

ORBIS

PRAVIDLÁ





OBSAH

- 1** 10 dielikov Bohov
- 2** 65 dielikov regiónov (20 úrovně 1; 20 úrovně 2; 25 úrovně 3)
- 3** 100 uctievačov (20 v každej z 5 farieb)
- 4** 18 žetónov zrušenia efektu
- 5** 5 žetónov zľavy (1 v každej z 5 farieb)
- 6** 5 žetónov chrámu
- 7** 1 pravidlá



POPIS DIELIKOV



Body stvorenia (BS)

Cena
(1 zelená, 1 modrá a 1 biela)

Farba
(v tomto prípade zelená)

Efekt
(viď str. 6 – 7)

Mystická hodnota
(len biele dieliky)

Úroveň
(v tomto prípade 2)



CIEL HRY



Víťazom sa stane hráč, ktorý má na konci 15. kola **najviac Bodov stvorenia (BS)**.





PRÍPRAVA HRY

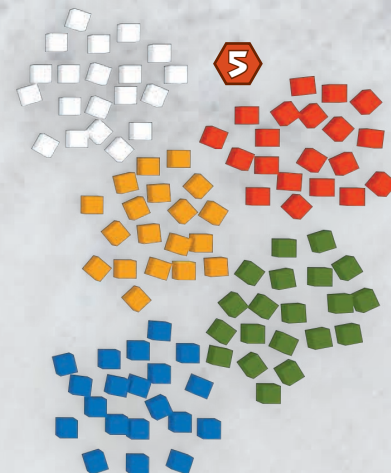
(pre 4 hráčov)



1



2



Príprava hry pre 2 a 3 hráčov je vysvetlená na strane 6.

1 Roztriedte dieliky regiónov do troch samostatných stĺpcikov (jeden stĺpček na jednu úroveň). Každý stĺpček potom zamiešajte a položte na stôl lícom nadol.

2 Potiahnite 9 dielikov úrovne 1 a uložte ich lícom nahor do štvorca 3x3.

3 10 dielikov Bohov zamiešajte lícom nadol. Potiahnite naslepo 5 dielikov a položte ich lícom nahor na stôl. Zvyšných 5 dielikov vráťte späť do škatule.

4 Umiestnite 4 žetóny chrámov s číslami 2, 4, 7 a 11 na stôl tak, aby na nich všetci dočiahli. Žetón chrámu s číslom 9 vráťte do škatule.

5 Uctievačov a žetóny zrušenia efektu a zľavy umiestnite na hraciu plochu a vytvorte tak spoločnú zásobu.

Najmladší hráč začína hru.

Počet uctievačov nie je limitovaný. Ak sa v priebehu hry stane, že uctievači sa minú, použite nejaké iné komponenty na doplnenie spoločnej zásoby.

PRIEBEH KOLA

Vo svojom ťahu si hráč musí vziať buď jeden dielik z 9 dostupných dielikov regiónov na stole, alebo niektorý dostupný dielik Boha (raz za hru). Potom je na ťahu ďalší hráč a hra pokračuje ďalej v smere hodinových ručičiek. Hra končí, keď si všetci hráči vytvoria svoje vlastné univerzum (15 kôl rozdelených na 14 dielikov regiónov a 1 dielik Boha).



UNIVERZUM

Každý hráč si tvorí svoje vlastné univerzum do pyramídy so 14 dielikmi; prvý rad má 5 dielikov, druhý 4 dieliky, tretí 3 dieliky a štvrtý rad má 2 dieliky.



Pravidlá umiestňovania

1 Prvý rad pyramídy (5 spodných dielikov) môže obsahovať dieliky akejkoľvek farby. Všetky dieliky v prvom rade sa musia dotýkať aspoň jednou stranou.



Správne uloženie



Nesprávne uloženie

2 Od druhého riadku a vyššie platí, že dielik sa musí uložiť vždy nad dva dieliky predchádzajúceho riadku.



Správne uloženie

Nesprávne uloženie: dielik musí byť uložený nad dva dieliky predchádzajúceho riadku.

3 Aspoň jeden z týchto dvoch dielikov musí mať rovnakú farbu ako novo priložený dielik.



Nesprávne uloženie: jeden z dvoch dielikov predchádzajúceho radu musí mať rovnakú farbu ako novo priložený dielik.

Ak hráči splnia tieto tri podmienky, môžu začať tvoriť druhý, dokonca aj tretí rad pyramídy skôr než vytvoria celý spodný rad z 5 dielikov.



Toto univerzum je správne.

VEZMI DIELIK BOHA

Túto akciu je možné vykonať raz (a iba raz) počas celej hry. Hráč si vyberie dielik Boha spomedzi dostupných dielikov (5 dielikov od začiatku hry) a umiestni si ho pred seba lícom nahor, vedľa svojho univerza. Každý dielik Boha poskytne hráčovi bonus v podobe BS na konci hry, ale môže spustiť aj ďalší efekt (viď Popis dielikov Bohov, str. 7).

VEZMI DIELIK REGIÓNU

Hráč si vyberie jeden z dostupných 9 dielikov regiónov, ktoré sú lícom nahor uprostred hracej plochy a vyhodnotí 7 nasledovných fáz:

1 Vytvorenie uctievačov

Hráč umiestni jedného uctievača zo spoločnej zásoby, ktorý má rovnakú farbu ako vybraný dielik, na všetky susedné dieliky (ortogonálne, nikdy nie diagonálne).



Hráč si vybral modrý dielik. Na susedné dieliky preto umiestni po 1 modrom uctievačovi zo spoločnej zásoby.

2 Zber uctievačov

Hráč si zoberie všetkých uctievačov z vybraného dieliku a pridá si ich do svojej zásoby.

3 Cena dielik

Hráč zaplatí cenu vybraného dielik (platí uctievačmi z vlastnej zásoby). Mnohofarebný symbol znamená „uctievač akejkoľvek farby“.

Ak hráč nemôže alebo nechce zaplatiť cenu dielik, musí daný dielik otočiť a zmeniť ho na univerzálny dielik (viď text nižšie).



Cena dielik: 1 modrý uctievač, 1 zelený uctievač a 1 uctievač ľubovoľnej farby.

4 Uloženie dielik do vlastného univerza

Hráč si zoberie dielik a umiestni si ho do vlastného univerza (musí spĺňať podmienky získania dielik 1, 2 a 3). Ak hráč nechce alebo nemôže umiestniť dielik, musí ho otočiť a zmeniť na univerzálny dielik.

5 Spustenie efektu na dielik

Niektoré dieliky majú efekt, ktorý sa spustí práve v tomto bode (viď Efekty dielikov Regiónov, str. 6 – 7).

UNIVERZÁLNY DIELIK

Dielik, ktorý otočíte na druhú stranu sa nazýva univerzálny dielik. Na konci hry stratí hráč 1 BS za každý univerzálny dielik vo svojom univerze. V priebehu hry ho môže hráč umiestniť do svojej pyramídy bez splnenia podmienky 3 (za dielik neplatí). Tento dielik sa považuje za dielik ľubovoľnej farby čo sa týka umiestnenia do univerza aj efektu niektorých dielikov.



6 Úprava zásoby uctievačov

Hráči nemôžu mať v tejto fáze svojho ťahu viac než 10 uctievačov. Ak majú viac, musia odhodiť toľko uctievačov, aby im ostalo len 10.

7 Obnova spoločnej hracej plochy

Hráč potiahne 1 dielik z úrovne 1 a uloží ho na prázdne miesto, ktoré vzniklo po odobraní dieliku. Keď už nie sú v úrovni 1 žiadne dieliky, potiahne hráč dielik z úrovne 2. Z úrovne 3 sa potiahne dielik až vtedy, ak už nie sú dieliky v úrovni 2.

Vlastná zásoba

Každý hráč má vlastnú zásobu uctievačov. Na konci ťahu nemôže mať hráč viac než 10 uctievačov. Kedykoľvek počas svojho ťahu môže hráč vymeniť 3 uctievačov rovnakej farby z vlastnej zásoby za 1 uctievača ľubovoľnej farby zo spoločnej zásoby.

Hra pre 3 hráčov

Hra prebieha ako pri viacerých hráčoch s nasledovnými zmenami:

- Odstráňte z hry 14 dielikov s jednou alebo viacerými bielymi hviezdami ☆ (5 úrovne 1, 5 úrovne 2 a 4 úrovne 3).
- Zamiešajte lícom nadol 10 dielikov Bohov. Potiahnite 4 (namiesto 5) Bohov a umiestnite ich lícom nahor do stredu stola. Zvyšných 6 dielikov vráťte do škatule.
- Použite 3 žetóny chrámu namiesto 4 (s číslami 9, 4 a 2). Zvyšné vráťte do škatule.

Hra pre 2 hráčov

Hra prebieha ako pri viacerých hráčoch s nasledovnými zmenami:

- Odstráňte z hry 14 dielikov s jednou alebo viacerými bielymi hviezdami ☆ (5 úrovne 1, 5 úrovne 2 a 4 úrovne 3) a 14 dielikov s jednou alebo viacerými fialovými hviezdami ★ (4 úrovne 1, 4 úrovne 2 a 6 úrovne 3).
- Zamiešajte lícom nadol 10 dielikov Bohov. Potiahnite 3 (namiesto 5) Bohov a umiestnite ich lícom nahor do stredu stola. Zvyšných 7 dielikov vráťte do škatule.
- Použite 2 žetóny chrámu namiesto 4 (s číslami 7 a 2). Zvyšné vráťte do škatule.

KONIEC HRY

Dielik Boha umiestnite na vrchol pyramídy (má to len estetický význam). Hráč, ktorý má na konci hry po 15 kolách najviac bodov stvorenia (BS) vo svojom univerze (po započítaní bodov z dieliku Boha a chrámu), sa stáva

víťazom hry. V prípade remízy rozhodnú o víťazovi uctievači. Kto má najviac uctievačov, stane sa víťazom. Ak je remíza aj v počte uctievačov, hráči sa delia o víťazstvo.

EFEKTY DIELIKOV REGIÓNOV



Farma: Za dieliky odteraz neplatíte uctievačov znázornenej farby. Aby ste na to nezabudli, zoberte si žetón zľavy danej farby. Netýka sa to dielikov s viacfarebným symbolom ceny.



Dedina: Odhodte znázornený počet uctievačov (farba nie je dôležitá) zo svojej vlastnej zásoby, aby ste aktivovali dielik (na konci hry vám prinesie BS). Ak tento efekt nemôžete alebo nechcete využiť, zakryte hodnotu BS na dieliku pomocou žetónu zrušenia efektu.

6



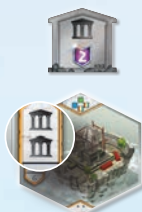
Les: Na konci hry získate znázornený počet BS, ak tento dielik susedí aspoň s takým počtom dielikov aký je na ňom vyznačený (a ktorého farba sa zhoduje s jednou z požadovaných farieb).



Sopka: Odstráňte požadovaný počet uctievačov (farba sa musí zhodovať) z 8 zvyšných dielikov regiónov v strede hracej plochy, aby ste aktivovali tento dielik (na konci hry vám prinesie BS). Ak nechcete alebo nemôžete odstrániť všetkých požadovaných uctievačov, zakryte si efekt žetónom zrušenia efektu a neodstráňte ani jedného uctievača.



Zavlažovanie: Dielik znázornenej farby musí byť presne pod týmto dielikom, aby sa aktivoval (na konci hry vám prinesie BS). V opačnom prípade zakryte hodnotu BS na dieliku pomocou žetónu zrušenia efektu.



Chrám: Na konci hry dostane každý hráč jeden žetón chrámu (každý žetón prinesie hráčovi určitý počet BS). Hráč, ktorý má na dielikoch regiónov najviac chrámov, si vyberá žetón chrámu prvý (žetón s najvyšším počtom BS), po ňom si vyberá hráč s druhým najvyšším počtom chrámov, atď. V prípade remízy má prednosť hráč, ktorý má biely dielik s najvyššou hodnotou. Hráč, ktorý nemá žiaden chrám na svojich dielikoch regiónov, nezíska žiaden žetón chrámu.



Proselytizmus: Hráč získa 1 uctievača znázornenej farby.



Proselytizmus: Hráč získa 2 uctievačov znázornenej farby.



Proselytizmus: Hráč získa 1 uctievača ľubovoľnej farby.



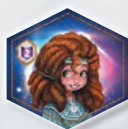
Posvätný kameň: Tento dielik má na konci hry hodnotu 1 BS.

VYSVETLENIE DIELIKOV BOHOV



Bohyňa lásky

Ak si vezmete túto Bohyňu, získate 5 uctievačov ľubovoľnej farby zo spoločnej zásoby. Na konci hry získate 1BS.



Bohyňa učnica

Hráč získa na konci hry 2BS.



Boh oceánov

Ak na konci hry patríte medzi hráčov, ktorí majú najviac aktívnych dielikov zavlažovania, získate 3 BS.



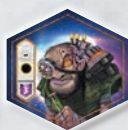
Bohyňa lenivosti

Na konci hry nestratíte BS za univerzálne dieliky. Na konci hry získate 1BS.



Bohyňa ohňa

Ak na konci hry patríte medzi hráčov, ktorí majú najviac aktívnych dielikov sopky, získate 3 BS.



Boh Technológií

Ak na konci hry patríte medzi hráčov, ktorí majú najmenej univerzálnych dielikov, získate 3 BS.



Bohyňa prírody

Ak na konci hry patríte medzi hráčov, ktorí majú najviac aktívnych dielikov lesa, získate 3 BS.



Boh Rovnováhy

Ak má hráč na konci hry aspoň jeden aktívny dielik dediny, jeden chrám a jeden aktívny dielik sopky, získa 3BS.



Boh úrody

Ak na konci hry patríte medzi hráčov, ktorí majú najviac aktívnych dielikov dediny, získate 3 BS.



Boh smrti

Ak si hráč vezme Boha smrti, odhodí 6 uctievačov zo svojej zásoby a získa 3BS. Ak to nemôže alebo nechce urobiť, prekryje si hodnotu BS so žetónom zrušenia efektu.

PRAVIDLÁ, NA KTORÉ SA ZVYČAJNE ZABUDNE

- ! Žetón zľavy nie je možné použiť pri platení za dielik s mnohofarebným symbolom.
- ! Univerzálny dielik je možné použiť pri uložení modrého dieliku **A** na využitie jeho efektu.
- ! Za dielik môžete zaplatiť aj uctievačmi z tohto konkrétneho dieliku.
- ! 3 uctievačov rovnakej farby môžete vymeniť za 1 uctievača ľubovoľnej farby.
- ! Vždy musíte umiestniť uctievačov, keď si vyberáte dielik, aj vtedy ak sa z dieliku stane univerzálny dielik.
- ! Na konci ťahu nemôže mať hráč viac než 10 uctievačov.