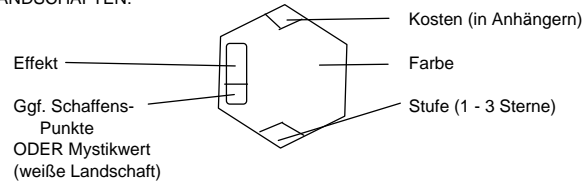


Orbis - KSR

LANDSCHAFTEN:



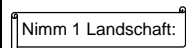
**ZIEL: Es gewinnt, wer nach 15 Runden die meisten Schaffenspunkte (SP) errungen hat.** Dann hat jeder Spieler 14 Landschaften und 1 Gottheit vor sich angeordnet. Diese hat man in Form einer Pyramide vor sich liegen, die unterste Ebene mit 5 Landschaften.



Es wird immer reihum im Uhrzeigersinn 1 Zug ausgeführt.

Ablauf eines Zuges:

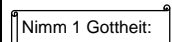
In Deinem Zug nimmst Du ENTWEDER 1 der max. 9 verfügbaren Landschaften aus der Auslage ODER 1 der verfügbaren Gottheiten (1-mal in der Partie).



Nimm 1 Landschaft aus der zentralen Auslage und beachte die Legeregeln:

- ➔ Auf der untersten (1.) Ebene kannst Du beliebige Landschaften auslegen. Jede weitere Landschaft muss an eine schon ausliegende angelegt werden.
- ➔ Ab Ebene 2 muss jede Landschaft über genau 2 Landschaften liegen UND eine davon muss in der selben Farbe sein wie die neu gelegte Landschaft. Eine Wildnis = gilt wie jede Farbe.
- ➔ Es dürfen bei Einhaltung o.a. Regeln auch schon höhere Ebenen belegt werden, bevor alle unteren Reihen vollendet sind (also von unten nach oben: 5 / 4 / 3 / 2 / 1 Plättchen).
- ◆ Führe die folgenden 7 Phasen durch:
  - 1) Stelle auf jede Landschaft in der zentralen Auslage, die an die gerade von Dir gewählte Landschaft angrenzt (diagonal zählt nicht), 1 Anhänger in Farbe der gerade gewählten Landschaft. Diese Anhänger kommen aus dem allgemeinen Vorrat.
  - 2) Nimm alle Anhänger von der gewählten Landschaft in Deinen persönlichen Vorrat.
  - 3) Zahle die Kosten der gewählten Landschaft mit Anhängern aus Deinem aktuellen Vorrat. Viele Landschaften sind aber gratis. Buntes Kosten-Symbol = 1 beliebiger Anhänger ist nötig. Willst / kannst Du nicht die Kosten zahlen? Dann drehe das Plättchen um = es wird zur WILDNIS. Eine WILDNIS gilt beim Anlegen / generell wie jede Farbe (also Jokerfarbe) in allen Richtungen.
  - 4) Nun nimmst Du die neue Landschaft (ggf. Wildnis) und baust sie in Deine Welt (Pyramide) ein. Kannst / willst Du sie nicht regulär einbauen, baust Du sie umgedreht als WILDNIS (minus 1 SP).
  - 5) Einige Landschaften haben einen Soforteffekt, der nach Einbau in Deine Welt sofort wirkt. Bei manchen Landschaften müssen Bedingungen erfüllt sein, damit sie später SP bringen.
  - 6) Hast Du nun > 10 Anhänger in Deinem Vorrat, reduziere auf 10.
  - 7) Zieh die oberste Landschaft vom Stapel der aktuellen Stufe und lege sie auf den freien Auslage-Platz. Du ziehst immer von der jeweils verfügbaren tiefsten Stufe (I / II / III).

JEDERZEIT darf man tauschen im eigenen Zug: 3 gleichfarbige Anhänger => 1 beliebiger Anhänger. Das kann beliebig oft geschehen.



nur genau 1-mal in der Partie je Spieler

- ◆ Lege eine der verfügbaren Gottheiten offen vor Dir ab. Anfangs gibt es 5 Gottheiten zur Wahl. Gottheiten können zum Spielende 1 - 3 SP bringen. Ggf. haben sie auch Effekte, die sofort gelten.

Spielende:

- ◆ In der 15. Runde legen alle Spieler ihre Gottheit auf die Spitze ihrer Pyramide.
- ◆ Dann erfolgt Addition aller SP von Landschaften / dem Tempel / der Gottheit. *Es sind die besonderen Bedingungen mancher Landschaften zu beachten, um SP zu generieren. Beachtet WALD und KULTSTÄTTEN, sowie "nicht erfüllt" - Plättchen.*
- ◆ Es gewinnt der Spieler mit den meisten SP. *Patt: Der Beteiligte mit mehr Anhängern im Vorrat siegt. Andernfalls gibt es mehrere Sieger.*



Nimm sofort 1 Anhänger der abgebild. Farbe.



Nimm sofort 2 Anhänger der abgebild. Farbe.



Nimm sofort 1 Anhänger in belieb. Farbe



Meiste Kultstätten: SP zum Spielende (zu viert: 11, 7, 4, 2) Patt: Beteiligter mit höherer Mystikstufe ist im Vorteil

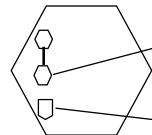


BAUERNHOF (orange): Nimm das Vergünstigungs-Plättchen der angegeb. Farbe und zahle keine Kosten mehr in dieser Farbe. Bunte Kostenforderungen erfordern aber weiterhin Anhänger.

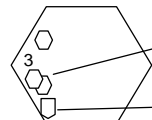


DORF (orange, in Stufe 3): Damit diese Landschaft zum Spielende wertet, müssen 3 Anhänger in beliebigen Farben aus Deinem Vorrat in den allg. Vorrat gelegt werden, d.h., beim AUSLEGEN der Landschaft. SONST: "Nicht erfüllt"-Plättchen auf SP legen.

! Wildnis gilt als beliebige Farbe.



BEWÄSSERUNG (blau): 1 der beiden unterhalb dieser Landschaft liegenden Landschaften muss in angegeb. Farbe beim AUSLEGEN sein, um diese SP zu erhalten.



WALD (grün): Der Wald muss von mind. 3 Landschaften in beliebigen der abgebild. Farben umgeben sein, um am Spielende SP zu erhalten.



VULKAN (rot): Willst Du diese Landschaft werten, entferne von den 8 verbliebenen Landschaften in der zentralen Auslage so viele Anhänger, wie hier angegeben sind. Das passiert beim AUSLEGEN dieser Landschaft. SONST: "Nicht erfüllt"-Plättchen auf SP legen.

SONST: "Nicht erfüllt"-Plättchen auf SP legen.

Partie zu zweit / dritt: Nur der Aufbau ändert sich.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 27.01.19