

ОРИХАЛК

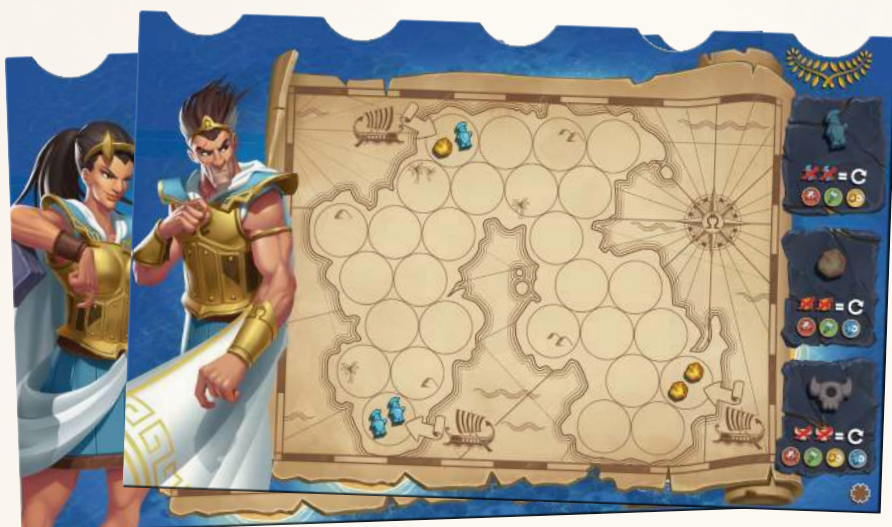
Автори гри: Бруно Катала та Йоган Гупі
Ілюстрації: Пол Мафайон

Перегляньте
відео з
правилами



Шторм вирує над Атлантидою! Земля тремтить. Величезні шматки суші просто зникають під водою. Оракули невпинно повторюють: «Пророцтво Древніх от-от здійсниться. Увесь острів поглине вода». У світлі неминучого катаклізму король посилає розвідників на пошуки нової домівки для атлантів. На кону виживання вашої цивілізації! Очольте експедицію та вирушайте на пошуки! Звільніть нові землі від чудовиськ і підготуйте їх для вашого народу. Першими знайдіть пристановище своїй цивілізації!

КОМПОНЕНТИ ГРИ



4 планшети островів
(з іншого боку — вища складність)



1 планшет створення



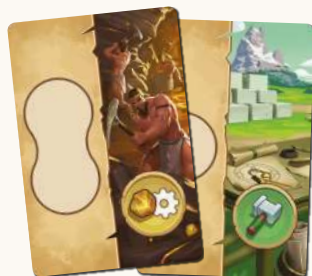
17 переможних жетонів
(з одного боку храм, з іншого — орихалковий медальйон)



17 плиток храмів



4 плитки титанів
(один бік активний, інший — ні)



12 карток дії



65 плиток земель
(25 одиничних плиток, 23 подвійні, 17 потрійних)



4 плитки метрополії



20 фішок істот
(з пластиковими підставками)



26 жетонів будівель
(передній і зворотний бік)



4 кубики бою



30 гоплітів



30 самородків орихалка



1 фішка ініціативи
(з пластиковою підставкою)



1 мішок для істот



1 мішок для будівель



1 планшет дій

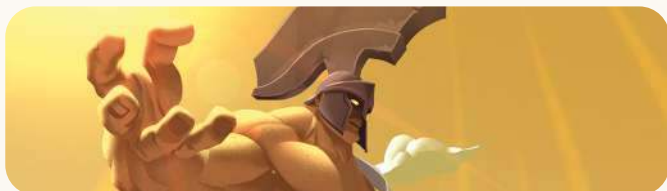
Опис

«Орихалк» — це гонка з противниками. Щоб стати переможцем, першими наберіть 5 переможних очок на своєму планшеті та зниште всіх істот на своєму острові. Є три способи заробити переможні очки: привернути увагу титанів, зводити храми та купувати дорогоцінні орихалкові медальйони з легендарного металу, який вміють добувати лише атланти.

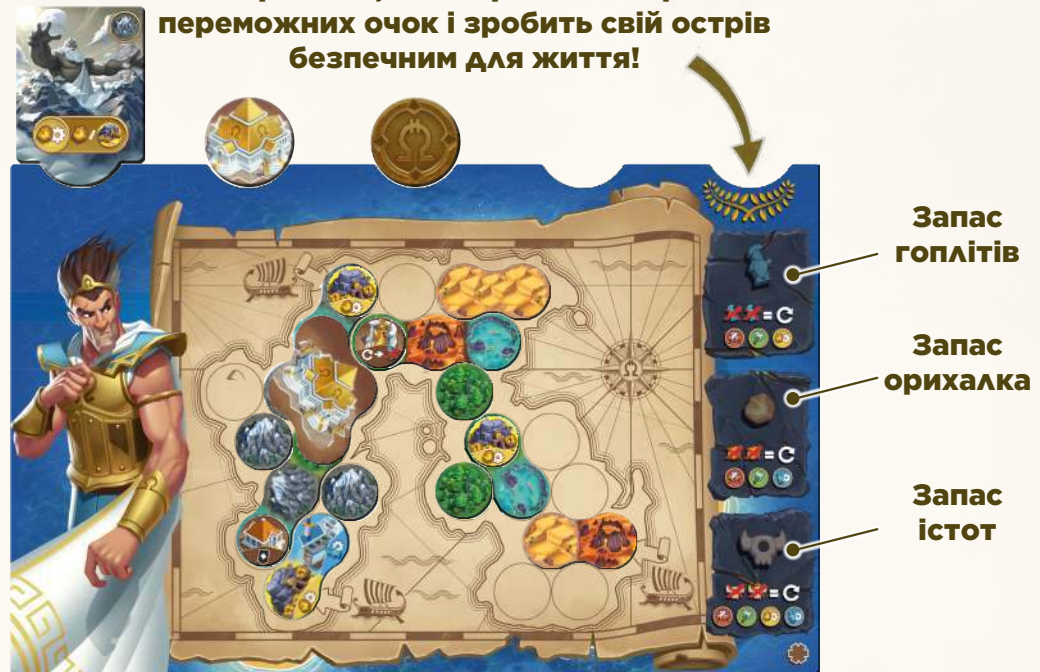
На початку ходу гравець вибирає картку дії серед доступних у центрі стола. Вибір вирішує дві речі: яку плитку земель ви покладете на своєму острові та яку дію зможете виконати в цей хід.

Плитки земель позначають дослідження острова. Від типів земель залежить можливість зводити будівлі та храми, тож дуже важливо викладати їх продумано. Більш того, група земель одного типу може привернути увагу титана й дозволити отримати його милість. На певних землях — вулканах — живуть ворожі міфічні істоти. Захоплюйте їх, щоб отримати їхні скарби та наблизитися до перемоги в грі. Для цього потрібно битися з ними. Божа, хто буде переможцем. Пам'ятайте, виграти гру можна, тільки якщо на вашому острові не лишилося жодної істоти.

Чотири дії, які ви зможете виконувати, допоможуть в гонитві за перемогою. Захоплюйте істот, щоб звільнити свій острів від них. Наймайте гоплітів, щоб ставати сильнішими в битвах і мати більше можливостей для вибору карток дії. Створюйте: викуйте медальйон з орихалка чи побудуйте храм, щоб заробити переможні очки. Або ж зведіть будівлю, щоб посилити свою цивілізацію. Добувайте орихалк, якщо ви плануєте виграти завдяки цінним медальйонам з орихалка.



Виграє той, хто першим набере 5 переможних очок і зробить свій острів безпечним для життя!



ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Кожен гравець вибирає випадковий планшет з островом і кладе його перед собою **1** — яким хоче боком.

Далі гравець бере плитку метрополії **2**, яку потрібно буде покласти на свій острів на початку першого ходу. Гравці отримують по одному голпіту й одному самородку орихалка, які кладуть у свої запаси на планшетах **3**.

Перемішайте плитки земель і розкладіть їх на три окремі стоси долілиць **4** залежно від розміру: одиничні, подвійні й потрійні. Поставте всі фішки істот на підставки й складіть їх у мішок для істот. Покладіть цей мішок збоку ігрової зони **5**.

Покладіть планшет дій **6** у центрі стола.

Перемішайте картки дій і складіть долілиць у стос **7** поруч із планшетом дій. Заповніть ділянки на планшеті дій картками з цієї колоди: зліва направо залежно від кількості гравців: **5 карток для двох або трьох гравців, 6 — для чотирьох**. На кожному з карток дій покладіть плитку земель відповідного розміру. Витягніть з мішка по одній фішці істоти й покладіть на кожен ділянку з вулканом **8**.

Покладіть планшет створення **9** поряд з планшетом дій. Перемішайте всі жетони будівель і покладіть до мішка для будівель **10**. Витягніть з мішка і покладіть по одному жетону будівлі на кожен з 4 ділянок планшета створення. Покладіть на кожен відкриту шахту по 1 самородку орихалка й по 1 голпіту






на кожен відкритий тренувальний табір. Розмістіть переможні жетони й плитки храмів у відповідних кутках планшета створення **11**.

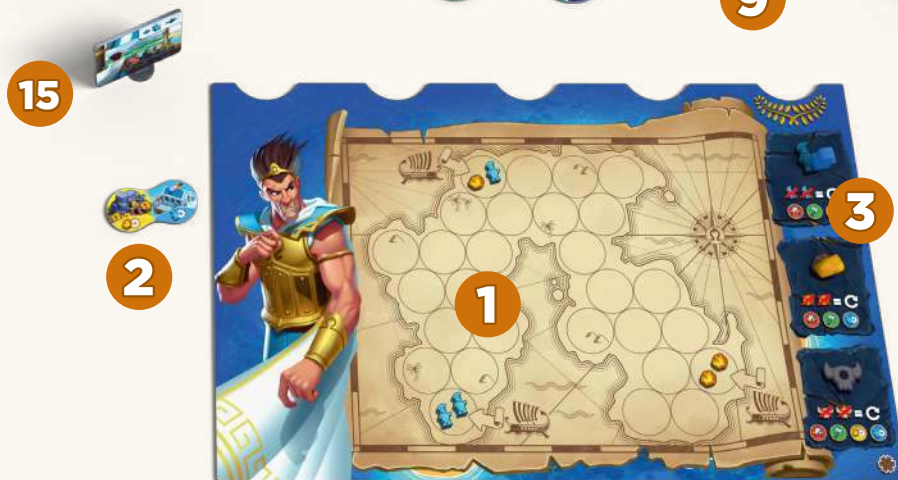
Покладіть поруч із планшетом дій 4 плитки титанів активним боком догори **12**. Решта самородків орихалка та голпітів **13** формує спільний запас. Покладіть поруч 4 кубики бою **14**.

У випадковий спосіб визначте першого гравця. Він отримує фішку ініціативи **15**. Гравець праворуч бере зі спільного запасу 1 голпіта й кладе до свого запасу голпітів **16**.



РІВЕНЬ СКЛАДНОСТІ ОСТРОВА

На кожному планшеті є два острови. Вони залежать від боку планшета й різняться кількістю  в нижньому правому кутку. Бік  легший й підійде новачкам. На боці  буде складніше. Радимо зіграти кілька партій в «Орихалк», перш ніж вибрати цей бік. Два рівні складності також допомагають збалансувати гру між гравцями різної вправності: хтось може вибрати бік , а інші — .



ІГРОЛАД

Гра триває невизначену кількість послідовних ходів. Протягом раунду учасники ходять по черзі за годинниковою стрілкою, починаючи з гравця, який має фішку ініціативи. Активний гравець має повністю завершити свій хід, перш ніж наступний гравець почне свій. І так доки останній гравець не завершить свій хід. Гравці ходять, доки хтось не збере п'ять переможних очок і не захопить усіх істот на своєму острові. Цей гравець відразу перемагає!



ХІД ГРАВЦЯ

У свій хід гравець мусить пройти крізь ось ці фази (у вказаному порядку):

1 Виберіть картку дії (обов'язково)

2 Розмістіть плитку земель (обов'язково)

3 Застосуйте свою картку дії (за бажанням)

4 Виконайте додаткову дію (за бажанням)

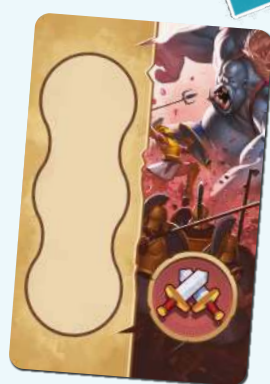
5 Скиньте картку дії (ЛИШЕ ДЛЯ ДВОХ ГРАВЦІВ)

Коли гравець пройшов крізь фази, починається хід наступного гравця. Коли всі гравці зробили свій хід, раунд завершується. Починається підготовка до наступного.

1 Виберіть картку дії (обов'язково)

Гравець бере одну з доступних карток на планшеті дій — яку хоче. Дві крайні ліві картки можна взяти безкоштовно. Наступні коштують 1 чи 2 гопліти (як вказано на планшеті дій). Щоб узяти таку картку, гравець має заплатити потрібну

кількість гоплітів: узяти їх зі свого планшета й покласти до спільного запасу. Гравець забирає картку з усім, що на ній є: плиткою земель, а також будь-якою істотою на ній. Гравець заповнює порожню ділянку, зсуваючи ліворуч усі картки, які розміщено праворуч від вибраної. Так ці картки стануть дешевшими для наступних гравців.



Вибравши картку дії, гравець вибирає одну плитку земель, яку покладе у **фазі 2**



ТА дію, яку виконає у **фазі 3**.

Тарас бере картку, яка лежить третьою. Він витрачає 1 гопліта, якого повертає до спільного запасу, а потім бере картку перед собою. Він забирає її зі всім на ній: плиткою земель та істотою. Далі Тарас зсуває картки ліворуч, щоб заповнити пусту ділянку.

2 Розмістіть плитку земель (обов'язково)

У цю фазу гравець має викласти плитку земель, яку щойно взяв із карткою дії. Потрібно дотриматися трьох правил:

- 1 Плитка земель має повністю вписуватися в острів.
- 2 Її не можна покласти зверху зайнятої ділянки, незалежно від того, чим є ця ділянка: іншою плиткою земель, жетоном будівлі, фішкою істоти чи храмом.
- 3 Вона має бути суміжною до іншої плитці земель чи метрополії (див. розділ нижче).

Якщо гравець не може покласти плитку за цими правилами, то кладе її до низу відповідного стосу й переходить до наступної фази.



Сергію потрібно покласти подвійну плитку земель. У нього є кілька варіантів, позначених зеленим.

ПЕРШИЙ ХІД ГРАВЦЯ – ПЛИТКА МЕТРОПОЛІЇ

На початку гри острови пусті, а гравцям потрібно розмістити свої метрополії. Ці плитки будуть стартовими точками. До того ж, тут розміщені перший тренувальний табір, де можна наймати гоплітів, і перша шахта, де можна добути самородки орихалка.

Під час першого ходу, перш ніж розмістити першу плитку земель, активний гравець має розмістити на планшеті плитку метрополії. Її потрібно покласти на будь-який із 3 портів острова: на ці ділянки вказує стрілка. Гравець одразу отримує ресурси, вказані на цьому порті: гоплітів чи самородки орихалка.



Перед своїм першим ходом Тарас кладе плитку метрополії на порт на півночі свого острова. Він одразу отримує 1 гопліта та 1 самородок орихалка, які кладе до свого запасу.



ІСТОТИ

На плитках земель бувають *ділянки вулканів*. Тут завжди живуть *істоти*. Коли гравець бере плитку із ділянкою вулкана, то має покласти її на острів разом з істотою. Щоб позбутися істоти, потрібно буде битися з нею та захопити її.

Одна з умов перемоги: забезпечити мир на острові, тобто позбутися всіх істот на ньому. До того ж, ви не можете зводити будівлі чи храми на ділянках навколо істот.

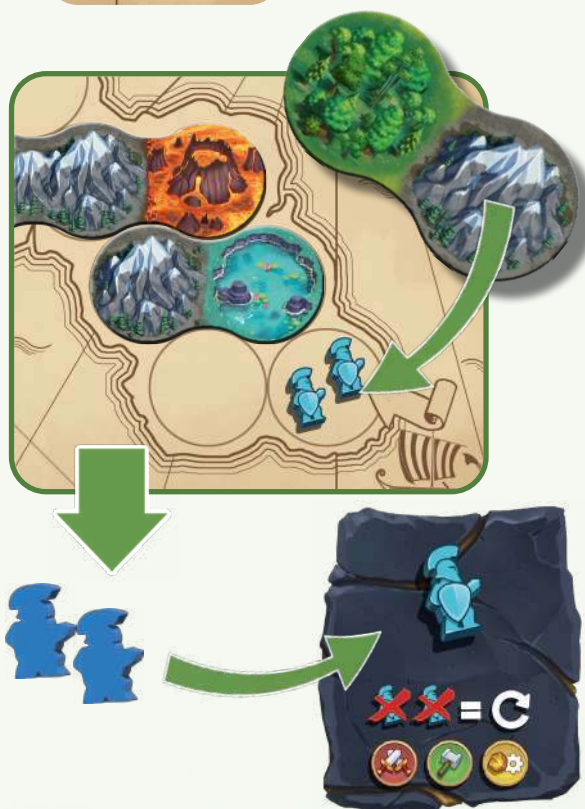
Коли гравець викладає плитку земель на острів, можуть виникнути такі ситуації:

◆ він дійде порту ◆

На кожному острові є 3 порти, на які вказують стрілки. Як тільки гравець закриває порт своєю плиткою, він отримує вказані ресурси (гоплітів чи самородки) зі спільного запасу. Ці бонуси отримують лише раз за гру — коли гравець закриває порт плиткою.



Ділянка порту



Закривши порт плиткою земель, Тарас відразу отримує 2 гопліти.

◆ він приверне увагу титана ◆

Коли гравець створює або розширює зону з принаймні 3 ділянок одного типу, він привертає увагу титана такої землі.

Тея — титан лісів



Теміс — титан лагун



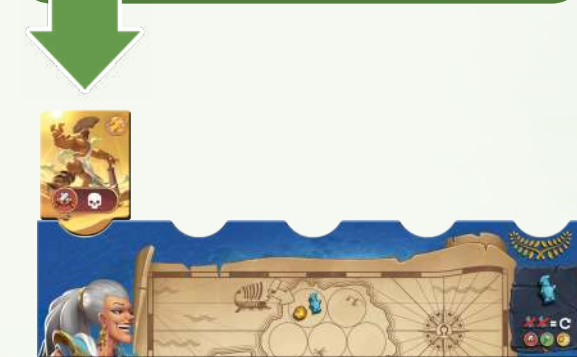
Кронос — титан пустель



Гіперіон — титан гір



Гравець бере плитку відповідного титана (де б він не був зараз) і кладе її активним боком догори у найлівішу вільну виїмку над планшетом свого острова. Ця плитка дає переможне очко й можливість скористатися милістю титана (див. окремий розділ на наступній сторінці).



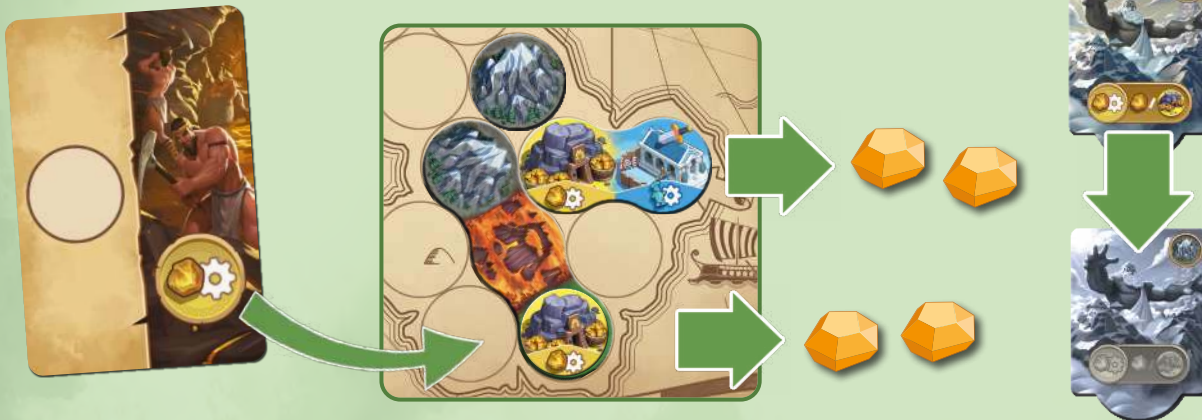
Розмістивши плитку ось так, Сергій формує зону з 4 пустель. Він відразу бере плитку титана Кроноса й кладе її в виїмку над своїм планшетом.

Увага титана — недовговічна. Під час гри титани можуть переходити від одного гравця до іншого. Плитку титана здобуває той гравець, який **останнім створив або розширив зону з принаймні 3 ділянок відповідного типу**. Це означає, що ви можете вкрасти плитку титана в іншого гравця, **навіть якщо його зона цього типу більша**.

МИЛИСТЬ ТИТАНІВ

Якщо гравець привернув увагу титана, той надає йому милість, пов'язану з однією з 4 ігрових дій (див. **фазу 3**). Плитка титана у вашому володінні надає вам можливість скористатись одноразовою милістю під час відповідної дії. Після цього потрібно перевернути плитку титана на неактивний бік, щоб показати, що милість використано та вона більше недоступна. Цей титан все одно дає 1 переможне очко тому, хто ним володіє.

Для використання милості титана не потрібно витрачати додаткову дію, достатньо просто виконати відповідну дію. Якщо гравець створює або розширює зону з принаймні 3 ділянок такого ж типу, що й титан, який надав йому свою милість, він перевертає плитку титана на активний бік. Тепер гравець може знову використати милість. Коли гравець забирає титана в іншого гравця, то завжди отримує плитку в активному стані.



У Тараса є активна милість Гіперіона. На початку свого ходу він вирішив видобути оріхалк. Він використовує милість титана, щоб подвоїти виробництво в обох своїх оріхалкових шахтах. Тож Тарас отримає 4 самородки оріхалка, а не 2. Після цього він перевертає Гіперіона на неактивний бік.



Тея дає додаткову дію створення.



Теміс подвоює кількість гоплітів, яку ви наймаєте.



Кронос дає автоматичну перемогу над істотою.



Гіперіон подвоює видобуток самородків оріхалка.

Кілька титанів

Гравець **не може володіти більш ніж одним титаном**. Якщо в нього вже є титан і він отримує нового, то має повернути старого титана активним боком догори в центр стола. Нового титана потрібно розмістити активним боком догори у виїмці планшета гравця, де лежав старий.



Зазвичай не можна володіти кількома плитками титанів. Але якщо ви збудуєте каплицю (одна з будівель у грі), то це обмеження не діятиме.

Володіння титаном приносить 1 переможне очко. Але це недовговічно, оскільки противник може забрати титана у вас. Гарна ідея: якщо противник от-от виграє, приверніть увагу титана, щоб завадити йому.





Сергій створює зону з 3 ділянок лісу та привертає увагу Теї, титана лісу. Він бере її плитку і кладе перед собою. Оскільки в нього вже був Гіперіон, то Сергій повертає Гіперіона в центр стола активним боком вгору.



3 Застосуйте свою картку дії (за бажанням)

Під час свого ходу гравець може виконати дію на картці дії. Але це не обов'язково. Коли гравець виконав дію з картки, то кладе цю картку горілиць поруч із стосом карток дії.

Є 4 варіанти дії:

-  **Видобути орихалк**
-  **Найняти гоплітів**
-  **Захопити істот**
-  **Створити щось**

Видобуток орихалка

Гравець видобуває по 1 самородку орихалка з кожної шахти на своєму острові (включно з шахтою на стартовій плитці метрополії). Він бере самородки зі спільного запасу й кладе у свій запас.



Тарас видобуває орихалк. У нього 3 шахти (включно з шахтою в метрополії), тож він додає у свій запас 3 самородки.



Милість титана: Гіперіон подвоює видобуток у всіх шахтах на острові гравця.

Наймання гоплітів

Гравець наймає по 1 гопліту в кожному тренувальному таборі на своєму острові (включно з табором на стартовій плитці метрополії). Він бере гоплітів зі спільного запасу й кладе у свій запас.



Сергій наймає гоплітів. У нього 2 тренувальні табори (включно з табором у метрополії), тож він бере 2 гопліти.



Милість титана: Теміс подвоює кількість гоплітів, яких можна найняти в усіх тренувальних таборах на острові гравця.




Захоплення істот




Гравець б'ється з істотами на острові. Він сам вибирає порядок битв і б'ється по одній істоті за раз. Кожна битва складається з таких кроків:

- 1 виберіть істоту на острові;
- 2 виберіть кількість гоплітів, які візьмуть участь у битві. Для цього їх потрібно розмістити зі свого запасу на ділянці з істотою. До кожної битви можна залучити від 0 до 3 гоплітів.

3 Візьміть 1 кубик бою та по 1 додатковому кубику за кожного залученого гопліта. Тож, максимальна кількість кубиків у битві — 4.

4 Киньте ваші кубики та порівняйте результат на них із силою істоти, з якою вступили в бій. Якщо ви викинули стільки ж або більше, ви перемогли й захопили істоту. Ви також перемагаєте, якщо викинули хоча б один . В усіх інших випадках ви програєте.



Тарас намагається захопити істот на своєму острові й починає з циклопа. Сила циклопа — 10, тож Тарас вирішує залучити 2 гоплітів і кидає 3 кубики. Він викидає ,  і . Загальне число менше за силу циклопа, але він викинув , тож перемагає. Тарас захопив циклопа!

РЕЗУЛЬТАТ БОЮ

У разі перемоги...

Гравець захоплює істоту та відразу забирає її скарби (див. «Скарби істоти» в пам'ятці гравця).

Гравець кладе істоту до свого запасу. Усі залучених гоплітів звільнено, їх треба повернути до загального запасу. Тепер гравець може, якщо хоче, почати новий бій проти іншої істоти на острові.



Оскільки Тарас переміг, то відразу отримав скарби циклопа: 3 самородки орихалка. Він кладе фішку циклопа до свого запасу істот. Він може почати новий бій і вибирає цербера.

У разі поразки...

Гравець відразу завершує дію захоплення істот і **фазу 3**. Усі залучені в цій битві гопліти залишаються на ділянці з істотою. Вони братимуть участь у наступній битві з цією істотою, коли гравець знову використає дію «Захопити істот».



Цербер має силу всього 4, тож Тарас залучає 1 гопліта й може кинути 2 кубики. Він викидає **2** та **1** і програє. Він більше не може битися з істотами в цьому ході. Тарас одразу ж завершує **фазу 3** та переходить до **фази 4**. Його залучені гопліти лишаються на ділянці із цербером.



Милість титана: Кронос забезпечує **перед** кидком кубиків, тож ви автоматично перемагаєте.



Створення

Гравець може створити 1 елемент за своїм вибором: будівлю, храм чи орихалковий медальйон.

◆ Будівля ◆

Гравець вибирає одну будівлю з-поміж доступних на планшеті створення і зводить її на своєму острові. Жетон будівлі потрібно покласти на ділянці землі, вказаній на планшеті створення.

Пусті вулкани — це джокери, тут можна звести будь-яку будівлю.

Заборонено будувати на ділянці поруч з істотою.



Сергій вирішує звести будівлю. Він не може будувати навколо горгони. Крім того, він не може нічого звести на пустелі, бо на планшеті створення немає доступної для цього будівлі. Він може збудувати арку в горах чи будь-яку з трьох доступних будівель — на вулкані.

Якщо гравець будує тренувальний табір чи шахту, він також отримує ресурс, який лежить на жетоні цієї будівлі (гопліта чи самородок орихалка), та кладе до свого запасу.

Ділянку під будівлею більше не вважають землею. Ви більше не можете на ній будувати. Крім того, вона не враховується для привертання уваги титана.

Будівлі дають додаткові можливості, які описано в пам'ятці гравця.

◆ Храм ◆

Гравець бере плитку храму із запасу й розміщує на своєму острові. Плитку храму потрібно розмістити у формі ромба з чотирьох суміжних ділянок земель різного типу.

Пустий вулкан — це джокер, і його вважають за будь-який тип землі, тож храм можна звести на кількох вулканах.

Заборонено будувати храм на ділянці поруч з істотою.



Тарас хоче збудувати храм. Поруч із його метрополією гідра, тож там він будувати не може. Він зводить храм вище, накриваючи ділянки з двома вулканами, горою та пустелею.



Збудувавши храм, гравець бере переможний жетон із запасу й кладе його храмом догори на ліву вільну виїмку свого планшета, в зону очок. Цей жетон приносить 1 переможне очко.



Ділянки під храмом більше не вважають землями. Ви більше не можете на них будувати. Крім того, вони не враховуються для привертання уваги титана.

◆ Орихалковий медальйон ◆

Гравець може витратити 5 самородків орихалка зі свого запасу, щоб викувати орихалковий медальйон. Він бере переможний жетон із запасу й кладе його медальйоном догори на ліву вільну виїмку свого планшета, в зону очок. Цей жетон приносить 1 переможне очко.



Милість титана: Тея дає 1 додаткову дію створення: будівлі, храму чи орихалкового медальйона.




4 Виконайте додаткову дію (за бажанням)

Перш ніж завершити хід, гравець може купити одну (і тільки одну) додаткову дію. Доступні дії такі ж, що й у **фазі 3**.

Вартість додаткових дій:




Витративши гравець може...



-  **Захопити істот**
-  **Створити щось**
-  **Видобути орихалк**





Витративши гравець може...



-  **Захопити істот**
-  **Створити щось**
-  **Найняти гоплітів**

Витративши гравець може...



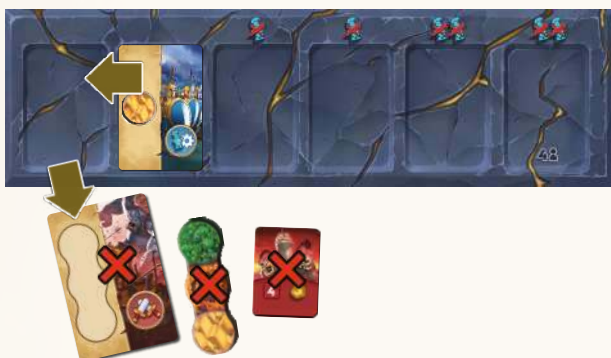
-  **Захопити істот**
-  **Створити щось**
-  **Видобути орихалк**
-  **Найняти гоплітів**

Витрачених істот повертають до мішка з істотами.

Гравець може виконати ту ж дію, що виконував у свою **фазу 3**. Він може купити додаткову дію, навіть якщо відмовився від дії у **фазі 3**.

5 Скиньте картку дії (ЛИШЕ ДЛЯ ДВОХ ГРАВЦІВ)

Активний гравець вибирає одну картку з планшета дій і кладе її до скиду. Він повертає плитку земель під низ відповідного стосу. Якщо на ній була істота, її повертають до мішка з істотами.



КІНЦЬ РАУНДУ

Коли всі гравці завершили свої ходи, раунд закінчується й можна починати підготування до нового.

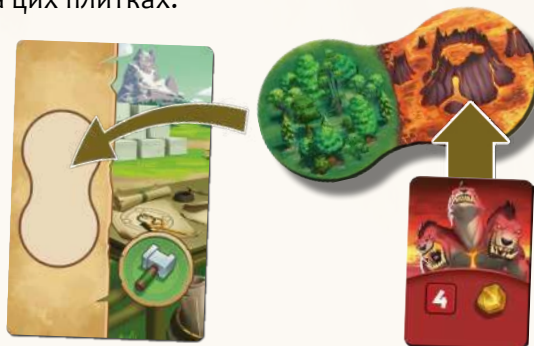
Поповніть планшет дій

Покладіть нові картки дій на кожне пусте місце на планшеті дій зліва направо, доки не досягнете потрібної кількості: 5 карток для двох або трьох гравців, 6 — для чотирьох. Якщо колода карток дій закінчилася, перемішайте скид і сформуєте нову.



Покладіть плитку земель

Розкрийте плитку земель відповідних розмірів для кожної з карток дій, що було щойно відкрито. Витягуйте з мішка по одній фішці істоти і кладіть на кожну ділянку з вулканом на цих плитках.



Поповніть планшет створення

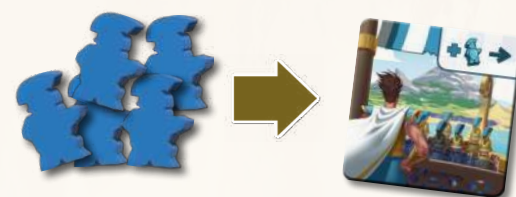
Дістаньте з мішка по одному жетону будівлі за кожну пусту ділянку на планшеті створення.

Покладіть по 1 голпіту на кожен відкритий тренувальний табір і 1 самородку орихалка на кожну відкриту шахту.



Передайте жетон ініціативи

Гравець, який має найбільше голпітів у своєму запасі, бере жетон ініціативи: у наступному раунді цей гравець ходитиме першим. У разі нічиєї гравець, який наразі володіє жетоном ініціативи, вирішує, хто з претендентів отримає жетон. Якщо цей гравець також претендує на жетон, він не може залишити його собі.



Гравець праворуч від того, хто щойно взяв жетон ініціативи, отримує 1 голпіта зі спільного запасу й кладе до свого запасу.

Можна починати новий раунд. Першим ходитиме гравець із жетоном ініціативи.

КІНЦЬ ГРИ ТА ПЕРЕМОГА

Гра закінчується, коли гравець виконує ці дві умови:

- ◆ має принаймні 5 переможних очок;
- ◆ на його острові більше немає істот.



Цей гравець відразу перемагає. Хід завершувати не потрібно. Він підготував свій острів для цивілізації атлантів! Його ім'я прославлять навіки!