

Wähle Deinen Weg

Ortus kann auf verschiedene Arten gespielt werden. Einige Dich vor dem Start mit Deinem Gegner auf einen Modus:

Arena. Entscheidet euch für eine Arena (Seite des Spielbretts). Benutzt bei eurem ersten Spiel die gleiche Arena wie in diesem Regelbuch.

Level. Anfängern wird der Anfängermodus empfohlen. Erfahrenere Spieler können mit dem Meistermodus beginnen.

Handicap. Erfahrene Spieler gegen Anfänger? Gleiche die Erfahrung durch die Benutzung der Handicap-Leiste aus.

Variants. In dem entsprechenden Kapitel findest du weitere Möglichkeiten, um das Spiel zu verändern.

ANFÄNGERMODUS

Auf diesen ersten Seiten lernst Du alles, um Ortus zu spielen. Nachdem Du ein Gefühl für die Grundlagen hast und diese weiter erkunden möchtest, kannst Du die erweiterten Regeln für jedes Element erlernen. Natürlich kannst Du auch gleich in die gesamten Regeln eintauchen.

Aufbau und Inhalt

Teile die Figuren auf die zwei Häuser, Gold und Schwarz, auf. Beide Spieler wählen ein Haus und setzen ihre 8 Krieger in beliebiger Reihenfolge auf die Felder des eigenen Hafens. Im Meistermodus besitzen Erdkrieger (grün) und Wasserkrieger (blau) einen Sturmangriff. Die Windkrieger (gelb) und die Feuerkrieger (rot) führen einen Fernkampfangriff durch. Es ist von Vorteil, diese Typen gemischt aufzustellen. Benutze in Deinem ersten Spiel den abgebildeten Aufbau.

Entscheidet euch für einen Startspieler. Dieser Spieler legt einen Energiemarker auf die 7 seiner Energieleiste. Der andere Spieler legt einen Marker auf die 14 seiner Leiste.

Lege die Führer neben das Spielfeld und das Spiel kann beginnen!

Spielbrettaufbau:



Spiel Aufbau mit Schwarz als Startspieler (Energiemarker auf 7)

Überblick

In Ortus kämpfen die Spieler um die Kontrolle der Energiequellen. Die Krieger beginnen das Spiel im sicheren Hafen und müssen durch geschickte Manöver die Kontrolle über die Quellen erlangen. Die Quellen versorgen die Krieger ebenfalls mit Energie, um mächtige Angriffe ausführen oder Angriffe abwehren zu können.

Ziel

Eine Partie Ortus wird gewonnen, indem ein Spieler 5 Quellen bis zum erneuten Beginn seines Zuges kontrolliert oder indem ein Spieler genug gegnerische Krieger besiegt, um den Führer zum Kern der Arena zu bringen.

Runden

Ortus wird in Runden gespielt. Eine Runde besteht aus 4 Phasen:

- 1. Sammeln** Beginne den Zug mit dem Einsammeln von Energie.
- 2. Manöver** Verbrauche Energie, um mit den Kriegern Manöver auszuführen.
- 3. Rückkehr** Setze gefallene Krieger zurück in den Hafen oder zum Führer und beende Dein Zug.
- 4. Verteidigen** Benutze die verbleibende Energie, um Dich gegen die Angriffe des Gegners zu verteidigen.

1. Sammeln

Zähle zu Beginn Deines Zuges die Anzahl Deiner Krieger, die eine Energiequelle besetzen. Ohne besetzte Energiequellen beginnt jeder Spieler die Runde mit 14 Energie. Für jede weitere Quelle erhöht sich die verfügbare Energie um ein markiertes Feld. Eine besetzte Quelle bedeutet somit 18 Energie, 2 Quellen 22 Energie usw.

Beginnt ein Spieler die Runde mit 5 besetzten Quellen, gewinnt dieser das Spiel.

Beachte, dass der Startspieler nur 7 Energie für seine erste Runde erhält. Überschüssige Energie verfällt zu Beginn der nächsten Runde.



Schwarz kann diese Runde mit 4 Kriegern angreifen (siehe Phase 2).

Schwarz beginnt die Runde mit 2 Energiequellen. Der Energiemarker würde auf 22 gesetzt werden. Die Manöverphase beginnt.

2. Manöver

Ein Teil der erhaltenen Energie kann für Manöver genutzt werden. Alle auf dem Spielbrett befindlichen Krieger dürfen sich in diesem Zug ein Mal bewegen. Jeder Krieger, der seinen Zug in der Arena beginnt, darf ebenso ein Mal angreifen. Die Reihenfolge der auszuführenden Aktionen kann jeder Spieler selbst bestimmen.

Bewegung

Um einen Krieger zu bewegen, versetzte ihn auf ein freies Hexfeld. Der Kern und der gegnerische Hafen zählen nie als frei und dürfen nicht betreten werden. Für jedes Feld, das sich der Krieger bewegt, zahle 1 Energie, indem der Energiemarker auf der Leiste verschoben wird. Ein Krieger kann sich so weit bewegen, wie der Spieler Energie besitzt.



Schwarz bewegt seinen Windkrieger 5 Felder aus seinem Hafen auf eine Quelle. Er bezahlt 5 Energie, indem der Energiemarker entsprechend verrückt wird.

Dieser Krieger kann in der nächsten Runde angreifen.

Angriff

Jeder Krieger, der den Zug in der Arena beginnt, darf einen Angriff ausführen. Krieger, die den Zug im Hafen beginnen, dürfen sich nur bewegen. Jeder gegnerische Krieger in der Arena darf angegriffen werden, Krieger im Hafen sind sicher.

Ein Angriff kostet so viel Energie, wie die Entfernung zum Ziel beträgt. Jeder Angriff hat eine spezielle Stärke.

Der Verteidiger hat danach die Möglichkeit, den Angriff abzuwehren, indem er Energie in Höhe der Stärke des Angriffs ausgibt. Kann oder will der verteidigende Spieler dies nicht tun, fällt der angegriffene Krieger und wird neben das Spielbrett gestellt. Dieser Krieger wird zu einem Gefallenen.

Krieger können keinen **Sturmangriff** oder **Fernkampf** durchführen, wenn sich der gegnerische Krieger auf einem benachbarten Feld befindet. Ist dies der Fall, kann nur ein **Nahkampfangriff** erfolgen.

Nahkampf (Stärke 3) Alle Krieger

Wenn ein Krieger den Zug benachbart zu einem gegnerischen Krieger beginnt, darf dieser einen Nahkampfangriff ausführen, wie in der Abbildung dargestellt. Dieser Angriff kostet keine Energie und besitzt eine Stärke von 3.



Der schwarze Feuerkrieger benutzt einen Nahkampfangriff für den goldenen Wasserkrieger und zahlt keine Energie. Gold kann 3 Energie ausgeben, um den Angriff abzuwehren.

Fernkampf (Stärke 4) Feuer- und Windkrieger

Benenne einen Wind- oder Feuerkrieger und sein Ziel. Bezahle 1 Energie für jedes freie Hexfeld zwischen den beiden Kriegern und eine Energie für das Feld des Ziels. Diese Angriffe dürfen nicht über besetzte Felder oder den Kern verlaufen, aber darum herum. Fernkampfangriffe haben eine Stärke von 4.

Obwohl dieser Angriff keine Bewegung des Kriegers verlangt, darf dieser sich dennoch davor oder danach bewegen. Zwischen der Bewegung und dem Angriff dürfen auch andere Krieger ihre Aktionen ausführen.

Der schwarze Windkrieger greift den goldenen Erdkrieger an und bezahlt 3 Energie. Gold kann den Erdkrieger durch die Zahlung von 4 Energie schützen. Kann oder will der Spieler dies nicht, wird der Krieger als Gefallener vom Spielbrett entfernt.



Sturmangriff (Stärke 5) Wasser- und Erdkrieger

Ein Sturmangriff verbraucht die Bewegungs- und Angriffsaktion des Kriegers. Bewege einen Wasser- oder Erdkrieger in der Arena auf ein Feld neben der Zielfigur. Jede Bewegung kostet 1 Energie.

Ein Sturmangriff hat eine Stärke von 5, somit muss der Verteidiger 5 Energie bezahlen, um den Angriff abzuwehren. Der Angreifer bewegt sich nicht auf das Feld des Verteidigers, sollte dieser zum Gefallenen werden.

Schwarz bewegt seinen Erdkrieger zu dem goldenen Feuerkrieger und zahlt 3 Energie. Gold kann nun 5 Energie bezahlen, um den Angriff abzuwehren, ansonsten wird der Krieger vom Spielfeld entfernt.



Ehre & der Führer

Jedes Mal, wenn Dein Gegner einen seiner Krieger aus der Arena entfernt, erhältst Du 1 Ehrenpunkt. Beim ersten Ehrenpunkt stellt der Spieler seinen Führer auf ein beliebiges Feld des eigenen Hafens. Der Führer wird nun für jeden weiteren Ehrenpunkt ein Feld näher zum Kern bewegt.

Sobald der Führer den Kern erreicht, gewinnt der Spieler sofort das Spiel.

Der Führer belegt kein Feld, Krieger können sich jederzeit darüber oder darauf bewegen



3. Rückkehr

Der Zug endet, wenn der aktive Spieler keine weitere Energie mehr ausgeben möchte.

Alle Gefallenen (neben dem Spielfeld stehende Krieger) werden nun wieder auf freie Felder des eigenen Hafens platziert. Der Führer belegt dabei kein Feld, sollte sich dieser im Hafen befinden. Ein Gefallener, der auf diese Art die Arena betritt, darf im nächsten Zug wieder angreifen.

4. Verteidigen

Benutze die restliche Energie im Zug Deines Gegners, um die eigenen Krieger zu beschützen.

Jedes Mal, wenn einer Deiner Krieger angegriffen wird, kannst Du Dich entscheiden, die entsprechende Energie zu zahlen (= die Angriffsstärke) oder den Krieger als Gefallenen aus der Arena zu entfernen.

MEISTERMODUS

Sobald Du Dich im Anfängermodus mit den Grundelementen des Spiels vertraut gemacht hast, empfehlen wir den Meistermodus mit weiteren taktischen Möglichkeiten. Hierbei besitzt jeder Krieger einzigartige Fertigkeiten in dem geschulten Element. Positionierungen werden mit der Einführung von Hexlinien wichtiger, der Aufbau wird strategischer und die Reihenfolge der Befehle muss tiefgründiger durchdacht werden. Lerne die Stärken und Schwächen jedes Elementes und nutze sie zu Deinem Vorteil, um den Gegner zu besiegen.

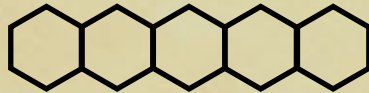
Optional

Für einen leichteren Übergang zum Meistermodus ist es möglich, zuerst die Regeln der Windkrieger anzuwenden und den Rest wie im Anfängermodus zu belassen. Dann können nacheinander die Regeln der Erd-, Wasser- und Feuerkrieger zur Anwendung kommen.

Anmerkung

Im Meistermodus können sich Windkrieger nicht mehr wie im Anfängermodus bewegen. Erd-, Wasser- und Feuerkrieger können nicht mehr wie im Anfängermodus beschrieben angreifen.

Hexlinien



Im Meistermodus benutzen alle Krieger Hexlinien für ihre Fertigkeiten. Eine Hexlinie ist eine gerade, ununterbrochene Linie zwischen zwei Kriegeren in der Arena. Hexlinien werden durch den Kern und andere Krieger unterbrochen, jedoch nicht durch die Führer. Direkt benachbarte Krieger besitzen ebenso eine Hexlinie zueinander.



Black's Fire warrior has a Hexline with Black's Wind and Gold's Water warrior.

It shares no Hexline with Black's Earth or Water or with Gold's Wind warrior.

Verteidigungsfertigkeiten

Erd- und Feuerkrieger besitzen Fertigkeiten, die während der Verteidigungsphase eingesetzt werden können. Diese Fertigkeiten benötigen ebenfalls Hexlinien, sind also von der Position der Krieger in der Arena abhängig. Nach jeder Aktion (Bewegung oder Angriff) kann es vorkommen, dass diese Fertigkeiten verloren werden oder benutzt werden können. Zuerst wird die Aktion ausgeführt und danach geschaut, ob eine Passivfertigkeit benutzt werden kann.

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*

WICHTIG: Wenn die Regeln der Windkrieger benutzt werden, darf der Startspieler in seiner ersten Runde nur einen Windkrieger in die Arena bewegen.

Pfad des Drachen (Bewegung)

Windkrieger können sich nicht wie im Anfängermodus beschrieben bewegen, stattdessen können sie einen Pfad des Drachen pro Runde ausführen. Um einen Windkrieger zu bewegen, setze ihn auf das Ende einer Hexlinie, die an den Rand der Arena, zum Kern oder einen anderen Krieger führt. Windkrieger können ihre Bewegung auf keinem anderen Hexfeld beenden. Diese Bewegung kostet keine Energie.

Windkrieger im Hafen können sich ebenfalls nur auf diese Art fortbewegen.



Schwarz kann seinen Windkrieger auf jedes der angezeigten gelben Felder bewegen.

Weg des Sturms (Stärke 4)

Ein Fernkampfangriff, wie er beschrieben wurde, kann vor oder nach dem Pfad des Drachen ausgeführt werden. Benenne den Windkrieger und sein Ziel. Bezahle 1 Energie für jedes Hexfeld vom Windkrieger zum Ziel. Dieser Angriff hat eine Stärke von 4.

ERDE



*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 des Jaguars (Verteidigung)

Erdkrieger in der Arena befinden sich in Deckung. Während sie in Deckung sind, können sie nicht angegriffen werden (auch nicht von anderen Erdkriegern). Erdkrieger enthüllen andere Erdkrieger, wenn sich eine Hexlinie zwischen ihnen befindet. Enthüllte Erdkrieger können von allen Kriegern angegriffen werden.

Ein Sturmangriff auf einen Erdkrieger kann zum Ende der Enthüllung führen. Passiert dies, wird zuerst der Angriff ausgeführt, überlebt der Erdkrieger, befindet er sich sofort wieder in Deckung.

Rasender Bär (Stärke 6)

Führe einen Sturmangriff mit der Stärke 6 aus und bezahle 2 Energie pro überschrittenem Hexfeld.

Eine normale Bewegung der Erdkrieger kostet weiterhin nur 1 Energie pro Hexfeld.



Schwarz bezahlt 6 Energie, um einen Sturmangriff auf den goldenen Wasserkrieger auszuführen. Der goldene Erdkrieger befindet sich in Deckung und kann nicht angegriffen werden. Gold entscheidet sich dazu, den Wasserkrieger zu retten (Kosten: 6 Energie)

Der Erdkrieger ist mit dem goldenen Erdkrieger durch eine Hexlinie verbunden und enthüllt diesen.
Der schwarze Windkrieger besitzt noch einen Angriff und kann nun den goldenen Erdkrieger angreifen.

WASSER



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

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

Schlag der sechs Ströme (Stärke 3, mehrfach)

Führe einen Sturmangriff aus. Alle gegnerischen Krieger, die sich nach der Bewegung benachbart zum Wasserkrieger befinden, erleiden einen Angriff mit der Stärke 3.

Der verteidigende Spieler entscheidet einzeln, welche Krieger er schützen möchte. Beachte, dass auch ein in Deckung befindlicher Erdkrieger von diesem Angriff betroffen sein kann.



Der schwarze Wasserkrieger bewegt sich 4 Felder, um den goldenen Feuerkrieger anzugreifen.
Gold entscheidet nun über das Schicksal seines Erd-, Feuer- und Wasserkriegers.

Fluss der Wellen (Stärke: 5 → 3 → 1)

Führe einen Sturmangriff mit der Stärke 5 aus. Wird der Angriff abgewehrt, endet die Welle.

fällt der Verteidiger, wird der Angriff in die gleiche Richtung weitergeführt.

Führt nach dem ersten Angriff eine Hexlinie zu einem zweiten gegnerischen Krieger, so wird dieser mit einem Angriff der Stärke 3 angegriffen.

Fällt auch der zweite Krieger, wird der Angriff wie beschrieben fortgesetzt. Die Stärke des letzten Angriffs beträgt 1.



Der schwarze Wasserkrieger führt einen Sturmangriff auf den goldenen Feuerkrieger mit einer Stärke von 5 aus.



Gold entfernt den Feuerkrieger (den Phönix der Erdkrieger aufbrechend. Siehe: Feuer). Nun wird der goldene Erdkrieger mit einem Angriff der Stärke 3 angegriffen.



Der Erdkrieger fällt ebenfalls, somit wird der letzte Feuerkrieger mit einem Angriff der Stärke 1 angegriffen.



Schwarz bewegt den linken Feuerkrieger 2 Felder, sodass beide Feuerkrieger eine Hexlinie zum goldenen Erdkrieger aufweisen.

Der Erdkrieger wird durch den schwarzen Erdkrieger enthüllt.



Schwarz kündigt den Angriff an und zahlt keine Energie.

Danach darf sich der rechte Feuerkrieger noch bewegen.

FEUER



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

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

Die Drachen (Stärke 4)

Wenn beide Feuerkrieger eine Hexlinie zu dem gleichen Gegner besitzen, können sie die Drachen ausführen. Benenne das Ziel und führe den Angriff aus. Die Drachen auszuführen kostet keine Energie und besitzt eine Stärke von 4. Beide Feuerkrieger verbrauchen ihren Angriff.

Zudem müssen beide Feuerkrieger mindestens ein freies Hexfeld zwischen sich und dem Ziel haben, um diesen Fernkampf ausführen zu können.

Der Phönix (Verteidigung)

Während der Verteidigung sind eigene Krieger, die eine Hexlinie mit beiden Feuerkriegern bilden, geschützt. Bilden die Feuerkrieger untereinander eine Hexlinie, sind diese ebenfalls geschützt. Alle Angriffe auf geschützte Krieger besitzen eine reduzierte Stärke von 2.

Wenn ein Angriff die Hexlinie, die den Phönix bildet, unterbricht, wird die Stärke weiterhin auf 2 reduziert. Alle folgenden Angriffe besitzen ihre normale Stärke.



Die Feuerkrieger sind ebenfalls geschützt.

Der schwarze Wasserkrieger greift einen goldenen Wasserkrieger an.

Da die Feuerkrieger den Phönix mit dem Wasserkrieger ausführen, kann Gold den Angriff mit 2 Energie abwehren.

Die Hexlinie ist nun unterbrochen, daher besitzen die folgenden Angriffe auf den Wasserkrieger ihre normale Stärke.

Variants

Schachuhr

Spiele mit einer Schachuhr. Wenn du keine besitzt, gibt es seine Menge verfügbarer Schachuhr-Apps.

Jeder Spieler erhält 15 Minuten (oder eine Zeit, auf die ihr euch einigen könnt). Sobald ein Spieler seine Zeit verbraucht hat, bevor eine Siegbedingung eintritt, gewinnt der Gegenspieler.

Tippe die Uhr wenn:

- Die Rückkehrphase beendet ist und der gegnerische Spielzug beginnt.
- Du einen Angriff ausgeführt und die Energie bezahlt hast.
- Du die Entscheidung getroffen hast, einen Angriff zu blocken oder den Krieger vom Spielfeld zu entfernen (Verteidigungsphase).

Handicap

Wenn beide Spieler unterschiedlich stark sind, kann die Handicapleiste an Ender der Energieleiste benutzt werden.

Entscheidet euch für ein Handicap-Niveau (1 bis 4). Beim Verteidigen muss der Spieler zusätzlich Energie in Höhe des Handicaps aufwenden, um den Angriff abzuwehren.

Gleicht das Handicap so lange an, bis beide Spieler gleich stark sind.



Andere Arena

Dreht einfach das Spielfeld, um in einer zweiten Arena zu spielen. Die Regeln verändern sich nicht.

Auf den ersten Zug bieten

Entscheidet zufällig, wer das Spiel beginnt. Der zweite Spieler darf die Entscheidung ändern, indem er seine Startenergie unter 7 setzt. Danach darf der erste Spieler reagieren und die Startenergie des Gegners unterbieten, um den ersten Zug zu erhalten. Dies wird so lange fortgeführt, bis ein Spieler nicht mehr unterboten wird.

Beispiel: Adrian spielt gegen Beau. Beau hat den ersten Zug. Adrian denkt, eine bessere Chance zu haben, wenn er beginnt, daher bietet er 6 Energie. Beau will seinen Vorteil nicht aufgeben und bietet 5 Energie. Adrian sind 4 Energie zu wenig, daher passt er. Beau beginnt das Spiel mit 5 Energie und Adrian ist Zweiter mit 14 Energie wie beschrieben.

Credits

Spielkonzept:

Joost Das

Graphik:

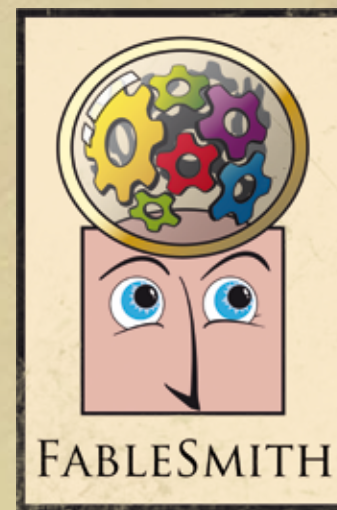
Joost Das

Titelbild und Spielbrett:

Marlies Barends (worksofheart.nl)

Übersetzt von:

Alexander Lauck



besonderer Dank:

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.

