

Орлеанский собор

Давайте перенесёмся в средневековую Францию, в далёкий 1598-й год.

Вы оказываетесь в Орлеане, небольшом городе на берегу реки Луары.

Тут во всю кипит жизнь: торговцы предлагают свои товары, рыбаки и фермеры обеспечивают город едой, рыцари защищают от неприятелей, а монахи... мастера на все руки. В Орлеане просто необходимо построить собор! Помогите закончить строительство до приезда епископа!

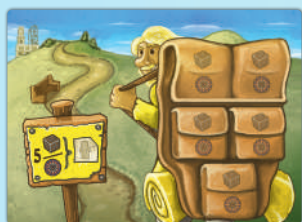
Состав игры



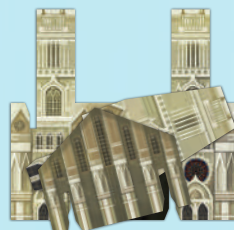
1 игровое поле



3 мешочка (красный, синий и чёрный)



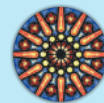
4 планшета рюкзаков



8 секций собора



8 тайлов мастерских



10 жетонов витражей

Подготовка к первой игре

Аккуратно выдавите все компоненты из панчбордов. Будьте особенно осторожны с секциями собора.



34 жетона подданных:
6 рыцарей, 6 рыбаков,
6 фермеров, 6 торговцев,
10 монахов



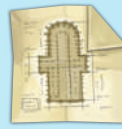
10 тайлов событий



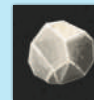
4 фишки главных строителей



6 тайлов песочных часов



12 жетонов чертежей



37 жетонов товаров
(15 дерева, 12 камня, 10 хлеба)

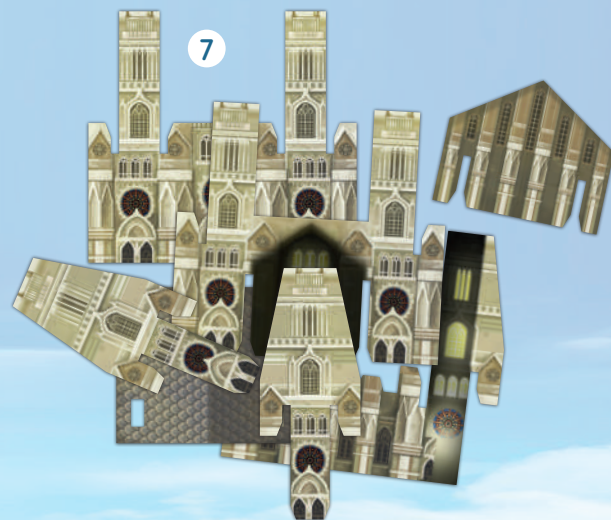
Подготовка к игре

- 1 Положите игровое поле в центр стола.
- 2 Перемешайте 8 тайлов мастерских лицом вниз и выложите 3 из них лицом вверх на соответствующие ячейки игрового поля. Оставшиеся тайлы мастерских уберите в коробку.
- 3 Перемешайте 10 тайлов событий лицом вниз и поместите их стопку на соответствующую ячейку игрового поля лицом вниз.
- 4 Поместите все жетоны товаров в чёрный мешочек. Затем по одному доставайте жетоны из мешочка и выкладывайте лицом вверх на ячейки дорог и рек на игровом поле.
- 5 Поместите 1 витраж на соответствующую ячейку между городами Бурж и Тур. Из оставшихся витражей сформируйте запас.
- 6 Возьмите 12 жетонов чертежей, перемешайте их лицом вниз и выложите лицом вниз рядом с игровым полем.
- 7 Выложите 8 секций собора рядом с игровым полем.
- 8 Перемешайте тайлы песочных часов и стопкой выложите 3 случайных тайла лицом вниз на игровое поле. Оставшиеся тайлы уберите в коробку. Затем раскройте верхний тайл из стопки.
- 9 Заполните красный и синий мешочки соответствующими жетонами. В красный мешочек положите 6 рыцарей (красных), 3 фермеров (белых), 3 торговцев (чёрных) и 2 монахов (жёлтых). В синий мешочек положите 6 рыбаков (синих), 3 фермеров (белых), 3 торговцев (чёрных) и 2 монахов (жёлтых). Из оставшихся монахов сформируйте запас.
- 10 Каждый игрок берёт рюкзак и главного строителя одного цвета. Затем игроки по очереди достают из чёрного мешочка по 1 случайному жетону товара и размещают его на одной из 5 свободных ячеек своего рюкзака. Выставьте главных строителей в Орлеан. Лишние фишки главных строителей и планшеты рюкзаков уберите в коробку.



Усложнение

Если хотите усложнить игру, то во время подготовки поместите в красный и синий мешочки по одному монаху (вместо двух).



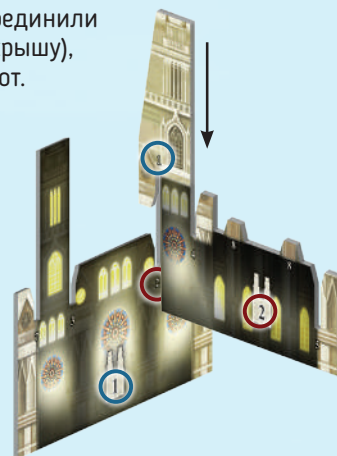
Как собрать собор

На внутренней стороне каждой секции собора есть номер от 1 до 8. Начните с секции 1, соедините её с секцией 2 и дальше по порядку.



Все отверстия на секциях тоже пронумерованы. Номер отверстия соответствует номеру секции, которую надо в него вставить. Например, чтобы соединить секции 1 и 2, соедините отверстие 1 (на секции 2) с отверстием 2 (на секции 1).

Как только вы присоединили к собору секцию 8 (крышу), все игроки побеждают.



Цель игры

Игрокам предстоит построить Орлеанский собор. Для этого нужно собрать все секции собора: их вы получаете в качестве награды или с помощью жетонов чертежей. У вас всего 3 раунда на выполнение задачи. Если вы успели построить собор, то все игроки побеждают.

Ход игры



Начинает самый младший игрок. В свой ход игрок достаёт 1 жетон из красного или синего мешочка на свой выбор.

Важно! Не заглядывайте в мешочки во время игры.



Достав жетон, разместите его на свободной ячейке с изображением соответствующего подданного. Затем выполните действие, указанное на игровом поле.



Так, торговца (чёрный жетон) можно разместить только на ячейке с изображением торговца. Монахи не подчиняются этому правилу: их можно разместить на любой ячейке.

Цвет зоны не имеет значения: жетоны из синего мешочка можно размещать в красной зоне и наоборот.



На некоторых ячейках изображено сразу 2 подданных. Это значит, что здесь можно разместить одного из них на выбор.



На такой ячейке можно разместить любого подданного.

Когда действие выполнено, ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке. Теперь он достаёт жетон и выполняет действие.

Важно! Вы обязаны разместить жетон на ячейке одного из действий. Если ячейка уже занята, разместить на ней ещё один жетон нельзя. Если не можете разместить жетон нигде, кроме колокольни, разместите жетон на её ячейке и завершите раунд.

Места и их действия

Повозка. Позволяет переместиться по дороге.



Переместите своего главного строителя по дороге из текущего города в соседний.



Корабль. Позволяет переместиться по реке.



Переместите своего главного строителя по реке из текущего города в соседний.



Если на пути главного строителя оказывается жетон товара или витража, можете забрать его и поместить в свой рюкзак.

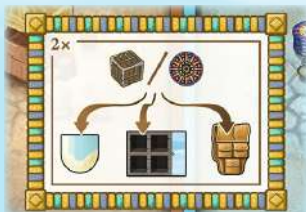


В рюкзак помещается только 5 жетонов товаров и/или витражей. Если на вашем пути оказывается жетон товара или витража, а все ячейки рюкзака заняты, то вы можете либо пройти мимо него, либо отправить товар из рюкзака в чёрный мешочек (или витраж в запас), чтобы подобрать новый.



Если все ячейки рюкзака заняты, можете в любое время своего хода объявить привал. Во время привала отправьте все товары из рюкзака в чёрный мешочек, а витражи в запас. Получите за это жетон чертежа. Это дополнительное действие, оно не заменяет основное.

Рынок



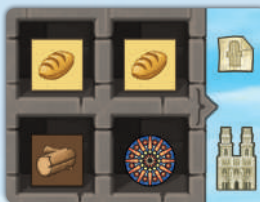
Это действие позволяет доставить до 2 жетонов товаров и/или витражей из вашего рюкзака.

Вы можете доставлять жетоны другим игрокам или на тайлы мастерской и песочных часов. Если доставляете 2 жетона, то можете доставить их в одно место или в два разных. Например, 1 камень доставить в мастерскую, а 1 витраж передать другому игроку.

Важно! Чтобы доставить жетон в мастерскую, ваш главный строитель должен находиться на тайле этой мастерской. В других случаях при доставке расположение главного строителя не имеет значения.

Выполнение заказов и получение наград

Мастерские



На игровом поле лежат 3 тайла мастерских с ячейками заказов. Чтобы выполнить заказ, заполните ячейки нужными жетонами товаров и витражей. Как только все ячейки мастерской будут заполнены, заказ выполнен:

получите указанную награду (подробнее на стр. 6). Затем верните жетоны товаров из мастерской в чёрный мешочек, а жетоны витражей в запас. Переверните тайл мастерской лицом вниз.

Обратите внимание: чтобы доставить предметы в мастерскую, в ней должен находиться ваш главный строитель.

Тайлы песочных часов



Товары и витражи также можно доставлять на тайлы песочных часов. Как только все ячейки песочных часов заполнены, получите указанную награду (подробнее на стр. 6). Затем верните жетоны товаров с тайла песочных часов в чёрный мешочек,

жетоны витражей в запас, а сам тайл уберите из игры. Новый тайл песочных часов будет раскрыт в конце раунда.

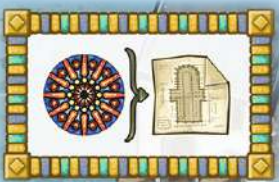
Важно! В конце каждого раунда текущий тайл песочных часов сбрасывается и раскрывается новый. Успейте заполнить все ячейки на тайле, пока он не вышел из игры!

Стекольный завод



Сюда можно отправить только монаха. Получите **1 витраж** из запаса.

Витражная мастерская



Сюда можно отправить только монаха. Отправьте в запас **1 витраж** из своего рюкзака, чтобы получить **1 жетон чертежа**.

Ярмарочная площадь

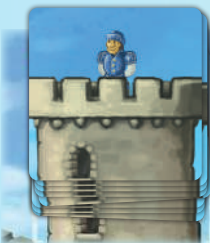


Сюда можно отправить любого подданного.

Разместите жетон подданного на ячейке ярмарочной площади, чтобы раскрыть верхний тайл события.

Если на нём изображён **витраж** или **монах**, получите соответствующий жетон, а тайл события отправьте в стопку сброса. Полученный витраж вы должны поместить в свой рюкзак или передать другому игроку, а жетон монаха — поместить в изображённый мешочек.

Если на нём обозначен **заказ**, поместите этот тайл на соответствующую ячейку игрового поля. Выполнив заказ, получите в награду **1 чертёж** и отправьте этот тайл в стопку сброса.



стопка сброса

активный заказ

Если условие заказа выполняется сразу при раскрытии тайла события, вам повезло: немедленно получите жетон чертежа. В этом случае чертёж выбирает игрок, который раскрыл тайл события с заказом. Если заказ выполняется позже, чертёж выбирает тот игрок, в чей ход это произошло.

Внимание! Активный заказ может быть только один. Если раскрываете ещё один тайл события с заказом, предыдущий отправьте в сброс, даже если заказ ещё не выполнен. Затем разместите новый тайл с заказом на соответствующей ячейке.

Подробнее о заказах в разделе «Заказы на тайлах событий» на стр. 7.

Награды

Тайлы с заказами (мастерских, песочных часов и событий) и жетоны чертежей могут давать разные награды:



Переверните **1 жетон чертежа** и получите указанную награду.



Получив эту награду в первый раз, возьмите секцию собора с номером **1**. Получая эту награду в дальнейшем, берите секцию собора со следующим номером и присоединяйте её к уже имеющимся.



Получите витраж и поместите его в свой рюкзак или отдайте другому игроку, который поместит его в свой рюкзак.



Поместите монаха из запаса в изображённый мешочек (синий или красный).

Колокольня (конец раунда)



Сюда можно отправить любого подданного. Помните, что раунд тут же заканчивается, когда на ячейке колокольни появляется подданный. Советуем отправлять сюда подданного как можно позже или когда других вариантов не осталось.

После окончания первого и второго раундов выполните следующие действия:



Уберите из игры жетон подданного, которого отправили на колокольню. В мешочек он не возвращается.



Город разделён на две зоны: красную (слева) и синюю (справа). Всех подданных из красной зоны отправьте в красный мешочек, из синей — в синий. Помните, что подглядывать в мешочки во время игры нельзя. Поэтому советуем запоминать, какие жетоны отправляются в каждый из мешочков.



Если вы не успели заполнить все ячейки на текущем тайле песочных часов, уберите его из игры. Размещённые на тайле товары верните в чёрный мешочек, а витражи в запас. Награду за этот заказ вы не получаете.



Раскройте новый тайл песочных часов для следующего раунда.



Заполните все пустые ячейки товаров на игровом поле жетонами из чёрного мешочка. Если в мешочке недостаточно жетонов, некоторые ячейки останутся пустыми. Если пустой оказалась ячейка для витража между городами Бурж и Тур, поместите туда витраж из запаса.

Отказ от действия

Можете разместить подданного на ячейке с действием, но не выполнять его. В таком случае подданный просто занимает ячейку.

Исключение: нельзя отказаться от выполнения действий ярмарочной площади и колокольни.

Конец игры

Если вы успели соединить все 8 секций собора до конца 3-го раунда, вы вместе выигрываете! Поздравляем! Но если вы не закончили строительство вовремя, то вместе проигрываете.

Заказы на тайлах событий



Получите тайл чертежа, как только в указанном городе окажется один из главных строителей.



Получите тайл чертежа, как только два главных строителя окажутся в одном месте.



Получите тайл чертежа, как только у одного из игроков в рюкзаке будет 2 витража или больше. Витражи отправлять в запас не нужно.

Понравился мир «Орлеана»
и хотите играть ещё?



dlp games

Авторы: Райнер Штокхаузен,
Вольфганг Диршерль и Маркус Мюллер
Художник: Клеменс Франц
Графический дизайн: atelier198
Редактура: dlp games
Перевод: Сибилла и Брюс Уайтхиллы, Word for Wort

© dlp games 2023
dlp games Verlag GmbH
Eurode Park 86 D - 52134 Herzogenrath
Tel.: 0049-2406-8097200
info@dlp-games.de
www.dlp-games.de

GAGA
GAMES

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Диана Гончарик
Корректор: Екатерина Случаева
Редактор: Иван Ионов
Дизайнер-верстальщик: Анна Докалина
Руководитель проекта: Елена Ткачева
Руководитель редакции: Валерия Горбачёва
Общее руководство: Антон Сквородин

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

© ООО «ГаГа Трейд»,
2024 – правообладатель
русскоязычной версии игры.
Все права защищены.