

Kies uw ervaring

Ortus kan op verschillende manieren gespeeld worden. Bepaal van te voren:

Arena. Op welke Arena (bord zijde) gespeeld wordt. Gebruik voor uw eerste spel dezelfde Arena als hier in de regelboek.

Niveau. Voor nieuwe spelers wordt aangeraden met het Leerling spel te beginnen. Meer ervaren spelers kunnen hun tanden in het Meester Spel zetten.

Handicap. Ervaren speler tegen een nieuweling? Zorg voor gelijke kansen door de Handicap track te gebruiken (zie varianten).

Varianten. Kijk bij varianten voor meer manieren om uw spel ervaring aan te passen

LEERLING SPEL

In deze eerste pagina's leert u alles om de basis van Ortus te doorgronden. Wanneer u een grip heeft op de basis kunt u het spel verder verkennen door de speciale regels voor elk van de elementen te leren in het Meester Spel. Er is natuurlijk niemand die u tegen houdt om het hele spel vanaf de start te leren.

Het spel opzetten

Verdeel de speelstukken in de twee Huizen, Goud en Zwart. Beide spelers kiezen een Huis en plaatsen de 8 krijgers op hun Rust in een opstelling die ze zelf kiezen. In het Leerling Spel kunnen Aarde (groen) en Water krijgers (blauw) beide chargeren. De Wind (geel) en Vuur krijgers (rood) hebben een afstands aanval, dus het is goed deze groepen wat te mixen. Als dit uw eerste spel is kunt u de opzet gebruiken als hier beneden aangegeven.

Bepaal door willekeur de startspeler. Deze plaatst zijn Energie steen op de 7 van het Energie spoor. De tweede speler plaatst het op de 14 van het spoor.

Plaats de Gidsen naast het spelbord en jullie zijn klaar om te spelen!

Anatomie:

Energie spoor

De Kern

Een hex

Energie Bron

Rust



Componenten:

Gids (2x)

Krijgers (16x)

Dubbelzijdig bord

Energie Steen (2x)



Handicap Spoor
(varianten)

Opstelling waarbij de Zwart de startspeler is (Energie Steen op 7)

Overzicht

In Ortus strijden twee spelers om de controle van Energie Bronnen. De krijgers worden over de Arena gemanoevreerd om bezit te nemen van deze bronnen. De extra energie die dit oplevert wordt gebruikt om te bewegen, vijandige krijgers aan te vallen en inkomende aanvallen af te slaan.

Doel

De speler die 5 Bronnen weet te bezetten en te houden tot het begin van zijn volgende beurt wint het spel. Een tweede manier om te winnen is uw Gids de Kern te laten bereiken door genoeg Eer te behalen. Eer wordt behaald door vijandige krijgers te verslaan.

Rondes

Ortus wordt gespeeld in rondes. Een Ronde bestaat uit 4 stappen:

- 1. Verzamel** Start uw beurt met het verzamelen van Energie voor deze ronde.
- 2. Manoeuvreeer** Gebruik een deel van deze Energie om uw krijgers te manoeuvreren.
- 3. Terugkeren** Eindig uw beurt met het terugplaatsen van uw gevallen krijgers op uw Rust of op uw Gids.
- 4. Verdedig** Gebruik de overgebleven Energie om u te verdedigen tegen de aanvallen van uw tegenstander.

1. Verzamel

Aan het begin van uw beurt telt u hoeveel van uw krijgers op Energie Bronnen staan. Bezit u geen Bronnen, dan start u de ronde met de standaard 14 Energie. Voor elke Bron die u bezit, verplaatst u uw Energie Steen 1 Gloed (gele cijfers) tegel verder. Eén bezette Bron levert 18 Energie, 2 Bronnen leveren 22 Energie etc. **Wanneer u uw beurt begint met 5 Energie Bronnen, wint u het spel.**

De startspeler krijgt slechts 7 Energie voor zijn eerste ronde. Energie uit de vorige ronde gaat verloren wanneer u aan een nieuwe beurt begint.



Zwart heeft 4 krijgers om mee aan te vallen deze beurt

Zwart start zijn beurt met twee Energie Bronnen.
Hij plaatst zijn steen op de 22 en gaat naar zijn Manoeuvreeer fase.

2. Manoeuvreeer

Een deel van de verzamelde Energie kan nu worden gebruikt om uw krijgers te manoeuvreren. Alle krijgers op het bord mogen éénmaal bewegen deze beurt. Elke krijger die aan het begin van uw beurt op de Arena staat mag ook éénmaal aanvallen.

De volgorde waarin u deze acties uitvoert is geheel aan u.

Bewegen

Om een krijger te bewegen loopt u het naar een vrije hex. Bezette hexen, de Kern en de Rust van uw tegenstander zijn niet vrij en mogen niet betreden worden. Betaal voor elke stap die u nam om deze hex te bereiken 1 Energie punt door dit aan te geven op het Energie Spoor. Er zit geen limiet aan de afstand die uw krijger kan afleggen, zolang u er maar de Energie voor betaalt.



Zwart beweegt zijn Wind krijger 5 stappen, uit de Rust en op een Bron.
Hij betaalt 5 Energie door dit aan te geven op zijn Energie-Spoor.
Deze krijger zal in de volgende beurt van Zwart kunnen aanvallen.

Aanvallen

Elke krijger die de beurt op de Arena begon mag éénmaal aanvallen. Krijgers die deze beurt in de Rust begonnen kunnen nog niet aanvallen, alleen bewegen. Alle vijandige krijgers op de Arena kunnen aangevallen worden, maar degene in de Rust staan veilig.

Bij het aanvallen gebruikt u Energie om de afstand te overbruggen tussen uw krijger en zijn doel. Elk type aanval heeft zijn eigen Kracht.

Na elke aanval heeft de verdedigende speler een kans om zijn krijger te redden door Energie te betalen gelijk aan de Kracht van de aanval. Als de verdediger die niet kan of wil betalen zal de getroffen krijger vallen en naast het bord geplaatst worden.

Deze krijger wordt een Gevallenen.

Krijgers kunnen nooit een **Charge** of **Afstands aanval** uitvoeren op een krijger die direct naast ze staat. Als er geen lege hex tussen uw krijger en zijn doel ligt, kan het alleen een **Slag** uitvoeren.

Slag (Kracht 3) Alle krijgers

Als een krijger uw beurt begint direct naast een tegenstander, dan mag deze zijn aanval inzetten om een Slag uit te voeren. Wijs de krijger, gevolgd door zijn doel aan. Dit kost geen Energie en heeft een kracht van 3.



Zwart gebruikt de aanval van zijn Vuur krijger om de Water krijger van Goud te slaan.
Zwart betaald geen Energie en Goud mag haar krijger redden voor 3 Energie.

Afstand (Kracht 4) Vuur en Wind krijgers

Wijs een Wind of Vuur krijger aan, gevolgd door z'n doelwit. Betaal 1 Energie voor elke lege hex tussen deze twee krijgers, plus 1 voor de hex waar het doel op staat. Deze aanvallen mogen niet over bezette hexen of de Kern gaan, maar mogen er wel omheen. Afstands aanvallen hebben een Kracht van 4.

Omdat de krijger hiervoor niet zelf hoeft te bewegen, mag het voor of na deze aanval een beweging maken. Tussen deze beweging en aanval mogen andere acties, door andere krijgers, worden gedaan.

Zwart valt Goud's Aarde aan met Wind en betaalt 3 Energie. Goud kan haar krijger redden door 4 Energie te betalen. Doet of kan ze dit niet dan valt Aarde en wordt deze naast het bord geplaatst.



Eer & de Gids

Elke keer als uw tegenstander een krijger van de Arena verwijderd ontvangt u Eer.

Wanneer u voor de eerste keer Eer ontvangt, plaatst u de Gids op een hex van uw Rust.

Voor elke opvolgende Eer verplaatst u uw Gids 1 stap dichterbij de Kern.

Wanneer uw Gids de Kern bereikt wint u het spel.

De Gids bezet geen hex dus er kan op en over bewogen worden.



3. Terugkeren

Eindig uw beurt wanneer u geen Energie meer wilt gebruiken om te manoeuvreren. Al uw Gevallenen (krijgers die naast de arena zijn geplaatst) kunnen nu terug geplaatst worden op de vrije plekken van uw Rust. Een van uw Gevallenen mag geplaatst worden op uw Gids als deze niet bezet is. Als een Gevallenen op deze manier op de Arena komt zal het de volgende beurt al kunnen aanvallen.

Charge (Kracht 5) Water en Aarde krijgers

Een charge gebruikt de beweging en de aanval van een krijger in 1 actie. Neem een Water of Aarde krijger in de Arena en beweeg het tot naast zijn doel.

Betaal 1 Energie voor elke stap.

Chargeren heeft een Kracht van 5, dus de verdedigende speler moet 5 Energie betalen om zijn krijger op het bord te houden.

Zwart beweegt zijn Aarde krijger tot naast de Vuur krijger van Goud en betaalt 3 Energie. Goud moet nu 5 Energie betalen om de aanval af te slaan of haar krijger valt. Deze Aarde krijger kan niets meer doen deze beurt.



4. Verdedig

In de beurt van uw tegenstander gebruikt u de Energie die u over hield uit uw eigen beurt om te verdedigen. Elke keer als uw tegenstander een van uw krijgers aanvalt beslist u of u deze krijger redt door voldoende Energie te betalen (Kracht van de aanval) of het te laten vallen en te verwijderen van de Arena.

MEESTER SPEL

Zodra u genoeg Leerling Spellen heeft gespeeld en bekend bent met de basis tactieken van Ortus kunt u proberen om een stap verder te gaan door de regels van het Meester Spel te leren. Hier krijgen alle krijgers een eigen uniek karakter, gereflecteerd in het element waarin ze zijn geschoold. Positioneren wordt veel belangrijker met de introductie van Hexlijnen, uw initiële opstelling in de Rust wordt strategischer en de volgorde van uw aanvallen moeten goed overdacht worden. Bestudeer de krachten en zwaktes van elk element en zet deze kennis in om uw tegenstander slimmer af te zijn.

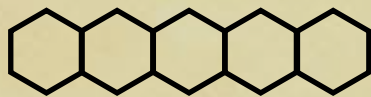
Optie

Voor een geleidelijke introductie tot het Meester Spel kunt u beginnen met alleen de regels voor de Wind krijger toe te passen en de rest gelijk te houden aan het Leerling Spel. Hierna kunt u hetzelfde doen met de regels voor Aarde, gevolgd door Water en uiteindelijk Vuur.

Let op

In het Meester Spel kunnen de Wind krijgers niet meer bewegen zoals in het Leerling Spel. Aarde, Water en Vuur krijgers kunnen niet meer aanvallen zoals in het Leerling Spel.

Hexlijnen



In het Meester Spel maken alle krijgers gebruik van Hexlijnen op hun eigen manier. Een Hexlijn is een rechte, ononderbroken lijn tussen twee krijgers op de Arena. Hexlijnen worden onderbroken door de Kern en andere krijgers, maar niet door de Gids. Krijgers die direct naast elkaar staan delen ook een hexlijn met elkaar.



De Zwarte Vuur krijger heeft een Hexlijn met Zwart's Wind en Goud's Water krijger. Het heeft geen Hexlijn met Zwart's Aarde of Water of met Goud's Wind krijger.

Verdedigings vaardigheden

Aarde en Vuur krijgers hebben vaardigheden die effectief zijn in de verdedigings fase. Deze vaardigheden maken gebruik van Hexlijnen dus zijn afhankelijk van de posities van andere krijgers op de Arena. Na elke actie (bewegen of aanval) kan de situatie op de Arena veranderen waardoor deze vaardigheden actief of inactief worden. Handel eerst de actie af kijk dan of deze vaardigheden beïnvloed zijn en ga dan verder.

WIND



*Be wary of those who follow the paths of the Wind my son
One never knows where the leaves might fall*

*It's the feeling of an incoming storm
A breath, a rustle, a blow and gone*

Belangrijk: Wanneer met deze Wind regels gespeeld wordt mag de startspeler slechts één Wind krijger op de Arena zetten in zijn eerste beurt.

Pad van de Vlieger (beweging)

Wind krijgers kunnen niet meer bewegen als in het Leerling Spel. In plaats daarvan kunnen zij 1 keer per beurt een Pad van de Vlieger doen. Om een Wind krijger te bewegen plaatst u het op het einde van zijn huidige Hexlijn waar het wordt gestopt door de rand van de Arena, de Kern, de Rust of een andere krijger. Deze beweging kost geen Energie.

Wind krijgers kunnen niet stoppen op een tussengelegen hex.

Pad van de Vlieger geldt ook voor de Wind krijgers in de Rust.



Zwart kan zijn Wind krijger verplaatsen naar de hexen aangegeven met de gele iconen

Weg van de Storm (Kracht 4)

Afstands aanval als in het Leerling Spel. Dit kan voor of na een Pad van de Vlieger gedaan worden. Wijs uw Wind krijger aan, gevolgd door zijn doel. Betaal 1 Energie voor elke hex dat de Wind krijger verwijderd is van zijn doel plus 1 extra voor de hex van het doel. Deze aanval heeft een Kracht van 4.

AARDE



*Those who truly feel the Earth we walk
Those who need not dig for secrets*

*Only they can fade from view
Only they achieve such mighty fist*

Mantel van de Jaguar (verdedig)

Aarde krijgers staan normaal gesproken *verborgen* op de Arena. Zolang ze verborgen zijn kunnen ze niet het doelwit zijn van andere krijgers (ook niet andere Aarde krijgers). Aarde krijgers kunnen vijandige Aarde krijgers ontdekken wanneer deze een directe Hexlijn met ze hebben. Ontdekte Aarde krijgers kunnen weer door alle krijgers worden aangevallen.

Een charge op een ontdekte Aarde krijger kan resulteren in het blokkeren van de ontdekkende Hexlijn. Wanneer dit gebeurt wordt de charge als normaal behandeld. Als de Aarde krijger de aanval overleeft, staat het daarna weer bedekt.

Woeste Beer (Kracht 6)

Chargeer een doel met een Kracht van 6 en betaal 2 Energie per gelopen hex. Aarde krijgers betalen nog steeds 1 Energie per gelopen hex voor normale bewegingen.



Zwart betaalt 8 Energie om Goud's Water aan te vallen voor 6 Kracht.

Hij had geen mogelijkheid om Aarde aan te vallen, want deze is verborgen. Goud beslist om haar Water te redden (betaalt 6 Energie).



Door zijn Aarde hier te plaatsen ontstaat er een Hexlijn tussen beide Aarde krijgers, waardoor ze ontdekt zijn.

Zwart's Wind krijger kan nog aanvallen deze beurt en zou nu op Goud's Aarde kunnen vuren.

WATER



*Tranquil as the streams that guide me
Patience shows few ripples*

*Then, to strike with the weight of an ocean
Drown in my might*

Slag van Zes Stromen (Kracht 3 meervoud)

Chargeer een vijandige krijger. Alle vijandige krijgers die direct naast uw Water krijger staan na de charge worden ook aangevallen met een Kracht van 3. De verdedigende speler mag per krijger beslissen welke te redden.

Merk op dat de bedekte Aarde krijger nog steeds slachtoffer kan worden van deze aanvallen, zolang het maar niet het initiële doel is.



Zwart's Water neemt 4 stappen om Goud's vuur te redden. Goud moet nu individueel beslissen over het lot van haar Vuur, Aarde en Water krijger.

Golf uit Drie Zeeën (Kracht 5 → 3 → 1)

Chargeer een tegenstander met een Kracht van 5. Wordt de aanval geblokkeerd? Dan stopt de Golf.

Als het doel valt echter, zal de aanval doorgaan in dezelfde richting.

Wanneer door het verwijderen van de eerste krijger een Hexlijn opent naar een tweede krijger, wordt deze aangevallen met een Kracht van 3.

Dit herhaalt zich naar een derde slachtoffer wanneer ook de tweede krijger valt. De aanval op de laatste krijger heeft een Kracht van 1.



Zwart's Water krijger chargeert Goud's Vuur met een Kracht van 5



Goud verwijdert deze Vuur krijger (De Fenix op Aarde verbreekt. zie; Vuur).
Nu wordt Goud's Aarde aangevallen met een Kracht van 3.



De Aarde krijger valt ook zodat de laatste Vuur krijger wordt aangevallen voor 1.

VUUR



*Sister Flame, in your smoldering presence
Brother Fire, by your guiding light*

*In our sight their fate
In their ashes our glory*

De Draken (Kracht 4)

Zodra allebei uw Vuur krijgers een hexlijn hebben met hetzelfde doel kunnen zij De Draken uitvoeren. Wijs het doel aan en verklaar de aanval. De Draken kost geen Energie en heeft een Kracht van 4. Het verbruikt de aanval van beide Vuur krijgers. Tussen het doel en de beide Vuur krijgers moet minstens 1 lege hex zitten om deze aanval te kunnen doen.



Zwart beweegt zijn linker Vuur krijger 2 stappen zodat beide Vuur een Hexlijn hebben met Goud's Aarde. Deze Aarde staat ontdekt door Zwart's Aarde. Zwart kondigt zijn aanval aan en betaalt geen Energie.



Hierna mag de rechter Vuur krijger nog bewegen. Als Zwart deze een stap terug zet wordt een Fenix gevormd tussen beide Vuur krijgers en staan ze beschermd in de Verdedig fase (zie Fenix).

De Fenix (verdedig)

Tijdens de verdediging staan alle krijgers die een Hexlijn delen met uw Vuur krijgers beschermd. Als de Vuurkrijgers onderling een Hexlijn delen staan ze ook beschermd. De Kracht van alle aanvallen op beschermde krijgers wordt verlaagd naar 2.

Als een charge een Hexlijn blokkeert van de Fenix, wordt de Kracht nog steeds verlaagd naar 2. Opvolgende aanvallen zullen weer een normale Kracht hebben.

Aanvallen met een Kracht van 2 of minder worden niet beïnvloed.



Beide Vuur krijgers staan ook beschermd

Zwart's Water krijger chargeert een Water krijger van Goud. Omdat de Vuur krijgers een Fenix vormde met deze krijger kan Goud deze aanvallen blokkeren voor 2 Energie.

De Fenix Hexlijn is nu verbroken, dus een volgende aanval op deze Water krijger zal weer zijn volle Kracht hebben.

Varianten

Schaakklok

Speel met een schaakklok. Tip: als u geen schaakklok bezit, er bestaan veel schaakklok apps voor smartphones.

Geef elke speler 20 minuten (of een andere tijd die u afspreekt). Wanneer een speler zijn tijd heeft verbruikt voordat een overwinning is bereikt zal zijn tegenstander winnen.

Druk op de klok wanneer:

- u klaar bent met de Terugkeer fase en de beurt aan uw tegenstander geeft.
- u een aanval heeft uitgevoerd en de Energie heeft betaald.
- u een beslissing heeft gemaakt om een aanval te blokkeren of niet (verdedig fase).

Handicap

Wanneer er een groot verschil is in vaardigheid tussen de beide spelers kan er voor gekozen worden om te spelen met een Handicap, te vinden aan het einde van 1 van de Energie sporen. Beslis met welke Handicap gespeeld zal worden (+1 tot +4). In de Verdedig fase kan de minder vaardige speler deze extra Energie inzetten om zijn stukken te verdedigen.



Andere Arena

Draai het bord om om op de alternatieve Arena te spelen. Op deze Arena gelden de exact zelfde regels.

Bieden voor de startspeler

Beslis door kans wie de startspeler wordt. Zijn tegenstander mag startspeler worden door zijn start Energie te zetten op een positie beneden 7. Hierop mag de eerste speler reageren door nog lager in te zetten dan zijn tegenstander. Blijf doorgaan tot iemand past.

Bijvoorbeeld: Adrian daagt Beau uit voor een spel. Beau wordt startspeler. Adrian denkt dat hij een betere kans maakt als hij start dus claimt hij 6 Energie. Beau wil dit niet opgeven en claimt 5 Energie. Voor Adrian is 4 Energie te laag dus hij past.

Beau start met 5 Energie en Adrian start zijn beurt op 14 zoals gewoonlijk.

Credits

Spel ontwerp: Joost Das

Graphic design: Joost Das

Cover and speelbord: Marlies Barends (worksofheart.nl)



Dank aan:

Leendert Oostlander, Patrick Onderweegs, Ruud Das, Geert van Hout, Ruud van Nimwegen, Reut Ram, Alwin Derijck, Sander Kouwenhoven, Edwin Commandeur, Jeroen de Jong, Alec Gatenby, Alexander Lauck, Laurent Massotte and Richard Garfield.

