



# НАСТОЛЬНАЯ ИГРА ОРИХАЛК

Авторы игры Бруно Катала и Йоханнес Гули  
Художник Поль Мафайон

## ПРАВИЛА ИГРЫ

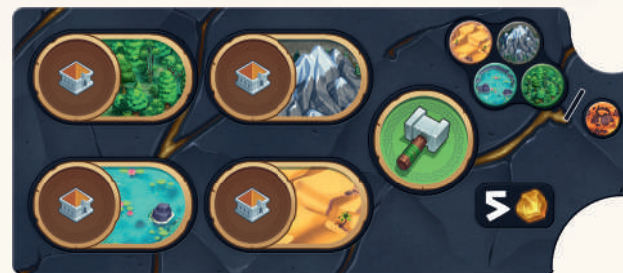
Бушует шторм и содрогаются земли Атлантиды... Миг - и часть суши скрывается в пучине волн! Оракулы предрекают, что пророчество Древних вот-вот сбудется и остров полностью уйдет под воду. Группа исследователей отправляется на поиски новых земель для переселения атлантов. На карту поставлено выживание всей цивилизации! В роли главы экспедиции вам предстоит исследовать новые земли, нанимать воинов и сражаться с чудовищами, чтобы подготовить остров к высадке переселенцев. Вы должны первым найти новое пристанище для жителей Атлантиды!



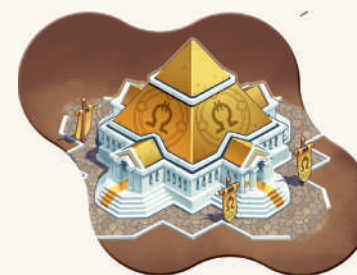
# СОСТАВ ИГРЫ



4 двусторонних планшета островов  
с разными уровнями сложности



планшет строительства

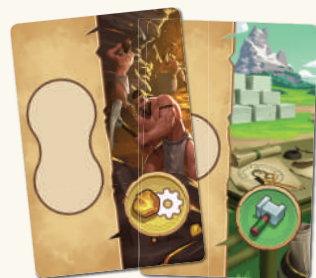


17 двусторонних победных жетонов  
с изображением храма на одной стороне  
и медальона из орихалка на другой

17 тайлов храмов



4 двусторонних тайла  
титанов



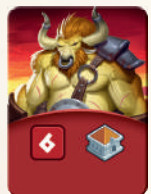
12 карт действий



65 тайлов местности  
(25 одинарных, 23 двойных, 17 тройных)



4 тайла  
метрополий



20 жетонов  
мифических существ  
с пластиковыми подставками



лицо / оборот  
26 жетонов зданий



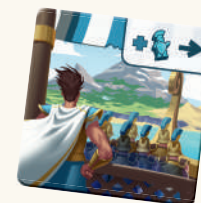
4 кубика  
сражений



30 гоплитов



30 слитков  
орихалка



жетон первого игрока  
с пластиковой подставкой



мешок  
для мифических  
существ



мешок  
для зданий



планшет действий



# ВВЕДЕНИЕ

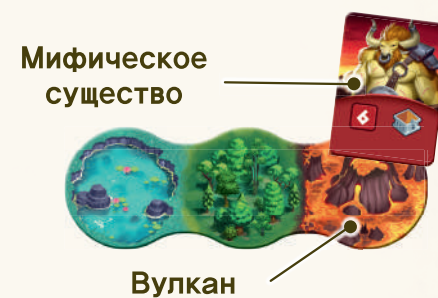
Орихалк – это игра наперегонки с вашими соперниками! Тот, кто первым соберёт 5 победных очков и победит всех мифических существ на своём острове, будет объявлен победителем!

Есть 3 способа заработать победные очки: привлечь внимание титанов, возвести храмы и выковать драгоценные медальоны из легендарного орихалка – металла, который могут добыть лишь атланты!

Каждый ход игрок начинает с выбора одной из доступных карт действий. Выбранная карта указывает, какой тайл местности он сможет выложить на свой остров, и какое действие выполнить.

Тайлы местности позволяют исследовать острова. Типы местности определяют, где можно построить здания и храмы, расположение которых может иметь ключевую роль в игре. Кроме того, большие зоны тайлов одной местности могут привлечь внимание титанов, которые дадут своё благословение владельцу такой территории. Разместив на острове вулкан, игрок столкнётся с обитающим на нём мифическим существом. А победив его, сможет получить награду и жетон существа в свой запас для получения преимуществ в будущем. Не избегайте столкновений, так как для победы в игре необходимо полностью очистить свой остров от мифических существ.

Каждое из 4 действий окажет неоценимую помощь на пути к победе. Сражение с существами поможет обезопасить остров. Вербовка хорошо вооружённых пеших воинов – гоплитов укрепит силы в бою и расширит выбор карт действия. Строительство приблизит к победе (при возведении храмов) или поможет в развитии (сооружение зданий). Производство орихалка потребует для создания медальонов из легендарного металла.





## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок случайным образом берёт планшет острова и кладёт его перед собой любой стороной вверх **1**. Возьмите тайл метрополии, который вам нужно будет разместить на острове в начале своего первого хода **2**. Также получите 1 слиток орихалка и 1 гоплиту. Разместите их на соответствующих местах на своём планшете **3**.

Перемешайте тайлы местности и разделите их на 3 стопки в зависимости от размера: одинарный, двойной и тройной. Положите стопки лицом вниз **4**. Вставьте жетоны мифических существ в пластиковые подставки и поместите их в мешок для существ. Положите его поблизости **5**.

Положите планшет действий в центр стола **6**. Перемешайте карты действий **7** и выложите на планшет действий слева направо: 5 карт для 2-3 игроков, 6 карт для 4 игроков. Оставшиеся карты положите стопкой лицом вниз рядом с планшетом действий. На открытых картах действий разместите по одному тайлу местности соответствующего размера. Если на тайле местности есть вулкан, то поместите на него жетон мифического существа из мешка **8**.

Разместите планшет строительства **9** рядом с планшетом действий. Сложите все жетоны зданий в мешок для зданий **10**. Вытащите не глядя 4 жетона зданий и положите их на планшет строительства в ячейки. Каждый раз, когда на план-



шете строительства появляется шахта или тренировочный лагерь, положите на них соответственно 1 слиток орихалка или 1 гоплиту. Разместите рядом стопку победных жетонов и жетоны храмов **11**.



В центре стола рядом с планшетом действий разместите 4 тайла титанов активной стороной вверх **12**, общий запас из оставшихся слитков орихалка и гоплитов **13**, а также 4 кубика сражений **14**.

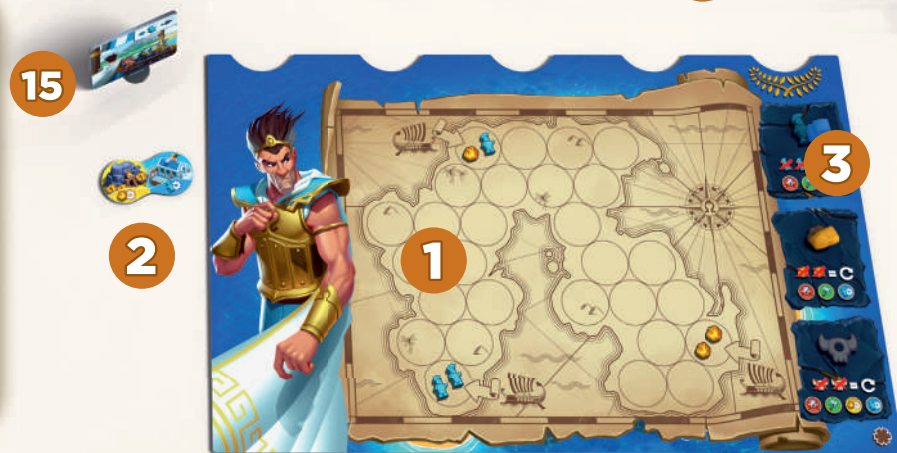
Первым игроком выберите того, кто последним был в походе. Он берёт жетон первого игрока **15**. Игрок справа от него получает 1 гоплиту из общего запаса **16**.



### УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ ОСТРОВА

Паншеты островов двусторонние, острова на сторонах планшета отличаются уровнем сложности  или , указанном в нижнем правом углу.

Мы рекомендуем сыграть несколько партий на простой стороне с , прежде чем выбрать сторону с . Уровни сложности островов позволят вам уравновесить игру с участием как новичков, так и опытных игроков – можно выбрать разные стороны планшета в одной партии.









## 2 Разместить тайл местности (обязательно)

Во время этой фазы игрок ДОЛЖЕН разместить тайл местности, который он только что получил вместе с картой действия. Размещение должно соответствовать следующим условиям.

- 1 Тайл не должен выходить за границы острова.
- 2 Тайл нельзя размещать поверх других тайлов, ранее выложенных на острове, также нельзя менять местоположение ранее выложенных тайлов.
- 3 Тайл должен касаться как минимум одного ранее выложенного тайла местности или метрополии.

Если у игрока нет возможности разместить тайл в соответствии со всеми правилами, он возвращает его обратно в общий запас и переходит к следующей фазе своего хода.

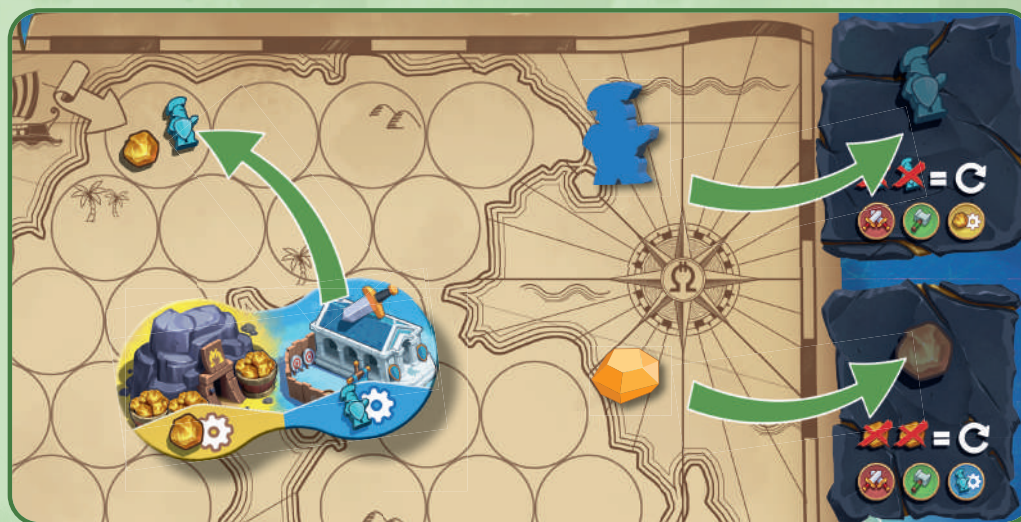


Владимиру необходимо разместить двойной тайл местности. У него есть несколько возможных вариантов (отмечены зелёной галочкой).

## ПЕРВЫЙ ХОД ИГРОКА - ТАЙЛ МЕТРОПОЛИИ

В начале игры все острова пусты. Перед тем как сделать свой первый ход, игрок должен выложить на свой планшет тайл метрополии. Он станет отправной точкой для исследования острова.

Метрополию можно разместить только в одном из 3 портов на острове. При размещении тайл метрополии должен закрывать зону порта, на которую указывает стрелка. При этом игрок сразу же получает из общего запаса ресурсы (гоплит и/или орехалк), изображённые в этой зоне.



Перед своим первым ходом Александр разместил свой жетон метрополии в северном порту. Он тут же получает 1 гоплита и 1 слиток орехалка и кладёт их в личный запас на своём планшете.





## МИФИЧЕСКИЕ СУЩЕСТВА

На **вулканах** всегда **обитают опасные мифические существа**. Выбрав тайл с вулканом, игрок размещает его на своём острове и ставит сверху жетон существа. В зонах, соседних с мифическим существом, **нельзя выполнять действие строительство во время фазы 3**. Игроку необходимо **победить всех мифических существ на своём острове**, так как это 1 из 2 необходимых условий для победы.

**Во время размещения тайлов местности игрок также может получить несколько бонусов.**

### ◆ Достичь нового порта ◆

У каждого острова есть 3 порта, обозначенных стрелкой и изображением корабля. Как только игрок выкладывает тайл на зону порта, он получает изображённые ресурсы из общего запаса (гоплитов и/или орихалк). Эти бонусы можно получить только в момент размещения тайла в зоне порта.



Порт

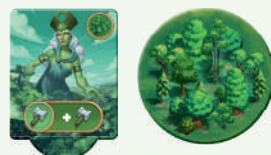


Выложив свой тайл местности, Владимир закрывает область нового порта и получает 2 гоплитов, изображённых на нём.

### ◆ Привлечь внимание титанов ◆

Как только игрок создаёт область как минимум из 3 круглых зон одного типа, он сразу привлекает внимание титана, покровительствующего данному типу местности.

**Рея** – покровительствует лесам



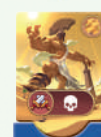
**Тефида** – покровительствует воде



**Кронос** – покровительствует пустыням



**Гиперион** – покровительствует горам



Выкладывая тайл местности, Игорь создаёт область из 4 пустынь. Он тут же получает тайл титана Кроноса и размещает его над своим планшетом.

Вне зависимости от того, где сейчас находится тайл титана (в центре стола или у другого игрока), заберите тайл себе и расположите его над своим планшетом активной стороной вверх. Этот тайл приносит одно победное очко, а также возможность использовать в дальнейшем благословение данного титана.

Благословение титана не вечно. Титан замечает тех, кто создаёт новые области, и даёт им свое благословение. Таким образом, создав область всего из трёх зон одного типа, вы можете перехватить тайл титана у другого игрока, даже если его область значительно больше.

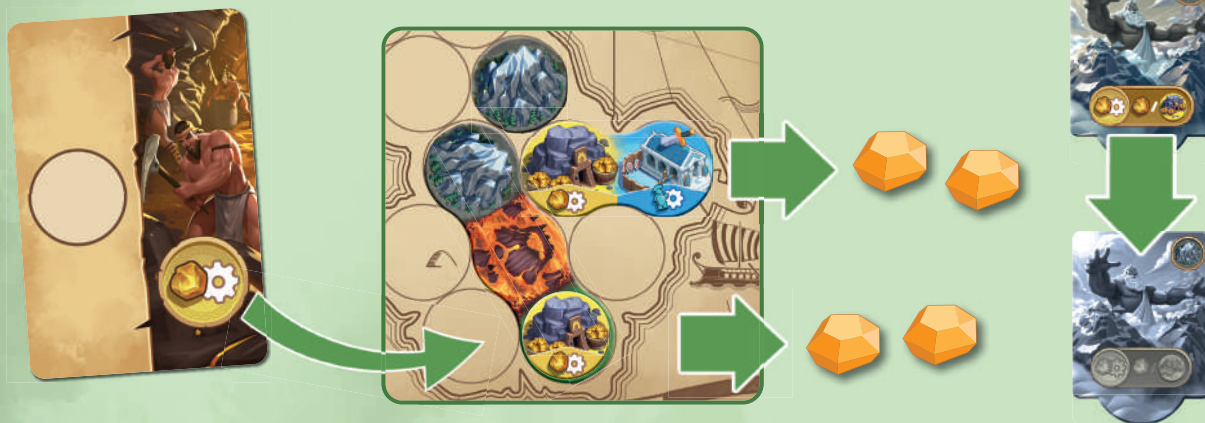


## БЛАГОСЛОВЕНИЕ ТИТАНА

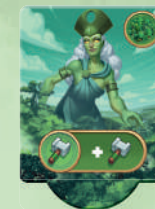
Как только игрок привлекает внимание титана, он получает его благословение, которое связано с одним из действий **фазы 3**. Во время совершения соответствующего действия вы можете один раз использовать благословение титана. После использования переверните тайл титана неактивной стороной вверх. Тайл титана остаётся над планшетом и приносит 1 победное очко.

Благословение титана не является отдельным действием, оно лишь усиливает обычное действие, совершаемое игроком.

Как только игрок создаёт новую область из 3 круглых зон с одинаковым типом местности или расширяет уже имеющуюся, он переворачивает тайл титана активной стороной вверх. Теперь можно снова задействовать его благословение.



У Игоря есть благословение Гипериона, в свой ход он выбирает действие – производство орихалка. Благословение позволяет удвоить количество добываемого орихалка. Таким образом, Александр получает 4 слитка орихалка вместо 2 и переворачивает тайл Гипериона неактивной стороной вверх.



**Рея:**  
совершите дополнительное действие строительства.



**Тефида:**  
удвойте количество завербованных гоплитов.



**Кронос:**  
автоматически победите одно мифическое существо.

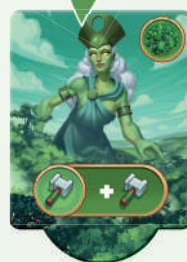


**Гиперион:**  
удвойте количество производимого орихалка.

### Важно

Игрок **не может иметь больше одного тайла титана**. Когда игрок получает нового титана, он должен положить его к себе вместо старого. Старый тайл титана возвращается в центр стола активной стороной вверх, а новый тайл игрок размещает над своим планшетом, также активной стороной вверх.

Владимир создаёт область из 3 лесов и привлекает внимание титана Реи. Он кладёт её тайл над своим планшетом. Поскольку у Владимира был тайл титана Гипериона, он возвращает его в центр стола активной стороной вверх.



Построенное на острове здание оратория позволяет привлечь на свой остров одновременно 2 титанов и получить 2 благословения.





Тайл титана приносит 1 победное очко, но всегда есть риск, что оппонент заберёт его у вас вместе с титаном. Привлечение внимания титанов – это отличный способ замедлить игрока, устремившегося к победе.



### 3 Выполнить действие карты (не обязательно)

Во время этой фазы игрок может выполнить действие, указанное на выбранной им карте действия, но также может и отказаться от его совершения. Как только действие выполнено, сбросьте карту лицом вверх рядом со стопкой карт действий.

Есть 4 возможных действия.

-  Производство орихалка
-  Вербовка гоплитов
-  Сражение с мифическими существами
-  Строительство

#### Производство орихалка

Игрок получает по 1 слитку орихалка из общего запаса за каждую шахту на своём острове, включая шахту на тайле метрополии.



Игорь решил произвести орихалк. У него есть 3 шахты (включая шахту на тайле метрополии), поэтому он получает 3 слитка орихалка из общего запаса.



**Благословение титана**  
Гиперион удваивает производство орихалка.



#### Вербовка гоплитов

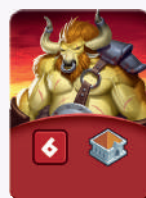
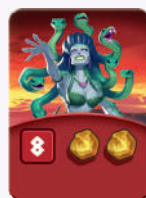
Игрок вербует по 1 гоплиту из каждого тренировочного лагеря на своём острове, включая тренировочный лагерь на тайле метрополии. Он берёт гоплитов из общего запаса и добавляет их в свой личный запас.



Александр вербует гоплитов. У него есть 2 тренировочных лагеря (включая лагерь на тайле метрополии), поэтому он получает 2 гоплитов.



**Благословение титана**  
Тефида удваивает количество гоплитов во время вербовки.




#### Сражение с мифическими существами

Игрок может сразиться с любым количеством существ на своём острове в любом порядке в рамках одного действия. В каждом сражении игрок выполняет следующие действия.





1 Выбирает мифическое существо, с которым будет сражаться.

2 Решает, сколько гоплитов из его запаса будут участвовать в сражении (от 0 до 3 гоплитов), и ставит их рядом с выбранным существом.

3 Берёт кубики сражений: 1 кубик всегда и по 1 дополнительному кубику за каждого гоплита, участвующего в сражении. Максимально 4 кубика сражений.

4 Бросает кубики сражений и сравнивает их результат с силой существа. Если сумма чисел, выпавших на кубиках, больше или равна силе существа, игрок побеждает в битве. Также игрок побеждает, если хотя бы на одном из кубиков выпало . В ином случае бой считается проигранным.



Владимир сражается с мифическими существами на своём острове и начинает с циклопа. Так как сила существа 10, Владимир решает отправить в бой 2 гоплитов, что даёт возможность бросить 3 кубика сражений. У него выпадает ,  и . Суммы чисел было бы недостаточно для победы, но  позволяет ему победить циклопа!



## ИТОГ СРАЖЕНИЯ

### В случае победы...

Игрок получает добычу, указанную на жетоне существа (подробнее в памятке). Затем игрок перемещает жетон существа в личный запас, то есть берёт его в плен. Все гоплиты, участвовавшие в бою, возвращаются в общий запас. Теперь игрок может начать сражаться со следующим существом на своём острове.

Вулкан, на котором находилось побеждённое существо, становится пустым. На нём можно строить здания и храмы, при строительстве вулкан будет считаться любым типом местности по выбору игрока.



Так как Владимир только что победил Циклопа, он тут же получает ресурсы, указанные на жетоне существа: 3 слитка орихалка. Жетон Циклопа помещается в личный запас игрока. Теперь Владимир может сразиться с Цербером...

### В случае поражения...

Сражение немедленно заканчивается. Игрок больше не может совершать действия **фаза 3**. Все гоплиты остаются стоять рядом с мифическим существом. Они продолжают сражение, когда игрок вновь выберет своим действием сражение с мифическими существами.



Сила Цербера равна 4, Владимир решает отправить в бой только одного гоплита, поэтому он бросает 2 кубика сражения. У него выпадает **2** и **1**, бой проигран. Это значит, что Владимир не может продолжать сражение с мифическими существами.

**фаза 3** для него заканчивается и начинается **фаза 4**. Гоплит, участвовавший в бою, остаётся на вулкане с Цербером.



## Строительство

По своему выбору игрок может построить здание, храм или выковать медальон из орихалка.

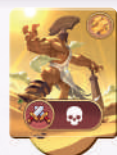
### ◆ ЗДАНИЕ ◆

Игрок берёт одно из зданий, доступных на планшете строительства, и выкладывает на свой остров. Жетон здания должен быть размещён на местности того же типа, который указан на планшете строительства. Пустые вулканы считаются любым типом местности по вашему выбору. Запрещается строить в зонах, соседних с мифическими существами.




Игорь строит здание. Он не может строить на местности рядом с Горгоной. Также он не может строить в пустыне, поскольку не осталось зданий доступных для постройки в этой местности. Поэтому он может построить арку в горах или одно из 3 доступных сооружений на пустом вулкане.

Если игрок строит шахту или тренировочный лагерь, он тут же берёт лежащий на них ресурс (гоплита или орихалка) в свой личный запас.



### Благословение титана

Кронос дарует вам один  на кубике ещё доброска, таким образом вы автоматически побеждаете.



Круглая зона, на которой расположено здание, больше **не считается участком местности**. Игрок не может строить на ней другие здания и учитывать её для привлечения внимания титанов. Эффекты зданий описаны в памятке к игре.

### ◆ ХРАМ ◆

Игрок берёт тайл храма из общего запаса и кладёт его на свой остров. Храм должен быть размещён на 4 круглых зонах разного типа, расположенных рядом в форме ромба. Зона с пустым вулканом считается любой местностью по вашему выбору, поэтому храм может быть размещён поверх одного или нескольких пустых вулканов. Запрещается строить храм в зоне, соседней с мифическим существом.

После строительства храма, игрок берёт победный жетон из общего запаса и кладёт его в свободную ячейку картинкой с храмом вверх над своим планшетом. Этот жетон приносит 1 победное очко.



Зоны, **закрытые храмом, больше не считаются участками местности**. Игрок не может строить там другие здания и учитывать их для привлечения внимания титанов.



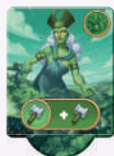
*Александр строит храм. Область рядом с метрополией недоступна из-за Гидры, живущей на вулкане. Поэтому он строит свой храм, перекрывая 2 вулкана, пустыню и горы.*



### ◆ МЕДАЛЬОН ИЗ ОРИХАЛКА ◆

Игрок может потратить 5 слитков орихалка из своего запаса, чтобы выковать медальон.

Игрок берёт победный жетон из запаса и кладёт его картинкой с медальоном вверх над своим планшетом. Этот жетон приносит 1 победное очко.



#### Благословение титана

Рея позволяет повторно совершить действие строительства: возвести здание, храм или выковать медальон из орихалка.

## 4 Совершить дополнительное действие (не обязательно)

Прежде чем закончить свой ход, игрок может выполнить одно и только одно дополнительное действие. Список действий аналогичен **фазе 3**.

Отдав 2 голплитов, игрок выбирает:



Сражение с мифическими существами

Строительство

Производство орихалка

Отдав 2 слитка орихалка, игрок выбирает:



Сражение с мифическими существами

Строительство

Вербовка голплитов

Отдав 2 жетона побеждённых мифических существ, игрок выбирает:



Сражение с мифическими существами

Строительство

Производство орихалка

Вербовка голплитов

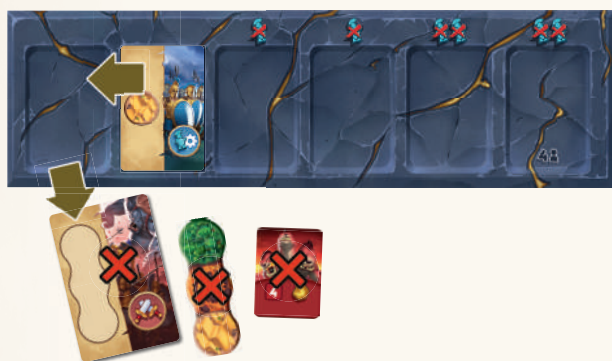
Использованные жетоны существ возвращаются обратно в мешок для существ.

Игрок может выбрать то же действие, которое он выполнял в **фазе 3**. Игрок может совершить дополнительное действие, даже если не совершал действие в **фазе 3**.



## 5 Сбросить карту действия (только при игре вдвоём)

Активный игрок должен выбрать одну карту на планшете действий и поместить её в стопку сброса. Тайл местности с этой карты помещается под низ соответствующей стопки тайлов местности. Все жетоны мифических существ помещаются обратно в мешок.



## КОНЕЦ РАУНДА

После того как все игроки выполнили свои действия, раунд заканчивается. Подготовьте игру к следующему раунду.

### Пополните планшет действий

Выложите новые карты действий на пустые ячейки планшета слева направо до нужного количества: для 2-3 игроков – 5 карт, для 4 игроков – 6 карт. Если стопка карт закончилась, перемешайте сброс и сформируйте новую стопку.



### Добавьте тайлы местности

На открытые карты действий положите соответствующие тайлы местности. На тайлах вулканов разместите жетоны мифических существ из мешка.



### Пополните планшет строительства

Вытащите из мешка новые жетоны зданий и положите в пустые ячейки на планшете строительства. Если появилась новая шахта или тренировочный лагерь, поместите на них соответственно слиток орихалка или гопплита.

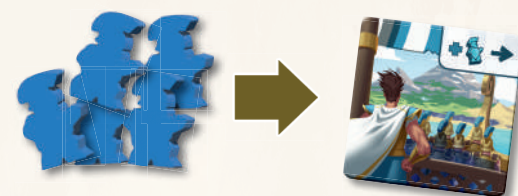


### Передайте жетон первого игрока

Игрок с наибольшим количеством гоплитов получает жетон первого игрока. Он становится первым игроком в следующем раунде.

Важно: игрок не может два раунда подряд быть первым игроком (не участвует в сравнении количества гоплитов в конце раунда).

В случае ничьей игрок, у которого сейчас находится жетон первого игрока, решает, кто его получит.



Игрок, сидящий справа от первого игрока, получает одного гопплита в свой личный запас.

Теперь можно начинать новый раунд.

При игре вдвоём игрок с жетоном первого игрока передаёт его второму участнику и берёт в свой запас одного гопплита.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра немедленно заканчивается, как только один из игроков одновременно выполнит оба необходимых условия.

- ◆ Игрок получил как минимум 5 победных очков.
- ◆ На острове игрока нет ни одного жетона мифических существ.



Текущий раунд не доигрывается, игрок немедленно признаётся победителем. Теперь о нём будут слагать легенды, а его остров станет новым домом для цивилизации Атлантиды.