS CÉLOK JUTALMAI/BÓNUSZAI

Lásd a 10.5. szakaszt, a *Kitűzött cél megszerzése* részt a 15. oldalon.



Vegyél el egy apostolt!



Vegyél el két érmét a közös készletből!



Vegyél el két tetszőleges erőforrást a közös készletből!



Hajts végre egy fejlesztést a kalapácsávodon, vagy az

egyik tetszőleges termeléssávodon! Lásd a 8.6. szakaszt, *Fejlesztés végrehajtása* részt a 11. oldalon.



Mozog két lépést egy tetszőleges mestersávon, vagy

mozogj egy-egy lépést két különböző mestersávon!

8. SEGÉDEK

Minden segéd típus más játékvégi pontozási bónuszt/jutalmat biztosít. A pontozáshoz egy segédet a műhelykártyára le kell helyezni! Lásd a 10.4. szakaszt, *Segéd* lehelyezése részt a 15. oldalon.



Ez a segéd 6 GYP-t biztosít a játék végén!



A játék végén ez a segéd 1 GYP-t biztosít minden fejlesztésért a termelés-sávokon vagy a kalapács-sávon!



A játék végén ez a segéd 4 GYP-t biztosít minden IV. szintű mesterjelző korongért bármelyik mestersávon!



A játék végén ez a segéd 5 GYP-t biztosít az apostolterületed minden egyes feltöltött oszlopáért!



A játék végén ez a segéd 3 GYP-t biztosít minden olyan hónap óralapka után, amelyiken az egyik munkásod tartózkodik!



A játék végén ez a segéd 3 GYP-t biztosít minden olyan állatövi óralapka után, amelyiken az egyik munkásod tartózkodik!

9. KALIBRÁLÁS/JAVÍTÁS



Hajts végre egy kalibrálást! Lásd az 5.3. szakaszt, a *Kalibrálás/Javításjelzők* részt a 7. oldalon.



Hajts végre egy javítást! Lásd az 5.3. szakaszt, a *Kalibrálás/Javításjelzők* részt a 7. oldalon.

10. A KAKAS IKONOGRÁFIA



Mozgasd az aranykaszajlót egy mezővel jobbra a kakas sávján!



A kakas kukorékol az aktuális játékos körének végén! Lásd a 9. szakaszt, a *Kakas kukorékolása* részt a 13. oldalon.



Mozgasd a kakasjelző korongodat egy pozícióval feljebb a műhelytábládon! Ha a kakas már a sáv utolsó mezőjén áll, egy aranyat és egy GYP-t kapsz!

11. KÖZÖS CÉLOK

Lásd a 10.5. szakaszt, a *Kitűzött cél megszerzése* részt a 15. oldalon.



Rendelkezz az apostolterületeden a három jelzett színű apostollal!



Két segéd legyen lehelyezve a műhelykártyádra!



Három műhelykártya legyen a játékos területeden!



Öt fejlesztésed legyen a kalapács- és a termelés-sávokon!



Az egyik mesterjelző korongod legyen a III. szinten!



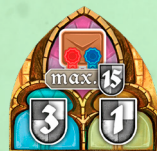
Legyen felépítve két hónap és egy állatövi óralapka, mindegyiken egy munkásoddal a tetején!



Legyen felépítve egy hónap és két állatövi óralapka, mindegyiken egy munkásoddal a tetején!

12. AZ ÓLOMÜVEGABLAOK

Lásd a 12.1. szakaszt, az *Ólomüvegablakok pontozása* részt a 16. oldalon.



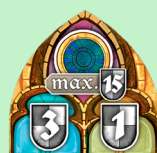
A játék végén a játékos területeden lévő minden egyes tekercsért vagy királyi tekercsért (akkor is, ha a játék során nem használtad fel) a mesterjelző korongod magassága szerint jár pont, maximum 15 GYP-ig.



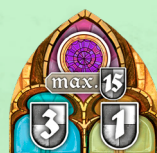
A játék végén a mesterjelző korong magassága szerint járnak a pontok minden egyes, az apostolterületre helyezett apostolért, maximum 15 GYP-ig.



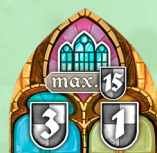
A játék végén a mesterjelző korong magassága szerint járnak pontok a kalapács- és a termelés-sávokon lévő minden fejlesztésért, maximum 15 GYP-ig.



A játék végén minden olyan hónap óralapkaért, amelyiken egy munkásod tartózkodik, a mesterjelző korongod magassága szerint jár a pontozás, maximum 15 GYP-ig.



A játék végén minden olyan állatövi óralapkaért, amelyiken egy munkásod tartózkodik, a mesterjelző korongod magassága szerint jár a pont, maximum 15 GYP-ig.



A játék végén a játékos területeden lévő minden egyes műhelykártya után a mesterjelző korongod magassága szerint járnak a pontok, maximum 15 GYP-ig.

13. KIRÁLYI TEKERCS

Lásd a 8.2. szakaszt, a *Mestersáv* részt a 10. oldalon.



Azonnal 3 GYP-t kapsz minden tekercsért vagy királyi tekercsért

(akkor is, ha a játék során nem használtad fel), ami a játékos területeden van, beleértve ezt is, maximum 10 GYP-ig.



Azonnal 2 GYP-t kapsz minden apostolért, akit az apos-

tolterületre helyeztél, maximum 10 GYP-ig.



Azonnal 2 GYP-t kapsz minden fejlesztésért a kalapács- és a termelés-sávon, maximum 10 GYP-ig.



Azonnal 3 GYP-t kapsz minden olyan hónap óralapkaért, amelyiken egy munkásod van, maximum 10 GYP-ig.



Azonnal 3 GYP-t kapsz minden olyan állatövi óralapkaért, amelyiken egy munkásod van, maximum 10 GYP-ig.



Azonnal 3 GYP-t kapsz minden egyes, a játékos területeden lévő műhelykártyaért, maximum 10 GYP-ig.

14. KALAPÁCSOK

Minden kalapács egyedi képességet biztosít minden játékosnak, amelyet az építkezés utolsó lépéseként kell alkalmazni. Egyetlen kalapácsnak sincs 1-es szintű képessége.



II. szint: Vegyél el egy érmét az általános készletből!

III. szint: Vegyél el egy érmét az általános készletből és 2 GYP-t is kapsz azonnal!



II. szint: Mozdasd a kakasjelző korongodat egy pozícióval felfelé a műhelytábládon. Kapsz egy aranyat és egy GYP-t, ha a kakas már a sáv utolsó mezőjén áll!

III. szint: Mozdasd a kakasjelző korongodat egy pozícióval felfelé a műhelytábládon, 2 GYP-t is kapsz azonnal. Kapsz egy aranyat és egy GYP-t, ha a kakas már a sáv utolsó mezőjén áll!



II. szint: Hajts végre egy kalibrálást (jelző átfordítása), és mozdasd festő figuráját!

III. szint: Mozdasd a festő figuráját!



II. szint: Mozdasd egy mezővel felfelé bármelyik mesterjelző korongodat!

III. szint: Mozdasd egy mezővel felfelé bármelyik mesterjelző korongodat és vedd el egy érmét!



II. szint: Vegyél el egy apostolt a normál szabályok szerint!

III. szint: Vegyél el egy apostolt és hajts végre egy javítást (jelző visszafordítása)!



II. szint: Hajts végre egy javítást (jelző visszafordítása)!

III. szint: Aktiváld a Holdat azzal az értékkel, amit a sárga mesterjelző mutat, de módosítsd -1 értékkel!

15. TEKERCSEK



Vegyél el egy apostolt! Lásd a 8.3. szakaszt a 10. oldalon.



Aktiváld a Holdat a normál szabályok szerint! Lásd a 8.4. szakaszt a 11. oldalon.



Mozdasd a festő figuráját a normál szabályok szerint! Lásd a 8.5. szakaszt a 11. oldalon.



Vegyél el egy érmét és mozdasd a kakasjelző korongodat egy pozícióval feljebb a műhelytábládon! Kapsz egy aranyat és egy GYP-t, ha a kakas már a sáv utolsó mezőjén áll.



Hajts végre egy fejlesztést! Lásd a 8.6. szakaszt a 11. oldalon.



Hajts végre egy építkezést! Lásd a 8.8. szakaszt a 12. oldalon.

16. JUTALMAK EGY SEGÉD LEHELVEZÉSÉRT



Mozdasd a kakasjelző korongodat egy pozícióval feljebb a műhelytábládon! Kapsz egy aranyat és egy GYP-t, ha a kakas már a sáv utolsó mezőjén áll.



Vegyél el egy apostolt! Lásd a 8.3. szakaszt a 10. oldalon.



Aktiváld a Holdat a normál szabályok szerint! Lásd a 8.4. szakaszt a 11. oldalon.



Vegyél vissza két munkást! Lásd a 5.4.1. szakaszt, a *Munkások* visszavétele részt a 7. oldalon.

17. JOSEF MÁNES PONTOZÓLAPKÁI



3 GYP-t kapsz minden olyan felépített hónap óralapokáért, amelyiken egy munkásod tartózkodik, maximum 15 GYP-ig.



3 GYP-t kapsz minden olyan felépített állatövi óralapokáért, amelyiken egy munkásod tartózkodik, maximum 15 GYP-ig.



3 GYP-t kapsz minden apostolért, aki Josef Mánes játékoskerületén található a játék végén, maximum 15 GYP-ig.



3 GYP-t kapsz minden királyi tekercsért, amely Josef Mánes játékoskerületén található a játék végén, maximum 15 GYP-ig.



3 GYP-t kapsz minden műhelykártyáért, amely Josef Mánes játékoskerületén található a játék végén, maximum 15 GYP-ig.



KÉSZÍTŐK

Játéktervezők: Paloma J. Pascual and Abraham Sánchez.

Illusztráció: Amelia Sales and Jesús Fuentes.

Grafikai tervezés: Jesús Fuentes.

Szabályok: Jesús Fuentes.

Szerkesztés: Jesús Fuentes.

Magyar szabály: Holl Márti

Magyar változat: Szöllősi Peti



©2025 PERRO LOKO GAMES. All rights reserved
Calle Lamarque de Novoa n°9, 3º N.
41008 Sevilla (Spain)
www.perrolokogames.com

A prágai Orloj:

Az óra, amely legyőzte az időt

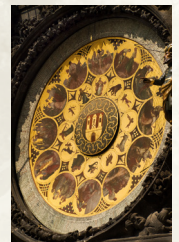


Ez a csillagászati óra, amely 1410 óta díszíti a régi városháza tornyát, nemcsak korának fejlett mérnöki alkotása, hanem az emberi találmányosság, az idő mérése és a kozmosz megértése iránti megszállottságnak a szimbóluma is egyben.

A prágai Orloj több, mint egy egyszerű óra. Az óraszerkezet egy csillagászati óralapot, az év hónapjait mutató naptárat, és egy sor mozgó alakot olvaszt egybe, amelyek minden órában egy látványos előadást tartanak. Ezen alakok közül kiemelkedik a tizenkét apostol és a Halál alakja – amelyet egy harangot csengető csontváz képvisel –, az élet múlandóságát és az idő kérelhetetlen múlását szimbolizálva.



Az óra történetét legendák övezik. Az egyik leghíresebb legenda szerint Hanus órásmestert a városi tanács parancsára megvakították, nehogy máshol is elkészítse remekművét.



Az Orloj ma is Prága egyik fő turisztikai látványossága. Naponta látogatók ezrei gyűlnek össze az óváros téren, hogy tanúi legyenek a mechanikus felvonulásának. A prágai Orloj több mint egy egyszerű látványosság, élő bizonyítéka annak, hogy bár az idő könyörtelen, de mindez művészetel és pontossággal mérhető.

KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS

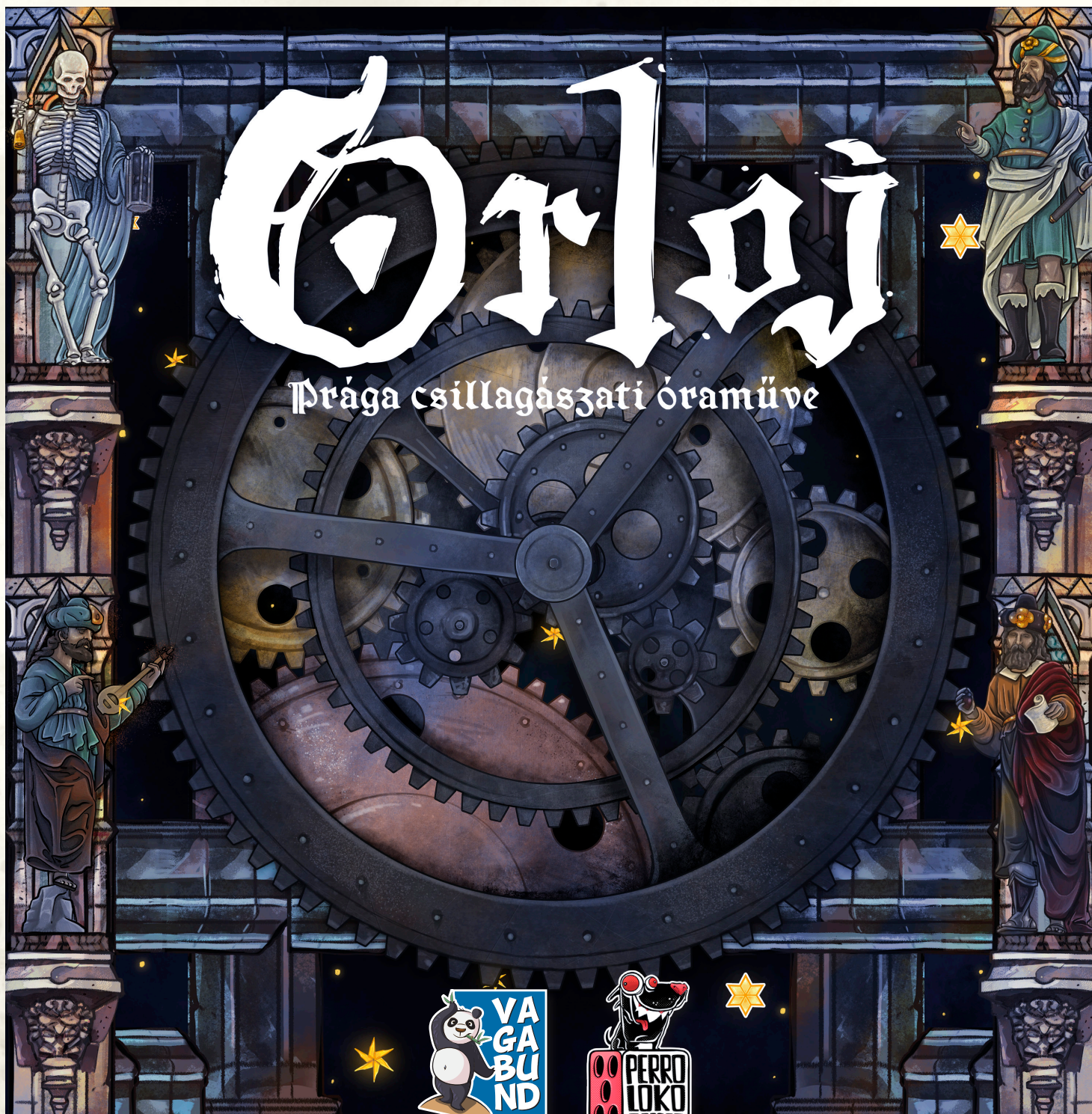
Nagyon köszönjük mindenkinek, aki részt vett a játék létrejöttében! Külön köszönet minden tesztelőnek, nélkülük ez a projekt nem jöhetett volna létre. Különösen Motedu-nak, Carlos-nak, Jorge J. Barroso-nak, Mikel-nek, Christian-nek, Alejandro-nak és Cipri-nek.

Kövessd a Vagabundot!

Importálja és Magyarországon forgalomba hozza a Vagabund kiadó EC



WEBSHOP: WWW.JOJATEKJOARON.HU



Órák

Prága csillagászati óraműve



WWW.JOJATEKJOARON.HU

www.perrolokogames.com

