

Orion

O Relógio Astronômico de Praga

Manual

Paloma J. Pascual y Abraham Sánchez
Amelia Sales



Orloj

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



1. INTRODUÇÃO

No coração da Cidade de Praga, o antigo Relógio Astronômico, conhecido como Orloj, marca a passagem do tempo com seu mecanismo intrincado e figuras enigmáticas: uma maravilha da tecnologia medieval que perdura até os dias de hoje.

O mostrador astronômico, a parte mais antiga do relógio, data de 1410, mas o jogo se passa por volta de 1865, quando o calendário, pintado por Josef Mánes, e as figuras móveis dos Apóstolos foram adicionados ao relógio.

Em suas respectivas oficinas, cada jogador construirá os signos do zodíaco e os meses do calendário, assim como as imagens dos Apóstolos. A cada construção, você estará um passo mais próximo de completar esta obra-prima, um símbolo da cidade de Praga.

2. COMPONENTES

2.1. COMPONENTES GERAIS

- | | | | | |
|--------------------------------|--|------------------------------------|--|---|
| 1 Tabuleiro Principal | 8 3 pares de pinos plásticos (1 reserva) | 16 6 Discos de Zodíaco Bloqueado | 23 9 Vitrais de Objetivo Público (3 de cada cor) | 28 4 Cartas de Auxílio das Ações Extras |
| 1 1 Eixos de Rotação | 9 1 Galo Dourado | 17 1 Disco de Construção Final | 24 9 Fichas de Bônus de Objetivo (3 de cada cor) | 29 15 Ouros |
| 2 1 Mostrador do Relógio Orloj | 10 1 Marcador de Rodada | 18 2 Marcadores de Martelo | 25 21 Cartas de Oficina | 30 20 Tintas |
| 3 1 Mostrador Astronômico | 11 1 Pintor | 19 18 Assistentes (3 de cada tipo) | 26 6 Cartas de Martelo | 31 20 Madeiras |
| 4 1 Marcador da Lua | 12 12 Seções do Calendário | 20 24 Pergaminhos (selo vermelho) | 27 8 Cartas de Recursos Iniciais | 32 20 Ferros |
| 5 1 Caminhada dos Apóstolos | 13 12 Discos de Mês | 21 6 Pergaminhos Reais (selo azul) | | 33 18 Moedas |
| 6 3 Peças de Coroação do Orloj | 14 6 Discos de Mês Bloqueado | 22 6 Vitrais de Maestria | | 34 1 Sacola de Tecido |
| 7 2 Engrenagens de Apóstolos | 15 12 Discos de Zodíaco | | | |



2.2. COMPONENTES INDIVIDUAIS

- ① 1 Tabuleiro Individual
- ② 1 Forja
- ③ 1 Armazém
- ④ 3 Cubos de Produção
- ⑤ 1 Cubo de Martelo
- ⑥ 1 Marcador de Galo
- ⑦ 14 Trabalhadores
- ⑧ 1 Escultor
- ⑨ 3 Marcadores de Maestria
- ⑩ 1 Marcador de Pontuação
- ⑪ 1 conjunto pessoal de 12 Fichas de Apóstolo, numeradas de 1 a 12, com a cor do jogador em seu verso
- ⑫ 5 Marcadores de Desvio



2.3. COMPONENTES DO MODO SOLO

- ① 18 Cartas de Ação
- ② 3 Cartas Básicas de Pontuação de Turno
- ③ 3 Cartas Avançadas de Pontuação de Turno
- ④ 1 Carta de Pontuação Final
- ⑤ 5 Fichas de Pontuação
- ⑥ 3 Fichas de Maestria
- ⑦ 3 Fichas de Trilha de Maestria
- ⑧ 3 Fichas de Ação de Fim de Rodada
- ⑨ 1 Ficha de Condições Cumpridas
- ⑩ 1 Ficha de Objetivo de Trilha de Maestria



3. PREPARAÇÃO DOS COMPONENTES

3.1. A CAMINHADA DOS APÓSTOLOS

Conecte as engrenagens na Caminhada dos Apóstolos usando os pinos plásticos inclusos no jogo. Para isso, encaixe as engrenagens de forma que o Apóstolo 1 (Tiago) fique na posição mais baixa da engrenagem esquerda e o Apóstolo 2 (Pedro) na posição mais baixa da engrenagem direita. Essa será a posição inicial de cada partida.



4. PREPARAÇÃO

4.1. PREPARAÇÃO GERAL

① Coloque o Tabuleiro Principal no centro da mesa. Coloque o Mostrador do Relógio Orloj e o Mostrador Astronômico com os Eixos de Rotação no centro do tabuleiro para formar o Relógio, como mostrado na imagem.

Coloque o Marcador da Lua na primeira posição à esquerda do ponteiro no Mostrador Astronômico.

Como suas posições iniciais para cada partida, o Mostrador do Relógio Orloj deve ser colocado em uma posição aleatória e o Mostrador Astronômico com o ponteiro indicando o horário inicial da partida.

Obs.: a imagem mostra a preparação para uma partida que começou entre 13:00 e 13:59.

② Coloque a Caminhada dos Apóstolos com suas engrenagens acima do Tabuleiro Principal. Gire as engrenagens até que os Apóstolos 1 e 2 (Tiago e Pedro) fiquem na posição inferior.

③ Selecione aleatoriamente uma das Peças de Coroação do Orloj e encaixe-a na Caminhada dos Apóstolos. Coloque o Marcador de Rodada no espaço mais à esquerda da Trilha de Rodadas correspondente ao número de jogadores na partida. Em seguida, coloque o Galo Dourado no espaço da Trilha Geral do Galo equivalente ao número indicado pelo Marcador de Rodadas.

Obs.: a imagem mostra as posições iniciais do Marcador de Rodada e do Galo em uma partida com 2 jogadores.

Primeira partida: use a Peça de Coroação marcada com o ícone .

Nota: uma das Peças de Coroação do Orloj é exclusiva para o modo solo.



④ Embaralhe os 6 Vitrais de Maestria e coloque 3 deles aleatoriamente no topo das Trilhas de Maestria. Devolva o restante para a caixa do jogo.

⑤ Embaralhe os 6 Pergaminhos Reais (selo azul) e coloque 3 deles virados para cima no topo das Trilhas de Maestria. Devolva o restante para a caixa do jogo.

⑥ Pegue uma quantidade de Pergaminhos (selo vermelho) de acordo com o número de jogadores. Em partidas com 4 jogadores, use todos os Pergaminhos. Em partidas com 3 jogadores, remova os Pergaminhos marcados com , e em partidas com 2 jogadores ou no modo solo, remova também os Pergaminhos marcados com . Devolva os Pergaminhos não utilizados para a caixa do jogo.

Embaralhe os Pergaminhos para formar um suprimento virado para baixo ao lado do Tabuleiro Principal e, em seguida, revele três (partida com 2 jogadores ou modo solo) ou quatro (partida com 3 ou 4 jogadores) deles.

⑦ Separe os Vitrais de Objetivo Público pelas cores de seus versos. Embaralhe cada cor separadamente e coloque um vitral de cada cor nas posições correspondentes aos seus versos. Devolva o restante para a caixa do jogo.



8 Separe as Fichas de Bônus de Objetivo pelas cores de seus versos. Embaralhe cada cor separadamente e coloque uma ficha de cada cor nas posições correspondentes aos seus versos. Devolva o restante para a caixa do jogo.

9 Embaralhe as 21 Cartas de Oficina e coloque 3 delas nos espaços apropriados do Tabuleiro Principal. Deixe o restante de lado em um baralho.

10 Para preparar o Calendário, pegue os Discos de Mês, coloque-os na Sacola de Tecido e siga estas etapas:

	6
	5
	4

10.1 Compre a quantidade de discos aleatórios indicada na tabela à esquerda, com base no número de jogadores.

10.2 Na Área de Construção, coloque um Disco de Mês Bloqueado em cada espaço indicado pelos discos comprados da sacola.

10.3 Compre mais um disco da sacola e então coloque todos os discos comprados nos espaços correspondentes do Calendário, com a face da ilustração virada para cima.

10.4 Coloque todos os discos que restaram na sacola em seus respectivos espaços da Área de Construção, mas com a face da ilustração virada para baixo.

A imagem mostra a preparação para uma partida com 4 jogadores.

11 Prepare os Discos de Zodíaco da mesma forma que os Discos de Mês.

12 Coloque o Disco de Construção Final no centro do Calendário com a face mostrada na imagem virada para cima.

13 Coloque um Marcador de Martelo na posição indicada em cada uma das Áreas de Construção (meses e zodíaco).

14 Embaralhe as 12 Seções do Calendário e coloque-as viradas para cima aleatoriamente ao redor do Calendário, formando um círculo.

Primeira partida: devolva as 12 seções para a caixa do jogo e utilize a configuração impressa no tabuleiro.

15 Coloque o Pintor na posição indicada na imagem.

16 Coloque os Assistentes ao lado do tabuleiro em 6 pilhas separadas. Cada pilha deve conter Assistentes do mesmo tipo (com a mesma iconografia). Além disso, cada pilha deve ter 1 Assistente a menos do que o número de jogadores na partida. Devolva os Assistentes restantes para a caixa do jogo. **No modo solo, assim como em partidas com 2 jogadores, haverá apenas 1 Assistente de cada tipo.**

17 Forme uma reserva geral ao lado do tabuleiro com os recursos: Ouros, Tintas, Madeiras, Ferros e Moedas.



4.2. PREPARAÇÃO INDIVIDUAL

Cada jogador realiza estas etapas:

- 1 Coloque seu Tabuleiro Individual no centro da sua área de jogo, juntamente com o seu Armazém e Forja.
- 2 Coloque seus 5 Marcadores de Desvio no topo do seu Tabuleiro Individual, de forma que a face com o ícone de engrenagem fique virada para baixo.
- 3 Coloque seu Marcador de Galo na posição mais baixa da sua Trilha Pessoal do Galo.
- 4 Coloque um cubo no espaço mais baixo de cada Trilha de Produção e da Trilha da Forja.
- 5 Posicione seus Trabalhadores nas posições indicadas:
 - 5.1 Três no Painel dos Apóstolos.
 - 5.2 Três na Área de Produção.
 - 5.3 Um acima de cada Carta de Oficina no **Tabuleiro Principal**.
- 6 Coloque os Trabalhadores restantes ao lado do seu Tabuleiro Individual. Estes são os seus Trabalhadores disponíveis. Em partidas com 3 ou 4 jogadores, devolva um desses Trabalhadores para a caixa do jogo (cada jogador terá quatro Trabalhadores disponíveis).
- 7 Coloque seu Escultor ao lado do seu Tabuleiro Individual.
- 8 Coloque um Marcador de Maestria no espaço mais baixo de cada Trilha de Maestria do **Tabuleiro Principal**.



9 Coloque seu Marcador de Pontuação no espaço 10 da Trilha de Pontuação do **Tabuleiro Principal**.

10 Coloque seu conjunto pessoal de Fichas de Apóstolo (numeradas de 1 a 12 e com sua cor de jogador no verso) ao lado de seu Tabuleiro Individual.

11 Entregue uma Carta de Auxílio das Ações Extras para cada jogador.

O último jogador que visitou a cidade de Praga será o jogador inicial.

4.3. MARTELOS E RECURSOS INICIAIS

Embaralhe as Cartas de Martelo e revele uma quantidade igual ao número de jogadores mais um. Em seguida, coloque uma Carta de Recursos Iniciais acima de cada uma dessas Cartas de Martelo para formar combinações. Começando pelo último jogador e seguindo em sentido anti-horário, cada jogador escolhe uma dessas combinações.



A imagem mostra a preparação dos martelos para uma partida com 2 jogadores.

Cada jogador coloca sua Carta de Martelo por baixo de sua Forja e pega os recursos indicados na Carta de Recursos Iniciais. Se essa carta também incluir Apóstolos, pegue-os do seu conjunto pessoal e coloque-os em seu Armazém.

Você pode esperar para pegar os recursos da sua Carta de Recursos Iniciais até logo antes do seu primeiro turno, para saber as posições em que o Mostrador Astronômico e o Mostrador do Relógio Orloj estarão.



Primeira partida: em vez de formar combinações aleatórias, use as quatro preparações iniciais predefinidas, seguindo o número no canto inferior direito de cada carta. Distribua aleatoriamente uma combinação para cada jogador.



5. CONCEITOS GERAIS

5.1. PONTOS DE VITÓRIA IMEDIATOS E DE FIM DE PARTIDA

No jogo, existem dois tipos de pontuação: imediata e de fim de partida. De agora em diante, vamos nos referir aos Pontos de Vitória como PVs.



Este ícone indica que a pontuação é resolvida imediatamente. Avance o seu Marcador de Pontuação o número de espaços indicado pelo ícone.



Este ícone indica que a pontuação será resolvida no fim da partida. Não mova seu marcador ainda.

Vire seu Marcador de Pontuação para indicar uma pontuação superior a 100 PVs.

5.2. RECURSOS



Em Orloj, existem diversos tipos de recursos. Um ícone de recurso indica que você deve pegar um recurso da reserva geral e colocá-lo em sua área de jogo. Por outro lado, um ícone de recurso marcado com um X indica um custo que você deve pagar, devolvendo o recurso indicado para a reserva geral.



Ganhe um Ouro da reserva geral e coloque-o em sua reserva pessoal.



Pague um Ouro. Devolva-o para a reserva geral.

5.2.1. Recursos Básicos

Tinta, Madeira e Ferro são os recursos básicos do jogo.



Este ícone corresponde a um recurso básico à sua escolha: Tinta, Madeira ou Ferro.

5.2.2. Recursos Especiais



Devido aos elementos dourados de Orloj, o Ouro é um recurso essencial para a construção no jogo. Por outro lado, as moedas representam dinheiro e estão relacionadas às Trilhas de Maestria. A Universidade Carolina em Praga é uma das universidades mais antigas da Europa e o acesso a ela era reservado apenas para as classes mais ricas.

Ouro e Moedas são recursos especiais em Orloj. Você pode pagar um recurso especial em vez de qualquer recurso básico. Porém, **you não pode pagar Moedas em vez de Ouro ou vice-versa.**



Você também pode obter Ouro através de recursos básicos. Você pode trocar três recursos básicos **iguais** por um Ouro. Você pode realizar esta troca a qualquer momento durante o seu turno.



5.3. MARCADORES DE DESVIO



Construir relógios é um processo delicado, mas às vezes é preciso forçar o mecanismo e corrigi-lo posteriormente. Ao forçar um desvio, você poderá realizar movimentos adicionais nas partes móveis do jogo além dos limites permitidos, ou cumprir as condições necessárias para determinadas ações. No entanto, tenha cuidado — **esses marcadores também podem fazer você perder pontos durante o canto do galo.**



Forçar um Desvio: Este ícone indica que você deve virar um de seus Marcadores de Desvio, revelando o ícone de engrenagem quebrada.

Cada jogador tem 5 Marcadores de Desvio disponíveis em seu tabuleiro. Você não pode forçar um desvio se todos os seus marcadores já estiverem mostrando o ícone de engrenagem quebrada. Sempre que houver um ícone de forçar um desvio ao lado de uma ação, você deve primeiro forçar o desvio antes de realizar a ação.



Corrigir um Desvio: Este ícone indica que você pode desvirar um Marcador de Desvio, escondendo o ícone de engrenagem quebrada.

5.4. TRABALHADORES

Uma das principais mecânicas em Orloj é o gerenciamento de trabalhadores. Se você não tiver trabalhadores disponíveis em algum momento da partida, você será obrigado a passar seu turno ou encontrar maneiras alternativas de desbloquear ou recuperar Trabalhadores.

5.4.1. Recuperar Trabalhadores

Quando você recuperar Trabalhadores, você pode pegar aqueles que foram usados no Relógio ou no Calendário, tornando-os disponíveis novamente.

Nota: geralmente, você recuperará Trabalhadores apenas do Relógio. Recuperá-los do Calendário pode resultar em menos PVs ganhos no fim da partida.



Recupere um Trabalhador.



Recupere dois Trabalhadores.



Recupere a quantidade indicada de Trabalhadores.

5.4.2. Desbloquear novos Trabalhadores

Você começa a partida com uma quantidade definida de Trabalhadores disponíveis. No entanto, durante a partida, você poderá desbloquear novos Trabalhadores e colocá-los ao lado do seu Tabuleiro Individual como Trabalhadores disponíveis. Os métodos para desbloquear Trabalhadores são explicados em suas respectivas seções:

- Desbloquear Trabalhadores a partir do seu Painel de Apóstolos. Confira a seção 10.1. *Alocar um Apóstolo* na pág. 14.
- Desbloquear Trabalhadores a partir das Cartas de Oficina. Confira a seção 8.7. *Expandir sua Oficina* na pág. 12.
- Desbloquear Trabalhadores a partir da sua Área de Produção. Confira a seção 8.6. *Realizar um Aprimoramento* na pág. 11.

5.5. TRILHAS DE MAESTRIA

Existem três Trilhas de Maestria no jogo: Inovação, Precisão e Observação. Cada uma dessas trilhas corresponde a uma habilidade que é aprimorada com base na posição do seu Marcador de Maestria.



A formação e o conhecimento de um relojoeiro são suas maiores virtudes!

Trilha de Inovação (azul): Indica a rotação máxima permitida do Mostrador Astronômico sem forçar um desvio. Confira a seção 5.6. *Mecanismo do Relógio* na pág. 8.

Trilha de Precisão (rosa): Indica as etapas realizadas quando um jogador passar. Confira a seção 7.2. *Passar* na pág. 9.

Ela também determina o nível do Escultor. Confira a seção 8.9. *Ativar o Escultor* na pág. 13.



Trilha de Observação (amarela): Indica a quantidade máxima de espaços que o Pintor pode avançar no Calendário e a quantidade de avanços quando ativar a Lua. Confira as seções 8.4 e 8.5 na pág. 11.

A imagem mostra os níveis e habilidades correspondentes a cada um dos Marcadores de Maestria de Mikel.

5.6. MECANISMO DO RELÓGIO



① **Anel Externo:** Impresso no Tabuleiro Principal, dividido em seções.

② **Mostrador do Relógio Orloj:** É movido sempre em sentido **anti-horário** e é dividido em seções.

③ **Mostrador Astronômico:** É movido sempre em sentido **horário**. O ponteiro do Mostrador Astronômico indica as ações que o jogador realiza em seu turno.

④ **Lua:** A Lua é movida em sentido **horário** ao longo do Mostrador Astronômico e é a maneira mais eficiente para corrigir desvios.

5.7. ARMAZÉM

O Armazém é onde os Apóstolos e Assistentes são armazenados. Existem dois espaços disponíveis no seu Armazém — um espaço é exclusivo para armazenar um Apóstolo, enquanto o outro pode conter tanto um Apóstolo quanto um Assistente.

Você pode reorganizar os Apóstolos e Assistentes em seu Armazém a qualquer momento.



6. COMO JOGAR

A partida começa com o turno do jogador inicial. A partir daí, os jogadores jogam em sentido horário até o fim da partida.

7. O TURNO

Em cada um de seus turnos, você tem duas opções:

- ① **Ativar o Mecanismo do Relógio**
- ② **Passar**

Independentemente da opção escolhida, você pode realizar qualquer número de Ações Extras a qualquer momento durante o seu turno. Confira a seção 10. *Ações Extras* na pág. 14.

7.1. ATIVAR O MECANISMO DO RELÓGIO

Você precisa de pelo menos um Trabalhador disponível para escolher esta opção.

Ajuste o Relógio de modo que o ponteiro do Mostrador Astronômico aponte para uma Seção do Anel Externo e para uma Seção do Mostrador do Relógio Orloj. Para isso, realize estas etapas:

① **Ajuste o Mostrador Astronômico.**

O Mostrador Astronômico sempre gira em sentido **horário** e **deve se mover pelo menos um espaço**. A capacidade máxima de movimento do Mostrador Astronômico é indicada pela posição do seu marcador na Trilha de Maestria azul.

Você pode forçar desvios para girar espaços adicionais. **Force tantos desvios quanto a quantidade de espaços adicionais que você deseja mover o mostrador.**



② **Ajuste o Mostrador do Relógio Orloj.**

O Mostrador do Relógio Orloj gira em sentido **anti-horário** e **você não é obrigado a movê-lo**. **Force tantos desvios quanto a quantidade de espaços que você deseja mover o mostrador.**



Nota: o Mostrador Astronômico e o Mostrador do Relógio Orloj são dois COMPONENTES independentes e a rotação de um não afeta o outro.

- 4 Escolha se deseja realizar primeiro as ações da Seção do Anel Externo ou da Seção do Mostrador do Relógio Orloj. Não é possível alternar ações entre as seções.



7.2. PASSAR

Em vez de ativar o mecanismo do Relógio, você pode passar. Geralmente, a ação de Passar é realizada para recuperar Trabalhadores, mas você também pode passar mesmo que ainda tenha Trabalhadores disponíveis em sua área de jogo.

A ação de Passar está relacionada à posição do seu marcador na Trilha de Maestria rosa e é dividida em três etapas:

- 1 Recupere a quantidade de Trabalhadores indicada pela posição do seu marcador na Trilha de Maestria rosa. Confira a seção 5.4.1. *Recuperar Trabalhadores* na pág. 7.
- 2 Ative a Lua. Confira a seção 8.4. *Ativar a Lua* na pág. 11.
- 3 Mova o Galo Dourado um espaço para a direita na Trilha Geral do Galo.

8. AÇÕES

Abaixo estão as ações do jogo. Estas ações não são obrigatórias e, se o jogador não quiser ou não puder realizar uma ação durante seu turno, ele simplesmente a ignora.

8.1. PRODUZIR RECURSOS



Produza a quantidade de recursos indicada por sua Trilha de Produção.



Eduardo realiza a ação de produzir Ferro. Como seu Cubo de Produção está no nível máximo, ele produz dois Ferros e um Ouro.



Este ícone indica que
você pode escolher um
recurso entre Madeira,
Tinta ou Ferro.



Este ícone indica que
você produz recursos a
partir de uma Trilha de
Produção de sua escolha.

8.2. MAESTRIA



Avance seu marcador um espaço na Trilha de Maestria indicada pela cor do ícone.



Avance seu marcador um espaço em uma Trilha de Maestria à sua escolha.



Pague um Moeda e avance seu marcador um espaço em uma Trilha de Maestria à sua escolha.

Ganhe 1 PV se você já estiver no último espaço de uma Trilha de Maestria quando receber um avanço nessa trilha.



8.2.1. Bônus das Trilhas de Maestria

Dentro das Trilhas de Maestria, existem diferentes recompensas que são obtidas quando seu marcador atingir a posição indicada para o bônus.



Pergaminhos (selo vermelho): Pegue um dos Pergaminhos revelados no Tabuleiro Principal e substitua-o por um novo da pilha. Os Pergaminhos podem ser usados

como Ações Extras em seu turno. Confira a seção 10.3. *Usar um Pergaminho* na pág. 15. Mantenha esse Pergaminho em sua área de jogo, mesmo que não o use.



Pergaminhos Reais (selo azul): Pontue imediatamente de acordo com a condição indicada no Pergaminho, até um máximo de 10 PVs. Mantenha esse Pergaminho em sua área de jogo após pontuá-lo.

Nenhum outro jogador pode pontuar um Pergaminho

Real que já foi pontuado. Todos os Pergaminhos Reais estão descritos na seção 13 do Apêndice: *Pergaminhos Reais* na pág. 22.



Lua: Ganhe uma ação de Ativar a Lua. Confira a seção 8.4. *Ativar a Lua* na pág. 11.



Assistente: Pegue um Assistente de uma das trilhas e coloque-o no espaço apropriado do seu Armazém. Os Assistentes podem ser usados como Ações Extras durante seu turno. Confira a seção 10.4. *Alocar um Assistente* na pág. 15.

Você não pode ter dois Assistentes com a mesma iconografia.



Nível do Escultor: Este indicador mostra o nível do seu Escultor ao realizar uma ação com ele. Confira a seção 8.9. *Ativar o Escultor* na pág. 13.

8.3. GANHAR UM APÓSTOLO



Para dar um toque autêntico, utilizamos a Caminhada dos Apóstolos, um espetáculo em que, a cada hora, o galo canta e os Apóstolos aparecem sobre o Orloj em uma coreografia sincronizada.



Pegue do seu conjunto pessoal um dos dois Apóstolos mostrados na parte inferior das engrenagens e coloque-o em seu Armazém.

Então, gire as engrenagens para a próxima posição, revelando uma nova combinação de Apóstolos. O sentido de rotação das engrenagens é indicado em seu centro. Você não pode ganhar um Apóstolo se o seu Armazém estiver cheio.

Antes de ganhar um Apóstolo, você pode optar por girar as engrenagens.

Force tantos desvios quanto a quantidade de espaços você deseja girar as engrenagens antes de ganhar o Apóstolo.



Mikel quer ganhar o Apóstolo nº 9 (João). Para isso, antes de ganhá-lo, ele força um desvio e gira as engrenagens ①. Agora, o Apóstolo nº 9 está posicionado na parte inferior das engrenagens, e portanto disponível. Então, **Mikel** ganha o Apóstolo nº 9 de seu conjunto pessoal e coloca-o em seu Armazém ②. Por fim, as engrenagens giram mais um espaço automaticamente ③.

Sempre que um dos dentes vermelhos da engrenagem esquerda se alinhar com a seta vermelha, mova o Galo um espaço para a direita na Trilha Geral do Galo. Se ele chegar no último espaço da trilha, siga para o Canto do Galo. Confira a seção 9. *O Canto do Galo* na pág. 13.

Após girar as engrenagens, um dos dentes vermelhos se alinha com a seta ①. Mova o Galo um espaço para a direita na Trilha Geral do Galo ②.



8.4. ATIVAR A LUA



A Lua é movida ao redor do Mostrador Astronômico **sempre em sentido horário**. Mova o Marcador da Lua o número de espaços indicado pela posição do seu marcador na Trilha de Maestria amarela. Ganhe **todas** as recompensas mostradas nos espaços pelos quais o disco passar.

O marcador de **Eduardo** está no nível IV da Trilha de Maestria amarela. Ao ativar a Lua, ele move-a 6 espaços em sentido horário. Ele recebe uma Madeira, uma Tinta, um Ferro e, adicionalmente, corrige 3 desvios em seu Tabuleiro Individual.

Você também pode encontrar um ícone de Lua com um modificador. Isso significa que você aplica o modificador indicado ao ativar a Lua.



Este ícone indica que, ao ativar a lua, você ganha dois avanços adicionais além daqueles indicados pelo seu marcador na Trilha de Maestria amarela.

8.5. MOVER O PINTOR



O Pintor se move ao longo das Seções do Calendário, **sempre em sentido horário**. Mova o Pintor até a quantidade de espaços indicada pela posição do seu marcador na Trilha de Maestria amarela. Após movê-lo, escolha um dos dois bônus mostrados nas Seções do Calendário adjacentes ao Pintor. O Pintor deve se mover pelo menos um espaço.



O marcador de **Carlos** está no nível III da Trilha de Maestria amarela ①, permitindo que ele mova o Pintor até 5 espaços. Ele move o Pintor 2 espaços, colocando-o entre duas Seções do Calendário ②. Ele escolhe a seção à direita e recebe um Ouro e uma Moeda.



8.6. REALIZAR UM APRIMORAMENTO



Avance um de seus **Cubos de Produção** ou o seu **Cubo de Forja** um espaço.

Você pode desbloquear novos Trabalhadores através de aprimoramentos. Em sua Área de Produção, cada Trabalhador ficará disponível assim que os três Cubos de Produção atingirem a posição do Trabalhador. Pegue esse Trabalhador e coloque-o ao lado do seu Tabuleiro Individual como um Trabalhador disponível.



Eduardo realiza um aprimoramento movendo seu Cubo de Produção de Madeira um nível para cima. Como todos os três Cubos de Produção agora alcançaram a posição do primeiro Trabalhador, esse Trabalhador é desbloqueado e fica disponível.

Ganhe 1 PV e um Ouro ao realizar um aprimoramento em uma Trilha de Produção em que o cubo já alcançou o último espaço.



8.7. EXPANDIR SUA OFICINA



Siga estas etapas para expandir sua Oficina:

1 Escolha uma Carta de Oficina e pague os recursos mostrados na parte inferior da carta. O custo de cada carta inclui uma Tinta e mais uma quantidade de recursos com base na posição da carta e no tipo de recurso mostrado nela.



O custo desta Carta de Oficina é duas Madeiras e uma Tinta.

2 Se houver um Trabalhador da sua cor acima da carta, desbloqueie-o e coloque-o na sua área de jogo como um Trabalhador disponível. Se não houver um Trabalhador da sua cor, significa que você já comprou uma carta nessa posição e então você não receberá um novo Trabalhador.

3 Ganhe a recompensa mostrada na parte superior da carta.

4 Pegue a carta e coloque-a em sua área de jogo. Se já houver Cartas de Oficina em sua área de jogo, coloque a nova Carta de Oficina à esquerda ou à direita de suas outras Cartas de Oficina.

5 Se o posicionamento da nova carta completar as duas metades de um ícone de ação de Apóstolo ou Construir, realize imediatamente essa ação.

6 Deslize as Cartas de Oficina para a direita e preencha o espaço vazio com uma nova Carta de Oficina do baralho.



1 **Carlos** escolhe uma Carta de Oficina e paga seu custo: 2 Ferros e 1 Tinta.

2 Ele desbloqueia seu Trabalhador acima da carta.

3 Ele realiza um aprimoramento, como indicado no topo da carta.

4 Ao colocá-la ao lado de suas outras Cartas de Oficina, ele completa um

ícone de Apóstolo, então ele ganha um Apóstolo, como de costume.

5 Por fim, ele desliza as cartas para a direita e revela uma nova Carta de Oficina.



A ação no centro da carta é realizada alocando um Assistente nela. Confira a seção 10.4. Alocar um Assistente na pág. 15.

8.8. CONSTRUIR



Existem duas Áreas de Construção no jogo: uma para Discos de Mês e outra para Discos de Zodíaco. O processo de construção é o mesmo para ambas. Um lembrete das etapas de construção está impresso no Tabuleiro Principal.



1 Mova o Marcador de Martelo em sentido horário seguindo as setas azuis, até que ele alcance uma posição **adjacente** ao disco que você quer construir. A quantidade máxima de movimentos do Marcador de Martelo é determinada pela posição do seu cubo em sua Trilha da Forja. O Marcador de Martelo pode mover-se um espaço a mais para cada desvio que você forçar. **Você não é obrigado a mover o Marcador de Martelo para construir.**

2 Pague os recursos necessários indicados na linha e na coluna onde o disco está. Ganhe 2 PVs para cada recurso que você pagar.

3 Coloque o disco construído em sua posição correspondente do Calendário, com a face da ilustração virada para cima. **Coloque um Trabalhador disponível nele** e ganhe 2 PVs por disco (incluindo este) que seja parte de um grupo adjacente de discos com Trabalhadores da sua cor.

Nota: um disco sem nenhum disco adjacente é considerado um grupo de 1.

Nota: para construir, você precisa ter um Trabalhador disponível para colocar no disco construído.

Nota: Discos de Mês e Discos de Zodíaco também são adjacentes. Por exemplo, o Disco de Mês XII possui três posições adjacentes possíveis: mês I, mês XI e Capricórnio.



4 Ganhe o bônus correspondente à Seção do Calendário onde o disco foi construído.

5 Ganhe o bônus de martelo com base na posição do seu cubo em sua Trilha da Forja. Confira a seção 14 do Apêndice: *Martelos* nas pág. 22 e 23.

1 **Eduardo** quer construir o mês VI, então deve mover o Marcador de Martelo um espaço para que ele fique adjacente ao mês VI. Ele não precisa forçar nenhum desvio pois, de acordo com sua Trilha da Forja, ele pode mover o Marcador de Martelo até dois espaços.

2 Ele precisa pagar os recursos mostrados na linha e na coluna, então ele paga um Ouro, uma Madeira e um Ferro. Ele ganha 6 PVs (2 PVs por cada recurso).

3 Agora, ele coloca o disco do mês VI na posição VI do Calendário e coloca um Trabalhador no disco. Como ele está adjacente a outros discos com Trabalhadores de sua cor, ele ganha 8 PVs adicionais (2 PVs por cada disco que compõe um grupo de discos adjacentes com Trabalhadores da sua cor, incluindo o que ele acabou de construir).

④ Ele recebe o bônus do Calendário, ganhando um Ouro e uma Moeda.

⑤ Por fim, ele ganha seu bônus de Martelo (uma Moeda) como indicado em sua Trilha da Forja.



8.9. ATIVAR O ESCULTOR



As estátuas em que nosso escultor trabalha são, da esquerda para a direita, a Vaidade, Avaréza, Luxúria e Morte, as quais tocam o sino e giram sua ampulheta a cada hora, anunciando a inevitável passagem do tempo. Abaixo delas, na mesma ordem, estão o Filósofo, o Arcanjo Miguel, o Astrônomo e o Cronista, representando as quatro virtudes.



Mova seu Escultor para um dos quatro espaços de ação de Escultor no Tabuleiro Principal. Se já houver outro Escultor no espaço, devolva-o para a área de jogo de seu proprietário.

Você deve mover o Escultor, o que significa que você não pode repetir a ação do espaço em que seu Escultor já está.



As ações de Escultor são classificadas com base no nível do Escultor, que é determinado pela posição do seu marcador na Trilha de Maestria rosa.

Realize a ação correspondente ao nível do seu Escultor.

Algumas ações de Escultor exigem que você force um desvio. Você não pode realizar o restante da ação a menos que primeiro force o desvio indicado.

As ações de Escultor são descritas na seção 6 do Apêndice: *Ações de Escultor* na pág. 21.



Na imagem, é possível ver as seções em que a trilha está dividida, indicadas pelos ícones de nível. O nível do Escultor de **Eduardo** é 1, enquanto o de **Carlos** e **Mikel** é 2.

- ① **Carlos** ativa o Escultor e coloca-o em uma ação de Escultor à sua escolha.
- ② Ele devolve o Escultor que estava nesse espaço para seu proprietário.
- ③ Como seu Marcador de Maestria indica que o nível de seu Escultor é 2, ele força um desvio para pegar um Ouro e duas Moedas.



9. O CANTO DO GALO

A cada hora, o galo bate as asas e, após o fim da Caminhada dos Apóstolos, canta para anunciar uma nova hora.



O canto do Galo ocorre quando ele chega ao último espaço da Trilha Geral do Galo. O jogador ativo pega o Galo e coloca-o em seu Tabuleiro Individual como lembrete, e depois continua seu turno normalmente. Assim que seu turno terminar, realize as seguintes etapas. **Se o Galo receber novos avanços durante o esse turno, os avanços adicionais são ignorados.**

- ① Cada jogador corrige a quantidade de desvios indicada em sua Trilha Pessoal do Galo. Se a trilha indicar uma quantidade de desvios maior do que o jogador possui, **ele ganha 1 PV por cada correção de desvio excedente.**
- ② Cada jogador perde uma quantidade de PVs igual ao número de ícones de engrenagem quebrada ainda visíveis em seus Marcadores de Desvio.
- ③ Mova o Marcador de Rodada um espaço para a direita na Trilha de Rodadas e coloque o Galo novamente na Trilha Geral do Galo, no espaço indicado pela nova posição do Marcador de Rodada. A partida continua normalmente.

O Galo sempre se move para a direita na Trilha Geral do Galo. Ele se move apenas por dois motivos:

- ① Ao girar as engrenagens de Apóstolos, um dos dentes vermelhos da engrenagem esquerda alinha-se com a seta vermelha. Nesse caso, avance o Galo um espaço. Confira a seção 8.3. *Ganhar um Apóstolo* na pág. 10.
- ② Quando um jogador passar. Neste caso, avance o Galo um espaço. Confira a seção 7.2. *Passar* na pág. 9.



O Galo alcançou o último espaço da trilha no turno de **Eduardo**. Ele pega o Galo como lembrete disso ① e o Canto do Galo ocorrerá no fim de seu turno, seguindo estas etapas:

② **Eduardo** corrige dois desvios, conforme indicado por sua Trilha Pessoal do Galo. Todos os jogadores também o fazem. **Carlos**, possui apenas dois desvios, mas sua Trilha do Galo permite que ele corrija até quatro, então ele ganha 2 PVs.

③ **Eduardo** perde 2 PVs, um para cada ícone de engrenagem quebrada ainda visível em seus Marcadores de Desvio. Todos os jogadores também o fazem. **Carlos** não perde nenhum ponto.

④ O Marcador de Rodada avança um espaço para a direita e **Eduardo** retorna o Galo para a Trilha Geral do Galo, colocando-o no número indicado pelo Marcador de Rodada. Então, a partida continua normalmente.

10. AÇÕES EXTRAS

Estas ações podem ser realizadas a qualquer momento durante o seu turno, mesmo no turno em que você passar.

10.1. ALOCAR UM APÓSTOLO



Para alocar um Apóstolo, ele deve vir do seu Armazém.

Pague o custo indicado para alocar um Apóstolo do seu Armazém no Pannel de Apóstolos do seu Tabuleiro Individual. O custo disso é mostrado à esquerda da linha onde o Apóstolo será alocado.



Para alocar um Apóstolo no local indicado, **Eduardo** deve pagar uma Tinta.

O Apóstolo deve corresponder à cor do espaço onde será alocado.

Uma vez que ele foi alocado, você recebe imediatamente o bônus que ele cobre.

Tipos de bônus:



① Ganhe uma Moeda.



② Realize um Aprimoramento. Confira a seção 8.6. Realizar um Aprimoramento na pág. 11.



③ Recupere dois Trabalhadores. Confira a seção 5.4.1. Recuperar Trabalhadores na pág. 7.



④ Desbloqueie o Trabalhador desse espaço e coloque-o ao lado do seu Tabuleiro Individual como um Trabalhador disponível.



Eduardo paga uma Madeira para alocar o Apóstolo e receber o bônus indicado, que neste caso é realizar um aprimoramento.

10.1.1. Bônus por completar uma linha ou coluna no Pannel de Apóstolos

Sempre que você completar uma linha ou coluna, receba imediatamente o bônus correspondente.



Quando você completar uma linha de Apóstolos, ganhe 7 PVs e produza em uma Trilha de Produção à sua escolha.

Quando você completar uma coluna de Apóstolos, ative a Lua ou ganhe um Assistente.

① Bônus por completar uma coluna de Apóstolos.

② Bônus por completar uma linha de Apóstolos.



Lua: Ganhe uma ação de Ativar a Lua. Confira a seção 8.4. *Ativar a Lua* na pág. 11.



Assistente: Pegue um Assistente de uma das pilhas e coloque-o no espaço apropriado do seu Armazém. Os Assistentes podem ser usados como Ações Extras durante o seu turno. Confira a seção 10.4. *Alocar um Assistente* na pág. 15.

Você não pode ter dois Assistentes com a mesma iconografia.

10.2. PAGAR UMA MOEDA



Pague uma Moeda no lugar de qualquer recurso (exceto Ouro).

10.3. USAR UM PERGAMINHO



Vire um Pergaminho da sua área de jogo para baixo para ganhar o bônus mostrado nele. Mantenha os Pergaminhos usados em sua área de jogo. Todos os Pergaminhos são descritos na seção 15 do Apêndice na pág. 23.

10.4. ALOCAR UM ASSISTENTE



Pague o recurso indicado abaixo de uma de suas Cartas de Oficina para alocar um Assistente do seu Armazém na carta. **Ganhe o bônus mostrado no centro da carta.** Cada Carta de Oficina tem apenas um espaço para Assistente. Os Assistentes oferecem oportunidades adicionais de pontuação no fim da partida. Para uma descrição do que cada Assistente oferece a você, confira a seção 8 do Apêndice: *Assistentes* na pág. 22.

As ações que você ganha ao alocar um Assistente em uma Carta de Oficina estão descritas na seção 16 do Apêndice na pág. 23.



Carlos paga um Ferro e aloca o Assistente do seu Armazém em uma de suas Cartas de Oficina. Ele ganha um Apóstolo como bônus, como indicado no centro da carta. No fim da partida, esse Assistente valerá 6 PVs para ele.

10.5. REIVINDICAR UM OBJETIVO



Cada partida de Orloj possui três Vitrais de Objetivo Público, cada um com uma condição. Ao cumprir a condição, você pode colocar um de seus Trabalhadores disponíveis na posição mais alta disponível abaixo do vitral. Se você for o primeiro jogador a reivindicar o objetivo, receba o bônus mostrado na Ficha de

Bônus de Objetivo abaixo dele e, em seguida, vire-a para baixo. Nenhum outro jogador receberá esse bônus por reivindicar o mesmo objetivo. Cada jogador pode reivindicar cada objetivo apenas uma vez.

Os objetivos possuem três posições de recompensa para o primeiro, segundo e terceiro jogador que os reivindicarem, fornecendo 8 PVs, 6 PVs e 4 PVs no fim da partida, respectivamente.

Em partidas com 2 jogadores ou no modo solo, o segundo jogador que reivindicar um objetivo deve colocar seu Trabalhador na terceira posição, pois a segunda posição não está disponível.

As condições de cada objetivo estão descritas na seção 11 do Apêndice: *Vitrais de Objetivo* na pág. 22.

Mikel colocou o terceiro Apóstolo verde em seu painel e, como possui um Trabalhador disponível, ele reivindica o objetivo como uma Ação Extra. Por ser o primeiro jogador a reivindicá-lo, ele coloca seu Trabalhador na primeira posição, o que fornecerá 8 PVs para ele no fim da partida ①. Ele recebe o bônus de duas Moedas da Ficha de Bônus de Objetivo e então vira a ficha para baixo, portanto nenhum outro jogador poderá receber esse bônus ②.



10.6. TROCAR RECURSOS POR OURO



Você pode trocar três recursos iguais por um Ouro.



11. FIM DA PARTIDA

A partida termina ao fim da rodada em que o último disco foi construído no Calendário ou ao fim da rodada em que ocorreu o quarto Canto do Galo.

Em ambos os casos, a rodada é concluída de forma que todos os jogadores tenham jogado o mesmo número de turnos. Nesse momento, siga para a pontuação final.

O jogador com mais PVs é o vencedor. Em caso de empate, o vencedor é o jogador empatado que colocou o mais Apóstolos em seu painel. Se o empate persistir, os jogadores empatados compartilham a vitória.

11.1. CONSTRUÇÃO FINAL

Quando um jogador construir o último disco no Calendário, ele vira o Disco de Construção Final, habilitando uma construção especial.

Ao usar uma ação de Construir, o jogador pode pagar um Ouro, uma Madeira, uma Tinta e um Ferro para ganhar 8 PVs. Nenhum Trabalhador pode ser colocado nesse disco. O jogador não pontua por adjacências ou recebe os bônus de Seção do Calendário, mas recebe seu bônus de Martelo.



12. PONTUAÇÃO FINAL

Um resumo da pontuação final está impresso no Tabuleiro Central.

12.1. PONTUAÇÃO DOS VITRAIS DE MAESTRIA



Cada Vitral de Maestria é pontuado independentemente. Para pontuar um vitral, seu Marcador de Maestria deve ter alcançado o sétimo espaço da Trilha de Maestria correspondente.



Uma linha de tijolos indica o nível a partir do qual você pode começar a pontuar o vitral.

Cada vitral possui os seguintes símbolos:



1 Condição de Pontuação:

Pontue esta condição tantas vezes quanto cumpri-la. O número de pontos depende da posição do seu marcador na Trilha de Maestria. Todas as condições estão descritas na seção 12 do Apêndice: *Vitrais de Maestria* na pág. 22.

2 Pontuação Principal:

O jogador com o Marcador de Maestria mais alto multiplica este valor pelo número de vezes que cumpre a condição. Em caso de empate, todos os jogadores empatados utilizam este valor.

3 Pontuação Secundária: Todos os outros jogadores que cruzaram a linha de tijolos com seu Marcador de Maestria multiplicam este valor pelo número de vezes que cumprem a condição.

De acordo com a imagem, tanto Carlos quanto Eduardo pontuam 2 PVs para cada Apóstolo em seu Painel de Apóstolos. Jorge, que cruzou a linha de tijolos, pontua 1 PV por cada Apóstolo em seu Painel de Apóstolo. Mikel, que não cruzou a linha de tijolos, não pontua por seus Apóstolos.



12.2. PONTUAÇÃO DO OURO RESTANTE



Troque todos os seus recursos e Moedas para maximizar sua quantidade de Ouro. Três recursos iguais podem ser trocados por um Ouro. Moedas contam como qualquer tipo de recurso.

Pontue 1 PV por cada Ouro que você tiver.

12.3. PONTUAÇÃO DOS DESVIOS



Perca 1 PV para cada ícone de engrenagem quebrada que estiver visível em seus Marcadores de Desvio no fim da partida.

Nota: a Trilha Pessoal do Galo não modifica esta pontuação.

12.4. PONTUAÇÃO DOS ASSISTENTES



Pontue cada Assistente em suas Cartas de Oficina. Os detalhes da pontuação dos Assistentes estão descritos na seção 8 do Apêndice: *Assistentes* na pág. 22.

12.5. PONTUAÇÃO DOS VITRAIS DE OBJETIVO PÚBLICO



Cada jogador pontua de acordo com as posições de seus Trabalhadores nos Vitrais de Objetivo Público: 8 PVs para a primeira posição, 6 PVs para a segunda posição e 4 PVs para a terceira posição.



13. MODO SOLO

No modo solo, você joga contra o estúdio de Josef Mánes, o pintor do calendário do Orloj.

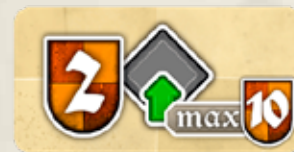
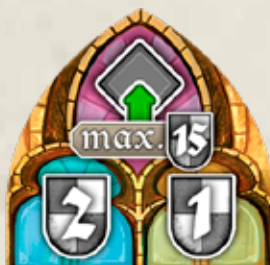
13.1. MUDANÇAS NA PREPARAÇÃO GERAL

Faça as seguintes mudanças na preparação geral:

1 Substitua a etapa 3 da preparação geral por isto:

Pegue a Peça de Coroação do Orloj do modo solo (marcada com o ícone “”) e encaixe-a na Caminhada dos Apóstolos. Coloque o Marcador de Rodada no espaço 4. Coloque o Galo no espaço 4 da Trilha Geral do Galo. Após cada Canto do Galo, o Galo volta para o espaço 4. O Marcador de Rodada não se move.

2 Antes de colocar os Vitrais de Maestria, Pergaminhos Reais (selo azul) e Vitrais de Objetivo Público, devolva estes três para a caixa do jogo:



3 Substitua as etapas 10 e 11 da preparação geral por isto:

- 1 Embaralhe as Cartas de Ação para formar um baralho e revele 6 cartas.
- 2 Coloque os Discos de Zodíaco e Mês mostrados nas cartas reveladas diretamente no Calendário. Em seguida, coloque os Discos de Bloqueio de Mês e Zodíaco nos espaços da Área de Construção indicados pelas cartas reveladas.
- 3 Coloque os discos restantes em seus respectivos espaços na Área de Construção com a face da ilustração virada para baixo.
- 4 No modo solo, existe apenas um conjunto de Apóstolos compartilhado entre o jogador e Josef Mánes. Deixe as Fichas de Apóstolo mostradas nas cartas reveladas separadas das outras. Isso servirá como informação importante durante a partida solo.
- 5 Devolva as 6 Cartas de Ação reveladas para a caixa do jogo. Essas cartas não serão usadas nesta partida solo de *Orloj*, somente as 12 cartas restantes.



Imagem: preparação dos discos no Calendário.

4 Substitua a etapa 4 da preparação individual por isto:

Coloque um cubo no espaço mais baixo da Trilha da Forja. Coloque um cubo no segundo espaço de cada Trilha de Produção. Esta preparação desbloqueia um sexto Trabalhador, tornando-o disponível para a partida solo. Confira a seção 8.6. Realizar um Aprimoramento na pág. 11.

O resto das etapas das preparações geral e individual permanece o mesmo.

13.2. PREPARAÇÃO DOS COMPONENTES DE JOSEF MÁNES

Alguns dos componentes de Josef Mánes possuem o seguinte ícone . Este ícone indica que o componente deve ser usado com essa face em partidas avançadas. Confira a seção 13.11. *Níveis de Dificuldade do Modo Solo* na pág. 20.

- 1 Coloque a Ficha de Condições Cumpridas na área de jogo de Josef Mánes e, à sua direita, coloque a Ficha de Objetivo de Trilha de Maestria, como mostrado na imagem.
- 2 Coloque a Carta de Pontuação Final à direita da área de jogo de Josef Mánes.
- 3 Embaralhe as 3 Fichas de Maestria de Josef Mánes e revele uma em cada posição mostrada na imagem.
- 4 Embaralhe as 3 Fichas de Trilha de Maestria e revele uma em cada posição mostrada na imagem.
- 5 Embaralhe as 3 Fichas de Ação de Fim de Rodada e revele uma em cada posição mostrada na imagem.
- 6 Embaralhe as 5 Fichas de Pontuação de Josef Mánes e revele 3 delas, colocando uma em cada posição mostrada na imagem. Devolva as fichas restantes para a caixa do jogo.
- 7 Coloque o baralho com as 12 Cartas de Ação que restaram após a preparação geral virado para cima como mostrado na imagem.
- 8 Pegue as 3 Cartas Básicas de Pontuação de Turno, embaralhe-as e coloque-as viradas para baixo na posição indicada na imagem.
- 9 Não use um Tabuleiro Individual para Josef Mánes. Ele não utiliza uma Forja, Armazém, Marcadores de Desvio, Cubos de Produção ou Cubo de Martelo. Em vez disso, pegue apenas os 14 Trabalhadores da cor escolhida para ele e coloque-os na área de jogo dele como Trabalhadores disponíveis.
- 10 Coloque um Marcador de Maestria da cor dele em cada Trilha de Maestria e o Marcador de Pontuação dele no espaço 10 da Trilha de Pontuação, como de costume.



11 Coloque a Carta de Ação do topo do baralho na primeira posição disponível e revele uma Carta de Pontuação, também na primeira posição disponível. **Repita este procedimento após cada turno de Josef Mánes, mas sempre no próximo espaço disponível. Se não houver um espaço disponível, siga para as fases de fim da rodada 3, 6 ou 9, descritas na seção 13.9 do Apêndice na pág. 19, antes de realizar esta etapa novamente.**



13.3. COMO JOGAR O MODO SOLO

Josef Mánes sempre joga por último. **Jogue seu turno normalmente**, depois realize o turno de Josef Mánes. Após os turnos 3, 6 e 9 de Josef Mánes, realize uma fase de manutenção. Após o turno 12, siga para a pontuação final da partida.

13.4. PARTICULARIDADES DO TURNO DE JOSEF MÁNES

Josef Mánes não ganha e não paga recursos. Ele não recebe recompensas por expandir a Oficina, construir, reivindicar objetivos ou avançar nas Trilhas de Maestria, **exceto por ganhar Pergaminhos e pontuar Pergaminhos Reais ao alcançar as posições apropriadas na Trilha de Maestria.** Ele não realiza a ação indicada pelo ponteiro do Mostrador Astronômico em seu turno. Ele apenas segue as instruções de suas Cartas de Ação. Ele não força ou corrige desvios.

Nenhum tipo de recurso é colocado na área de jogo de Josef Mánes.

13.5. TURNO DE JOSEF MÁNES

Todas as Cartas de Ação têm a seguinte estrutura:

- 1 Trabalhadores necessários para executar a carta.
- 2 Giros do Mostrador Astronômico e do Mostrador do Relógio Orloj.
- 3 Primeira ação de Josef Mánes.
- 4 Recompensa por realizar a primeira ação.
- 5 Segunda ação de Josef Mánes.
- 6 Recompensa por realizar a segunda ação.



Josef Mánes executa sua Carta de Ação da seguinte maneira:

- 1 Verifique se ele possui a quantidade necessária de Trabalhadores disponíveis indicada na carta. Se ele possuir, siga para a etapa 2.

Se ele não tiver Trabalhadores suficientes, **ele recupera todos os Trabalhadores dele que estão no Relógio** e termina o turno. Então, realize a etapa 11 da preparação dos componentes de Josef Mánes e prossiga com o seu turno.

- 2 Execute os giros indicados na parte superior da Carta de Ação e coloque um Trabalhador dele na Seção do Anel Externo para a qual o ponteiro do Mostrador Astronômico está apontando. Se já houver um de seus Trabalhadores ali, devolva-o para a sua área de jogo, tornando-o disponível novamente como de costume.

- 3 Realize a primeira ação. Se ele for capaz de realizá-la, ele também receberá a recompensa da primeira ação.

- 4 Realize a segunda ação. Se ele for capaz de realizá-la, ele também receberá a recompensa da segunda ação.

Após isso, realize uma Verificação das Ações de Josef Mánes. Confira a seção 13.8 na pág. 19.

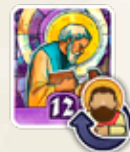
13.6. AÇÕES DE JOSEF MÁNES



- 1 **Construir um Disco de Zodíaco ou Mês:** Pegue o disco indicado na carta e coloque-o diretamente no Calendário com a face **sem** a ilustração virada para cima.



- 2 **Ganhar um Apóstolo:** Pegue o Apóstolo indicado na carta do conjunto compartilhado de Apóstolos e coloque-o na área de jogo dele. Então, gire as engrenagens um espaço.



13.7. RECOMPENSAS DE JOSEF MÁNES



Avançar em uma Trilha de Maestria: Avance dois espaços na Trilha de Maestria indicada pelo ícone.

Se Josef Mánes alcançar um espaço de **Pergaminho**, ele ganha um Pergaminho da pilha virada para baixo e coloca-o em sua área de jogo.

Se Josef Mánes alcançar um espaço de **Pergaminho Real**, ele pontua-o imediatamente e coloca-o em sua área de jogo.

Se o Marcador de Maestria dele já estiver no último espaço de uma Trilha de Maestria, ele ganha 1 PV por cada avanço excedente, como de costume.

Josef Mánes não ganha Assistentes ou ativa a Lua quando alcançar esses bônus.



Ganhar uma Carta de Oficina: Pegue a Carta de Oficina mais à direita ou mais à esquerda, conforme indicado pela seta, dentre as três expostas no Tabuleiro Principal. Coloque-a na área de jogo dele e preencha o espaço vazio, como de costume.



Ganhar um Assistente: Pegue o Assistente disponível mais à esquerda ou mais à direita, como indicado pela seta, dentre os que estão ao lado do tabuleiro e coloque-o na área de jogo dele.



Mover o Pintor: Mova o Pintor a quantidade indicada de espaços no sentido horário.

13.8. VERIFICAR AS AÇÕES DE JOSEF MÁNES

Se Josef Mánes realizar com sucesso todas as ações indicadas em sua Carta de Ação, realize uma Verificação das Ações conforme descrito abaixo. Caso contrário, vire os discos construídos por Josef Mánes, encerre o turno dele e siga para o turno do jogador. Execute a etapa 11 da *preparação dos componentes de Josef Mánes*.

Siga as etapas abaixo para realizar a verificação:

① Receba os bônus de Maestria indicados nas Fichas de Maestria (duas Maestrias para o nível básico e três maestrias para os níveis médio e avançado).

② Vire o disco construído através da Carta de Ação, coloque um Trabalhador dele no disco e ganhe 2 PVs por disco, incluindo esse, que compõe um grupo de discos adjacentes com Trabalhadores dele, como de costume. Confira a etapa 3 da seção 8.8. *Construir* na pág. 12. Esta é a única maneira pela qual Josef Mánes coloca seus Trabalhadores nos discos do Calendário.

Se a Carta de Ação tiver duas construções, coloque primeiro a de cima, pontue os PVs apropriados e, em seguida, coloque a de baixo e pontue os PVs apropriados, lendo a carta de cima para baixo.

③ Pontue os PVs indicados na Carta Básica de Pontuação de Turno, movendo o Marcador de Pontuação dele de acordo, e mova o Galo conforme indicado. Se o Galo chegar ao último espaço da trilha, realize o Canto do Galo normalmente após o turno de Josef Mánes. Ignore quaisquer avanços excedentes que o Galo faria durante este turno. Josef Mánes não perde pontos pelo Canto do Galo.

Após realizar a Verificação das Ações, realize a etapa 11 da *preparação dos componentes de Josef Mánes* e prossiga com o seu próximo turno.



Josef Mánes realizou com sucesso todas as ações indicadas em sua carta, portanto, ele realiza a Verificação das Ações:

- ① Ele avança dois espaços na Trilha de Maestria azul.
- ② Ele vira os discos construídos e coloca um Trabalhador em cada um deles. Ele pontua 4 PVs pelo primeiro disco **2.1** e 2 PVs pelo segundo disco **2.2**.
- ③ Ele ganha 6 PVs pela Carta de Pontuação de Turno e avança o Galo um espaço.

13.9. FIM DAS RODADAS 3, 6 E 9

No fim do turno de Josef Mánes nas rodadas 3, 6 e 9, realize estas etapas:

① Seguindo as instruções da Ficha de Ação de Fim de Rodada, coloque um Trabalhador dele na primeira posição disponível do Vitral de Objetivo Público correspondente, independentemente de ele cumprir ou não a condição. Se já houver um de seus Trabalhadores ali, coloque o Trabalhador dele na terceira posição. Se Josef Mánes não tiver Trabalhadores disponíveis, primeiro recupere todos os Trabalhadores dele do Mostrador do Relógio Orloj.

Nota: o número no ícone indica em qual Vitral de Objetivo Público ele coloca seu Trabalhador: (1) é o mais à esquerda dos três exibidos no Tabuleiro Principal.

② Mova o Galo um espaço e realize o Canto do Galo se necessário.

③ Verifique a posição do marcador de Josef Mánes na Trilha de Maestria indicada na Ficha de Trilha de Maestria. Caso ela seja inferior ao valor indicado na Ficha de Objetivo de Trilha de Maestria, vire a Ficha de Pontuação para a face de 0 PVs. Se a posição for igual ou superior, não vire a ficha.

Nota: o espaço mais baixo da Trilha de Maestria é considerado o espaço 0.

④ Vire a Ficha de Trilha de Maestria e a Ficha de Ação de Fim de Rodada, revelando o ícone da ampulheta.

⑤ Descarte as três Cartas de Ação e embaralhe as Cartas de Pontuação de Turno. Em seguida, remova os três Pergaminhos visíveis do Tabuleiro Principal e revele novos.

⑥ Realize a etapa 11 da *preparação dos componentes de Josef Mánes* e siga para o seu próximo turno.



- 1 Josef Mánes coloca um Trabalhador na primeira posição do Vitral de Objetivo Público 3 (vitral mais à direita).
- 2 Ele avança o Galo um espaço na Trilha Geral do Galo.
- 3 O Marcador de Maestria amarelo dele está no espaço 5, portanto abaixo de 6, então ele vira a Ficha de Pontuação correspondente para a face de 0 PVs.
- 4 Ele vira a Ficha de Trilha de Maestria e a Ficha de Ação de Fim de Rodada, revelando o ícone da ampulheta.
- 5 Ele descarta as Cartas de Ação usadas e reembaralha as Cartas de Pontuação.
- 6 Antes de começar seu turno, compre uma nova Carta de Ação e uma Carta de Pontuação, seguindo a etapa 11 da preparação de componentes de Josef Mánes.

13.10. FIM DA PARTIDA SOLO

Uma partida solo termina imediatamente após o 12º turno de Josef Mánes. Calcule sua pontuação normalmente.

Para vencer a partida, você precisa acumular mais PVs do que Josef Mánes. Em caso de empate, Josef Mánes vence.

Para calcular a pontuação de Josef Mánes, siga as etapas da Carta de Pontuação Final:



- 1 Pontue os Vitrais de Maestria normalmente.
- 2 Pontue 3 PVs por Assistente na área de jogo dele (6 PVs no modo avançado).
- 3 Pontue as Fichas de Pontuação que não foram viradas.
- 4 Pontue os Vitrais de Objetivo Público normalmente.

Josef Mánes pode pontuar até 15 PVs por Ficha de Pontuação. Estas fichas mostram uma condição e um valor de PVs por cada vez que a condição for cumprida.

Todas as Fichas de Pontuação de Josef Mánes estão descritas na seção 17 do Apêndice na pág. 23.

13.11. NÍVEIS DE DIFICULDADE DO MODO SOLO

Alguns componentes de Orloj possuem o ícone . Este ícone indica que o componente pertence a um nível avançado. Você pode personalizar a dificuldade adicionando ou trocando componentes com esse ícone. Sugerimos estes três níveis de dificuldade:

NÍVEL BÁSICO: Jogue o modo solo sem nenhum componente com o ícone .

OPÇÃO 1 DE NÍVEL MÉDIO: Vire as Fichas de Maestria e a Ficha de Objetivo de Trilha de Maestria para a face com o ícone .

OPÇÃO 2 DE NÍVEL MÉDIO: Use as 3 Cartas Avançadas de Pontuação de Turno em vez das básicas e vire a Carta de Pontuação Final para a face com o ícone .

NÍVEL AVANÇADO: Combine as opções 1 e 2 do nível médio.



14. DICAS PARA JOGAR ORLOJ

Orloj é um jogo complexo e interpretar o estado do jogo pode ser difícil nas primeiras partidas. Aqui estão algumas recomendações:

- 1 Evite se espalhar pelas três Trilha de Maestria. É mais eficaz concentrar-se em duas. Qualquer combinação pode funcionar, mas algumas serão mais fortes dependendo de quais Vitrais de Objetivo Público e Vitrais de Maestria estiverem em jogo.
- 2 Preste atenção nos Vitrais de Objetivo Público. Ser o primeiro a reivindicá-los fornece recompensas bônus e oportunidades adicionais de pontuação.
- 3 Evite esgotar completamente seus Marcadores de Desvio e use a Lua para corrigir desvios quando necessário. Passar nem sempre é ruim, pois ativa a Lua.
- 4 Antes de construir, é melhor observar qual bônus você deseja das Seções do Calendário e verificar se você possui os recursos necessários antes de avaliar todas as opções na Área de Construção.
- 5 Orloj é um jogo complexo. Busque apreciá-lo em suas primeiras partidas antes de tentar avaliar todas as possibilidades de vitória. Em pouco tempo, você terá um profundo conhecimento do jogo e sua otimização.

APÊNDICE: ICONOGRAFIA

1. RECURSOS



Este ícone representa uma Tinta, Madeira ou Ferro à sua escolha.



Pague uma Tinta, Madeira ou Ferro à sua escolha.



Produza os recursos indicados em uma Trilha de Produção à sua escolha.



Produza os recursos indicados na Trilha de Produção correspondente.



Ganhe o recurso indicado.



Pague o recurso indicado.

2. SEÇÕES DO ANEL EXTERNO



Ganhe uma Moeda e um Apóstolo. Confira a seção 8.3. *Ganhar um Apóstolo* na pág. 10.



Ative a Lua ou mova o Pintor. Confira as seções 8.4 e 8.5 na pág. 11.



Ganhe uma Moeda e realize um aprimoramento. Confira a seção 8.6. *Realizar um Aprimoramento* na pág. 11.



Expanda sua Oficina. Confira a seção 8.7. *Expandir sua Oficina* na pág. 12.



Faça uma construção. Confira a seção 8.8. *Construir* na pág. 12.



Ative o Escultor. Confira a seção 8.9. *Ativar o Escultor* na pág. 13.

3. SEÇÕES DO MOSTRADOR



Pague uma Moeda para avançar seu marcador em uma Trilha de Maestria à sua escolha e avance seu marcador na Trilha de Maestria indicada. Realize essas ações em qualquer ordem. Confira a seção 8.2. *Maestria* na pág. 10.



Produza os recursos indicados na Trilha de Produção correspondente. Confira a seção 8.1. *Produzir Recursos* na pág. 9.

4. AÇÕES EXTRAS



Aloque um Apóstolo no seu Painel de Apóstolos. Confira a seção 10.1. *Alocando um Apóstolo* na pág. 15.



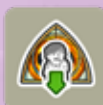
Pague uma Moeda. Confira a seção 10.2. *Pagando uma Moeda* na pág. 15.



Use um Pergaminho. Confira a seção 10.3. *Usar um Pergaminho* na pág. 15.



Aloque um Assistente em uma Carta de Oficina. Confira a seção 10.4. *Alocar um Assistente* na pág. 15.



Coloque um Trabalhador em um Vitral de Objetivo Público. Confira a seção 10.5. *Reivindicar um Objetivo* na pág. 15.



Troque três recursos iguais por um Ouro. Confira a seção 10.6. *Trocar Recursos por Ouro* na pág. 15.

5. AÇÕES DE TRABALHADOR

Confira a seção 5.4.1. *Recuperar Trabalhadores* na pág. 7.



Recupere um Trabalhador do Relógio ou do Calendário.



Recupere dois Trabalhadores do Relógio ou do Calendário.



Recupere a quantidade de Trabalhadores indicada do Relógio ou do Calendário. Nesta imagem, recupere três Trabalhadores.

6. AÇÕES DE ESCULTOR

Muitas ações de Escultor exigem que você force um desvio. Você não poderá realizar as ações restantes a menos que primeiro force o desvio indicado. Confira a seção 8.9. *Ativar o Escultor* na pág. 13.



Nível 1: Force um desvio e expanda sua Oficina.

Nível 2: Force um desvio, ganhe um recurso à sua escolha e expanda sua Oficina.

Nível 3: Corrija um desvio, ganhe um Ouro e expanda sua Oficina.



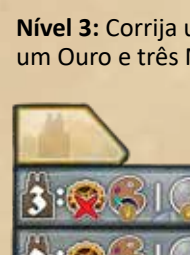
Nível 1: Force dois desvios e construa.

Nível 2: Force um desvio, ganhe um recurso à sua escolha e construa.

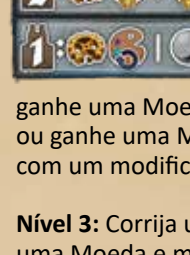
Nível 3: Corrija um desvio, ganhe um Ouro e construa.



Nível 1: Force um desvio e ganhe um Ouro e uma Moeda.



Nível 2: Force um desvio e ganhe um Ouro e duas Moedas.



Nível 1: Force um desvio e mova o Pintor; ou ative a Lua sem forçar um desvio.

Nível 2: Force um desvio, ganhe uma Moeda e mova o Pintor; ou ganhe uma Moeda e ative a Lua com um modificador de +1.

Nível 3: Corrija um desvio, ganhe uma Moeda e mova o Pintor; ou ganhe uma Moeda e ative a Lua com um modificador de +2.

7. BÔNUS DE OBJETIVO

Confira a seção 10.5. *Reivindicar um Objetivo* na pág. 15.



Ganhe um Apóstolo.



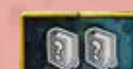
Ganhe duas Moedas da reserva geral.



Ganhe dois recursos à sua escolha da reserva geral.



Realize um aprimoramento em uma Trilha de Produção ou Forja à sua escolha. Confira a seção 8.6. *Realizar um Aprimoramento* na pág. 11.



Avance duas vezes em uma Trilha de Maestria, ou avance uma vez em duas Trilha de Maestria diferentes à sua escolha.

8. ASSISTENTES

Cada tipo de Assistente oferece uma pontuação diferente no fim da partida. Para o Assistente pontuar, ele deve ser alocado em uma Carta de Oficina. Confira a seção 10.4. *Alocar um Assistente* na pág. 15.



Este Assistente pontua 6 PVs no fim da partida.



Este Assistente pontua 1 PV no fim da partida por cada aprimoramento em suas Trilhas de Produção e Forja.



Este Assistente pontua 4 PVs no fim da partida por cada Marcador de Maestria no Nível IV em quaisquer Trilhas de Maestria.



Este Assistente pontua 5 PVs no fim da partida por cada coluna de Apóstolos completa em seu Painel de Apóstolos.



Este Assistente pontua 3 PVs no fim da partida por cada Disco de Mês com um de seus Trabalhadores.



Este Assistente pontua 3 PVs no fim da partida por cada Disco de Zodíaco com um de seus Trabalhadores.

9. DESVIO



Force um desvio. Confira a seção 5.3. *Marcadores de Desvio* na pág. 7.



Corrija um desvio. Confira a seção 5.3. *Marcadores de Desvio* na pág. 7.

10. ICONOGRAFIA DO GALO



Mova o Galo um espaço para a direita na Trilha Geral do Galo.



Acione o Canto do Galo no fim do turno do jogador atual. Confira a seção 9. *O Canto do Galo* na pág. 13.



Avance o Marcador de Galo um espaço em seu Tabuleiro Individual. Ganhe um Ouro e 1 PV se o seu Marcador de Galo já estiver no último espaço da trilha.

11. OBJETIVOS PÚBLICOS

Confira a seção 10.5. *Reivindicar um Objetivo* na pág. 15.



Ter três Apóstolos da cor indicada em seu Painel de Apóstolos.



Ter dois Assistentes em suas Cartas de Oficina.



Ter três Cartas de Oficina em sua área de jogo.



Ter cinco aprimoramentos distribuídos entre suas Trilhas de Produção e Forja.



Ter um Marcador de Maestria no Nível III.



Ter dois Discos de Mês e um Disco de Zodíaco construídos com um de seus Trabalhadores.



Ter dois Discos de Zodíaco e um Disco de Mês construídos com um de seus Trabalhadores.

12. VITRAIS DE MAESTRIA

Confira a seção 12.1. *Pontuação dos Vitrais de Maestria* na pág. 16.



No fim da partida, pontue por cada Pergaminho ou Pergaminho Real (usado ou não) que você tem em sua área de jogo de acordo com a posição do seu Marcador de Maestria, até um máximo de 15 PVs.



No fim da partida, pontue por cada Apóstolo em seu Painel de Apóstolos, de acordo com a posição do seu Marcador de Maestria, até um máximo de 15 PVs.



No fim da partida, pontue por cada aprimoramento em suas Trilhas de Produção e Forja, de acordo com a posição do seu Marcador de Maestria, até um máximo de 15 PVs.



No fim da partida, pontue por cada Disco de Mês com um de seus Trabalhadores, de acordo com a posição do seu Marcador de Maestria, até um máximo de 15 PVs.



No fim da partida, pontue por cada Disco de Zodíaco com um de seus Trabalhadores, de acordo com a posição do seu Marcador de Maestria, até um máximo de 15 PVs.



No fim da partida, pontue por cada Carta de Oficina em sua área de jogo, de acordo com a posição do seu Marcador de Maestria, até um máximo de 15 PVs.

13. PERGAMINHOS REAIS

Confira a seção 8.2. *Maestria* na pág. 10.



Pontue 3 PVs imediatamente por cada Pergaminho ou Pergaminho Real (usado ou não) em sua área de jogo (incluindo este), até um máximo de 10 PVs.



Pontue 2 PVs imediatamente por cada Apóstolo em seu Painel de Apóstolos, até um máximo de 10 PVs.



Pontue 2 PVs imediatamente por cada aprimoramento em suas Trilhas de Produção e Forja, até um máximo de 10 PVs.



Pontue 3 PVs imediatamente por cada Disco de Mês com um de seus Trabalhadores, até um máximo de 10 PVs.



Pontue 3 PVs imediatamente por cada Disco de Zodíaco com um de seus Trabalhadores, até um máximo de 10 PVs.



Pontue 3 PVs imediatamente por cada Carta de Oficina em sua área de jogo, até um máximo de 10 PVs.

14. MARTELOS

As Cartas de Martelo fornecem uma habilidade única para cada jogador, que é aplicada como última etapa da construção. Nenhuma carta tem uma habilidade no Nível I.



Nível II: Ganhe uma Moeda da reserva geral.

Nível III: Ganhe uma Moeda da reserva geral e 2 PVs.



Nível II: Avance o Marcador de Galo um espaço em seu Tabuleiro Individual. Ganhe um Ouro e 1 PV se o seu Marcador de Galo já estiver no último espaço da trilha.

Nível III: Avance o Marcador de Galo um espaço em seu Tabuleiro Individual e ganhe 2 PVs. Ganhe um Ouro e 1 PV se o seu Marcador de Galo já estiver no último espaço da trilha.



Nível II: Force um desvio e mova o Pintor.

Nível III: Mova o Pintor.



Nível II: Avance um Marcador de Maestria à sua escolha um espaço.

Nível III: Avance um Marcador de Maestria à sua escolha um espaço e ganhe um Moeda.



Nível II: Ganhe um Apóstolo (da maneira usual).

Nível III: Ganhe um Apóstolo e corrija um desvio.



Nível II: Corrija um desvio.

Nível III: Ative a Lua com um modificador de -1 em relação ao valor indicado por seu Marcador de Maestria amarelo.

15. PERGAMINHOS



Ganhe um Apóstolo. Confira a seção 8.3 na pág. 10.



Ative a Lua (da maneira usual). Confira a seção 8.4 na pág. 11.



Mova o Pintor (da maneira usual). Confira a seção 8.5 na pág. 11.



Ganhe uma Moeda e avance o Marcador de Galo um espaço em seu Tabuleiro Individual. Ganhe um Ouro e 1 PV se o seu Marcador de Galo já estiver no último espaço da trilha.



Realize um aprimoramento. Confira a seção 8.6 na pág. 11.



Construa. Confira a seção 8.8 na pág. 12.

16. RECOMPENSAS POR ALOCAR ASSISTENTES



Avance o Marcador de Galo um espaço em seu Tabuleiro Individual. Ganhe um Ouro e 1 PV se o seu Marcador de Galo já estiver no último espaço da trilha.



Ganhe um Apóstolo. Confira a seção 8.3 na pág. 10.



Ative a Lua (da maneira usual). Confira a seção 8.4 na pág. 11.



Recupere dois Trabalhadores. Confira a seção 5.4.1. na pág. 7.

17. FICHAS DE PONTUAÇÃO DE JOSEF MÃNES



No fim da partida, ele pontua 3 PVs por cada Disco de Mês construído com um dos Trabalhadores dele, até um máximo de 15 PVs.



No fim da partida, ele pontua 3 PVs por cada Disco de Zodíaco construído com um Trabalhador dele, até um máximo de 15 PVs.



No fim da partida, ele pontua 3 PVs por cada Apóstolo na área de jogo de dele, até um máximo de 15 PVs.



No fim da partida, ele pontua 3 PVs por cada Pergaminho ou Pergaminho Real na área de jogo dele, até um máximo de 15 PVs.



No fim da partida, ele pontua 3 PVs por cada Carta de Oficina na área de jogo dele, até um máximo de 15 PVs.



CRÉDITOS

Autores: Paloma J. Pascual e Abraham Sánchez.

Ilustrações: Amelia Sales e Jesús Fuentes.

Design Gráfico: Jesús Fuentes.

Redação das Regras: Jesús Fuentes.

Tradução: Pedro Vinicius.

Editoração: Jesús Fuentes.



2025 PERRO LOKO GAMES. Todos os direitos reservados. Licenciado, importador e distribuído no Brasil por: Ludofun Editora Ltda. contato@ludofun.com.br | @ludofun.com.br

Orloj de Praga:

Um relógio que desafia o tempo.



Este relógio astronômico, que adorna a torre da antiga prefeitura desde 1410, não é apenas uma peça de engenharia avançada para a sua época, mas também um símbolo da engenhosidade humana e da obsessão da humanidade em medir o tempo e compreender o cosmos.

O Orloj de Praga é mais do que um simples relógio. Seu mecanismo combina um mostrador astronômico, um calendário que exhibe os meses do ano e uma série de figuras em movimento que realizam um espetáculo a cada hora. Entre essas figuras, destacam-se os Doze Apóstolos e a figura da Morte — representada por um esqueleto tocando um sino — simbolizando a transitoriedade da vida e a passagem implacável do tempo.

Sua história está envolta em lendas. Uma das mais famosas conta que o mestre relojoeiro Hanus foi cegado por ordem do conselho municipal para impedi-lo de replicar sua obra-prima em outro lugar. Hoje, o Orloj continua sendo uma das principais atrações turísticas de Praga. Todos os dias, milhares de visitantes se reúnem na praça da cidade velha para testemunhar sua procissão mecânica. Mais do que uma simples atração turística, o Orloj de Praga é um testemunho vivo de que, embora o tempo seja implacável, ele pode ser medido com arte e precisão.



AGRADECIMENTOS

Um grande agradecimento a todos que participaram! Agradecimentos especiais a todos os playtesters — este projeto não teria sido possível sem vocês. Particularmente a Motedu, Carlos, Jorge J. Barroso, Mikel, Christian, Alejandro e Cipri.

Orla

O Relógio Astronômico de Praga



www.ludofun.com.br