

ORBIS

SPIELREGEL





SPIELMATERIAL

- 1 10 Gottheitsplättchen
- 2 65 Landschaftsplättchen (20x Stufe 1; 20x Stufe 2; 25x Stufe 3)
- 3 100 Anhänger (je 20 Holzwürfel in jeder der 5 Farben)
- 4 18 Plättchen „Nicht erfüllt“
- 5 5 Vergünstigungsplättchen (eines für jede der 5 Farben)
- 6 5 Tempelplättchen
- 7 Dieses Regelheft



MERKMALE DER LANDSCHAFTEN



Mögliche Schaffenspunkte (SP)

Kosten
(hier: 1 grün, 1 blau und 1 weiß)

Farbe
(hier: grün)

Effekt
(siehe Seiten 6–7)

Mystikwert
(nur auf weißen Landschaften)

Stufe
(hier: 2)



ZIEL DES SPIELS

Es gewinnt, wer nach 15 Runden die meisten Schaffenspunkte (SP) errungen hat.





SPIELAUFBAU (FÜR 4 SPIELER)



Den Spielaufbau für Partien zu zweit und zu dritt findet ihr auf Seite 6.

- 1 Sortiert die Landschaftsplättchen nach den drei Stufen und bildet für jede Stufe einen Stapel. Mischt die drei Stapel separat voneinander und legt sie verdeckt auf den Tisch.
- 2 Zieht 9 Landschaftsplättchen der Stufe 1 und legt sie offen in einem Raster aus 3x3 Plättchen aus. Das ist die zentrale Auslage.
- 3 Mischt die 10 Gottheitsplättchen verdeckt. Zieht davon 5 und legt sie offen auf den Tisch. Legt die übrigen 5 zurück in die Schachtel.

- 4 Legt die 4 Tempelplättchen mit 2, 4, 7 und 11 Schaffenspunkten auf den Tisch und das Tempelplättchen mit 9 Schaffenspunkten zurück in die Schachtel.
- 5 Legt die Anhänger sowie die Vergünstigungsplättchen und „Nicht erfüllt“-Plättchen als allgemeinen Vorrat bereit.

Der jüngste Spieler beginnt die Partie.

Die Anhänger sind nicht durch das Spielmaterial begrenzt. Sollten die Anhänger einer Farbe zwischenzeitlich ausgehen, nutzt geeignetes Ersatzmaterial.

SPIELABLAUF

In deinem Spielzug nimmst du entweder eine der neun Landschaften aus der zentralen Auslage oder eine der verfügbaren Gottheiten. Die zweite Möglichkeit kannst und wirst du genau einmal pro Partie durchführen. Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Die Partie endet, sobald alle Spieler ihre Welt vollendet haben: Nach 15 Runden hat jeder 14 Landschaften und 1 Gottheit genommen und vor sich ausgelegt.



DIE WELT

Jeder von euch wird seine eigene Welt erschaffen. Jede Welt folgt dem gleichen Aufbau und besteht aus einer Pyramide mit 14 Landschaften. Die erste Ebene (ganz unten) besteht dabei aus fünf Landschaften, die zweite, dritte und vierte Ebene dann aus vier, drei bzw. zwei Landschaften.



➤ Ab der zweiten Ebene musst du jede Landschaft immer genau über zwei Landschaften der darunterliegenden Ebene legen.



So ist's richtig.



So geht's nicht.

➤ Außerdem muss ab der zweiten Ebene mindestens eine der beiden darunterliegenden Landschaften dieselbe Farbe haben wie die neu gelegte Landschaft.



So geht's nicht.

LEGEREGELN

➊ Auf der ersten Ebene (den fünf Landschaften der Grundreihe) kannst du beliebige Landschaften auslegen. Du musst aber jede Landschaft an eine bereits ausliegende Landschaft anlegen (abgesehen von der ersten Landschaft natürlich). Es dürfen beim Auslegen also keine Lücken entstehen.



So ist's richtig.



So geht's nicht.

Solange du dich an diese drei Regeln hältst, darfst du bereits Landschaften in höhere Ebenen legen, bevor du die darunterliegenden Ebenen vollendet hast.



Das sieht gut aus, einfach göttlich!

EINE GOTTHEIT NEHMEN

Diese Aktion musst du genau 1x pro Partie durchführen.
Du darfst sie nicht mehrfach durchführen.

Nimm dir von den noch verfügbaren Gottheiten eine deiner Wahl und lege sie offen vor dir ab. Sie kann dir nicht mehr genommen werden. Zu Beginn der Partie stehen fünf Gottheiten zur Wahl.

Jede Gottheit kann dir bei Spielende SP bringen. Manche haben auch zusätzliche Effekte, die sofort gelten. (Siehe Beschreibung der Gottheiten auf Seite 7.)

EINE LANDSCHAFT NEHMEN

Wähle eine der neun ausliegenden Landschaften aus der zentralen Auslage und führe die folgenden sieben Phasen durch:

1 Anhänger erschaffen

Stelle auf jede Landschaft in der zentralen Auslage, die horizontal oder vertikal (nicht diagonal!) an die von dir gewählte Landschaft angrenzt, einen Anhänger in der Farbe der gewählten Landschaft. Nimm diese Anhänger aus dem allgemeinen Vorrat.



Du hast die blaue Landschaft A gewählt. Daher erschaffst du einen blauen Anhänger auf jeder benachbarten Landschaft.

2 Anhänger einsammeln

Nimm alle Anhänger von der gewählten Landschaft und lege sie in deinen persönlichen Vorrat (falls welche vorhanden sind).

3 Kosten der Landschaft bezahlen

Du musst die Kosten der gewählten Landschaft mit Anhängern aus deinem Vorrat bezahlen. Ein buntes Symbol kannst du mit einem beliebigen Anhänger bezahlen. Wenn du die Kosten der gewählten Landschaft nicht bezahlen kannst oder willst, musst du sie in eine Wildnis umwandeln, indem du sie auf die Rückseite drehst (siehe Kasten unten).



Kosten dieser Landschaft: 1 blauer, 1 grüner und 1 beliebiger Anhänger.

4 Die Landschaft nehmen und in deine Welt legen

Du nimmst die gewählte Landschaft und legst sie gemäß den Legeregeln in deine Welt. Wenn du sie nicht legen kannst oder willst, musst du sie in eine Wildnis umwandeln, indem du sie auf die Rückseite drehst.

5 Den Effekt der Landschaft ausführen

Einige Landschaften haben einen sofortigen Effekt. Diesen führst du sofort aus, nachdem du die Landschaft in die Welt gelegt hast. Du findest eine komplette Übersicht aller Landschaften und ihrer Effekte auf den Seiten 6 und 7.

WILDNIS

Eine auf die Rückseite gedrehte Landschaft wird „Wildnis“ genannt. Eine Wildnis bringt bei Spielende -1 SP.

Eine Wildnis gilt für jegliche Belange als Landschaft jeder Farbe. Sie kann daher über jede Landschaft gelegt werden und ebenso kann jede Landschaft über eine Wildnis gelegt werden.



6 Deinen persönlichen Vorrat prüfen

Solltest du jetzt mehr als 10 Anhänger besitzen, musst du überzählige Anhänger deiner Wahl in den allgemeinen Vorrat zurücklegen, bis du nur noch 10 Anhänger hast.

7 Die zentrale Auslage auffüllen

Zieh die oberste Landschaft vom Stapel der Stufe-1 und lege sie auf den freien Platz in der zentralen Auslage. Sind keine Landschaften der Stufe 1 mehr verfügbar, zieh vom Stapel der Stufe 2. Ist auch dieser leer, zieh vom Stapel der Stufe 3.

DEIN PERSÖNLICHER VORRAT

Jeder von euch hat einen persönlichen Vorrat an Anhängern. Bevor du deinen Zug beendest, darfst du maximal 10 Anhänger in deinem Vorrat haben. Du darfst jederzeit in deinem Zug 3 gleichfarbige Anhänger aus deinem persönlichen Vorrat gegen 1 beliebigen Anhänger aus dem allgemeinen Vorrat tauschen.

PARTIEN ZU DRITT

Das Spiel zu dritt unterscheidet sich nur im Spielaufbau:

- Entfernt die 14 Landschaften mit weißen Sternen ☆ an der unteren Ecke (5x Stufe 1, 5x Stufe 2, 4x Stufe 3).
- Zieht 4 zufällige Gottheiten (statt 5). Legt sie offen auf den Tisch und die übrigen zurück in die Schachtel.
- Legt die 3 Tempel mit 2, 4 und 9 SP auf den Tisch und die übrigen zurück in die Schachtel.

PARTIEN ZU ZWEIT

Das Spiel zu zweit unterscheidet sich nur im Spielaufbau:

- Entfernt die 14 Landschaften mit weißen Sternen ☆ an der unteren Ecke (5x Stufe 1, 5x Stufe 2, 4x Stufe 3) und die 14 Landschaften mit lila Sternen ★ (4x Stufe 1, 4x Stufe 2, 4x Stufe 6).
- Zieht 3 zufällige Gottheiten (statt 5). Legt sie offen auf den Tisch und die übrigen zurück in die Schachtel.
- Legt die 2 Tempel mit 2 und 7 SP auf den Tisch und die übrigen zurück in die Schachtel.

SPIELEND

Die Partie ist nach 15 Runden beendet. Zuerst legen alle ihre Gottheit auf die Spitze ihrer Pyramide – aus rein ästhetischen Gründen. Dann addieren alle die Schaffenspunkte (SP) ihrer Landschaften, ihres Tempels (siehe Seite 7) und

ihrer Gottheit. **Es gewinnt der Spieler mit den meisten SP.** Bei Gleichstand ist der Beteiligte besser platziert, der noch mehr Anhänger in seinem Vorrat hat. Herrscht auch hier Gleichstand, teilen sich diese Beteiligten die Platzierung.

EFFEKTE DER LANDSCHAFTEN



Bauernhof: Nimm dir das Vergünstigungsplättchen der angegebenen Farbe. Ab sofort bezahlst du keine Kosten dieser Farbe mehr. Für bunte Kosten musst du aber weiterhin einen beliebigen Anhänger bezahlen.



Dorf: Damit du diese Landschaft bei Spielende werten kannst, musst du die angegebene Anzahl an Anhängern (beliebiger Farben) aus deinem Vorrat zurück in den allgemeinen Vorrat legen. Kannst oder willst du das nicht, decke beim Auslegen dieser Landschaft den SP-Wert mit einem „Nicht erfüllt“-Plättchen ab.



Wald: Damit du diese Landschaft bei Spielende werten kannst, muss sie dann von mindestens so vielen Landschaften in beliebigen der abgebildeten Farben umgeben sein wie angegeben.



Wird gewertet.



Dieser nicht.



Vulkan: Damit du diese Landschaft bei Spielende werten kannst, musst du so viele Anhänger der angegebenen Farben von den acht verbliebenen Landschaften in der zentralen Auslage entfernen wie angegeben. Kannst oder willst du nicht die gesamte Anzahl entfernen, decke beim Auslegen dieser Landschaft den SP-Wert mit einem „Nicht erfüllt“-Plättchen ab und entferne gar keine Anhänger.



Bewässerungsanlage: Damit du diese Landschaft bei Spielende werten kannst, muss eine der beiden darunterliegenden Landschaften der angegebenen Farbe entsprechen. Ist dem nicht so, decke beim Auslegen dieser Landschaft den SP-Wert mit einem „Nicht erfüllt“-Plättchen ab.



Kultstätte: Bei Spielende erhält jeder von euch, der mindestens eine Kultstätte in seiner Welt hat, einen Tempel, der die angegebene Menge SP wert ist. Wer die meisten Kultstätten hat, wählt als Erster einen der verfügbaren Tempel, dann der mit den zweitmeisten usw. Bei Gleichstand wählt derjenige zuerst, der die weiße Landschaft mit dem höchsten Mystikwert hat.

Wenn du keine Kultstätten in deiner Welt hast, erhältst du keinen Tempel.



Bekehrung: Nimm dir 1 Anhänger der angegebenen Farbe.



Bekehrung: Nimm dir 2 Anhänger der angegebenen Farbe.



Bekehrung: Nimm dir 1 Anhänger einer beliebigen Farbe.



Heiliger Felsen: Diese Landschaft ist bei Spielende 1 SP wert.

BESCHREIBUNG DER GOTTHEITEN



Göttin der Liebe

Wenn du diese Gottheit nimmst, erhältst du sofort 5 Anhänger deiner Wahl aus dem allgemeinen Vorrat. Bei Spielende ist diese Gottheit 1 SP wert.



Göttin in Ausbildung

Bei Spielende ist diese Gottheit 2 SP wert.



Gott der Meere

Bei Spielende ist diese Gottheit 3 SP wert, wenn du zu den Spielern mit den meisten gewerteten Bewässerungsanlagen gehörst.



Göttin des Müßiggangs

Du verlierst durch Wildnisse keine SP. Bei Spielende ist diese Gottheit 1 SP wert.



Göttin des Feuers

Bei Spielende ist diese Gottheit 3 SP wert, wenn du zu den Spielern mit den meisten gewerteten Vulkanen gehörst.



Gott der Technologie

Bei Spielende ist diese Gottheit 3 SP wert, wenn du zu den Spielern mit den wenigsten Wildnissen gehörst.



Göttin der Natur

Bei Spielende ist diese Gottheit 3 SP wert, wenn du zu den Spielern mit den meisten gewerteten Wäldern gehörst.



Gott des Gleichgewichts

Bei Spielende ist diese Gottheit 3 SP wert, wenn du mindestens ein Dorf, eine Kultstätte und einen Vulkan hast. Landschaften mit „Nicht erfüllt“-Plättchen zählen nicht.



Gott der Ernte

Bei Spielende ist diese Gottheit 3 SP wert, wenn du zu den Spielern mit den meisten gewerteten Dörfern gehörst.



Gott des Todes

Damit diese Gottheit bei Spielende 3 SP wert ist, musst du sofort, wenn du diese Gottheit nimmst, 6 beliebige deiner Anhänger in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. Kannst oder willst du das nicht, decke den SP-Wert mit einem „Nicht erfüllt“-Plättchen ab.

OFT VERGESSENE ODER ÜBERSEHENE REGELN

- ❗ Du kannst ein Vergünstigungsplättchen nicht nutzen, um bunte Kosten zu bezahlen.
- ❗ Du kannst jederzeit 3 Anhänger einer Farbe in 1 Anhänger einer anderen Farbe umtauschen.
- ❗ Dieselbe Wildnis kann gleichzeitig gelten, um eine Bewässerungsanlage zu legen **UND** zu verhindern, ein „Nicht erfüllt“-Plättchen legen zu müssen.
- ❗ Wenn du eine Landschaft nimmst, erschaffst du auch dann Anhänger, wenn du die Landschaft als Wildnis in deine Welt legst.
- ❗ Du kannst beim Bezahlen der Kosten einer Landschaft bereits die Anhänger nutzen, die du von dieser Landschaft genommen hast.
- ❗ Wenn du deinen Zug beendest, darfst du maximal 10 Anhänger in deinem Vorrat haben.

WORTE DES AUTORS



Hallo,

ich heiße Tim Armstrong. Ich entwickle gerne Spiele, die Raster enthalten. Orbis ist ein solches Spiel und ich freue mich, dass es den Weg zu euch gefunden hat.

Spielideen kommen einem Autor oft auf unerwartete Weise. Der Grundmechanismus von Orbis ist entstanden, als ich dabei war, ein anderes Spiel nach den Wünschen eines interessierten Verlags thematisch umzugestalten. Der überarbeitete Entwurf wurde dann zwar abgelehnt, machte dadurch die Entwicklung von Orbis aber erst möglich.

Ich möchte allen danken, die mir beim Testen der frühen Versionen des Spiels geholfen haben, dabei ganz besonders Jeff Foxwell und Shannon Zambetti für ihre unablässige Unterstützung über viele Jahre hinweg. Außerdem bin ich Philippe, CROC und Marc sehr dankbar, dass sie Vertrauen in dieses Spiel gesetzt und viele Stunden investiert haben, um sein gesamtes Potenzial auszuschöpfen.

Danke, dass ihr Orbis spielt. Ich hoffe, es gefällt euch!

WORTE DES ILLUSTRATORS



Ich wurde irgendwann im Jahr 1978 in Piedmont, Norditalien, geboren. Angeblich kam ich bereits mit einem Stift in der Hand zur Welt.

Die Kunst zu malen und zu zeichnen hat mich von klein auf fasziniert. Ohne den Stift, mit dem ich geboren wurde, ging's einfach nicht. Später hatte ich dann das Glück, meine Leidenschaft zu meinem Beruf machen zu können. Ein Traum wurde wahr.

Nach meinem Abschluss an einer daraufausgerichteten Schule hatte ich erneut Glück und konnte direkt in diesem Bereich arbeiten.

Von Beginn an gehörte mein Stift dem Fantastischen.

Projekt um Projekt gaben mir meine Auftraggeber immer wieder die Gelegenheit, meine Fähigkeiten zu verbessern. So habe ich mittlerweile meinen eigenen Stil gefunden, der dem einen gefällt und dem anderen nicht. Und so soll es auch sein.

Davide Tosello

Orbis wird veröffentlicht von JD Editions – SPACE Cowboys – 47 rue de l'Est – 92100 Boulogne-Billancourt – Frankreich
© 2018 SPACE Cowboys. Alle Rechte vorbehalten.

Erfahre alle Neuigkeiten über Orbis und die SPACE Cowboys auf www.spacecowboys.fr und auf  und .

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe: Asmodee Germany

Übersetzung: Sebastian Rapp

Redaktion und Lektorat: Sebastian Rapp, Sebastian Wenzlaff