

ORBIS

INSTRUKCJA





ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 1 10 kaflı bogów,
- 2 65 kaflı regionów (20 kaflı z poziomu 1., 20 z poziomu 2., 25 z poziomu 3.),
- 3 100 znacznikůw wyznawcůw (po 20 w kaźdym z 5 kolorůw),
- 4 18 żetonůw dezaktywacji,
- 5 5 żetonůw zni¿ek (po 1 w kaźdym z 5 kolorůw),
- 6 5 żetonůw świątyń,
- 7 instrukcja.



OPIS KAFLI



punkty kreacji
(PK)

koszt
(tu: 1 zielony, 1 niebieski i 1 biały)

kolor
(tu: zielony)

efekt
(zob. str. 6-7)

wartość mistyczna
(wyłącznie na białych kaflach)

poziom
(tu: 2)



CEL GRY



Zwycięzcą zostanie ten gracz, który po 15 rundach zgromadzi najwięcej punktów kreacji (PK).





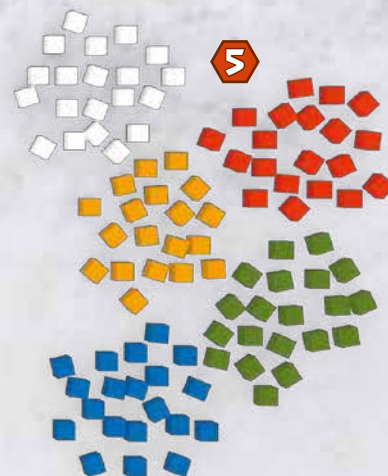
PRZYGOTOWANIE DO GRY (DLA 4 GRACZY)



1



2



5

Przygotowanie do rozgrywki dla 2 i 3 graczy opisano na str. 6.

- 1 Podzielcie kafle regionów według ich poziomów na 3 stosy. Następnie potasujcie każdy stos z osobna i połóżcie rewersem do góry w obszarze gry.
- 2 Dobierzcie 9 kafli poziomu 1. i rozłóżcie je awersami do góry w taki sposób, by tworzyły kwadrat o bokach 3 na 3 kafle.
- 3 Potasujcie 10 zakrytych kafli bogów. Dobierzcie pięć z nich, rozłóżcie w obszarze gry i odkryjcie. Pozostałe 5 kafli bogów schowajcie z powrotem do pudełka.

4 W miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy rozłóżcie 4 żetony świątyń o wartościach „2”, „4”, „7” i „11”. Żeton świątyni o wartości „9” schowajcie do pudełka.

5 Umieście w obszarze gry wszystkich wyznawców, żetony dezaktywacji i żetony zniżek – tworzą eter.

Rozgrywkę rozpoczyna najmłodszy z graczy.

Jeśli pula znaczników wyznawców się wyczerpie – co zdarza się niezwykle rzadko – użyjcie dowolnego zamiennika (np. monet), aby uzupełnić eter.

PRZEBIEG RUNDY

W swojej turze gracz musi wziąć 1 z 9 kafli regionów leżących pośrodku obszaru gry albo jeden z dostępnych kafli bogów (kafel boga bierze się tylko raz na rozgrywkę). Po nim turę rozgrywa kolejny gracz po lewej. I tak dalej. Rozgrywka trwa do momentu, gdy wszyscy gracze ukończą budowę swoich wszechświatów (łącznie 15 rund, podczas których każdy gracz zdobędzie 14 kafli regionów i 1 kafel boga).



WSZECHŚWIAT

Podczas rozgrywki gracze tworzą własne wszechświaty. Każdy taki wszechświat przyjmuje postać piramidy zbudowanej z 15 kafli: pierwszy rząd składa się z 5 kafli, drugi z 4, trzeci z 3, czwarty z 2, a najwyższy, piąty rząd, zawiera tylko kafel boga.



➤ Kafle w drugim i każdym kolejnym rzędzie zawsze dokłada się tak, żeby przylegały do 2 kafli z poprzedniego rzędu.



Poprawny układ.



Niepoprawny układ – kafel wyższego rzędu należy dołożyć nad 2 kablami niższego rzędu.

➤ Przynajmniej 1 z 2 kafli z poprzedniego rzędu musi być tego samego koloru co właśnie dokładany kafel.



Niepoprawny układ – jeden z kafli poprzedniego rzędu musi być tego samego koloru co dokładany kafel.

ZASADY DOKŁADANIA KAFLI

➊ Pierwszy rząd piramidy (5 kafli tworzących podstawę) może się składać z kafli w dowolnych kolorach. Każdy kafel w pierwszym rzędzie musi jednak przylegać bokiem do co najmniej 1 innego kafela.



Poprawny układ.



Niepoprawny układ.

Przestrzegając powyższych zasad, gracz może rozpocząć drugi, a nawet trzeci rząd piramidy, zanim ukończy pierwszy rząd złożony z 5 kafli.



Ten wszechświat ma poprawny układ.

WZIĘCIE KAFLA BOGA

Tę akcję każdy gracz musi wykonać raz na rozgrywkę. Aby to zrobić, weź jeden z dostępnych kafli bogów (na początku rozgrywki czteroosobowej jest ich 5) i połóż go awerssem do góry obok swojego wszechświata. Każdy kafel boga jest na koniec gry wart określoną liczbę dodatkowych punktów kreacji, a niektóre kafle mają dodatkowe efekty (zob. „Opis kafla bogów” na str. 7).

WZIĘCIE KAFLA REGIONU

Aby wykonać tę akcję, weź 1 z 9 odsłoniętych kafli regionów leżących w obszarze gry i wykonaj 7 następujących czynności:

1 Dołożenie wyznawców

Połącz po 1 wyznawcy w kolorze wybranego kafla na każdym sąsiednim kafelu regionu (kafle sąsiadują ze sobą poziomo i pionowo, nigdy na skos; wyznawców weź z eteru).



Gracz wybrał kafel A, dlatego dokłada po 1 niebieskim wyznawcy na każdym sąsiednim kafelu.

2 Zebranie wyznawców

Weź wszystkich wyznawców z wybranego przez siebie kafla i umieść ich przed sobą (w swoim królestwie).

3 Opłacenie kosztu kafla

Opłać koszt wybranego kafla (używając wyznawców ze swojego królestwa). Wielokolorowy symbol oznacza wyznawcę dowolnego koloru.

Jeśli nie możesz albo nie chcesz opłacić kosztu kafla, musisz zamienić go w pustkowie, odwracając ten kafel rewersem do góry (zob. „Pustkowie” poniżej).



Koszt tego kafla to: 1 niebieski wyznawca, 1 zielony wyznawca i 1 wyznawca dowolnego koloru.

4 Dołożenie kafla do wszechświata gracza

Weź wybrany kafel i dołącz go do swojego wszechświata (przestrzegając zasad dokładania kafla z punktów 1, 2 i 3). Jeśli nie możesz albo nie chcesz dołożyć kafla, musisz przemienić go w pustkowie, odwracając go rewersem do góry.

5 Rozpatrzenie efektu kafla

Niektóre kafle mają określone efekty, które rozpatruje się właśnie teraz (zob. „Efekty kafla regionów” na str. 6–7).

PUSTKOWIE

Kafel regionu odwrócony rewersem do góry nazywa się pustkowie. Każdy kafel pustkowie jest wart -1 PK na koniec rozgrywki. Gdy dokładasz taki kafel do swojego wszechświata, zignoruj punkt 3 zasad dokładania kafla. Taki kafel traktowany jest jak kafel dowolnego koloru (zarówno w momencie jego dołożenia, jak i podczas rozpatrywania zasad dotyczących innych kafla).



6 Reorganizacja królestwa

Jeśli w tym momencie swojej tury w Twoim królestwie znajduje się więcej niż 10 wyznawców, musisz odrzucić do eteru dowolnych nadmiarowych wyznawców, by zostało ich dokładnie 10.

7 Uzupelnienie centralnej puli kafli

Dobierz kafel regionu 1. poziomu i połóż go na pustym miejscu, z którego zabrałeś kafel. Jeśli stos kafli 1. poziomu wyczerpał się, dobierz kafel 2. poziomu; jeśli wyczerpał się stos kafli 2. poziomu, dobierz kafel 3. poziomu.

KRÓLESTWO

Każdy gracz ma królestwo, w którym gromadzi wyznawców. Na koniec swojej tury nie możesz mieć w nim więcej niż 10 wyznawców. Pamiętaj, że w dowolnym momencie tury możesz wymienić 3 wyznawców tego samego koloru ze swojego królestwa na 1 wyznawcę dowolnego innego koloru z eteru.

ROZGRYWKA TRZYOSOBOWA

Przygotowanie do gry przebiega standardowo, nie licząc następujących zmian:

- Usunięcie z puli 14 kafli z białymi gwiazdkami ☆ (5 kafli 1. poziomu, 5 kafli 2. poziomu i 4 kafle 3. poziomu).
- Potasujcie zakryte kafle bogów. Dobierzcie 4 (zamiast 5) i rozłóżcie je odkryte w obszarze gry. Pozostałe 6 kafli schowajcie do pudełka.
- Użyjcie 3 żetonów świątyni zamiast 4 (o wartościach „9”, „4” i „2”). Pozostałe żetony schowajcie do pudełka.

ROZGRYWKA DWUOSOBOWA

Przygotowanie do gry przebiega standardowo, nie licząc następujących zmian:

- Usunięcie z puli 14 kafli z białymi gwiazdkami ☆ (5 kafli 1. poziomu, 5 kafli 2. poziomu i 4 kafle 3. poziomu), a także 14 kafli z fioletowymi gwiazdkami ★ (4 kafle 1. poziomu, 4 kafle 2. poziomu i 6 kafli 3. poziomu).
- Potasujcie zakryte kafle bogów. Dobierzcie 3 (zamiast 5) i rozłóżcie je odkryte w obszarze gry. Pozostałe 7 kafli schowajcie do pudełka.
- Użyjcie 2 żetonów świątyni zamiast 4 (o wartościach „7” i „2”). Pozostałe żetony schowajcie do pudełka.

KONIEC GRY

Na koniec rozgrywki każdy gracz umieszcza kafel boga na szczycie swojej piramidy. Zwycięzcą zostaje ten gracz, który po 15 rundach gry zgromadził w swoim wszechświecie najwięcej punktów kreacji (łącznie z punktami zapewnianymi przez kafel boga i żeton świątyni). Remisy rozstrzyga

się poprzez policzenie wyznawców w królestwach graczy – wygrywa ten gracz, któremu zostało ich więcej. Jeśli i w ten sposób nie uda się wyłonić zwycięzcy, remisujący gracze współdzielą zwycięstwo.

EFEKTY KAFLI REGIONÓW



Farma. Od tej pory nie musisz opłacać kosztu wyznawców wskazanego koloru. Aby o tym pamiętać, weź żeton zniżki właściwego koloru. Uwaga! Zniżka nie działa na wielokolorowy symbol wyznawcy!



Koszt tego kafła to 1 zielony i 1 czerwony wyznawca. Z tym żetonem zniżki koszt kafła to tylko 1 czerwony wyznawca.



Las. Na koniec gry otrzymasz za ten kafel PK, o ile będzie do niego przylegać co najmniej tyle kafli we wskazanych kolorach, ile wynika z podanej na nim wartości.



aktywny las



nieaktywny las



Wioska. Odrzuć ze swojego królestwa wskazaną liczbę wyznawców (ich kolor nie ma znaczenia), aby uaktywnić ten kafel (na koniec gry zapewni PK). Jeśli nie możesz albo nie chcesz tego zrobić, zakryj jego wartość PK żetonem dezaktywacji.



Wulkan. Aby uaktywnić ten kafel, usuń wskazaną liczbę wyznawców odpowiedniego koloru (albo kolorów) z 8 pozostałych kafli regionów, które znajdują się pośrodku obszaru gry (dzięki temu na koniec gry otrzymasz za ten kafel PK). Jeśli nie możesz albo nie chcesz odrzucić wskazanej liczby wyznawców, zakryj wartość PK tego kafła żetonem dezaktywacji i nie usuwaj żadnych wyznawców.



Irygacja. Aby ten kafel był aktywny (i dał Ci na koniec gry PK), bezpośrednio pod nim musi się znajdować kafel wskazanego koloru. Jeśli w chwili dołożenia kafała warunek nie jest spełniony, zakryj wartość PK żetonem dezaktywacji.



Nawrócenie. Weź z eteru 1 wyznawcę wskazanego koloru.



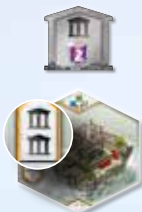
Nawrócenie. Weź z eteru 2 wyznawców wskazanego koloru.



Nawrócenie. Weź z eteru 1 wyznawcę dowolnego koloru.



Święty Kamień. Ten kafel jest wart na koniec gry 1 PK.



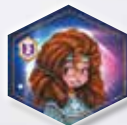
Świątynia. Na koniec rozgrywki gracze rozdzielają między sobą żetony świątyń (i otrzymują za nie wskazaną liczbę PK) – po 1 żetonie dla każdego gracza. Gracz, który ma w swoim wszechświecie najwięcej symboli świątyń, wybiera żeton jako pierwszy; następnie robi to gracz, który zajmuje drugie miejsce pod względem liczby posiadanych symboli świątyń – i tak dalej. Remisy rozstrzyga się na korzyść tego gracza, który ma w swoim wszechświecie kafel świątyni o wyższej wartości mistycznej. Gracz, który nie ma w swoim wszechświecie żadnego symbolu świątyni, nie otrzymuje żetonu świątyni.

OPIS KAFLI BOGÓW



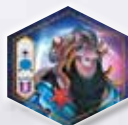
Bogini Miłości

Gdy bierzesz ten kafel, weź z eteru 5 wyznawców w dowolnych kolorach. Dodatkowo na koniec gry otrzymujesz 1 PK.



Początkująca Bogini

Na koniec gry otrzymujesz 2 PK.



Bóg Oceanów

Jeśli na koniec gry jesteś jednym z graczy posiadających najwięcej aktywnych kafli irygacji, otrzymujesz 3 PK.



Bogini Próżniactwa

Nie tracisz PK za posiadane kafle pustkowi. Na koniec gry otrzymujesz 1 PK.



Bogini Ognia

Jeśli na koniec gry jesteś jednym z graczy posiadających najwięcej aktywnych kafli wulkanów, otrzymujesz 3 PK.



Bóg Technologii

Jeśli na koniec gry jesteś jednym z graczy posiadających najmniej kafli pustkowi, otrzymujesz 3 PK.



Bogini Natury

Jeśli na koniec gry jesteś jednym z graczy posiadających najwięcej aktywnych kafli lasów, otrzymujesz 3 PK.



Bóg Równowagi

Jeśli na koniec gry masz co najmniej 1 aktywną wioskę, 1 świątynię i 1 aktywny wulkan, otrzymujesz 3 PK.



Bóg Żniw

Jeśli na koniec gry jesteś jednym z graczy posiadających najwięcej aktywnych kafli wiosek, otrzymujesz 3 PK.



Bóg Śmierci

Gdy bierzesz ten kafel, odrzuć ze swojego królestwa 6 wyznawców w dowolnych kolorach, aby na koniec gry otrzymać 3 PK. Jeśli nie możesz albo nie chcesz tego zrobić, zakryj wartość PK żetonem dezaktywacji.

NAJCZĘŚCIEJ ZAPOMINANE ZASADY

- ❗ Żetonu znizki nie wolno używać do opłacenia wielokolorowego symbolu wyznawcy.
- ❗ Kafel pustkowiecia może być wykorzystany zarówno w celu dołożenia dowolnego kafla, **jak i** do spełnienia jego warunku aktywacji.
- ❗ Możesz opłacić koszt kafla regionu za pomocą wyznawców, których właśnie zabrałeś z tego kafla.
- ❗ W dowolnym momencie swojej tury możesz wymienić 3 wyznawców tego samego koloru na 1 wyznawcę innego koloru.
- ❗ Biorąc kafel regionu, zawsze dokładasz wyznawców w odpowiednim kolorze – nawet jeśli zamierzasz zamienić ten kafel w pustkowie.
- ❗ Na koniec swojej tury nie możesz mieć więcej niż 10 wyznawców.

PROJEKT GRY



Cześć,

nazywam się Tim Armstrong i lubię projektować gry, które zawierają w sobie koncepcję siatki. „Orbis” to jedna z takich gier, a ja cieszę się, że mogę Wam ją zaprezentować.

Pomysły na gry pojawiają się w najbardziej nieoczekiwanych momentach – trzon mechaniki „Orbisa” odkryłem, gdy pracowałem nad zmianą tematyki innego tytułu, by spełnić wymagania wydawcy. Moja praca została ostatecznie odrzucona, ale z tej porażki narodziła się idea „Orbisa”.

Chciałbym podziękować wszystkim ludziom, którzy pomagali testować tę grę, gdy wciąż była w powijakach. Szczególnie gorące podziękowania kieruję do Jeffa Foxwella i Shannon Zambetti za lata nieustającego wsparcia. Philippe, CROC i Marc – Wam także należy się wdzięczność za wiarę w ten projekt i za poświęcenie wielu godzin na starania, żeby osiągnął swój pełny potencjał.

Dzięki, że wypróbowaliście „Orbis”. Mam nadzieję, że przypadł Wam do gustu!

OPRAWA GRAFICZNA



Urodziłem się z ołówkiem w dłoni w 1978 roku w Piemontcie na północy Włoch.

Odkąd sięgam pamięcią, pociągala mnie sztuka rysunku (której nie mógłbym się oddawać bez wspomnianego ołówka), aż w końcu udało mi się spełnić największe marzenie – zamienić pasję w pracę.

Tuż po ukończeniu kilkuletnich specjalistycznych studiów zacząłem pracować i od samego początku moją rękę prowadziła potęga fantazji.

Przy każdym projekcie moi klienci dawali mi niepowtarzalną okazję szlifowania umiejętności – to właśnie w ten sposób udało mi się wypracować własny styl, przez niektórych znienawidzony, a przez wielu uwielbiany.

Davide Tosello

PRODUCENT: JD Éditions - SPACE Cowboys - 47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt - FRANCJA

© 2018 SPACE Cowboys. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Więcej informacji o *Orbisie* i SPACE Cowboys znajdziesz na www.spacecowboys.fr,   .

Tłumaczenie: Łukasz Malecki
Redakcja: zespół Rebel