

Orlí

Srdce staré Prahy

Pravidla



✿ Paloma J. Pascual y Abraham Sánchez
/ Amelia Sales



Bohemian
Games

Orloj

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



1. ÚVOD

V srdci Starého Města pražského se tyčí starobylé astronomické hodiny, známé jako orloj. Svým spletitým mechanismem a tajemnými postavami nepřetržitě zaznamenávají tok času — jedná se o technický div středověké doby, jenž přetrvává dodnes.

Astronomický ciferník, nejstarší část orloje, pochází z roku 1410. Děj hry je však zasazen do období kolem roku 1865, kdy byl orloj rozšířen o kalendářní desku, kterou namaloval Josef Mánes, a o pohyblivé sošky apoštolů.

Ze své dílny budou hráči postupně sestavovat znamení zvěrokruhu, kalendářní měsíce a vyobrazení apoštolů. Každým dokončeným prvkem se přiblížíte k dokončení tohoto mistrovského díla — věčného symbolu města Prahy.

Naučte se hrát Orloj rychle a jednoduše pomocí videonávodu!



2. KOMPONENTY

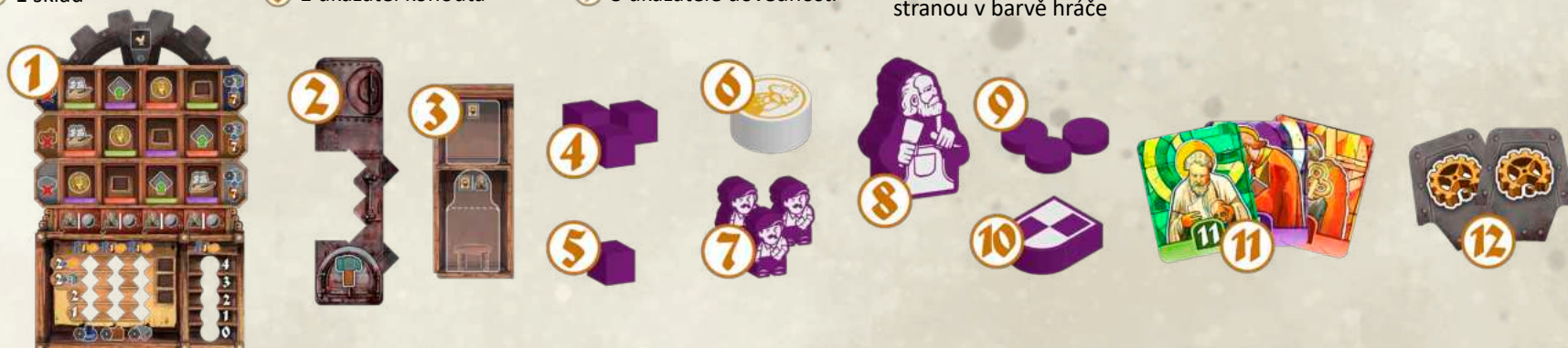
2.1. OBECNÉ KOMPONENTY

- | | | | | |
|-------------------------------|-------------------------------------|---|--|--|
| 1 herní plán | 8 3 plastové cvočky os (1 náhradní) | 16 6 blokátorů zvěrokruhu | 22 6 vitráží mistrných dovedností | 28 4 referenční karty dodatečných akcí |
| 1 1 otočná osa | 9 1 zlatý kohout | 17 1 velký ciferník pro finální výstavbu kalendária | 23 9 vitráží běžných cílů (3 od každé barvy) | 29 15 žetonů zlata |
| 2 1 základna ciferníku orloje | 10 1 ukazatel kola | 18 2 žetony kladiv | 24 9 bonusů běžných cílů (3 od každé barvy) | 30 20 žetonů barvy |
| 3 1 astronomický ciferník | 11 1 malíř | 19 18 pomocníků (3 od každého typu) | 25 21 karet dílny | 31 20 žetonů dřeva |
| 4 1 žeton Měsíce | 12 12 sekcí cisiojánu kalendária | 20 24 svitků s červenou pečeti | 26 6 karet kladiva | 32 20 žetonů železa |
| 5 1 deska Pochod apoštolů | 13 12 lunárních kruhů | 21 6 královských svitků s modrou pečeti | 27 8 karet počátečních surovin | 33 18 mincí |
| 6 3 stříšky orloje | 14 6 blokátorů měsíců | | | 34 1 pytlík |
| 7 2 soukolí apoštolů | 15 12 zvěrokruhů | | | |



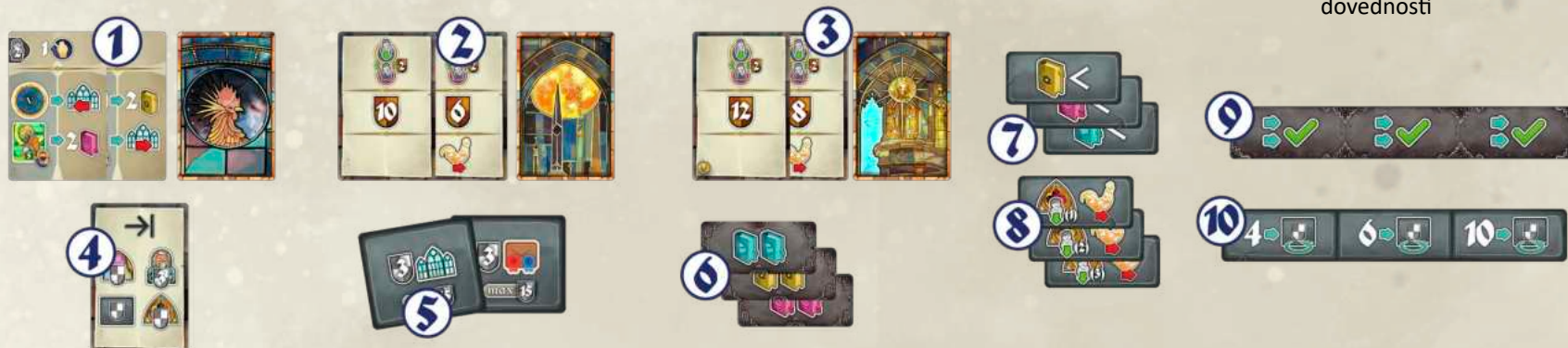
2.2. KOMPONENTY HRÁČE

- ① 1 deska hráče
- ② 1 kovárna
- ③ 1 sklad
- ④ 3 kostky produkce
- ⑤ 1 kostka kladiva
- ⑥ 1 ukazatel kohouta
- ⑦ 14 dělníků
- ⑧ 1 sochař
- ⑨ 3 ukazatele dovedností
- ⑩ 1 bodovací žeton
- ⑪ 1 osobní sada 12 dlaždic apoštolů očíslovaných od 1 do 12, s rubovou stranou v barvě hráče
- ⑫ 5 žetonů odchylky



2.3. KOMPONENTY PRO SÓLOVOU HRU

- ① 18 akčních karet
- ② 3 základní karty bodování tahu
- ③ 3 pokročilé karty bodování tahu
- ④ 1 karta závěrečného bodování
- ⑤ 5 destiček bodování
- ⑥ 3 destičky dovedností
- ⑦ 3 destičky stupnice dovedností
- ⑧ 3 destičky akce na konci kola
- ⑨ 1 destička akce na konci kola
- ⑩ 1 destička cíle stupnice dovedností



3. SESTAVENÍ KOMPONENT

3.1. POCHOD APOŠTOLŮ

Připevněte obě soukolí apoštolů (ozubená kola) na desku představující pochod apoštolů. K tomu je zapotřebí složit soukolí tak, aby v dolní poloze byl na levé straně vyobrazen apoštol 1 (*Jakub*) a na pravé straně apoštol 2 (*Petr*).

To bude výchozí pozice pro každou hru. Pro sestavení použijte plastové cvočky os přiložené ke hře.



4. PŘÍPRAVA HRY

4.1. OBECNÁ PŘÍPRAVA

❶ Rozložte herní plán doprostřed stolu. Na otočnou osu uprostřed umístěte základnu ciferníku orloje a astronomický ciferník tak, aby společně vytvořily orloj, jak je znázorněno na obrázku.

Vezměte žeton Měsíce a umístěte jej na první pozici vlevo od ručičky uvnitř astronomického ciferníku.

Jako výchozí pozice pro každou hru by měla být základna ciferníku orloje nastavena do náhodné polohy a astronomický ciferník tak, aby ručička ukazovala na počáteční hodinu hry.

Např. obrázek znázorňuje nastavení hry začínající mezi 13:00 a 13:59.

❷ Desku Pochod apoštolů i se soukolími umístěte nad horní okraj herního plánu. Otočte ozubenými koly tak, aby ve spodní části desky byli vyobrazení apoštolové číslo 1 (vlevo) a 2 (vpravo) – *Jakub* a *Petr*.

❸ Náhodně vezměte jednu ze stříšek orloje a spojte ji s deskou Pochod apoštolů. Ukazatel kola umístěte na levé krajní pole časové stupnice podle počtu hráčů ve hře. Poté umístěte zlatého kohouta na hlavní stupnici kohouta na číslo označené ukazatelem kola na časové stupnici.

Např. obrázek znázorňuje umístění ukazatele kola a zlatého kohouta pro hru dvou hráčů.

Pro první hru: Vyberte stříšku orloje označenou symbolem .

Poznámka: Jedna stříška orloje je určena pouze pro hru jednoho hráče.

❹



❹ Zamíchejte 6 vitráží mistrných dovedností a náhodně umístěte 3 z nich na horní část stupnic dovedností. Zbýlé vitráže vraťte do krabice.

❺ Vezměte 6 královských svitků s modrou pečetí, zamíchejte je a 3 z nich umístěte lícem nahoru na horní část stupnic dovedností. Zbýlé vraťte do krabice.

❻ Vezměte svitky s červenou pečetí podle počtu hráčů: Ve hře pro 4 hráče použijte všechny svitky. Ve hře pro 3 hráče odeberte ze hry svitky označené symbolem . Ve hře pro 2 hráče nebo v sólo módu odeberte svitky označené symbolem  i symbolem . Nepoužité svitky vraťte zpět do krabice.

Zamíchejte svitky s červenou pečetí a vytvořte z nich zásobu lícem dolů vedle herního plánu. Poté odkryjte tři svitky ve hře pro 1–2 hráče, nebo čtyři svitky, pokud se jedná o hru pro více než 2 hráče.

❼ Vezměte vitráže běžných cílů a rozdělte je podle barvy jejich rubové strany. Každou barvu samostatně zamíchejte a umístěte jednu vitráž od každé barvy na místo, které odpovídá její rubové barvě. Zbývající vitráže vraťte zpět do krabice.



8 Vezměte bonusy běžných cílů a rozdělte je podle barvy jejich rubové strany. Každou barvu samostatně zamíchejte a umístěte jeden bonus od každé barvy na místo, které odpovídá jeho rubové barvě. Zbývající bonusy vraťte zpět do krabice.

9 Zamíchejte 21 karet dílny a umístěte 3 z nich na vyhrazená pole na herním plánu. Zbytek balíčku odložte vedle herního plánu.

10 Pro přípravu kalendária vezměte lunární kruhy, vložte je do sáčku a postupujte následovně:



10.1 Vyberte náhodně tolik lunárních kruhů, kolik je uvedeno v tabulce vlevo. Počet kruhů závisí na počtu hráčů.

10.2 Do stavební oblasti umístěte blokátory měsíce na každé místo, které odpovídá vytaženému kruhu.

10.3 Vytáhněte ze sáčku ještě jeden kruh a všechny dosud vytažené lunární kruhy umístěte na odpovídající místa v kalendáriu rubovou stranou s ilustrací nahoru.

10.4 Zbývající kruhy, které zůstaly v sáčku, umístěte do stavební oblasti na jejich příslušná místa, ale stranou bez ilustrace nahoru.

Obrázek zobrazuje přípravu pro hru čtyř hráčů.

11 Připravte si zvěrokruhy stejným způsobem jako lunární kruhy.

12 Umístěte velký ciferník pro finální výstavbu doprostřed kalendária stranou zobrazenou na obrázku nahoru.

13 Umístěte žeton kladiva na vyznačenou pozici do obou stavebních zón – pro lunární kruhy i zvěrokruhy.

14 Vezměte 12 sekci cisiojánu kalendária, zamíchejte je a v náhodném pořadí je lícem nahoru rozložte do kruhu kolem kalendária na herním plánu.

Pro první hru: Uložte všech 12 sekci cisiojánu do krabice a použijte rozložení vytištěné přímo na herním plánu.

15 Umístěte malíře na pozici vyznačenou na obrázku.

16 Vezměte pomocníky a umístěte je vedle herního plánu do 6 samostatných hromádek. Každá hromádka by měla obsahovat pomocníky stejného typu (se stejnou ikonografií). V každé hromádce by mělo být o jednoho pomocníka méně, než je počet hráčů ve hře. Zbývající pomocníky vraťte do krabice. **V sólové hře a ve hře dvou hráčů bude v každé hromádce pouze 1 pomocník.**

17 Vezměte suroviny (zlato, barvu, dřevo, železo a mince) a vytvořte společnou zásobu poblíž herního plánu.



4.2. INDIVIDUÁLNÍ PŘÍPRAVA HRÁČE

Každý z hráčů vykoná následující kroky:

- 1 Umístěte svou desku hráče do středu svého herního prostoru spolu se skladem a kovárnou.
- 2 Umístěte svých 5 žetonů odchylky na horní okraj desky hráče tak, aby byla viditelná strana bez ikony ozubeného kola.
- 3 Ukazatel kohouta umístěte na první pole své osobní stupnice kohouta, začínající odspodu.
- 4 Umístěte jednu kostku na spodní pole každé produkční stupnice a také na stupnici kovárny.
- 5 Rozmístěte své dělníky na znázorněné pozice:

5.1 Tři na panel apoštolů.

5.2 Tři do produkční zóny.

5.3 Po jednom nad každou kartu dílny na herním plánu.

- 6 Zbývající dělníky umístěte vedle své desky hráče. Tito dělníci jsou vám k dispozici. Ve hrách pro tři nebo čtyři hráče vraťte jednoho z nich zpět do krabice, aby měl každý hráč na začátku hry k dispozici pouze čtyři dělníky.

- 7 Sochaře umístěte vedle své desky hráče.

- 8 Umístěte jeden ukazatel dovedností na nejnižší pole každé stupnice dovedností na herním plánu.



- 9 Umístěte svůj bodovací žeton na pole 10 bodovací stupnice na herním plánu.

- 10 Vezměte svou osobní sadu 12 dlaždic apoštolů očíslovaných od 1 do 12, s rubovou stranou v barvě hráče, a umístěte ji vedle své desky hráče.

- 11 Rozdejte každému hráči jednu referenční kartu dodatečných akcí.

Hráč, který jako poslední navštívil Pražský orloj, bude začínajícím hráčem.

4.3. Kladiva A POČÁTEČNÍ SUROVINY

Zamíchejte karty kladiv a odhalte o jednu kartu více, než je počet hráčů. Ke každé odhalené kartě kladiva položte jednu počáteční kartu suroviny, čímž vytvoříte kombinace. Začněte od posledního hráče a pokračujte proti směru hodinových ručiček, přičemž si každý hráč vybere jednu z těchto kombinací.



Obrázek ukazuje přípravu karet kladiva pro hru ve dvou hráčích.

Každý hráč umístí svou kartu kladiva pod svou kovárnu a vezme si suroviny uvedené na počáteční kartě surovin. Pokud se na kartě nacházejí apoštolové, vezměte je ze své osobní sady a umístěte do svého skladu.

Suroviny z počáteční karty surovin si můžete vzít až těsně před svým prvním tahem, abyste znali polohu astronomického ciferníku a základny ciferníku orloje.

Pro první hru: Namísto náhodného sestavování kombinací využijte čtyři přednastavené počáteční sady. Řiďte se číslem uvedeným v pravém dolním rohu každé karty. Každému hráči náhodně přidělte jednu z těchto kombinací.



5. KLÍČOVÉ POJMY

5.1. PRŮBĚŽNÉ A ZÁVĚREČNÉ VÍTĚZNÉ BODY

Ve hře existují dva typy bodování: průběžné bodování a závěrečné bodování na konci hry. Odteď dále v textu budeme vítězné body označovat jako VB.



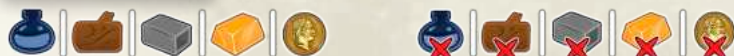
Tato ikona označuje, že toto bodování je vyhodnoceno okamžitě. Posuňte svůj žeton na počítadle bodů o tolik polí, kolik ukazuje ikona.



Tato ikona označuje, že toto bodování je vyhodnoceno na konci hry. Zatím svůj žeton neposunujte.

Otočte svůj bodovací žeton, abyste označili skóre vyšší než 100 VB.

5.2. SUROVINY



V orloji existují různé typy surovin. Ikona suroviny značí, že si vezmete příslušnou surovinu ze společné zásoby a umístíte ji do své herní oblasti. Naproti tomu přeškrtnutá ikona suroviny křížkem označuje cenu, kterou uhradíte vrácením dané suroviny zpět do společné zásoby.



Vezměte jedno zlato ze společné zásoby a umístěte jej do své osobní rezervy.



Zaplatte jedno zlato a vraťte jej do společné zásoby.

5.2.1. ZÁKLADNÍ SUROVINY

Barva, dřevo a železo jsou ve hře základními surovinami.



Tato ikona se rovná jedné jednotce libovolné základní suroviny: barvy, dřeva nebo železa.

5.2.2. SPECIÁLNÍ SUROVINY



Vzhledem ke zlatým prvkům orloje je zlato ve hře klíčovým zdrojem pro stavbu. Mince naopak představují peníze a souvisejí se stupnicemi dovedností. Ačkoliv byly v průběhu dějin používány jako nejhodnotnější mince právě mince zlaté, byly přijímány jako platidlo právě ony a ne volné zlato. Mince byly praktičtější, snadno měřitelné a obchodovatelné a zároveň důvěryhodnější díky ražbě panovníkem nebo státem.

Zlato a mince jsou speciálními surovinami ve hře Orloj. Speciální surovinu lze použít místo kterékoliv běžné suroviny. **Není však možné zaplatit mincemi místo zlata, ani zlatem místo mincí.**



Zlato lze navíc získat směnou běžných surovin. Tři **stejně** běžné suroviny mohou být kdykoliv během tahu vyměněny za jedno zlato.



5.3. ŽETONY ODCHYLKY



Stavba hodinového stroje je precizní proces, ale někdy je třeba do jeho chodu zasáhnout a tím ho vychýlit. Tuto odchylku je však nutné později napravit. Díky takovému zásahu získáte možnost provést dodatečný pohyb nad rámec běžných herních omezení, nebo splnit podmínky pro určité akce. Mějte však na paměti, že **žetony odchylky vám mohou při kohoutím zakokrhání způsobit ztrátu bodů.**



Vynucení odchylky: Tato ikona značí, že musíte otočit jeden ze svých žetonů odchylky tak, aby byl vidět symbol rozbitého ozubeného kola.

Každý hráč má na své herní desce 5 žetonů odchylky. Vynucení odchylky nelze provést, pokud všechny žetony již ukazují symbol rozbitého ozubeného kola. Kdykoli se vedle akce objeví ikona vynucené odchylky, **musí** hráč nejprve provést vynucení – otočit žeton – a teprve poté může danou akci vykonat.



Korekce odchylky: Tato ikona značí, že můžete otočit jeden žeton odchylky zpět, čímž skryjete symbol rozbitého ozubeného kola.

5.4. DĚLNÍCI

Jednou z klíčových mechanik Orloje je správa dělníků. Pokud kdykoli během hry nemáte k dispozici žádné dělníky, musíte vyčkat na svítání nebo využít jiného způsobu najmutí či získání nových dělníků.

5.4.1. NÁVRAT DĚLNÍKŮ

Při návratu dělníků si vezměte ty, kteří byli nasazeni na mechanismus orloje nebo na kalendárium, a umístěte je zpět do své zásoby.

Poznámka: Dělníci se obvykle vrací pouze z mechanismu orloje. Pokud si je vezmete zpět z kalendária, můžete na konci hry získat méně vítězných bodů.



Vezměte si zpět jednoho dělníka.



Vezměte si zpět dva dělníky.



Vezměte si zpět uvedený počet dělníků.

5.4.2. ZÍSKÁNÍ NOVÝCH DĚLNÍKŮ

Na začátku hry začínáte s určitým počtem dostupných dělníků. Během hry však můžete najmout nové dělníky a umístit je vedle své desky hráče mezi dostupné dělníky. Metody najmutí dělníků jsou vysvětleny v uvedených sekcích:

- Získání dělníků z panelu apoštolů. Viz kapitolu 10.1. Umístění apoštola na straně 14.
- Získání dělníků z karet dílny. Viz kapitolu 8.7. Rozšíření dílny na straně 12.
- Získání dělníků v produkční zóně. Viz kapitolu 8.6. Akce vylepšení na straně 11.

5.5. STUPNICE DOVEDNOSTÍ

Ve hře se nacházejí tři stupnice dovedností: inovace, preciznosti a pozorování. Každá stupnice odpovídá jedné dovednosti, která se zlepšuje podle pozice tvého žetonu dovednosti na stupnici.



Zkušenosti a znalosti hodináře jsou jejich největšími ctnostmi! Hodináři 19. století byli nejen řemeslníci, ale často i vynálezci, obchodníci a kulturní osobnosti.

Stupnice inovace (modrá): Určuje maximální počet otočení astronomického ciferníku bez způsobení odchylky. Viz kapitolu 5.6. Mechanismus orloje na straně 8.

Stupnice preciznosti (růžová): Označuje kroky, které je třeba podniknout, když se hráč rozhodne vyčkat na svítání. Viz kapitolu 7.2. Vyčkat na svítání na straně 9.

Také určuje úroveň sochaře. Viz kapitolu 8.9. Aktivace sochaře na straně 13.



Stupnice pozorování (žlutá): Označuje maximální počet kroků, o které se malíř může posunout po okraji kalendáře, a počet kroků Měsíce při jeho aktivaci. Viz kapitoly 8.4. a 8.5. na straně 11.

Na obrázku jsou znázorněny úrovně a schopnosti odpovídající každému Michalovu ukazateli dovedností.

5.6. MECHANISMUS ORLOJE



1 Vnější prstenec: Je vytištěn na herním plánu, rozdělen do sekcí a je znám jako Čtyřladvacetník.

2 Základna ciferníku orloje: Vždy se otáčí proti směru hodinových ručiček a je rozdělena do sekcí.

3 Astronomický ciferník: Vždy se otáčí ve směru hodinových ručiček. Zlatá ručička astronomického ciferníku označuje akce, které hráč provádí ve svém tahu.

4 Měsíc: Měsíc se pohybuje po astronomickém ciferníku ve směru hodinových ručiček a slouží jako nejeftivnější způsob nápravy odchylek.

5.7. SKLAD

Sklad je místo pro apoštoly a pomocníky. Ve svém skladu máš dvě volné pozice – jedno místo je určeno výhradně pro apoštola, druhé lze obsadit buď apoštolem, nebo pomocníkem.

Apoštoly a pomocníky ve skladu můžete kdykoliv přeskládat.



6. PRŮBĚH HRY

Hra začíná tahem začínajícího hráče. Poté se hráči střídají po směru hodinových ručiček, dokud hra neskončí.

7. TAH

V každém tahu máš dvě možnosti:

- 1 Aktivovat mechanismus orloje
- 2 Vyčkat na svítání

Bez ohledu na zvolenou možnost smíte kdykoliv během svého tahu provést libovolný počet dodatečných akcí. Viz kapitolu 10. Dodatečné akce na straně 14.

7.1. AKTIVACE MECHANISMU ORLOJE

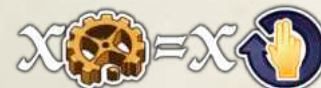
Musíte mít alespoň jednoho dostupného dělníka, abyste mohli zvolit tuto možnost.

Posuňte hodiny tak, aby ručička astronomického ciferníku ukazovala na nové pole vnějšího prstence a na jednu sekci základny ciferníku orloje. Postupujte následovně:

1 Nastavte astronomický ciferník.

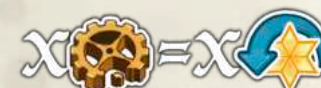
Astronomický ciferník se vždy otáčí ve směru hodinových ručiček a musí se posunout alespoň o jedno pole. Maximální počet polí, o které se může ciferník otočit, je určen výškou vašeho ukazatele na modré stupnici inovace.

Můžete vynutit odchylku, abyste ciferník posunuli o dodatečná pole. Vynutíte tolik odchylek, o kolik dodatečných polí chcete ciferník posunout.



2 Nastavte základnu ciferníku orloje.

Základnu ciferníku orloje otáčejte vždy proti směru hodinových ručiček. Tento pohyb není povinný. Pokud si přejete základnu pootočit, musíte vynutit odchylku. Vynutíte tolik odchylek, o kolik polí chcete základnu ciferníku otočit.



Poznámka: Astronomický ciferník a základna ciferníku orloje představují dva samostatné komponenty. Pohyb jednoho neovlivňuje pohyb druhého.

③ Umístíte jednoho ze svých dostupných dělníků na pole vnějšího prstence označené ručičkou. Pokud se na tomto poli již nachází dělník, vraťte ho hráči, kterému patří. Můžete vrátit i svého vlastního dělníka zpět sobě.

④ Zvolte, zda nejprve provedete akce v sekci vnějšího prstence ciferníku, nebo sekce základny ciferníku orloje. Nemůžete střídat akce mezi jednotlivými sekcemi.



Michal se rozhodl provést akci stavby. Jelikož má na modré stupnici inovace povoleno pouze jedno otočení astronomického ciferníku ①, musí vynutit dvě odchylky, aby ciferník mohl otočit o tři pole na požadovanou pozici ②. K těmto dvěma odchylkám se navíc rozhodne přidat ještě jednu, aby mohl otočit základnu ciferníku orloje ③. Vrať dělníka **Karlovi**, umístí svého vlastního a rozhodne se, zda nejprve vyhodnotí sekci vnějšího prstence nebo základny ciferníku orloje ④.

7.2. VYČKAT NA SVÍTÁNÍ

Ráno moudřejší večera. Namísto aktivace mechanismu orloje můžete vyčkat na svítání. Obvykle se tím získávají nazpět dělníci, ale vyčkat na svítání lze i tehdy, když máte ve své herní oblasti k dispozici stále nepoužité dělníky.

Vyčkat na svítání je vázáno s pozicí vašeho ukazatele dovedností na růžové stupnici preciznosti a probíhá ve třech krocích:

- ① Získejte nazpět tolik dělníků, kolik odpovídá pozici vašeho žetonu dovedností na růžové stupnici preciznosti. Viz kapitolu 5.4.1. Návrat dělníků na straně 7.
- ② Aktivujte Měsíc. Viz kapitolu 8.4. Aktivace Měsíce na straně 11.
- ③ Posuňte zlatého kohouta o jedno pole vpravo na hlavní stupnici kohouta.

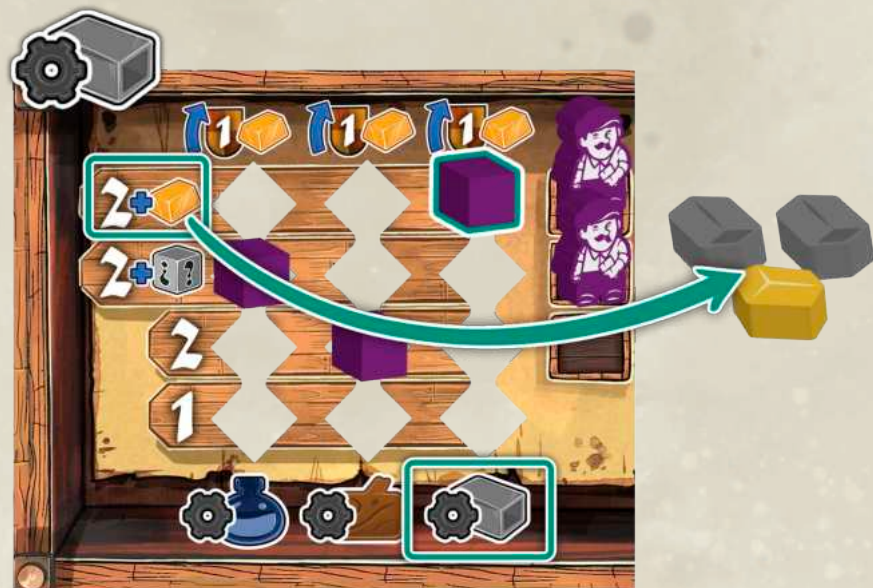
8. AKCE

Níže jsou uvedeny herní akce. Tyto akce nejsou povinné a pokud hráč během svého tahu nechce nebo nemůže provést akci, jednoduše ji přeskočí.

8.1. PRODUKCE SUROVIN



Produkujte tolik surovin uvedeného typu, kolik určuje vaše produkční stupnice.



Eduard provede akci produkce železa. Protože jeho kostka produkce je na nejvyšší úrovni, vyprodukuje dvě železa a jedno zlato.



Tato ikona označuje, že si máte vzít jednu libovolnou surovinu: dřevo, barvu nebo železo.



Tato ikona označuje, že produkuje suroviny z vámi zvolené produkční stupnice.

8.2. DOVEDNOSTI



Posuňte jeden ze svých ukazatelů dovedností o jedno pole výše na stupnici odpovídající barvě ikony.



Posuňte jeden ze svých ukazatelů dovedností o jedno pole výše na libovolné stupnici podle vlastního výběru.



Zaplaťte jednu minci a posuňte jeden ze svých ukazatelů dovedností o jedno pole výše na libovolné stupnici podle vlastního výběru.

Získejte 1 bod, pokud jste v okamžiku získání dovednosti již stáli na posledním poli dané stupnice.



8.2.1. Bonusy na stupnicích dovedností

Na stupnicích dovednosti se nacházejí různé odměny, které hráč získá, když jeho ukazatel dovednosti dosáhne označené pozice s bonusem.



Svitky s červenou pečeti: Vezměte si jeden ze svitků odhalených na herním plánu a nahraďte jej novým ze zásoby. Svitky lze využít jako dodatečné akce během tahu.

Viz kapitolu 10.3. Použití svitku na straně 15. Tento svitek ponechte ve své herní oblasti, ať už jej použijete nebo ne.



Královské svitky s modrou pečeti: Okamžitě získejte body na základě podmínek uvedených na svitku, maximálně však 10 vítězných bodů. Tento svitek ponechte ve své herní oblasti i po získání bodů. Žádný jiný hráč nemůže získat body za královský svitek, který již byl bodován. Všechny královské svitky jsou popsány v sekci 13 Přehledu: Královské svitky na straně 22.



Měsíc: Získejte jednu akci aktivace Měsíce. Viz kapitolu 8.4. Aktivace Měsíce na straně 11.



Pomocník: Vezměte si jednoho pomocníka z libovolné hromádky a umístěte jej na určené místo ve svém skladu. Pomocníka lze následně umístit na karty dílny pomocí dodatečné akce. Viz kapitolu 10.4. Umístění pomocníka na straně 15.

Nemůžete mít dva stejné pomocníky se stejnou ikonografií.



Úroveň sochaře: Tento ukazatel označuje úroveň vašeho sochaře při provádění akce s ním. Viz kapitolu 8.9. Aktivace sochaře na straně 13.

8.3. VÝBĚR APOŠTOLA



Aby měl zážitek z Orloje autentickou atmosféru, pracujeme na Pochodu apoštolů – podívané, během které se každou hodinu ozve kokrhání kohouta a apoštolové se v synchronizované choreografii objeví nad orlojem. Každého z apoštolů poznáte podle atributu, který drží v ruce: Petr drží klíč, Matěj sekyru, Jan kalich, Ondřej kříž ve tvaru X, Filip klasický kříž, Jakub Mladší valchářskou hůl, Pavel meč a nihu, Tomáš kopí, Šimon pilu, Juda Tadeáš kyj, Bartoloměj knihu s nožem a Barnabáš svitek.



Vezměte jednoho ze dvou apoštolů zobrazených na spodní části soukolí ze své osobní sady a umístěte jej do svého skladu. **Poté otočte soukolí do další pozice**, čímž odhalíte novou kombinaci apoštolů. Směr otáčení soukolí je vyznačen uprostřed každého ozubeného kola.

Pokud je váš sklad plný, apoštola si vzít nemůžete.

Před získáním apoštola se můžete rozhodnout otočit soukolím. **Za každou vynucenou odchylku otočte soukolím o jednu pozici ještě před samotným výběrem apoštola.**



Michal chce získat apoštola č. 9 (Jan). Než ho získá, vynutí jednu odchylku a otočí soukolím ①. Nyní se apoštol č. 9 nachází na spodní pozici soukolí a je dostupný. **Michal** vezme apoštola č. 9 ze své osobní sady a umístí ho do skladu ②. Nakonec otočí soukolím o další pozici ③.

Pokaždé, když se jeden z červených zubů levého soukolí zarovná s červenou šipkou, posuňte zlatého kohouta o jednu pozici doprava na hlavní stupnici kohouta. Přejděte ke kokrhání kohouta, pokud kohout dosáhne poslední pozice stupnice. Viz kapitolu 9. Kokrhání kohouta na straně 13.

Po otočení soukolí se jeden z červených zubů zarovnal s červenou šipkou ①, takže **Michal** posunul zlatého kohouta o jednu pozici doprava na hlavní stupnici kohouta ②.



8.4. AKTIVACE MĚSÍCE



Měsíc se pohybuje po astronomickém ciferníku **vždy ve směru hodinových ručiček**. Žeton Měsíce posuňte o tolik polí, kolik udává tvůj ukazatel dovedností na žluté stupnici pozorování. Získejte **všechny** odměny z polí, kterými Měsíc během pohybu projde.

Eduardův ukazatel se nachází na úrovni IV žluté stupnice pozorování. Při aktivaci Měsíce jej posune o 6 polí ve směru hodinových ručiček. Získá 1 dřevo, 1 barvu a 1 železo a navíc opraví 3 odchylky na své desce hráče.

Ve hře Orloj můžete také najít ikonu Měsíce s modifikátorem. To znamená, že Měsíc aktivujete s použitím uvedeného modifikátoru.



Tato ikona značí, že při aktivaci Měsíce získáte dva dodatečné měsíční kroky navíc k těm, které ukazuje váš ukazatel na žluté stupnici pozorování.

8.5. POHYB MALÍŘEM



Malíř se pohybuje po sekcích cisiojánu kalendária **vždy ve směru hodinových ručiček**. Posuňte malíře až o tolik polí, kolik udává váš žeton na žluté stupnici pozorování. Po přesunu si vyberte jeden ze dvou bonusů zobrazených v sekcích věnce nalevo nebo napravo od malíře. **Malíř se musí posunout alespoň o jedno pole.**



Karlův ukazatel se nachází na úrovni III žluté stupnice pozorování ①, což mu umožňuje pohyb malíře až o 5 polí. Posune malíře o 2 pole a umístí ho mezi dvě sekce cisiojánu ②. Vybere si pravou sekci a získá jedno zlato a jednu minci.



8.6. AKCE VYLEPŠENÍ



Posuňte jednu ze svých **kostek produkce** nebo **kostku kladiva** o jednu pozici výš.

Vylepšením můžete najmout nové dělníky. V produkční zóně se dělník stane dostupným, jakmile všechny tři kostky produkce dosáhnou jeho pozice. Vezměte si tohoto dělníka a umístěte ho vedle své desky hráče jako dostupného dělníka.



Eduard provede vylepšení a posune svoji kostku produkce dřeva o jednu pozici výš. Protože všechny tři kostky produkce nyní dosáhly pozice prvního dělníka, získá tohoto nového dělníka a umístí ho do své zásoby dostupných dělníků.

Pokud provedete akci vylepšení na produkční stupnici, která již dosáhla své maximální úrovně, získáte 1 bod a 1 zlato.



8.7. ROZŠÍŘENÍ DÍLNY



Pro rozšíření dílny postupujte podle následujících kroků:

1 Vyberte kartu dílny a zaplaťte suroviny uvedené ve spodní části karty. Cena každé karty zahrnuje jednu barvu plus množství surovin podle její pozice a typu suroviny uvedené na kartě.



Cena této karty dílny jsou dvě dřeva a jedna barva.

2 Pokud je k dispozici, najměte dělníka své barvy nad kartou a umístěte ho do své herní oblasti jako nového dostupného dělníka. Pokud tam dělník vaší barvy není, znamená to, že jste si již zakoupili kartu na stejné pozici, a nového dělníka nezískáte.

3 Získejte odměnu zobrazenou v horní části karty.

4 Vezměte kartu a umístěte ji do své herní oblasti. Pokud se jedná o vaši první kartu dílny, prostě ji položte. V opačném případě umístěte novou kartu nalevo nebo napravo od existujících karet dílny.

5 Pokud umístěním nové karty doplníte obě poloviny ikony apoštola nebo výstavby, ihned tuto akci proveďte.

6 Zbývající karty dílny v nabídce posuňte doprava a vzniklé prázdné místo doplňte novou kartou dílny z balíčku.



1 Karel si vybral kartu dílny a zaplatil její cenu: 2 železa a 1 barvu.

2 Získá dělníka nad touto kartou.

3 Proveďte vylepšení, jak je uvedeno v horní části karty.

4 Umístěním karty vedle svých ostatních karet dílny doplní ikonu apoštola, a tak si vezme apoštola obvyklým způsobem.

5 Nakonec posune karty dílny doprava a odhalí novou kartu dílny.



Akci uprostřed karty získáte umístěním pomocníka na tuto kartu. Viz kapitolu 10.4. Umísťování pomocníků na straně 15.



8.8. VÝSTAVBA



Ve hře existují dvě stavební zóny: jedna pro lunární kruhy a druhá pro zvěrokruhy. Proces výstavby je u obou zón stejný. Posoupnost kroků výstavby najdete mimo jiné přímo na herním plánu.



1 Posuňte žeton kladiva ve směru hodinových ručiček podle modrých šipek, dokud nedosáhne pozice **sousedící** s kruhem, který chcete postavit. Maximální rozsah pohybu je určen pozicí kostky kladiva na kartě kladiva. Žeton kladiva může být posunut o jedno dodatečné pole za každou vynucenou odchylku. **Pro výstavbu není nutné žeton kladiva posouvat.**

2 Zaplaťte všechny zobrazené suroviny v řádku a sloupci, kde se daný kruh nachází. Za každou utracenou surovinu získáte 2 VB.

3 Umístěte postavený kruh na odpovídající pozici v kalendáriu, a to ilustraci nahoru. **Umístěte na něj dostupného dělníka** a získejte 2 VB za každý kruh (včetně tohoto), který je součástí sousedící skupiny kruhů s dělníky vaší barvy.

Poznámka: Jeden kruh bez sousedství se považuje za skupinu o velikosti 1.

Poznámka: K výstavbě musíte mít dostupného dělníka, kterého lze na postavený kruh umístit.

Poznámka: Lunární kruhy a zvěrokruhy se považují za sousedící. Například lunární kruh XII má tři možné sousední pozice: lunární kruh I, lunární kruh XI a zvěrokruh Kozoroha.



4 Získejte bonus příslušné sekce cisiojána kalendária, kde byl ciferník postaven.

5 Získejte bonus kladiva podle pozice vaší kostky kladiva na kartě kladiva. Viz sekce 14 v Přehledu: Karty kladiva na stranách 22 a 23.

1 Eduard se rozhodl postavit lunární kruh s číslem VI, takže musí posunout žeton kladiva o jedno pole, aby se dostal do pozice **sousedící** s tímto kruhem. Díky své kartě kladiva, která mu umožňuje pohyb až o dvě pole, nemusí vynucovat žádnou odchylku.

2 Pro výstavbu musí zaplatit zobrazené suroviny v řádku a sloupci dané pozice kruhu. Platí tedy 1 zlato, 1 dřevo a 1 železo a získává 6 VB (2 VB za každou utracenou surovinu).

3 Poté umístí lunární kruh s číslem VI na odpovídající pozici kalendária a umístí na něj dělníka. Protože sousedí s dalšími kruhy s dělníky jeho barvy, získává dodatečných 8 VB (2 VB za každý kruh ve skupině, včetně právě postaveného).

- ④ Získá bonus z dané sekce cisiojánu kalendária, vezme si 1 zlato a 1 minci.
- ⑤ Nakonec si vezme bonus kladiva: 1 minci, jak je uvedeno na jeho kartě kladiva.



8.9. AKTIVACE SOCHAŘE



V horní části, zleva doprava, jsou sochy, na kterých náš sochař pracuje: Marnivec, Lakomec, Smrtka a Turek. Každou hodinu Smrtka zvoní a obrací přesýpací hodiny na důkaz, že čas plyne nevyhnutelně dál. Pod nimi, ve stejném pořadí, jsou: Filosof, Archanděl Michael, Hvězdář a Kronikář, představující čtyři ctnosti.



Přesuňte svého sochaře na jedno ze čtyř polí akcí sochaře na herním plánu. Pokud se na zvoleném poli již nachází jiný sochař, vraťte ho jeho majiteli, který ho umístí zpět do své herní oblasti.

Sochaře musíte přesunout. Nelze opakovat stejnou akci, pokud už tam váš sochař stojí.



Akce sochaře se řídí jeho úrovní, která je určena pozicí vašeho ukazatele dovedností na růžové stupnici preciznosti.

Proveďte akci odpovídající úrovni vašeho sochaře.

Některé akce vyžadují vynucení odchylky. Bez jejího provedení nelze ve zvolené akci pokračovat.

Akce sochaře jsou popsány v sekci 6 v Přehledu: Akce sochaře na straně 21.



Na obrázku jsou vidět jednotlivé sekce, do nichž je stupnice rozdělena, označené ikonami úrovní. **Eduard** má se svým sochařem úroveň 1, zatímco **Karel** a **Michal** mají úroveň 2.

- ① **Karel** aktivuje sochaře a umístí ho na vybrané pole akce sochaře.
- ② Vrací předchozího sochaře z daného pole jeho majiteli.
- ③ Jelikož jeho ukazatel dovedností ukazuje úroveň 2, vynutí odchylku, aby získal 1 zlato a 2 mince.



9. KOKRHÁNÍ KOHOUTA

Každou hodinu zlatý kohout mává křídly a po skončení pochodu apoštolů zakokrhá, aby oznámil další hodinu.



Kokrhání kohouta nastává, když zlatý kohout dorazí na poslední pozici hlavní kohoutí stupnice. Hráč, který je na tahu, vezme kohouta a umístí ho na svou desku hráče jako připomínku, a pokračuje ve svém tahu jako obvykle. Po skončení tahu proveďte následující kroky. Pokud se má kohout během zbytku tahu ještě posunout, tento pohyb se už nezapočítává.

tento pohyb se už nezapočítává.

- ① Všichni hráči opraví tolik odchylek, kolik jim ukazuje jejich osobní kohoutí stupnice. Pokud je hodnota na stupnici vyšší než počet jejich skutečných odchylek, získávají 1 VB za každou odchylku, kterou nemohli opravit.
- ② Všichni hráči ztrácejí VB podle počtu rozbitých ozubených kol, které po opravě zůstaly viditelné na jejich žetonech odchylek.
- ③ Posuňte ukazatel kola o jedno pole doprava na časové stupnici kol a vraťte zlatého kohouta zpět na hlavní kohoutí stupnici. Kohouta postavte na číslo označené novou pozicí ukazatele kola. Hra pak pokračuje běžně dál.

Zlatý kohout se vždy pohybuje doprava na hlavní kohoutí stupnici. Pohybuje se pouze ze dvou důvodů:

- ① Při otáčení soukolí apoštolů, když se jeden z červených zubů na levém kole zarovná s červenou šipkou. V tomto případě posuňte zlatého kohouta o jedno pole. Viz kapitolu 8.3. Výběr apoštola na straně 10.
- ② Když hráč vyčkává na svítání. V tomto případě se zlatý kohout také posune o jedno pole. Viz kapitolu 7.2. Vyčkat na svítání na straně 9.



Zlatý kohout dosáhl poslední pozice stupnice během tahu **Eduarda**. Vezme si kohouta jako připomínku ① a kokrhání kohouta nastane na konci jeho tahu, v následujících krocích:

② **Eduard** opraví dvě odchylky, jak mu to umožňuje jeho osobní kohoutí stupnice. Všichni hráči provedou stejný krok. **Karel**, jehož kohoutí stupnice mu umožňuje opravit až čtyři odchylky, má pouze dvě, takže získává 2 VB.

③ **Eduard** ztrácí 2 VB, jednu za každou ikonu rozbitého ozubeného kola, která zůstala po opravě viditelná na jeho žetonech odchylek. Všichni hráči postupují stejně. **Karel** neztrácí žádné body.

④ Ukazatel kola se posune o jedno pole doprava a **Eduard** vrací zlatého kohouta na hlavní kohoutí stupnici. Kohouta postaví na číslo označené novou pozicí ukazatele kola. Hra pak pokračuje obvyklým způsobem.



10. DODATEČNÉ AKCE

Tyto akce lze provést kdykoliv během vašeho tahu, i když vyčkáváte na svítání, a to libovolně mnohokrát.

10.1. UMÍSTĚNÍ APOŠTOLA



Apoštola lze umístit pouze z vašeho skladu.

Zaplatte uvedené náklady a umístěte apoštola ze skladu na panel apoštolů na své desce hráče. Náklady jsou zobrazeny vlevo od řady, do níž apoštola umísťujete.



Pro umístění apoštola do vyznačené pozice musí **Eduard** zaplatit jednu barvu.

Apoštol musí odpovídat barvě pole, na které jej umísťujete.

Jakmile je apoštol umístěn, okamžitě získáte bonus zobrazený pod ním.

Typy bonusů:



① Získejte jednu minci.

② Proveďte akci vylepšení. Viz kapitulu 8.6. Akce vylepšení na straně 11.





Měsíc: Získejte jednu akci aktivace Měsíce. Viz kapitulu 8.4. Aktivace Měsíce na straně 11.



Pomocník: Vezměte si jednoho pomocníka z libovolné hromádky a umístěte jej na určené místo ve svém skladu. Pomocníka lze následně umístit na karty dílny pomocí dodatečné akce. Viz kapitulu 10.4. Umístění pomocníka na straně 15.

Nemůžete mít dva pomocníky se stejnou ikonografií.

10.2. UTRACENÍ MINCE



Utraťte jednu minci, abyste ji mohli použít jako libovolnou surovinu (kromě zlata).

10.3. POUŽITÍ SVITKU



Otočte žeton svitku ze své herní oblasti na druhou stranu a získejte uvedený bonus. Použitý svitek ponechte ve své herní oblasti. Všechny svitky jsou popsány v sekci 15 Přehledu ikonografie na straně 23.

10.4. UMÍSTĚNÍ POMOCNÍKA



Zaplatte surovinu uvedenou ve spodní části karty dílny, abyste mohli umístit pomocníka ze svého skladu na danou kartu. **Získáte jednorázový bonus zobrazený uprostřed karty.** Každá karta dílny má pouze jedno pole pro pomocníka. Pomocníci poskytují další možnosti bodování na konci hry. Chcete-li zjistit, co vám každý pomocník udělí, podívejte se v sekci 8 v Přehledu: Pomocníci na straně 22.

Akce, které získáte umístěním pomocníka na kartu dílny, jsou popsány v sekci 16 v Přehledu na straně 23.



Karel zaplatí 1 železo a umístí pomocníka ze svého skladu na jednu ze svých karet dílny. Získá bonus Získání apoštola, jak je uvedeno uprostřed karty. Na konci hry mu tento pomocník přinese 6 VB.

10.5. NÁROKOVÁNÍ CÍLE



Každá hra *Orloje* obsahuje tři vitráže běžných cílů, z nichž každá ukazuje podmínku potřebnou pro dosažení cíle. Jakmile tuto podmínku splníte, můžete umístit jednoho ze svých dostupných dělníků na nejvyšší volnou pozici pod danou podmínkou. Pokud jste první, kdo cíle dosáhne, získáte bonus zobrazený na bonusové destičce pro danou stupnici a poté ji otočíte lícem dolů. Žádný jiný hráč už při dosažení stejného cíle tento bonus nezíská.

Každý hráč může každý cíl nárokovat pouze jednou. Cíle mají tři bodovací pozice — pro prvního, druhého a třetího hráče, kteří cíle dosáhnou. Na konci hry přinášejí 8 VB, 6 VB a 4 VB v uvedeném pořadí.

Ve hře pro dva hráče nebo v sólové hře umísťuje druhý hráč při získání cíle dělníka přímo na třetí pozici, protože druhá není dostupná.

Podmínky jednotlivých cílů jsou popsány v sekci 11 v Přehledu: Vitráže běžných cílů na straně 22.

Michal umístil svého třetího zeleného apoštola na svou desku a protože má dostupného dělníka, nárokuje si cíl jako dodatečnou akci. Jelikož je prvním hráčem, který tohoto cíle dosáhl, umísťuje dělníka na první pozici ①, což mu na konci hry přinese 8 VB. Vezme si bonus z bonusové destičky, který mu poskytne 2 mince, a otočí destičku lícem dolů, takže žádný další hráč už tento bonus nezíská ②.



10.6. VÝMĚNA SUROVIN ZA ZLATO



Můžete vyměnit tři stejné suroviny za jedno zlato.

11. KONEC HRY

Hra končí po dokončení kola, ve kterém byl postaven poslední kruh kalendária, nebo po dokončení kola, ve kterém proběhlo čtvrté kokrhání kohouta.

V obou případech se dané kolo dohraje, aby všichni hráči odehráli stejný počet tahů. Poté se přistoupí k závěrečnému bodování.

Hráč s nejvyšším počtem bodů se stává vítězem hry. V případě shody vyhrává ten, kdo má na své desce nejvíce umístěných apoštolů. Pokud shoda přetrvá, o vítězství se dotyční hráči podělí.

11.1. FINÁLNÍ VÝSTAVBA

Když hráč provede poslední výstavbu kruhu kalendária, otočí velký ciferník pro finální výstavbu kalendária, čímž se zpřístupní speciální stavba.

Hráči mohou ve svém tahu použít akci výstavby, aby zaplatili 1 zlato, 1 dřevo, 1 barvu a 1 železo, čímž získají 8 VB. Na tuto destičku nelze umístit dělníka. Nezískávají se žádné body za sousedství ani bonusy ze sekcí cisiojánu, ale hráč přesto získá bonus z karty klavíra.



12. ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Na herním plánu naleznete uvedené shrnutí bodování.

12.1. BODOVÁNÍ VITRÁŽÍ MISTRNÝCH DOVEDNOSTÍ



Každá vitráž mistrných dovedností se boduje samostatně. Aby mohl hráč vitráž bodovat, musí jeho ukazatel zkušeností dosáhnout sedmého pole na odpovídající stupnici dovednosti.



Cihlová linie označuje úroveň, od které je možné vitráž začít bodovat.

Každá vitráž obsahuje následující symboly:



1 Podmínka bodování: Tuto podmínku hráč boduje tolikrát, kolikrát ji splnil. Počet bodů závisí na výšce ukazatele na stupnici dovednosti. Všechny podmínky jsou popsány v sekci 12 v Přehledu: Vitráže mistrných dovedností na straně 22.

2 Primární bodování: Hráč, jehož ukazatel dovedností je nejvýše, vynásobí uvedenou hodnotu počtem splněných podmínek. V případě remízy použijí tuto hodnotu všichni hráči, kteří jsou na stejné nejvyšší pozici.

3 Sekundární bodování: Ostatní hráči, kteří svým ukazatelem překročili cihlovou linii, vynásobí uvedenou sekundární hodnotu počtem splněných podmínek.

Podle ilustrace získávají **Karel** a **Eduard** 2 VB za každého apoštola umístěného na své desce apoštolů. **Jan**, který překročil cihlovou čáru, získává 1 VB za každého svého apoštola. **Michal**, který čáru nepřekročil, za své apoštoly žádné body nezíská.



12.2. BODOVÁNÍ PŘEBYTKU ZLATA



Směňte všechny své suroviny a mince, abyste maximalizovali množství zlata. Za každé tři stejné suroviny získáte jeden žeton zlata. Mince lze při směně považovat za libovolný typ suroviny.

Získáte 1 VB za každý žeton zlata, který máte.



12.3. BODOVÁNÍ ODCHYLEK



Na konci hry ztrácíte 1 vítězný bod za každou ikonu rozbitého ozubeného kola, která zůstává viditelná na vašich žetonech odchylky.

Poznámka: Kohoutí stupnice na desce hráče nemá na toto bodování žádný vliv.

12.4. BODOVÁNÍ POMOCNÍKŮ



Získejte vítězné body za každého pomocníka umístěného na svých kartách dílny. Bodování jednotlivých typů pomocníků naleznete v sekci 8 v Přehledu: Pomocníci na straně 22.

12.5. BODOVÁNÍ VITRÁŽÍ BĚŽNÝCH CÍLŮ



Každý hráč získá vítězné body podle pořadí svých dělníků na vitráži běžných cílů: 8 VB za první místo, 6 VB za druhé místo, 4 VB za třetí místo.



13. SÓLOVÁ VARIANTA HRY

V sólovém režimu hry hrajete proti ateliéru Josefa Mánesa, malíře, který vytvořil slavnou kalendářní desku Staroměstského orloje. Na ní zobrazil alegorie jednotlivých měsíců jako venkovské práce a znamení zvěrokruhu.

13.1. OBEČNÁ PŘÍPRAVA SÓLOVÉ VARIANTY

Provedte následující úpravy oproti **standardní přípravě hry**:

1 Nahradte krok 3 obecné přípravy následujícím:

Vezměte stříšku orloje pro sólovou variantu hry (označený symbolem ) a spojte ji s deskou Pochod apoštolů. Umístěte ukazatel kola na pole s číslem 4. Zlatého kohouta umístěte na pole 4 hlavní kohoutí stupnice. Po každém kokrhání se kohout vrací zpět na pole 4. Ukazatel kola se během hry neposouvá.

2 Než začnete umísťovat vitráže mistrných dovedností, královské svitky s modrou pečeti a vitráže běžných cílů, nejprve odstraňte ty, které jsou označené na obrázku.



3 Nahradte kroky 10 a 11 obecné přípravy následujícím postupem:

- 1 Vezměte balíček akčních karet pro sólovou variantu hry, zamíchejte jej a otočte 6 karet.
- 2 Lunární kruhy a zvěrokruhy zobrazené na těchto kartách umístěte na odpovídající pozice v kalendáriu. Poté umístěte blokátory měsíců a zvěrokruhu do oblasti výstavby na pole určená otočenými kartami.
- 3 Zbylé kruhy umístěte na odpovídající pozice v oblasti výstavby rubovou stranou nahoru.
- 4 V sólové variantě hry je k dispozici pouze jedna společná sada dlaždic apoštolů, kterou sdílí hráč a dílna Josefa Mánesa. Oddělte dlaždice apoštolů zobrazené na otočených akčních kartách od ostatních. Tyto informace budou během sólové partie důležité.
- 5 Vraťte 6 otočených akčních karet do krabice. Tyto karty v této sólové partii již nebudou potřeba. Pro sólovou partii *Orloje* použijte zbývajících 12 karet.



Obrázek: příprava kruhů pro kalendárium.

4 Nahradte krok 4 v individuální přípravě hráče následujícím postupem:

Umístěte jednu kostku kladiva na první pole odspoda na stupnici kovárny. **Umístěte po jedné kostce na druhé pole každé produkční stupnice.** Tímto se získá šestý dělník, který je pro sólovou variantu hry k dispozici od začátku hry. Viz kapitolu 8.6. Akce vylepšení na straně 11.

Ostatní kroky obecné i individuální přípravy zůstávají beze změny.

13.2. PŘÍPRAVA KOMPONENT JOSEFA MÁNESA

Některé komponenty Josefa Mánesa pro sólovou variantu hry obsahují tento symbol . Označuje, že mají být zobrazeny touto stranou pro pokročilou úroveň. Viz kapitolu 13.11. Úrovně obtížnosti sólové varianty na straně 20.

- 1 Do herního prostoru Josefa Mánesa umístěte 1 destičku splněných podmínek a napravo od ní 1 destičku cíle stupnice dovedností (viz ilustraci).
- 2 Napravo od herního prostoru Josefa Mánesa položte 1 kartu závěrečného bodování.
- 3 Zamíchejte 3 destičky dovedností Josefa Mánesa a odhalte po jedné destičce v každé pozici podle ilustrace.
- 4 Zamíchejte 3 destičky stupnice dovedností a odhalte po jedné destičce v každé pozici podle ilustrace.
- 5 Zamíchejte 3 destičky akce na konci kola a odhalte po jedné destičce v každé pozici podle ilustrace.
- 6 Zamíchejte 5 destiček bodování Josefa Mánesa, odhalte 3 destičky a umístěte je po jedné do pozic podle ilustrace. Zbylé destičky vraťte do krabice.
- 7 Vezměte 12 zbývajících akčních karet po obecné přípravě a položte je lícem nahoru podle ilustrace.
- 8 Zamíchejte 3 základní karty bodování tahu a položte je lícem dolů na pozice podle ilustrace.
- 9 Josef Mánes nepoužívá desku hráče, proto nepotřebuje kovárnu, sklad, žetony odchylek, kostky produkce ani kostku kladiva. Do jeho herního prostoru položte pouze 14 dostupných dělníků v jedné barvě, za kterou nehrajete.
- 10 Umístěte jeden ukazatel dovedností jeho barvy na každou stupnici dovedností a jeho bodovací žeton na pole 10 bodovací stupnice.



11 Položte vrchní kartu z balíčku akčních karet do první volné pozice a odhalte jednu kartu bodování také do první volné pozice. **Po každém tahu Josefa Mánesa tento krok opakujte vždy do další volné pozice. Pokud není k dispozici žádné volné místo, pokračujte k fázi konce kola 3, 6 nebo 9, popsaným v sekci 13.9. Přehledu na straně 19, než tento krok provedete znovu.**



13.3. PRŮBĚH SÓLOVÉ VARIANTY HRY

Josef Mánes vždy hraje jako druhý. **Zahrajte svůj tah jako obvykle**, poté proveďte tah Josefa Mánesa. Po 3., 6. a 9. tahu Josefa Mánesa proveďte fázi údržby. Po 12. tahu přejděte k závěrečnému bodování.

13.4. ZVLÁŠTNOSTI TAHU JOSEFA MÁNESA

Josef Mánes nezískává ani nespotřebovává žádné suroviny. Nepobírá odměny za rozšíření dílny, stavbu, nárokování cílů ani za posun na stupnicích dovedností, **s výjimkou vzetí svitků a bodování královských svitků při dosažení příslušných polí na stupnicích dovedností.** Josef Mánes ani nevykonává akci ukázanou ručkou astronomického ciferníku během svého tahu. Sleduje pouze instrukce na svých akčních kartách. Nevynucuje ani nekoriguje odchylky.

V herním prostoru Josefa Mánesa se nevyskytují žádné suroviny.

13.5. TAH JOSEFA MÁNESA

Všechny akční karty mají následující strukturu:

- 1 Počet dělníků potřebných k provedení karty.
- 2 Počet otočení astronomického ciferníku a základny ciferníku orloje.
- 3 První akce Josefa Mánesa.
- 4 Odměna za vykonání první akce.
- 5 Druhá akce Josefa Mánesa.
- 6 Odměna za vykonání druhé akce.



Josef Mánes provádí svou akční kartu takto:

1 Ujistěte se, že má k dispozici počet dělníků uvedený na kartě, abyste mohli přejít ke kroku 2.

Pokud nemá dostatek dělníků, **vrátí všechny své dělníky z ciferníku** a ukončí svůj tah. Poté proveďte krok 11 přípravy komponent Josefa Mánesa pro sólovou variantu hry a pokračujte svým tahem.

2 Proveďte otočení astronomického ciferníku a ciferníku orloje podle instrukcí v horní části karty a umístěte jednoho z jeho dělníků na pole vnějšího prstence, na které ukazuje ručka astronomického ciferníku. Pokud je na tomto pole již dělník, vraťte ho jako dostupného do herního prostoru příslušného hráče jako v normální hře.

3 Proveďte první akci. Pokud ji může provést, získá také odměnu za první akci.

4 Proveďte druhou akci. Pokud ji může provést, získá také odměnu za druhou akci.

Poté proveďte kontrolu akcí Josefa Mánesa. Viz kapitolu 13.8. Kontrola akcí Josefa Mánesa na straně 19.



Josef Mánes na kalendářní desce orloje výtvarně zachytil život českého venkova. **Leden** vítá nový rok narozením dítěte, v **únoru** se sedlák ohřívá u ohně a žena nese dříví, **březen** patří orání polí, v **dubnu** se uvazují stromky, **květen** přináší květy a lásku, **červen** seče trávu, v **červenci** se žne pšenice, **srpen** je čas mlácení obilí, **září** znamená setbu, v **říjnu** se sklízí víno, **listopad** je ve znamení přípravy dřeva a **prosinec** uzavírá rok zabíjením prasete. Tyto obrazy nejen zdobí orloj, ale vyprávějí příběh rolnického roku.

13.6. AKCE JOSEFA MÁNESA



1 **Výstavba lunárních kruhů a zvěrokruhů:** Vezměte kruh zobrazený na kartě a položte jej přímo na kalendárium nepostavenou stranou nahoru (stranou bez ilustrace).



2 **Vzetí apoštola:** Vezměte apoštola uvedeného na kartě ze sdílené sady apoštolů a umístěte jej do herního prostoru Josefa Mánesa. Poté otočte soukolím o jednu pozici.



13.7. ODMĚNY JOSEFA MÁNESA



Postup na stupnici dovedností: Posune se o dvě pole výše na stupnici dovedností podle barvy ikony.

Pokud Josef Mánes dosáhne pole se **svítkem**, vezme si svitek z balíčku lícem dolů a umístí ho do své herní oblasti.

Pokud dosáhne pole s **královským svitkem**, okamžitě ho vyhodnotí a umístí ho do své herní oblasti.

Pokud je jeho žeton dovednosti již na poslední poli stupnice dovedností, získá 1 vítězný bod za každý krok, který by jinak postoupil běžným způsobem.

Josef Mánes nezískává pomocníky ani neaktivuje Měsíc, pokud dosáhne těchto bonusů.



Získání karty dílny: Vezme si kartu dílny zcela vlevo nebo vpravo (jak určuje šipka) ze tří vyložených na herním plánu. Kartu umístí do své herní oblasti a prázdné místo se doplní obvyklým způsobem.



Získání pomocníka: Vezme pomocníka zcela vlevo nebo vpravo (dle šipky) z dostupných vedle herního plánu a umístí ho do své herní oblasti.



Pohyb malíře: Posune figurku malíře o určený počet polí po směru hodinových ručiček.

13.8. KONTROLA AKCÍ JOSEFA MÁNESY

Pokud Josef Mánes úspěšně provede všechny akce uvedené na své akční kartě, pokračujte v kontrole akce dle níže uvedeného popisu. Pokud ne, otočte kruhy, které Josef Mánes sestavil, ukončete jeho tah a pokračujte tahem hráče. Proveďte krok 11 v části Příprava komponent Josefa Mánesy.

Pro provedení kontroly postupujte podle níže uvedených kroků.

1 Získejte bonusy vyobrazené na destičkách dovedností (dvě dovednosti v základní úrovni a tři dovednosti ve střední a pokročilé úrovni).

2 Otočte lunární kruh(y) a/nebo zvěrokruhy postavené pomocí akční karty, umístěte na něj jednoho z dělníků Josefa Mánesy a získá 2 VB za každý kruh, včetně tohoto, kterým vytvoříte skupinu sousedících kruhů s ostatními jeho dělníky jako obvykle. Viz krok 3 v kapitole 8.8. Výstavba na straně 12. Toto je jediný způsob, jak Josef Mánes umísťuje své dělníky na kalendárium.

Pokud akční karta obsahuje dvě výstavby, nejprve umístěte horní, Josef Mánes získá odpovídající počet bodů, poté umístěte tu spodní a přidělte body podle ní. Kartu čtete od shora dolů.

3 Zaznamenejte body uvedené na základních kartách bodování tahu posunem jeho ukazatele bodů podle potřeby a posuňte kohouta podle pokynů. Pokud kohout dosáhne poslední pozice na stupnici, proveďte po tahu Josefa Mánesy kokrhání jako obvykle. Ignorujte jakékoli další kroky, které kohout nemůže během svého tahu udělat. Josef Mánes za kokrhání neztrácí body.

Po provedení kontroly akce proveďte krok 11 přípravy komponent Josefa Mánesy a pokračujte svým dalším tahem hráče.



Josef Mánes úspěšně provede všechny akce uvedené na své kartě, takže pokračuje v kontrole akce:

- 1 Posune se o dvě pozice na modré stupnici dovedností.
- 2 Otočí postavené ciferníky a na každý z nich umístí jednoho dělníka. Za první ciferník získá 4 VB 2.1 a za druhý 2 VB 2.2.
- 3 Z karty bodování tahu získá 6 VB a posune kohouta o jeden krok.

13.9. KONEC 3., 6. A 9. KOLA

Po dokončení tahu Josefa Mánesy ve 3., 6. nebo 9. kole postupujte takto:

1 Podle pokynů na destičce akce na konci kola umístěte jednoho z jeho dělníků na první dostupnou pozici odpovídající vitráže běžného cíle bez ohledu na to, zda splnil podmínku cíle či nikoli. Pokud se tam již nachází jeden z vašich dělníků, umístěte ho na třetí pozici. Pokud Josef Mánes nemá žádné dostupné dělníky, nejprve z ciferníku hodin orloje navraťte všechny jeho dělníky.

Poznámka: Číslo ikony označuje, na kterou vitráž běžného cíle umístí svého dělníka: (1) je nejvíce vlevo ze tří zobrazených na hlavní desce.

2 Posuňte kohouta o jednu pozici a v případě potřeby proveďte kokrhání.

3 Zkontrolujte pozici ukazatele dovedností Josefa Mánesy na stupnici dovedností uvedené na destičce stupnice dovedností. Pokud je nižší než hodnota uvedená na destičce cíle stupnice dovedností, otočte bodovací destičku na stranu s 0 VB. Pokud je ukazatel dovedností stejný nebo vyšší, dlaždici neotáčejte.

Poznámka: První pole odspodu na stupnici dovedností je považováno za pole 0.

4 Otočte dlaždici s ukazatelem dovedností a dlaždici s akcí na konci kola, čímž odhalíte ikonu přesýpacích hodin.

5 Odhodte tři akční karty a zamíchejte karty s bodováním tahu. Poté odstraňte tři viditelné svitky z hlavní hrací desky a odhalte nové.

6 Proveďte krok 11 v přípravě komponent Josefa Mánesy a pokračujte do dalšího tahu.



- 1 Josef Mánes umístí jednoho dělníka na první pozici třetího cíle (vitráž nejvíc vpravo).
- 2 Posune kohouta o jedno pole na hlavní stupnici kohouta.
- 3 Jeho žlutý ukazatel dovedností je na pozici 5, což je pod 6, takže otočí odpovídající bodovací dlaždici na 0 VB.
- 4 Otočí destičku cíle stupnice dovedností a destičku akce na konci kola, čímž odhalí ikonu přesýpacích hodin.
- 5 Odhodí použité akční karty a zamíchá bodovací karty.
- 6 Než začnete svůj tah, doberte novou akční kartu a novou bodovací kartu podle kroku 11 v přípravě komponent Josefa Mánesa.

13.10. KONEC SÓLOVÉ VARIANTY HRY

Sólová hra končí okamžitě po 12. tahu Josefa Mánesa. Vyhodnoťte vaše skóre obvyklým způsobem.

Abyste hru vyhráli, musíte získat více bodů než Josef Mánes. V případě shody vítězí Josef Mánes.

Pro výpočet skóre Josefa Mánesa postupujte podle jeho karty závěrečného bodování:



- 1 Vyhodnoťte vitráže mistrných dovedností obvyklým způsobem.
- 2 Získá 3 VB za každého pomocníka v jeho herní oblasti (6 VB v pokročilém režimu).
- 3 Získá body za neotočené destičky bodování.
- 4 Vyhodnoťte vitráže běžných cílů obvyklým způsobem.

Josef Mánes může získat až 15 VB za každou destičku bodování. Tyto destičky obsahují podmínku a hodnotu bodů za každé její splnění.

Všechny destičky bodování Josefa Mánesa jsou popsány v sekci 17 v Přehledu na straně 23.

13.11. ÚROVNĚ OBTÍŽNOSTI SÓLOVÉ VARIANTY

Řada komponent sólové varianty v *Orloji* obsahuje symbol . Tento symbol označuje komponenty pokročilejší úrovně hry. Obtížnost si můžete přizpůsobit přidáním nebo převrácením komponent s tímto symbolem. Doporučujeme následující tři úrovně obtížnosti:

ZÁKLADNÍ ÚROVEŇ: Hrajte sólový režim bez komponent označených symbolem .

STŘEDNÍ ÚROVEŇ MOŽNOST 1: Otočte destičky dovedností a destičku cíle na stupnici dovedností tak, aby se zobrazil symbol.

STŘEDNÍ ÚROVEŇ MOŽNOST 2: Použijte 3 karty bodování pokročilého tahu místo základních a otočte kartu bodování na konci hry stranou s nahoru.

POKROČILÁ ÚROVEŇ: Použijte střední úroveň možnosti 1 a střední úroveň možnosti 2.



14. TIPY PRO HRANÍ HRY ORLOJ

Orloj je komplexní hra a v prvních hrách může být obtížné soustředit se na všechna pravidla. Zde proto přinášíme několik doporučení:

- 1 Nesnažte se soustředit na všechny tři stupnice dovedností. Je efektivnější zaměřit se na dvě. Fungovat může jakákoliv kombinace, ale některé budou silnější v závislosti na tom, které vitráže běžných cílů a vitráže mistrných dovedností jsou ve hře.
- 2 Věnujte pozornost vitrážím běžných cílů. Pokud je splníte jako první, získáte bonusové odměny a další možnosti bodování.
- 3 Nevýčerpejte všechny žetony odchylky a v případě potřeby použijte Měsíc k nápravě odchylek. Vyčkat na svítání není vždy špatné, protože aktivuje Měsíc.
- 4 Před stavbou prozkoumejte, které bonusy ze sekce cisiojánu kalendária chcete, a zkontrolujte, zda máte potřebné zdroje, než vyhodnotíte všechny možnosti ve stavební zóně.
- 5 Prvních pár partií si zkuste prostě užít, než se pustíte do zkoumání všech možností, jak vyhrát. Brzy hře lépe porozumíte a objevíte strategie vedoucí k vítězství.

1. SUROVINY



Tato ikona představuje 1 barvu, 1 dřevo nebo 1 železo podle vaší volby.



Utraťte 1 barvu, 1 dřevo nebo 1 železo podle vaší volby.



Produkujte suroviny podle stupnice produkce dle vaší volby.



Produkujte suroviny uvedené na své odpovídající stupnici produkce.



Vezměte si označenou surovinu.



Utraťte označenou surovinu.

2. SEKCE VNĚJŠÍHO PRSTENCE



Vezměte jednu minci a jednoho apoštola. Viz kapitolu 8.3. Výběr apoštola na straně 10.



Aktivujte Měsíc nebo pohněte malířem. Viz kapitoly 8.4. a 8.5. na straně 11.



Vezměte jednu minci a proveďte akci vylepšení. Viz kapitolu 8.6. Akce vylepšení na straně 11.



Rozšiřte dílnu. Viz kapitolu 8.7. Rozšíření dílny na straně 12.



Proveďte výstavbu. Viz kapitolu 8.8. Výstavba na straně 12.



Aktivujte sochaře. Viz kapitolu 8.9. Aktivace sochaře na straně 13.

3. SEKCE ZÁKLADNY



Zaplaťte jednu minci, abyste posunuli svůj ukazatel o jedno pole na stupnici dovedností dle vaší volby a posuňte ukazatel o jedno pole na znázorněné stupnici dovedností. Tyto akce proveďte v libovolném pořadí. Viz kapitolu 8.2. Dovednosti na straně 10.



Vyrobte suroviny uvedené na své odpovídající stupnici produkce. Viz kapitolu 8.1. Produkce surovin na straně 9.

4. DODATEČNÉ AKCE



Umístěte apoštola do svého panelu apoštolů. Viz kapitolu 10.1. Umístění apoštola na straně 15.



Utraťte jednu minci. Viz kapitolu 10.2. Utracení mince na straně 15.



Použijte svitek. Viz kapitolu 10.3. Použití svitku na straně 15.



Umístěte pomocníka na kartu dílny. Viz kapitolu 10.4. Umístění pomocníka na straně 15.



Umístěte dělníka na jednu z vitráží běžných cílů. Viz kapitolu 10.5. Nárokování cíle na straně 15.



Vyměňte tři stejné suroviny za jedno zlato. Viz kapitolu 10.6. Výměna surovin za zlato na straně 15.

5. AKCE DĚLNÍKŮ

Viz kapitolu 5.4.1. Návrat dělníků na straně 7.



Získejte jednoho dělníka z hodinového ciferníku nebo kalendária.



Získejte dva dělníky z hodinového ciferníku nebo kalendária.



Získejte počet dělníků, podle uvedené číselné hodnoty, z ciferníku nebo kalendária. Na obrázku vlevo získejte tři dělníky.

6. AKCE SOCHAŘE

Mnoho akcí sochaře vyžaduje vynucení odchylky. Zbývající akce nelze provést, pokud nejprve nevynutíte vyznačenou odchylku. Viz kapitolu 8.9. Aktivace sochaře na straně 13.



Úroveň 1: Vynutěte jednu odchylku a rozšiřte dílnu.

Úroveň 2: Vynutěte jednu odchylku, získejte 1 surovinu dle vaší volby

a rozšiřte dílnu.

Úroveň 3: Napravte jednu odchylku, získejte jedno zlato a rozšiřte dílnu.



Úroveň 1: Vynutěte dvě odchylky a proveďte výstavbu.

Úroveň 2: Vynutěte jednu odchylku, získejte 1 surovinu dle vaší volby a proveďte výstavbu.

Úroveň 3: Napravte jednu odchylku, získejte 1 zlato a proveďte výstavbu.

Úroveň 1:

Vynutěte jednu odchylku, získejte 1 zlato a 1 minci.

Úroveň 2:

Vynutěte jednu odchylku, získejte 1 zlato a 2 mince.

Úroveň 3: Napravte jednu odchylku, získejte 1 zlato a 3 mince.

Úroveň 1:

Vynutěte jednu odchylku a pohněte malířem; nebo aktivujte Měsíc bez vynucení odchylky.

Úroveň 2: Vynutěte jednu odchylku, získejte 1 minci a pohněte malířem; nebo získejte 1 minci a aktivujte Měsíc s modifikátorem +1.

Úroveň

8. POMOCNÍCI

Každý typ pomocníka poskytuje jiný bodový bonus na konci hry. Aby se pomocník započítal, musí být umístěn na kartě dílny. Viz kapitolu 10.4. Umístění pomocníka na straně 15.



Tento pomocník poskytuje 6 VB na konci hry.



Tento pomocník poskytuje 1 VB za každou vylepšenou úroveň na vašich stupnicích produkce a stupnici kladiva na konci hry.



Tento pomocník poskytuje 4 VB za každý ukazatel dovedností na úrovni IV na jakékoliv stupnici dovedností na konci hry.



Tento pomocník poskytuje 5 VB za každý dokončený sloupec apoštolů ve vašem panelu apoštolů na konci hry.



Tento pomocník poskytuje 3 VB za každý lunární kruh, na kterém máte svého dělníka na konci hry.



Tento pomocník poskytuje 3 VB za každý zvěrokruh, na kterém máte svého dělníka na konci hry.

9. ODCHYLKY



Vynucení odchylky. Viz kapitolu 5.3. Žetony odchylky na straně 7.



Korekce odchylky. Viz kapitolu 5.3. Žetony odchylky na straně 7.

10. IKONOGRAFIE KOHOUTA



Posuňte kohouta o jedno pole doprava na stupnici kohouta.



Spusťte kokrhání kohouta na konci tahu aktuálního hráče. Viz kapitolu 9. Kokrhání kohouta na straně 13.



Posuňte svůj ukazatel kohouta o jednu pozici na své desce hráče. Pokud je již na poslední pozici stupnice, získáte jedno zlato a jeden bod.

11. VITRÁŽE BĚŽNÝCH CÍLŮ

Viz kapitolu 10.5. Nárokování cíle na straně 15.



Mějte ve svém panelu apoštolů umístěny tři apoštoly uvedené barvy.



Mějte dva pomocníky umístěné na kartách dílny.



Mějte ve své herní oblasti tři karty dílny.



Mějte dohromady pět vylepšení na stupnici kladiva a stupnicích produkce.



Mějte jeden ukazatel dovedností na úrovni III.



Mějte postavené dva lunární kruhy a jeden zvěrokruh, na kterých je po jednom vašem dělníkovi.



Mějte postavené dva zvěrokruhy a jeden lunární kruh, na kterých je po jednom vašem dělníkovi.

12. VITRÁŽE MISTRNÝCH DOVEDNOSTÍ

Viz kapitolu 12.1. Bodování vitráží mistrných dovedností na straně 16.



Na konci hry získáte body podle výšky svého ukazatele dovedností za každý svitek nebo královský svitek (použitý i nepoužitý) ve vaší herní oblasti, maximálně však 15 VB.



Na konci hry získáte body podle výšky svého ukazatele dovedností za každého apoštola ve vašem panelu apoštolů, maximálně však 15 VB.



Na konci hry získáte body podle výšky svého ukazatele dovedností za každou úroveň vylepšení na stupnici kladiva a stupnicích produkce, maximálně však 15 VB.



Na konci hry získáte body podle výšky svého ukazatele dovedností za každý lunární kruh s vaším dělníkem na vrchu, maximálně však 15 VB.



Na konci hry získáte body podle výšky svého ukazatele dovedností za každý zvěrokruh s vaším dělníkem na vrchu, maximálně však 15 VB.



Na konci hry získáte body podle výšky svého ukazatele dovedností za každou kartu dílny ve vaší herní oblasti, maximálně však 15 VB.

13. KRÁLOVSKÉ SVITKY

Viz kapitolu 8.2. Dovednosti na straně 10.



Okamžitě získáte 3 VB za každý svitek nebo královský svitek (včetně tohoto) ve vaší herní oblasti, použitý i nepoužitý, maximálně však 10 VB.



Okamžitě získáte 2 VB za každého apoštola ve vašem panelu apoštolů, maximálně však 10 VB.



Okamžitě získáte 2 VB za každou úroveň vylepšení na stupnici kladiva a stupnicích produkce, maximálně však 10 VB.



Okamžitě získáte 3 VB za každý lunární kruh s vaším dělníkem na vrchu, maximálně však 10 VB.



Okamžitě získáte 3 VB za každý zvěrokruh s vaším dělníkem na vrchu, maximálně však 10 VB.



Okamžitě získáte 3 VB za každou kartu dílny ve vaší herní oblasti, maximálně však 10 VB.

14. KARTY KLADIVA

Každá karta kladiva poskytuje každému hráči jedinečnou schopnost,



Úroveň II: Posuňte svůj ukazatel kohouta o jednu pozici na své desce hráče. Pokud je již na poslední pozici stupnice, vezměte si 1 zlato a 1 bod.

Úroveň III: Posuňte svůj ukazatel kohouta o jednu pozici na své desce hráče a získajte 2 VB. Pokud je již na poslední pozici stupnice, vezměte si 1 zlato a 1 bod.



Úroveň II: Vynuťte jednu odchylku a pohněť malířem.

Úroveň III: Pohněť malířem.



Úroveň II: Posuňte jeden ukazatel dovedností dle vaší volby o jedno pole.

Úroveň III: Posuňte jeden ukazatel dovedností dle vaší volby o jedno pole a vezměte si 1 minci.



Úroveň II: Vezměte si jednoho apoštola obvyklým způsobem.

Úroveň III: Vezměte si jednoho apoštola a napravte jednu odchylku.



Úroveň II: Napravte jednu odchylku.

Úroveň III: Aktivujte Měsíc s modifikátorem -1 oproti hodnotě uvedené na vašem žlutém ukazateli dovedností.

15. SVITKY



Vezměte si jednoho apoštola. Viz kapitolu 8.3. na straně 10.



Aktivujte Měsíc podle standardních pravidel. Viz kapitolu 8.4. na straně 11.



Pohněť malířem podle standardních pravidel. Viz kapitolu 8.5. na straně 11.



Vezměte si 1 minci a posuňte svůj ukazatel kohouta o jednu pozici na své desce hráče. Pokud je již na poslední pozici stupnice, získajte 1 zlato a 1 VB.



Proveďte akci vylepšení. Viz kapitolu 8.6. na straně 11.



Proveďte výstavbu. Viz kapitolu 8.8. na straně 12.

16. ODMĚNY ZA UMÍSTĚNÍ POMOCNÍKA



Posuňte svůj ukazatel kohouta o jednu pozici na své desce hráče. Pokud je již na poslední pozici stupnice, získajte 1 zlato a 1 VB.



Vezměte si jednoho apoštola. Viz kapitolu 8.3. na straně 10.



Aktivujte Měsíc podle obvyklých pravidel. Viz kapitolu 8.4. na straně 11.



Vezměte si nazpět 2 dělníky. Viz kapitolu 5.4.1. Návrat dělníků na straně 7.

17. DESTIČKY BODOVÁNÍ JOSEFA MÁNEŠA



Získá 3 VB za každý postavený lunární kruh s dělníkem na vrchu, maximálně však 15 VB.



Získá 3 VB za každý postavený zvěrokruh s dělníkem na vrchu, maximálně však 15 VB.



Získá 3 VB za každého apoštola v herní oblasti Josefa Máneše na konci hry, maximálně však 15 VB.



Získá 3 VB za každý královský svitek nebo svitek v herní oblasti Josefa Máneše na konci hry, maximálně však 15 VB.



Získá 3 VB za každou kartu dílny v herní oblasti Josefa Máneše na konci hry, maximálně však 15 VB.



PODĚKOVÁNÍ

Autoři: Paloma J. Pascual a Abraham Sánchez.

Ilustrace: Amelia Sales a Jesús Fuentes.

Grafický design: Jesús Fuentes.

Autor pravidel: Jesús Fuentes.

Editace: Jesús Fuentes.

České vydání: Michal Svoboda, Ivana Tilkeridu, Jan Rája



PERRO LOKO GAMES 2025 ©
BOHEMIAN GAMES 2025 © Všechna práva vyhrazena
kpt. Nálepky 962/13, 779 00 Olomouc, Česká republika
V případě dotazů nás kontaktujte na info@bohemiangames.cz

Pražský orloj:

Hodiny, které vzdorují času.



Orloj, který zdobí věž staré radnice od roku 1410, není jen pokročilým technickým dílem své doby, ale také symbolem lidské vynalézavosti a lidské posedlosti měřením času a porozuměním vesmíru.

Pražský orloj je víc než jen obyčejné hodiny. Jeho mechanismus kombinuje astronomický ciferník, kalendář zobrazující měsíce v roce a řadu pohyblivých postav, které každou hod

Orli

Srdce staré Prahy



Bohemian
Games

www.bohemiangames.cz