

## Правила настольной игры

### «Орбис» (Orbis)

Автор игры: Тим Армстронг (Tim Armstrong)

Перевод на русский язык: Мария Кравченко, ООО «Настольные игры – Стиль Жизни» ©

Игра для 2-4 участников от 10 лет

#### КОМПОНЕНТЫ

1. 10 тайлов с Богами
2. 65 тайлов Земли (20 тайлов первого уровня, 20 — второго уровня, 25 — третьего уровня)
3. 100 Последователей (по 20 фишек 5 цветов)
4. 18 жетонов Отмены
5. 5 жетонов Бесконечной преданности (по 1 жетону каждого из 5 цветов)
6. 5 жетонов Храмов
7. Правила игры



#### ОПИСАНИЕ ТАЙЛОВ ЗЕМЛИ

##### Стоимость

(здесь — 1 зелёная, 1 синяя и 1 белая фишка)

##### Цвет

(здесь – зелёный)

##### Эффект

(см. стр. 6-7)

##### Мистическое число

(только на белых тайлах)

##### Уровень

(здесь – второй)



#### Очки Созидания (ОС)



#### ЦЕЛЬ ИГРЫ

Побеждает игрок с наибольшим количеством

#### Очков Созидания (ОС)

к концу 15 раундов.



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ (для 4 игроков)



Подготовка к игре для 2 и 3 игроков приводится на стр. 5-6.

1. Разложите тайлы Земли в 3 стопки (по 1 стопке для каждого уровня). Затем перемешайте каждую стопку и положите её лицом вниз на стол.
2. Откройте 9 верхних тайлов первого уровня и сформируйте из них квадрат 3x3.
3. Перемешайте лицом вниз 10 тайлов с Божествами. Откройте 5 случайных тайлов и положите их лицом вверх на стол. Уберите оставшиеся 5 тайлов в коробку, они вам не понадобятся.
4. Положите 4 жетона Храмов (со значениями «2», «4», «7» и «11») неподалёку. Жетон Храма со значением «9» уберите в коробку, он вам не понадобится.
5. Фишки Последователей, а также жетоны Отмены и Бесконечной преданности положите рядом. Они формируют Эфир.

Самый юный участник начинает игру.

**Примечание:** число Последователей не ограничено. Если фишки Последователей закончатся (что крайне маловероятно), используйте вместо них любые другие компоненты или подручные средства.

## Ход игры

В свой ход игрок должен взять либо один из 9 открытых тайлов Земли в центре стола, либо один из тайлов Бога (один раз за партию). Затем ход передаётся по часовой стрелке, тайл выбирает следующий игрок и так далее. Игра заканчивается после того, как все игроки создали свою Вселенную (в течение 15 раундов игроки выбирают себе 14 тайлов Земли и 1 тайл Бога).

## ВСЕЛЕННАЯ

Каждый игрок создаёт свою собственную Вселенную. Вселенная имеет форму пирамиды и состоит из 14 тайлов: 5 тайлов в первом ряду, 4 тайла во втором ряду, 3 тайла в третьем ряду и 2 тайла в четвёртом ряду.



### ПРАВИЛА РАЗМЕЩЕНИЯ ТАЙЛОВ

1. В первый ряд пирамиды (5 нижних тайлов) можно выкладывать тайлы любого цвета. Все тайлы первого ряда должны стыковаться друг к другу по крайней мере одной стороной.



*(Тайлы размещены верно)*



*(Тайлы размещены неверно)*

2. Начиная со второго ряда каждый тайл выкладывается на два тайла предыдущего ряда.



*(Тайлы размещены верно)*

*(Тайлы размещены неверно:  
тайл должен «ложиться»  
на два тайла предыдущего ряда)*

3. По крайней мере один из двух тайлов предыдущего ряда должен совпадать по цвету с новым тайлом.



*(Тайлы размещены неверно:  
один из тайлов предыдущего ряда  
должен совпадать по цвету  
с новым тайлом.)*

При соблюдении всех трёх правил игроки могут выкладывать тайлы во второй — и даже в третий — ряд ещё до того, как закончат первый ряд из 5 тайлов.



*(Тайлы данной Вселенной размещены по всем правилам)*

### **ВЫБОР ТАЙЛА БОГОВ**

Это действие доступно каждому игроку только один раз за партию. Игрок выбирает тайл Бога из выложенных на столе (5 тайлов в начале игры) и кладёт его лицом вверх рядом со своей Вселенной. Каждый тайл Бога приносит своему владельцу ОС в конце игры, а некоторые тайлы Богов ещё и обладают особыми эффектами (см. «Описание тайлов Богов» на стр. 8).

### **ВЫБОР ТАЙЛА ЗЕМЛИ**

Игрок выбирает один из 9 открытых тайлов Земли в центре стола и выполняет по порядку следующие 7 шагов:

#### **1. Размещение Последователей**

Игрок выкладывает из Эфира по одному Последователю того же цвета, что и выбранный тайл, на соседние с ним тайлы (по горизонтали и вертикали, но не по диагонали).



*(Игрок выбрал тайл «А» и выкладывает из Эфира по одному синему Последователю на все соседние с ним тайлы.)*

#### **2. Приобретение Последователей**

Игрок берёт всех Последователей с выбранного тайла и добавляет их в свой Круг.

#### **3. Оплата тайла**

Игрок возвращает в Эфир стоимость выбранного тайла (фишками Последователей из своего Круга). Разноцветный символ — это Последователь любого цвета.

Если игрок не может или не желает уплатить стоимость тайла, он должен превратить его в «Пустошь», перевернув тайл лицом вниз (см. «Пустошь» ниже).



*(Стоимость тайла: 1 синяя, 1 зелёная фишка и 1 фишка любого цвета.)*

#### 4. **Размещение тайла в своей Вселенной**

Игрок берёт выбранный тайл и выкладывает его в свою Вселенную, соблюдая «Правила размещения тайлов». Если игрок не может или не желает этого делать, тайл переворачивается лицом вниз, превращаясь в «Пустошь».

#### **ПУСТОШЬ**

На обратной стороне каждого тайла Земли изображена «Пустошь». Каждый тайл Пустоши отнимает по 1 ОС в конце игры. Его можно размещать во Вселенной, не соблюдая правило размещения тайлов №3. Пустошь в любой ситуации считается тайлом любого цвета (как при размещении тайлов, так и для активации других тайлов).



#### 5. **Применение эффекта**

Некоторые тайлы обладают особыми эффектами, которые применяются как раз в этот шаг (см. «Эффекты тайлов Земли» на стр. 6-7).

#### 6. **Проверка численности Круга Последователей**

У каждого игрока есть свой Круг Последователей. Игроки не могут иметь больше 10 Последователей в своём Круге. Все Последователи сверх этого числа возвращаются в Эфир.


В любой момент хода игрок может обменять 3 фишки Последователей одного цвета из своего Круга на 1 фишку Последователя любого цвета из Эфира.

#### 7. **Пополнение тайлов в центре стола**

Игрок открывает верхний тайл первого уровня на замену тайлу, который он только что взял. Если в стопке первого уровня тайлов не осталось, откройте тайл второго уровня. Когда закончатся тайлы второго уровня, открывайте тайлы третьего уровня.

### **ПРАВИЛА ДЛЯ 3 ИГРОКОВ**



Игра проходит по обычным правилам за исключением следующих изменений при подготовке к игре:

- Уберите из игры 14 тайлов Земли, отмеченных одной (или более) белой звездой  (5 тайлов первого уровня, 5 — второго и 4 — третьего уровня).

- Перемешайте 10 тайлов Богов лицом вниз. Откройте 4 (вместо 5) из них лицом вверх на столе. Оставшиеся 6 уберите в коробку.
- Используйте 3 жетона Храмов вместо 4 (со значениями «9», «4» и «2»). Оставшиеся жетоны уберите в коробку.

### ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

Игра проходит по обычным правилам за исключением следующих изменений при подготовке к игре:

- Уберите из игры 14 тайлов Земли, отмеченных одной (или более) белой звездой  (5 тайлов первого уровня, 5 — второго и 4 — третьего уровня) и 14 тайлов Земли, отмеченных одной (или более) сиреневой звездой  (4 тайла первого уровня, 4 — второго и 6 — третьего уровня).
- Перемешайте 10 тайлов Богов лицом вниз. Откройте 3 (вместо 5) из них лицом вверх на столе. Оставшиеся 7 уберите в коробку.
- Используйте 2 жетона Храмов вместо 4 (со значениями «7» и «2»). Оставшиеся жетоны уберите в коробку.

### КОНЕЦ ИГРЫ

Исключительно из эстетических соображений разместите свой тайл Бога вверху пирамиды. По окончании 15 раундов игрок, во Вселенной которого будет наибольшее количество Очков Созидания (ОС) (включая очки, принесённые тайлом Бога и жетоном Храма), объявляется победителем. В случае ничьей лидирующие игроки подсчитывают количество оставшихся у них Последователей. Игрок с наибольшим числом Последователей выигрывает. Если ничья по-прежнему сохраняется, то лидирующие игроки разделяют победу.

### ЭФФЕКТЫ ТАЙЛОВ ЗЕМЛИ



**Ферма:** вам больше не нужно выплачивать стоимость тайлов

Последователями указанного цвета. В качестве напоминания возьмите жетон Бесконечной преданности нужного цвета. Данный эффект не распространяется на разноцветные символы.



**Деревня:** верните из вашего Круга в Эфир указанное количество

Последователей (их цвет не имеет значения), чтобы активировать этот тайл (чтобы он принёс вам ОС в конце игры). Если вы не можете или не желаете этого делать, закройте символ ОС на этом тайле жетоном Отмены.



**Лес:** в конце игры вы получите ОС за этот тайл, только если он будет окружён как минимум указанным количеством тайлов (и их цвет будет совпадать с изображённым на тайле).



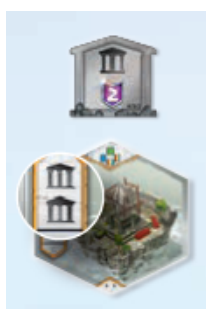
*(Этот лес принесёт игроку ОС) (Этот лес ОС не приносит)*



**Вулкан:** «поразите» (верните в Эфир) указанное число Последователей (указанного на тайле цвета) с оставшихся восьми тайлов в центре стола, чтобы он активировался (принёс вам ОС в конце игры). Если вы не можете или не желаете «поразить» требуемое этим тайлом число Последователей, закройте символ ОС на нём жетоном Отмены и не трогайте Последователей на тайлах в центре стола.



**Орошение:** тайл указанного цвета должен быть расположен точно под данным тайлом, чтобы он активировался (принёс вам ОС в конце игры). В противном случае, закройте символ ОС жетоном Отмены.



**Храм:** в конце игры распределите жетоны Храмов между игроками (на каждом жетоне указано количество заработанных вами ОС) — по одному тайлу на игрока. Игрок с наибольшим числом Храмов на тайлах Земли выбирает жетон Храма первым, далее игроки выбирают жетоны Храмов в убывающем порядке. В случае ничьей игрок с наибольшим «мистическим числом» на любом из своих белых тайлов, выбирает жетон первым. Игрок, не создавший ни одного Храма в своей Вселенной, не получает жетон Храма.



**Прозелитизм:** добавьте из Эфира в свой Круг 1 Последователя указанного цвета.

**Прозелитизм:** добавьте из Эфира в свой Круг 2 Последователей указанного цвета.

**Прозелитизм:** добавьте из Эфира в свой Круг 1 Последователя любого цвета.



**Священный камень:** этот тайл принесёт вам 1 ОС в конце игры.

## ОПИСАНИЕ ТАЙЛОВ БОГОВ



### Богиня любви

Когда вы берёте этот тайл, добавьте в свой Круг из Эфира 5 Последователей по вашему выбору. Этот тайл приносит 1 ОС в конце игры.



### Бог Океанов

Если к концу игры вы в числе игроков с наибольшим числом активированных тайлов Орошения, получите 3 ОС.



### Богиня Огня

Если к концу игры вы в числе игроков с наибольшим числом активированных тайлов Вулкана, получите 3 ОС.



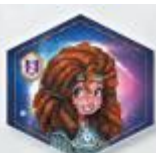
### Богиня Природы

Если к концу игры вы в числе игроков с наибольшим числом активированных тайлов Леса, получите 3 ОС.



### Бог Урожая

Если к концу игры вы в числе игроков с наибольшим числом активированных тайлов Деревни, получите 3 ОС.



### Богиня-ученица

Этот тайл приносит 2 ОС в конце игры.



### Богиня Праздности

Вы не теряете ОС за тайлы Пустоши. Этот тайл приносит 1 ОС в конце игры.



### Бог Технологий

Если к концу игры вы в числе игроков с наименьшим числом тайлов Пустоши, получите 3 ОС.



### Бог Равновесия

Если к концу игры у вас есть как минимум по одному активированному тайлу Деревни и Вулкана, а также жетон Храма, получите 3 ОС.





### Бог Смерти

Когда вы берёте этот тайл, верните 6 Последователей из своего Круга в Эфир, чтобы заработать 3 ОС. Если вы не можете или не желаете этого делать, закройте символ ОС на этом тайле жетоном Отмены.

### ПРАВИЛА, КОТОРЫЕ ВЫ РАНО ИЛИ ПОЗДНО ЗАБУДЕТЕ

- ❗ Жетон Бесконечной преданности никогда не заменяет собой Последователя «любого цвета».
- ❗ Тайл Пустоши можно использовать для размещения синего тайла **И** для его активации.
- ❗ Стоимость тайла можно оплачивать Последователями, собранными с того же тайла.
- ❗ 3 Последователей одного цвета можно обменять на 1 Последователя любого цвета.
- ❗ Когда вы берёте тайл, на соседние с ним тайлы всегда добавляются Последователи, даже если этот тайл затем становится Пустошью.
- ❗ В конце хода в вашем Круге не может быть больше 10 Последователей.

### АВТОР ИГРЫ



*Привет!*

*Меня зовут Тим Армстронг. Мне нравится придумывать игры с модульными полями. «Орбис» — одна из таких игр, и я весьма рад, что могу поделиться ею с вами.*

*Идеи для игр часто появляются совершенно неожиданно. Так, базовая механика «Орбис» пришла мне в голову, когда я пытался переосмыслить тему другой игры по просьбе издателя. Другая тема не зашла, но из непапа того провала родилась новая игра — «Орбис».*

*Я бы хотел поблагодарить всех, кто помог мне тестировать игру на ранних этапах её создания. Особенно я благодарен Джеффу Фоксвеллу и Шеннон Замбетти за их бесконечную поддержку в течение всех этих лет. Я также чрезвычайно благодарен Филиппу и Марку за веру в эту игру и несчётное количество времени, которое они вложили в раскрытие её потенциала.*

*Спасибо, что решили поиграть в «Орбис». Надеюсь, игра вам понравится!*

### ИЛЛЮСТРАТОР



*Я родился с карандашом в руке. Это было в 1978 году в Пьемонте, на севере Италии.*

*Рисование привлекало меня с тех пор, как я себя помню (карандаш, с которым я родился, в этом сильно помог), и, в конце концов, моё увлечение превратилось в профессию. Мечта сбылась.*

*Проведя несколько лет в спецколле, я погрузился в работу. С самого начала моим карандашом водила сила воображения.*

*Проект за проектом у меня возникают всё новые возможности отточить своё мастерство. И у меня выработался свой неповторимый стиль: некоторые его презирают, но многие любят.*

*Давиде Тоселло*