

SPIELANLEITUNG

OROS

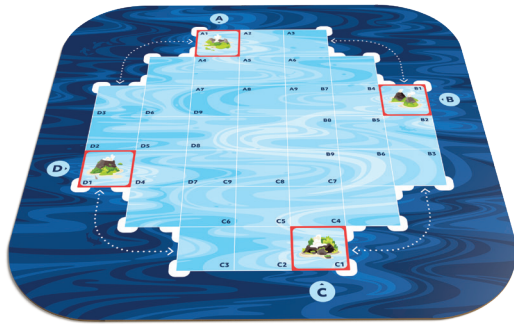


BOARD
GAME
CIRCUS



ÆSC GAMES

SPIELMATERIAL



1 Spielbrett (doppelseitig)



1 Pyramide (doppelseitig)



72 Landplättchen

(46 1er- bis 4er-Plättchen,
10 Berge, 16 Inseln)



48 Vulkane

(mit Werten von 1–4)



1 Jade-Jaguar
(Startmarker)



4 Tableaus (doppelseitig)



4 Halbgottheit-Aufsteller

und 4 Plättchen als Alternative



32 Figuren (je 8 in 4 Farben)



32 Erfahrungsgrenzen (je 8 in 4 Farben)



36 Heilige Stätten

(je 3 Denkmäler, 3 Schreine und
3 Tempel in 4 Farben)



24 Planungsmarker (je 6 in 4 Farben)

INHALTSVERZEICHNIS

Übersicht: Spielbrett und Tableaus	4
Spielaufbau	6
Spielübersicht	10
Spielablauf	10
Erfahrung	11
Aktionen	12–19
• Verschieben	12
• Bewegen	13
• Vulkan	15
• Studieren	17
• Wandern	18
• Bauen	19
Horizonte	20
Die Pyramide	20
Wertung	21
Das Spiel mit Automas	22
Fortgeschrittene Varianten	24
Schatzsuche	27
Errungenschaften	28
Beliebte Fehler	30
Tipps und Strategien	30
Symbolübersicht	32



1 Wertungsblock



48 Automa-Karten

(je 1 Stapel pro Halbgottheit)

**In der unendlichen Weite, in der Himmel und Erde verschmelzen,
erblickte die Hüterin des Wissens und des Lichts jene Vorfahren mit
einem Geist aus Sand und Stein.**

Hoch oben sprach die Große Weise. Auf ihr Echo
antworteten vier Elemente: das strömende Wasser,
das gibt; das fruchtbare Land, das nährt; das lodernde
Feuer, das reinigt; und die strahlende Sonne, die erhellt.

Wieder sprach die Große Weise. Licht wurde mit Fleisch
verwoben und diese Vier wurden in Ebenbilder jener Vorfahren
verwandelt. Ihnen wurden die Geheimnisse der Berge offenbart
und mit diesem Wissen formten sie die Welt nach ihrem Willen.

Die Große Weise schickte sie an entlegene Orte und
sprach: Begeht euch hinab zu den Vorfahren mit einem
Geist aus Sand und Stein. Findet unter ihnen diejenigen,
die die Gegenwart des Lichts und der Erleuchtung suchen,
die zu den Ursprüngen des Wissens vordringen und an den
wunderbaren Geheimnissen festhalten wollen.

Teilt eure Erfahrung und euer Wissen.

Diejenigen, die euch folgen, nennt euer Eigen. Erteilt ihnen
Aufgaben, und sie werden sie erfüllen. Gebt ihnen Berge,
und sie werden dort bauen. Schickt sie fort, und sie werden
studieren. Und ihnen wird meine Erleuchtung zuteil.

Begeht euch hinab, und steigt auf.

ÜBERSICHT: SPIELBRETT

Das Spielbrett stellt den von Ozeanen bedeckten Erdball dar. Die Spielfläche besteht aus senkrechten und waagerechten Reihen mit einzelnen Feldern. Auf jedem Feld darf immer nur 1 Landplättchen liegen.



1. Hotspots

Felder mit einem roten Rahmen sind Hotspots. Liegt nach einer Aktion ein Hotspot frei, wird sofort eine neue Insel daraufgelegt.

2. Ränder

Die Ränder verbinden gegenüberliegende Seiten des Spielbretts miteinander: Wenn Plättchen beim Bewegen oder Verschieben die Spielfläche verlassen, legt ihr sie auf der gegenüberliegenden Seite wieder darauf. Plättchen an gegenüberliegenden Rändern des Spielbretts gelten als nebeneinander – schließlich ist die Erde eine Kugel!

3. Verbindungspfeile

Die weißen Pfeile an den Ecken der Spielfläche verbinden die äußersten Reihen zu einem großen Ring. Plättchen auf Feldern, die durch einen Pfeil verbunden sind, gelten als nebeneinander. Bewegt oder verschiebt ihr Plättchen um diese Ecken, folgen sie den Pfeilen und drehen sich mit.

4. Gebiete (nur wichtig für das Spiel mit Automa)

Die vier Gebiete A, B, C und D werden genutzt, um zu bestimmen, wo ein Automa etwas tut.

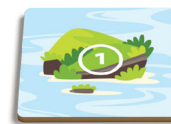
Hinweis: Das Wort „Reihe“ bezieht sich auf senkrechte und waagerechte Reihen sowie den äußeren Ring mit den Pfeilen. Auf der großen Spielfläche gibt es zwei solcher Ringe.

Landplättchen

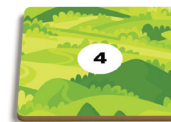
Die Landplättchen stehen für unterschiedlich große Landmassen, die ihr über das Spielbrett bewegt. Die meisten von ihnen zeigen Werte von 1–4. Diese geben an, wie groß ein Plättchen in Bezug auf seine Landmasse ist, und meistens auch, wie viele Landkanten es hat.



1er-, 2er- und 3er-Plättchen. Stoßen sie zusammen, werden aus ihnen größere Landplättchen und es entstehen Vulkane.



Inseln sind wie 1er-Plättchen, haben aber keine Landkanten, sondern nur Wasserkanten.



Stoßen zwei **4er-Plättchen** zusammen, entsteht ein Berg.



Berge dürfen anders als die anderen Landplättchen nicht bewegt oder verschoben werden. Und nur auf Bergen dürft ihr Heilige Stätten bauen.

Fortgeschrittene Variante: Hotspot-Inseln



Auf der Rückseite mancher Inseln findet ihr **Hotspot-Inseln**, zu erkennen am roten Kreis. Ihr dürft Hotspot-Inseln wie normale Inseln platzieren. Diese Variante bringt bewegliche Hotspots ins Spiel, sodass im Laufe des Spiels mehr Vulkane entstehen.

ÜBERSICHT: TABLEAUS

Eure Tableaus zeigen eure Aktionen und Fähigkeiten.



Mit den **Figuren** nutzt ihr die Aktionen auf eurem Tableau. Ihr könnt mit ihnen auch über das Spielbrett wandern, Heilige Stätten bauen oder sie zum Studieren schicken.



Die **Erfahrungsgrenzen** legt ihr immer auf die gepunkteten Linien zwischen den einzelnen Fähigkeiten. Sie zeigen an, welche Fähigkeiten darunter ihr freigeschaltet habt.

1. Spielhilfen

Diese Symbole erinnern euch an einige wichtige Regeln zu Spielbeginn:



Ihr dürft jeweils höchstens 1 Figur auf dem Spielbrett haben.



Um einen Berg zu erschaffen, müssen zwei 4er-Plättchen zusammenstoßen.



Berge dürfen nicht bewegt oder verschoben werden.

2. Aktionsfelder

Die sechs weißen Felder unten auf eurem Tableau zeigen die Aktionen, die ihr in eurem Zug nutzen dürft.

Steht auf einem Aktionsfeld eine Figur, ist es besetzt, sonst ist es frei.

3. Spalten mit Fähigkeiten

Die Spalten über den Aktionsfeldern zeigen die Fähigkeiten, die zu den einzelnen Aktionen gehören. Sie verbessern die Aktionen dauerhaft, sobald sie freigeschaltet wurden.

Nur die Fähigkeiten unterhalb eurer Erfahrungsgrenze in einer Spalte gelten als freigeschaltet und sind verfügbar.

4. Studieren-Bereich

Ihr dürft bis zu 2 Figuren zum Studieren hierhin schicken.

5. Horizonte

Erweitert euren Horizont, indem ihr fleißig neue Fähigkeiten freischaltet. Die Pfeile zeigen, auf welcher Höhe jeweils ein Horizont verläuft. Horizonte erstrecken sich nur über die fünf linken Spalten. Ihr schaltet einen Horizont frei, sobald eure Erfahrungsgrenzen bei all diesen fünf Spalten mindestens auf der Höhe des betreffenden Horizonts oder darüber liegen.

6. Fähigkeiten mit Wissenspunkten (WP)

Wissenspunkte erkennt ihr an einem Kreis mit Lorbeerkranz.



Zeigt eine Fähigkeit Wissenspunkte, zählt ihr sie erst bei der Wertung am Spielende. Ihr erhaltet sie **nicht** schon im Laufe des Spiels.

HALBGOTTHEIT
Strömendes Wasser

STUDIERN
+1 Erfahrung je WP

1

2

3

4

5

6

	7	7	7	7	5	DENKMAL	SCHREIN	TEMPEL
7	+1 aufsteigen	+1 aufsteigen	+1 aufsteigen	+1 aufsteigen	5	7 × L	7 × -	7 × =
3	3	3	3	3	3	6 × L	6 × -	6 × =
3	3	3	3	3	3	5 × L +1 Erfahrung	5 × - +1 Erfahrung	5 × = +1 Erfahrung
2	-3	3	3	3	3	3 × L	3 × -	3 × =
1	-2	3	3	3	3	2 × L	2 × -	2 × =
1	-1	3	3	3	3	+2 aufsteigen +1 Erfahrung	+2 aufsteigen +2 Erfahrung	+2 aufsteigen +3 Erfahrung
	VERSCHIEBEN	BEWEGEN	VULKAN	STUDIERN	WANDERN	BAUEN		

SPIELBRETT

Folgt diesen Schritten, um eine Partie Oros vorzubereiten:

1. Legt das Spielbrett in die Tischmitte. Spielt ihr Oros zum ersten Mal, verwendet am besten die Seite mit der kleinen Spielfläche.

Wenn ihr das Spiel besser kennt, verwendet für ein anspruchsvolleres Spiel zu dritt oder viert die große Spielfläche.



Seite für 1–4 Personen



← **Empfohlener Aufbau für die erste Partie!**

Kleine Spielfläche:

2. Legt wie folgt Landplättchen auf das Spielbrett. Fangt in der Mitte an und dreht die Plättchen immer so, dass die Land- und Wasserkanten wie abgebildet aneinanderliegen.

- Legt ein 4er-Plättchen in die Mitte.
- Legt ein 3er-Plättchen an jede Kante des 4er-Plättchens an. Dreht es jeweils so, dass die Wasserkante nach außen zeigt
- Legt ein 2er-Plättchen von der gezeigten Art an jedes 3er-Plättchen an, sodass ein 3×3-Raster entsteht. Dreht die 2er-Plättchen so, dass die Landkanten nach innen zeigen.
- Legt eine Insel auf jeden Hotspot (die Felder mit rotem Rahmen). Stellt einen 2er-Vulkan auf jede Insel.
- Legt ein 1er- und ein 3er-Plättchen auf die Felder am Rand neben jeder Insel und dreht sie wie abgebildet.
- Legt ein 2er-Plättchen der gezeigten Art auf die vier unbeschrifteten Felder an den Ecken. Dreht sie wie abgebildet.

Fortgeschrittene Varianten für den Spielbau mit der kleinen Spielfläche findet ihr auf Seite 24.



Seite für 3–4 Personen



Große Spielfläche:


2. Legt wie folgt Landplättchen auf das Spielbrett. Fangt in der Mitte an und dreht die Plättchen immer so, dass die Land- und Wasserkanten wie abgebildet aneinanderliegen.

- a.** Legt einen Berg in die Mitte.
- b.** Legt ein 3er-Plättchen an jede Kante des Bergs an. Dreht es jeweils so, dass die Wasserkante nach außen zeigt.
- c.** Legt ein 2er-Plättchen von der gezeigten Art an jedes 3er-Plättchen an, sodass ein 3×3-Raster entsteht. Dreht die 2er-Plättchen so, dass die Landkanten nach innen zeigen.
- d.** Legt jeweils eine Insel auf die Felder diagonal zu den 2er-Plättchen. Stellt einen 3er-Vulkan auf jede dieser Inseln.
- e.** Legt eine Insel auf jeden Hotspot (die Felder mit rotem Rahmen). Stellt einen 2er-Vulkan auf jede dieser Inseln.
- f.** Legt auf die Felder am Rand neben jeder Insel ein 1er- und ein 3er-Plättchen und mittig darüber ein 2er-Plättchen von der gezeigten Art. Dreht sie wie abgebildet.

Fortgeschrittene Varianten für den Spielaufbau mit der großen Spielfläche findet ihr auf Seite 25.

TABLEAUS

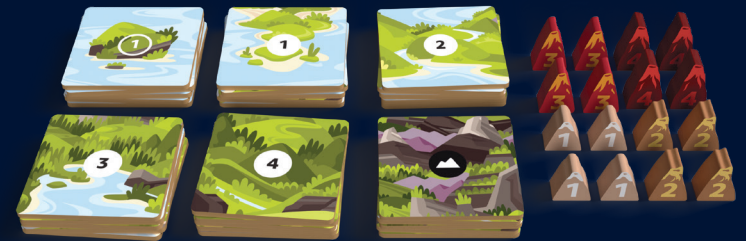
3. Sucht euch alle jeweils eine Halbgottheit aus. Nehmt euch das zugehörige Tableau und das Spielmaterial in eurer Farbe und legt es wie folgt bereit:

- Lege dein Tableau vor dich. Achte darauf, nicht die Automa-Seite zu verwenden.
- Lege bei allen Spalten jeweils 1 Erfahrungsgrenze  auf die unterste gepunktete Linie.
- Lege jeweils 1 Figur unter die Pfeile auf der linken Seite.
- Stelle jeweils 1 Figur auf die Aktionsfelder „Wandern“ und „Bauen“.
- Lege deine übrigen 3 Figuren neben dem Tableau bereit.
- Sortiere deine Heiligen Stätten nach Art und lege sie bereit.



LETZTE SCHRITTE

4. Legt die übrigen Landplättchen und Vulkane in Reichweite.



- Legt die Pyramide mit der Seite für 1–4 Personen bereit. Spielt ihr **zu viert** und möchtet eine längere Partie spielen, dreht die Pyramide auf die Seite für 4 Personen.
- Stellt eure Aufsteller an den Fuß der Pyramide.



- Bestimmt zufällig, wer beginnt. (Versteckt zum Beispiel von allen jeweils eine Figur in den Händen und lasst eine herausfallen.) Diese Person nimmt sich als Starmarker den Jade-Jaguar.



Jetzt kann es losgehen!

SOLO UND 2 PERSONEN

Beim Solospiel und dem Spiel zu zweit müsst ihr eine oder mehrere vom Spiel gesteuerte Halbgottheiten (Automas) verwenden, damit mindestens 3 Halbgottheiten im Spiel sind. Wenn ihr möchtet, könnt ihr auch mehr Automas nutzen als nötig. Die Automas sind nur mit der kleinen Spielfläche spielbar – verwendet also diese Seite des Spielbretts. *Mehr zu Automas auf Seite 22.*

Solospiel


Wähle mindestens **2** Automas, gegen die du spielen möchtest.

Spiel zu zweit

Wählt mindestens **1** Automa, gegen den ihr spielen möchtet.

Spiel Aufbau für den Automa:

Nehmt für jeden gewählten Automa das Tableau, den Kartenstapel und das Spielmaterial in seiner Farbe und legt es wie folgt bereit:

- Dreht das Tableau auf die Automa-Seite. Legt es neben die Person, die diesen Automa verwaltet.
- Legt bei allen Spalten jeweils 1 Erfahrungsgrenze  auf die unterste gepunktete Linie. Die übrigen 2 Erfahrungsgrenzen kommen zurück in die Schachtel.
- Legt alle Figuren neben dem Tableau bereit.
- Sortiert die Heiligen Stätten nach Art und legt sie bereit.
- Mischt den Kartenstapel für diesen Automa und legt ihn als verdeckten Automa-Stapel (mit den Symbolen nach oben) links oben auf das Tableau.
- Stellt den Aufsteller an den Fuß der Pyramide.



Automa-Schwierigkeitsgrade

Jeder Automa hat eine andere Spielweise und dadurch einen anderen Schwierigkeitsgrad:

EINFACH / RUHIG

Strömendes Wasser

MITTEL / KOMPETITIV

Fruchtbares Land

SCHWIERIG / ANSPRUCHSVOLL

Strahlende Sonne

ULTIMATIV / AGGRESSIV

Tobendes Feuer

Fragen zum Automa-Spiel

Können wir zu zweit auch ohne Automa spielen?

Nein, das geht nicht. Beim Spiel zu zweit braucht ihr einen Automa, denn seine Aktionen sind wichtig für den gemeinsamen Spielverlauf. Wenn ihr euch nicht mit dem Automa messen wollt, ignoriert einfach die Erfahrungspunkte, die er erhält, und führt am Spielende keine Wertung für ihn durch.

Können wir im Spiel zu zweit beide jeweils einen Automa verwalten, damit 4 Halbgottheiten im Spiel sind? Ja!

Kann ich solo gegen 3 Automas spielen? Ja!

Können wir auch im Spiel zu dritt einen Automa verwenden? Ja!

Kann ein Automa die Partie beginnen? Ja! Wenn ihr bestimmt, wer beginnt, berücksichtigt auch die Automas.

SPIELÜBERSICHT

Spielidee

Ihr schlüpft in die Rolle von Halbgöttheiten und wurdet von der Großen Weisen geschickt, um euer Wissen mit den Menschen zu teilen, die weit verstreut auf Inseln leben. Doch Wissen zu erlangen, erfordert Erfahrung und Studium. Und das größte Wissen offenbart sich nur auf den Gipfeln der Berge.

Im Laufe des Spiels müsst ihr die Menschen lehren, sich das Land zunutze zu machen und Berge entstehen zu lassen, damit sie Heilige Stätten errichten und dort studieren können. Mit jeder gebauten Heiligen Stätte steigen ihre Erfahrung, ihre Fähigkeiten und schließlich auch ihr Wissen.

Die Halbgöttheit, die das meiste Wissen mit den Menschen teilt, wird über Generationen hinweg verehrt werden.

Spielziel

Sammelt möglichst viele Wissenspunkte (WP). Das erreicht ihr vor allem durch das Bauen Heiliger Stätten auf Bergen. Dazu verändert ihr das Spielbrett, lasst Berge entstehen und wandert mit euren Figuren zu ihnen, um dort zu bauen. Baut ihr eine Heilige Stätte, erhaltet ihr auch Erfahrungspunkte, mit denen ihr eure Fähigkeiten verbessert, und steigt auf der Pyramide auf, die euch am Ende ebenfalls Wissenspunkte bringt.

Spielende

Das Spielende wird ausgelöst, sobald jemand das oberste Feld der Pyramide erreicht. Dann spielt ihr die aktuelle Runde noch zu Ende und zählt danach eure Wissenspunkte.

Wertung der Wissenspunkte

Die Wissenspunkte stehen für das Wissen, das ihr den Menschen vermittelt. Am Spielende zählt ihr jeweils eure Wissenspunkte zusammen. Ihr erhaltet Wissenspunkte für:

- eure Position auf der Pyramide
- freigeschaltete Fähigkeiten mit Wissenspunkten
- studierende Figuren
- gebaute Heilige Stätten

Wer die meisten Wissenspunkte gesammelt hat, gewinnt!

SPIELABLAUF

Ihr spielt über mehrere Runden und seid nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug. In deinem Zug darfst du immer **bis zu 3 Aktionen** nutzen.

Um eine Aktion zu nutzen, stelle 1 deiner Figuren von einem Aktionsfeld auf ein anderes, freies Aktionsfeld auf deinem Tableau, dessen Aktion du nutzen möchtest. Wähle dann **1 der freigeschalteten Fähigkeiten** unterhalb der Erfahrungsgrenze dort und nutze sie. Beachte, dass manche Fähigkeiten immer zusätzlich gelten, sobald du sie freigeschaltet hast. Die einzelnen Fähigkeiten werden bei den jeweiligen Aktionen genau erklärt.

Du darfst eine Figur auch auf ein freies Aktionsfeld stellen und darauf verzichten, die Aktion zu nutzen. Das zählt aber als 1 deiner drei Aktionen.

Erster Zug

In deinem ersten Zug musst du die 3 Figuren benutzen, die du beim Spieldaufbau bereitgelegt hast, und diese drei Schritte ausführen:

Schritt 1: Stelle deine erste Figur auf eine beliebige freie Insel auf dem Spielbrett. Gibt es keine freie Insel, stelle sie auf ein freies 1er-Plättchen.



Ihr dürft jeweils nur 1 Figur auf dem Spielbrett haben, bis ihr die Fähigkeit freischaltet, dort mehr zu haben.

Mehr dazu auf Seite 17.

Hinweis: Inseln haben nur Wasserkanten. Du kannst deine Insel am Anfang also nur auf 2 Arten verlassen: Lass sie entweder mit einer **BEWEGEN**-Aktion mit einem anderen Plättchen zusammenstoßen, oder lass mit einer **VULKAN**-Aktion einen Vulkan ausbrechen, damit eine Landkante entsteht, über die deine Figur dann **WANDERN** kann.

Schritt 2: Nutze 1 Aktion. Stelle dazu deine zweite Figur auf ein freies Aktionsfeld auf deinem Tableau und nutze 1 freigeschaltete Fähigkeit.

Schritt 3: Nutze 1 Aktion. Stelle dazu deine dritte Figur auf ein freies Aktionsfeld auf deinem Tableau und nutze 1 freigeschaltete Fähigkeit.

Alle weiteren Züge

Nutze bis zu 3 Aktionen.

Hinweis: Das Aktionsfeld, von dem du eine Figur nimmst, ist genauso wichtig wie das Feld, auf das du sie stellst, denn so machst du ein Aktionsfeld wieder frei. Denke also bereits an deine nächste Aktion!



Darf ich innerhalb eines Zuges dieselbe Figur benutzen, um mehrere Aktionen zu nutzen? Ja! Du könntest zum Beispiel eine Figur zwischen zwei Aktionsfeldern hin- und herbewegen und dadurch eine Aktion zweimal innerhalb eines Zuges nutzen.

Was, wenn alle meine Aktionsfelder besetzt sind?

Du musst deine nächste Aktion nutzen, um eine Figur von einem Aktionsfeld – aber **nicht** von dem **STUDIERN**-Aktionsfeld – auf einen Ort zum Studieren zu stellen. Das zählt aber nicht als **STUDIERN**-Aktion. Setze deinen Zug danach ganz normal fort.

Planungsmarker




Du kannst die Planungsmarker nutzen, um deinen nächsten Zug zu planen. Mit den drei nummerierten Markern merkst du dir deine drei Aktionen und kannst sie später auch besser nachvollziehen. Die anderen drei sind dafür da, dass die anderen nicht sehen, was du vorhast.

Lege die sechs Planungsmarker verdeckt unter den sechs Aktionsfeldern auf deinem Tableau aus. Halte immer geheim, unter welchen sich die Zahlen verstecken. Halte mit ihnen fest, welche drei Aktionen du in welcher Reihenfolge für deinen nächsten Zug planst.

Drehe die Marker zu Beginn deines Zuges um und behalte mit ihnen den Überblick, während du deine Aktionen nutzt.

Hinweis: Auch wenn du deinen nächsten Zug schon geplant hast, solltest du aufpassen, was die anderen tun. In Oros verändert sich die Welt schnell und deine Strategie muss flexibel bleiben.

ERFAHRUNG

Die Erfahrungsgrenzen  auf deinem Tableau zeigen, welche Fähigkeiten du in der jeweiligen Spalte freigeschaltet hast. Alle Fähigkeiten unterhalb einer Erfahrungsgrenze sind freigeschaltet. Manche Fähigkeiten ändern die grundsätzlichen Regeln einer Aktion und gelten bei dieser Aktion immer zusätzlich, sobald du sie freigeschaltet hast.

Erfahrung sammeln

Um deine Erfahrungsgrenzen nach oben zu schieben, brauchst du Erfahrungspunkte. Sobald du Erfahrung erhältst, wähle für jeden erhaltenen Erfahrungspunkt eine Erfahrungsgrenze und schiebe sie 1 gepunktete Linie weiter nach oben.

Erfahrungspunkte erhältst du auf folgende Arten:



1. Hole Figuren vom Studieren zurück: Du erhältst 1 Erfahrungspunkt für jede Figur, die du zurückholst.



2. Baue eine Heilige Stätte: Du erhältst 1 Erfahrungspunkt für ein Denkmal, 2 für einen Schrein und 3 für einen Tempel.



3. Habe eine Figur auf deiner Heiligen Stätte, während jemand anderes auf demselben Berg eine Heilige Stätte baut: Du erhältst 1 Erfahrungspunkt.



Orange baut einen Schrein. Dadurch erhält Orange 2 Erfahrungspunkte. Blau erhält auch 1 Erfahrungspunkt, weil ihre Figur auf ihrer Heiligen Stätte steht, während Orange den Schrein baut.

VERSCHIEBEN



Mit der **VERSCHIEBEN**-Aktion darfst du alle Landplättchen in genau 1 waagerechten oder senkrechten Reihe auf dem Spielbrett um eine bestimmte Anzahl an Feldern verschieben. Dabei schiebst du alle Landplättchen in dieser Reihe gleichzeitig in dieselbe Richtung und sie behalten ihren Abstand zueinander. Daher können bei einer **VERSCHIEBEN**-Aktion niemals Plättchen zusammenstoßen!

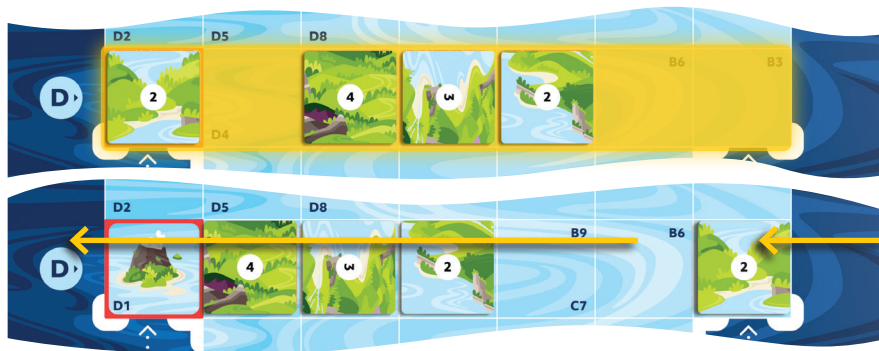
Du darfst bei einer **VERSCHIEBEN-Aktion keine Reihe wählen, in der ein Berg ist, außer du hast diese Fähigkeit freigeschaltet.**

Liegt nach einer Aktion ein Hotspot frei?

Liegt nach einer **VERSCHIEBEN**- oder **BEWEGEN**-Aktion ein Hotspot frei, müsst ihr sofort eine neue Insel darauflegen.

Die Spielfläche verlassen

Landplättchen, die beim Verschieben die Spielfläche verlassen, betreten sie auf der gegenüberliegenden Seite wieder.



Verschiebst du alle Plättchen in der markierten Reihe um 1 Feld nach links, schiebst du sie alle gleichzeitig in dieselbe Richtung. Dabei verlässt das 2er-Plättchen ganz links die Spielfläche und du legst es auf der gegenüberliegenden Seite wieder darauf. Da nach dieser Aktion ein Hotspot freiliegt (D1), legst du anschließend eine neue Insel darauf.

Die äußeren Reihen sind zu einem Ring verbunden. Verschiebst du Plättchen in einer der äußeren Reihen, verschiebst du alle Plättchen in diesem Ring. Folgt ein Plättchen dabei einem Pfeil um eine Ecke, drehst du es um 90° mit. Stelle es dir wie ein Rad vor, das sich dreht.



Verschiebst du die Plättchen in der äußeren Reihe, verschiebst du alle Plättchen in dem Ring gleichzeitig in dieselbe Richtung.

Fähigkeiten der **VERSCHIEBEN**-Aktion

— 1 →

Fähigkeit 1: Verschiebe alle Plättchen in einer Reihe um 1 Feld.

— 2 →

Fähigkeit 2: Verschiebe alle Plättchen in einer Reihe um 2 Felder.

— 3 →

Fähigkeit 3: Verschiebe alle Plättchen in einer Reihe um 3 Felder.

—  →

Fähigkeit 4: Ab sofort darfst du bei der **VERSCHIEBEN**-Aktion immer Reihen mit Bergen darin verschieben.

 3

Fähigkeit 5: Du erhältst **am Spielende** 3 WP.

 7

+ 1 aufsteigen

Fähigkeit 6: Du erhältst **am Spielende** 7 WP. Außerdem darfst du ab sofort nach der **VERSCHIEBEN**-Aktion immer 1 Feld auf der Pyramide aufsteigen.

BEWEGEN



Mit der **BEWEGEN**-Aktion darfst du genau 1 Gruppe aus nebeneinanderliegenden Landplättchen zusammen 1 Feld weit bewegen. Diese Gruppe muss aus so vielen Plättchen bestehen, wie die Fähigkeit zeigt, und diese Plättchen müssen auch so angeordnet sein. *Mehr dazu auf Seite 15.* Denke daran, dass auch Plättchen an gegenüberliegenden Rändern nebeneinanderliegen. (Die auf dem Spielbrett aufgedruckten Wasserfelder zählen natürlich nicht als Landplättchen.)

 **Bei einer BEWEGEN-Aktion darfst du nie Berge bewegen.**

Plättchen zusammenstoßen lassen

Führt eine **BEWEGEN**-Aktion dazu, dass zwei Plättchen auf demselben Feld liegen, stoßen sie zusammen und es entsteht ein größeres Landplättchen.

Regeln für das Zusammenstoßen von Plättchen:

1. Stoßen zwei Plättchen zusammen, zähle ihre Werte zusammen und ersetze die beiden Plättchen durch ein neues Plättchen mit dem zusammengezählten Wert. Ist dieser Wert größer als 4, ersetze die beiden Plättchen durch ein 4er-Plättchen und stelle einen Vulkan darauf, dessen Wert dem Überschuss entspricht. Du bestimmst, wie das Plättchen, das du auf das Spielbrett legst, aussehen soll, und wie herum du es drehst. Dabei müssen Landkanten nicht aneinanderliegen.



Stoßen ein 1er- und 2er-Plättchen zusammen, wird daraus ein 3er-Plättchen.



Aus einem 2er- und 3er-Plättchen wird ein 4er-Plättchen mit 1er-Vulkan.

2. Berge entstehen, wenn zwei 4er-Plättchen zusammenstoßen. Auf den Berg wird kein Vulkan gestellt, außer es waren bereits Vulkane auf den 4er-Plättchen. **Berge können nur auf diese Weise entstehen.**



Zwei 4er-Plättchen stoßen zusammen, ein Berg entsteht.



Ein Plättchen stößt mit einem Berg zusammen. Auf den Berg wird ein Vulkan mit dem Wert dieses Plättchens gestellt.

3. Stoßen zwei Plättchen mit Vulkanen darauf zusammen, zähle zuerst den Wert der Plättchen zusammen und ersetze sie durch ein neues Plättchen. Zähle dann den Wert der Vulkane und den möglichen Überschuss von den Plättchen zusammen und ersetze die Vulkane durch einen neuen Vulkan. Ist dieser Wert größer als 4, stelle einen 4er-Vulkan auf das Plättchen und stelle einen Vulkan dazu, dessen Wert dem Überschuss entspricht. Auf einem Plättchen dürfen unbegrenzt viele Vulkane stehen.

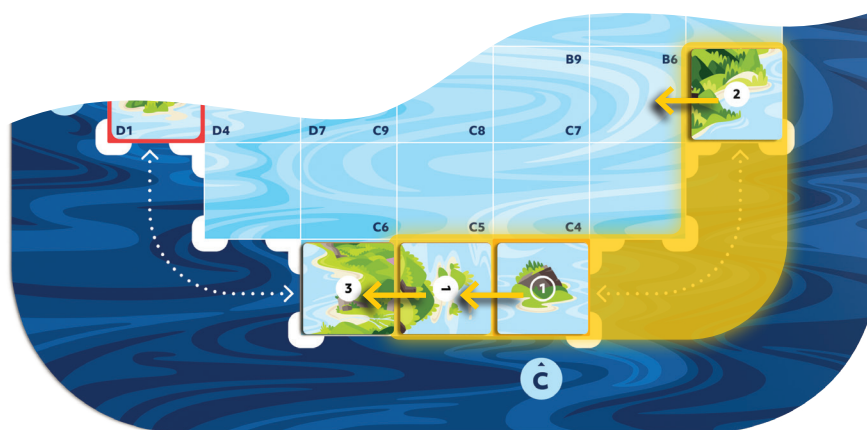
4. Sind Figuren auf den Plättchen, die zusammenstoßen, stellst du sie auf das neu entstandene Plättchen. Das ist eine der wenigen Möglichkeiten, eine Figur auf ein Plättchen zu stellen, auf dem bereits eine Figur ist.



Beide Figuren kommen auf das neu entstandene 4er-Plättchen.

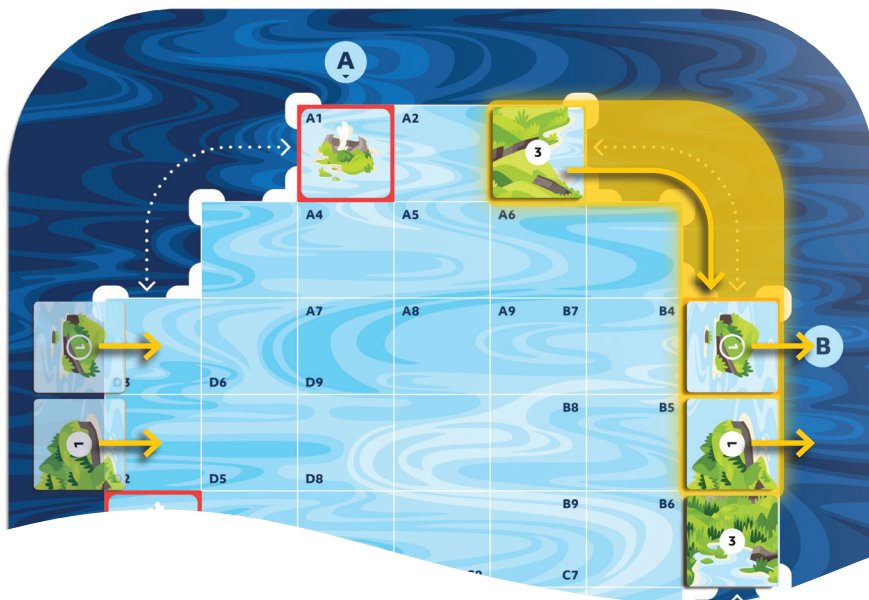
Eine Gruppe aus Plättchen bewegen

Bei der **BEWEGEN**-Aktion bewegst du die Plättchen in der Gruppe gleichzeitig in dieselbe Richtung. Ein Plättchen ändert nur die Richtung, wenn es einem Pfeil folgt. Beim Bewegen kann es passieren, dass eine Gruppe auseinanderbricht. In manchen Fällen stoßen Plättchen innerhalb einer Gruppe zusammen oder landen auf gegenüberliegenden Seiten.



Die markierten 1er-, Insel- und 2er-Plättchen sind nebeneinander, weil die Ecken durch einen Pfeil verbunden sind. Bewegst du diese Gruppe nach links, stößt das 1er-Plättchen mit dem 3er-Plättchen zusammen (daraus entsteht ein 4er-Plättchen), die Insel landet auf dem Feld, auf dem das 1er-Plättchen lag, und das 2er-Plättchen landet auf dem Feld links von ihm (B6), sodass es nicht mehr neben den anderen zwei Plättchen liegt.

BEWEGEN (FORTSETZUNG)



Bewegst du die markierten Plättchen nach rechts, verlassen das Insel- und 1er-Plättchen die Spielfläche und betreten sie wieder auf der gegenüberliegenden Seite. Das 3er-Plättchen folgt dem Pfeil wie auf einem Fließband – du drehst es also beim Bewegen um die Ecke um 90° mit und es landet auf dem Feld, auf dem das Insel-Plättchen lag. Das 3er-Plättchen und die Insel sind danach auf gegenüberliegenden Seiten, liegen aber immer noch nebeneinander.



Bewegst du auf der großen Spielfläche das markierte Insel- und 1er-Plättchen nach unten, stoßen sie beide mit dem 3er-Plättchen zusammen. Daraus entsteht dann ein 4er-Plättchen mit einem 1er-Vulkan.

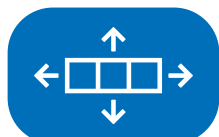
Ein Plättchen diagonal bewegen

Mit Fähigkeit 3 der **BEWEGEN**-Aktion darfst du ein einzelnes Plättchen diagonal bewegen. Das erschließt dir besonders an den Rändern völlig neue Möglichkeiten! Bewegst du es so, dass das Plättchen diagonal die Spielfläche verlässt, kann es sie an vielen verschiedenen Stellen wieder betreten. Dabei hilft es, wenn du gedachte diagonale Linien von deinem gewählten Plättchen ziehst.

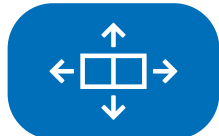


Bewegst du das Landplättchen unten links diagonal so, dass es die Spielfläche verlässt, hast du 3 Möglichkeiten: Du könntest es schräg nach rechts unten bewegen (a), sodass es die Spielfläche entweder am linken Rand entlang der diagonalen Linie (1) oder am oberen Rand (2) wieder betritt. Du könntest es auch schräg nach links unten bewegen (b), sodass es die Spielfläche entlang der diagonalen Linie wieder betritt und anschließend am rechten Rand liegt (3), aber es könnte nicht am oberen Rand landen (4), weil dort kein Feld ist und ein Plättchen nicht außerhalb der Spielfläche liegen darf.

Fähigkeiten der BEWEGEN-Aktion



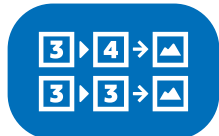
Fähigkeit 1: Bewege eine Gruppe aus 3 nebeneinanderliegenden Landplättchen waagrecht oder senkrecht 1 Feld weit.



Fähigkeit 2: Bewege eine Gruppe aus 2 nebeneinanderliegenden Landplättchen waagrecht oder senkrecht 1 Feld weit.



Fähigkeit 3: Bewege 1 Landplättchen waagrecht, senkrecht oder diagonal 1 Feld weit.



Fähigkeit 4: Ab sofort darfst du bei der **BEWEGEN**-Aktion immer 3er-Plättchen wie 4er-Plättchen behandeln, damit ein Berg entsteht.



Fähigkeit 5: Du erhältst **am Spielende** 3 WP.



Fähigkeit 6: Du erhältst **am Spielende** 7 WP. Außerdem darfst du ab sofort nach der **BEWEGEN**-Aktion immer 1 Feld auf der Pyramide aufsteigen.

AKTIONEN

VULKAN



Mit der **VULKAN**-Aktion darfst du entweder Vulkane ausbrechen lassen oder einen neuen Vulkan entstehen lassen. Die Vulkane stehen für unter der Oberfläche angestaute Landmassen, die darauf warten, sich über das Spielbrett zu verteilen. Vulkane haben die Werte 1–4 und geben so an, wie viel Landmasse aus ihnen entsteht.



Ein 1er-Vulkan entspricht einem 1er-Plättchen.



Ein 2er-Vulkan entspricht einem 2er-Plättchen.




Ein 3er-Vulkan entspricht einem 3er-Plättchen.



Ein 4er-Vulkan entspricht einem 4er-Plättchen.

Vulkane lassen nie Berge entstehen. Du kannst keinen Berg entstehen lassen, indem ein Vulkan ausbricht oder Landplättchen mit Vulkanen darauf zusammenstoßen.

Vulkane ausbrechen lassen

Pro Symbol dieser Art, das die gewählte Fähigkeit zeigt, darfst du  1 Vulkan ausbrechen lassen. Jeder Vulkan auf dem Spielbrett zählt als eigener Vulkan. Beim Ausbrechen entsteht so viel Landmasse, wie der Wert des Vulkans angibt. Sie fließt als Lava über das Spielbrett. Dadurch werden Landplättchen größer oder es entstehen neue. Danach entfernst du den Vulkan.

Regeln für das Ausbrechen eines Vulkans:

1. Lava fließt immer erst auf das Plättchen mit dem Vulkan, bevor sie nach außen auf andere Felder fließt. Sie darf nur von 4er-Plättchen oder Bergen aus weiterfließen, außer du hast die entsprechende Fähigkeit freigeschaltet (siehe Seite 16). *Bricht also ein Vulkan auf einem Plättchen mit Wasserkanten aus, füllt die Lava dieses zuerst komplett mit Landmasse aus, sodass aus ihm ein 4er-Plättchen wird, bevor sie nach außen fließt.*

VULKAN (FORTSETZUNG)

2. Ist das Plättchen mit dem Vulkan ein 4er-Plättchen oder ein Berg und ist noch Landmasse vom Vulkan übrig, entscheidest du, in welche Richtung(en) die Lava fließt. Die Lava fließt immer senkrecht oder waagrecht vom Vulkan weg. Du darfst die Landmasse des Vulkans aufteilen, sodass die Lava in mehr als eine Richtung fließt. Die Lava kann beim Fließen nicht die Richtung ändern, sodass sie im Zickzack fließt. Das geht erst, wenn du die entsprechende Fähigkeit freigeschaltet hast (siehe rechts).



3. Fließt Lava auf ein anderes Feld und soll sie von dort aus weiterfließen, muss sie immer erst das Wasserfeld oder Plättchen, auf das sie geflossen ist, ausfüllen, sodass ein 4er-Plättchen entsteht, ehe sie weiterfließen kann. Lava darf auch auf bereits vorhandene 4er-Plättchen fließen und von dort aus weiterfließen.



4. Du darfst zwar Vulkane auf einem Berg ausbrechen lassen, sodass Lava nach außen und thematisch gesehen den Berg hinunterfließt, aber Lava kann niemals einen Berg hoch fließen. Falls ein Vulkan vollständig von Bergen umgeben ist, ist er inaktiv und kann nicht ausbrechen, solange er umgeben ist.

5. Vulkane brechen immer einzeln aus. Sind mehrere Vulkane auf einem Plättchen und lässt du einen davon ausbrechen, brechen die anderen nicht automatisch mit aus.

Was, wenn beim Ausbrechen ein neues Plättchen entsteht?

Du darfst das neue Plättchen drehen, wie du möchtest, aber es muss mit mindestens 1 Landkante an dem Plättchen anliegen, von dem die Lava geflossen kam.

Vulkane entstehen lassen

+₃ Stelle einen neuen 3er-Vulkan auf ein beliebiges Landplättchen auf dem Spielbrett. Steht auf dem Plättchen bereits ein Vulkan, erhöhe zuerst dessen Wert um 3, sodass aus ihm ein 4er-Vulkan wird, und stelle einen neuen Vulkan dazu, dessen Wert dem Überschuss entspricht. Auf einem Plättchen dürfen unbegrenzt viele Vulkane stehen.

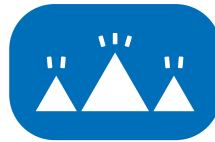
Fähigkeiten der VULKAN-Aktion



Fähigkeit 1: Lass entweder 1 beliebigen Vulkan ausbrechen oder stelle einen neuen 3er-Vulkan auf ein beliebiges Landplättchen.



Fähigkeit 2: Lass 2 beliebige Vulkane ausbrechen.



Fähigkeit 3: Lass 3 beliebige Vulkane ausbrechen.



Fähigkeit 4: Ab sofort darfst du beim Ausbrechen die Lava immer von den Landkanten von 1er-, 2er- und 3er-Plättchen aus weiterfließen lassen, ohne sie zuerst ausfüllen zu müssen. Außerdem darf die Lava ab sofort beim Fließen immer die Richtung ändern und im Zickzack fließen.



Fähigkeit 5: Du erhältst **am Spielende** 3 WP.




Fähigkeit 6: Du erhältst **am Spielende** 7 WP. Außerdem darfst du ab sofort nach der **VULKAN-**Aktion immer 1 Feld auf der Pyramide aufsteigen.

STUDIERN



Mit der **STUDIERN**-Aktion darfst du entweder 1 Figur zum Studieren schicken und dadurch auf einen deiner freien Orte zum Studieren stellen, oder Figuren vom Studieren zurückholen.

Zum Studieren schicken


 Du findest deine Orte zum Studieren auf deinem Tableau und auf dem Spielbrett: Im Studieren-Bereich auf deinem Tableau ist Platz für 2 deiner Figuren und jede Heilige Stätte, die du auf dem Spielbrett baust, bietet Platz für 1 deiner Figuren. Deine Figuren können nur auf deinen eigenen Heiligen Stätten studieren.



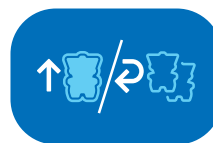
Um eine Figur zum Studieren zu schicken, wähle 1 Figur von einem beliebigen Aktionsfeld außer dem **STUDIERN**-Aktionsfeld und stelle sie auf einen beliebigen deiner freien Orte zum Studieren. Um eine Figur auf eine Heilige Stätte zu stellen, musst du prüfen, wie viele Figuren du auf dem Spielbrett haben darfst, und womöglich erst die Fähigkeit freischalten, mehrere Figuren auf dem Spielbrett haben zu dürfen (*siehe rechts*).

Du erhältst 1 Erfahrungspunkt, wenn jemand anderes eine Heilige Stätte auf einem Berg baut, auf dem du bereits eine Heilige Stätte hast, und eine Figur von dir dort gerade studiert. Hast du zu diesem Zeitpunkt keine Figur auf deiner Heiligen Stätte, erhältst du keine Erfahrung.

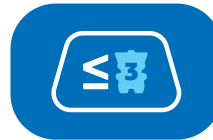
Vom Studieren zurückholen

 Wenn du deine Figuren vom Studieren zurückholst, bringen sie Erfahrung mit, die du sofort einsetzen darfst, um neue Fähigkeiten freizuschalten. Du darfst bis zu 2 Figuren mit einer einzelnen **STUDIERN**-Aktion zurückholen. Um eine Figur vom Studieren zurückzuholen, wähle 1 deiner Figuren auf einem beliebigen deiner Orte zum Studieren (auf deinem Tableau oder einer deiner Heiligen Stätten) und stelle sie auf ein freies Aktionsfeld, ohne dessen Aktion zu nutzen. Du erhältst 1 Erfahrungspunkt für jede Figur, die du zurückholst. Du darfst eine Figur nur zurückholen, wenn du ein freies Aktionsfeld hast, um sie daraufzustellen.

Fähigkeiten der **STUDIERN**-Aktion



Fähigkeit 1: Schicke entweder 1 Figur zum Studieren oder hole bis zu 2 Figuren vom Studieren zurück. Du erhältst 1 Erfahrungspunkt für jede Figur, die du zurückholst.



Fähigkeit 2: Ab sofort darfst du immer bis zu 3 Figuren auf dem Spielbrett haben.



Fähigkeit 3: Ab sofort darfst du immer unbegrenzt viele Figuren auf dem Spielbrett haben.



Fähigkeit 4: Hole bis zu 3 Figuren vom Studieren zurück. Du erhältst 1 Erfahrungspunkt für jede Figur, die du zurückholst.



Fähigkeit 5: Du erhältst **am Spielende** 3 WP.



Fähigkeit 6: Du erhältst **am Spielende** 7 WP. Außerdem darfst du ab sofort nach der **STUDIERN**-Aktion immer 1 Feld auf der Pyramide aufsteigen.

Wie kann ich mehr Figuren auf dem Spielbrett haben?

Zuerst musst du Fähigkeit 3 der **STUDIERN**-Aktion freischalten (*siehe oben*). Danach kannst du mit der **STUDIERN**-Aktion Figuren zum Studieren schicken und sie dabei auf freie Heilige Stätten von dir auf dem Spielbrett stellen.

WANDERN



Mit dieser Aktion darfst du deine Figuren auf dem Spielbrett von Feld zu Feld wandern lassen. Dabei dürfen sie nur über Landplättchen und Heilige Stätten wandern. Du darfst eine **WANDERN**-Aktion auf beliebig viele deiner Figuren aufteilen.

Regeln für das Wandern:

1. Figuren dürfen nie diagonal wandern.



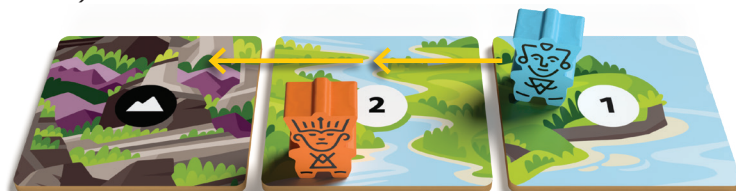
2. Figuren dürfen immer nur über aneinanderliegende Landkanten wandern – außer du hast die Fähigkeit freigeschaltet, dass sie über Wasserkanten wandern dürfen (*siehe rechts*).



3. Jede Heilige Stätte auf einem Berg zählt als eigenes Feld. Figuren dürfen Heilige Stätten hinauf- und hinunterwandern. Stelle es dir wie eine Treppe vor, bei der jede Stufe als eigenes Feld zählt. Das Berg-Plättchen zählt natürlich ebenfalls weiterhin als eigenes Feld, genau wie jedes andere Landplättchen.



4. Steht auf einem Landplättchen oder einer Heiligen Stätte eine Figur, ist dieses Feld besetzt, sonst ist es frei. Figuren dürfen über Felder wandern, auf denen andere Figuren sind, aber am Ende der **WANDERN**-Aktion müssen sie auf einem freien Feld stehen – außer du hast die entsprechende Fähigkeit freigeschaltet (*siehe rechts*).



Darf ich meine Figur auf die Heilige Stätte von jemand anderem wandern lassen? Ja! Du darfst deine Figur beim Wandern auf die Heilige Stätte einer anderen Person stellen, sodass sie keine ihrer Figuren zum Studieren dorthin schicken kann. Deine Figur studiert dort dann aber nicht – deine Figuren studieren immer nur auf deinen eigenen Orten zum Studieren!

Fähigkeiten der WANDERN-Aktion



Fähigkeit 1: Wandere mit 1 Figur 1 Feld weit.



Fähigkeit 2: Wandere mit bis zu 2 Figuren insgesamt 2 Felder weit.



Fähigkeit 3: Wandere mit bis zu 3 Figuren insgesamt 3 Felder weit.



Fähigkeit 4: Ab sofort dürfen deine Figuren bei der **WANDERN**-Aktion immer über die Wasserkanten von Landplättchen wandern.



Fähigkeit 5: Ab sofort dürfen deine Figuren am Ende der **WANDERN**-Aktion immer auf Feldern stehen, die bereits besetzt sind.



Fähigkeit 6: Wandere mit bis zu 5 Figuren insgesamt 5 Felder weit.

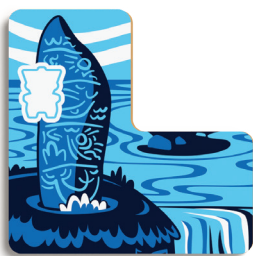
BAUEN



Mit dieser Aktion baust du 1 Heilige Stätte auf einem Berg. Jede Heilige Stätte zählt als eigenes Feld. Heilige Stätten sind Orte zum Studieren und somit ein Weg, Figuren auf das Spielbrett zu bringen oder von dort zurückzuholen. Sie sind außerdem die Hauptquelle für Erfahrungs- und Wissenspunkte.

Solange eine Figur von dir auf einer deiner Heiligen Stätten steht, studiert sie, egal wie sie auf diese Heilige Stätte gekommen ist.

Es gibt 3 verschiedene Heilige Stätten: Denkmäler, Schreine und Tempel. Ihr habt alle je 3 von jeder Art und könnt nicht mehr bauen, als ihr habt.



Denkmal



Schrein



Tempel

Regeln für das Bauen von Heiligen Stätten:

1. Heilige Stätten darfst du nur auf Bergen bauen. Auf jedem Berg ist Platz für genau 1 Denkmal, 1 Schrein und 1 Tempel.

Auf jedem Berg darf immer nur 1 Heilige Stätte von dir selbst sein.

2. Heilige Stätten müssen immer in dieser Reihenfolge gebaut werden: Erst Denkmal, dann Schrein, dann Tempel. Sie werden immer übereinandergestapelt, sodass auf dem Berg am Ende eine Art Treppe entsteht.

3. Um eine Heilige Stätte zu bauen, muss eine Figur von dir auf dem Berg sein – egal ob sie auf dem Berg-Plättchen oder einer Heiligen Stätte dort steht.



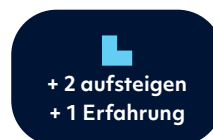
Zuerst muss jemand ein Denkmal bauen. Danach muss jemand anderes einen Schrein bauen. Die dritte Person muss einen Tempel bauen. Sobald alle 3 Heiligen Stätten auf dem Berg sind, können dort keine weiteren Heiligen Stätten gebaut werden.

Eine Heilige Stätte bauen

1. Lege deine Heilige Stätte, die du baust, auf den Berg.
2. Stelle deine Figur auf diesem Berg auf deine Heilige Stätte.
3. Steige 2 Felder auf der Pyramide auf, wie bei der Fähigkeit angegeben (+ 2 aufsteigen). Bewege dazu deinen Aufsteller auf der Pyramide 2 Felder vorwärts. Würdest du dabei auf einem Feld landen, das bereits besetzt ist, bewege deinen Aufsteller weiter vorwärts auf das nächste freie Feld. Mehr dazu auf Seite 20.
4. Erhalte Erfahrungspunkte (+ X Erfahrung): 1 Erfahrungspunkt für ein Denkmal, 2 für einen Schrein und 3 für einen Tempel. Mit jedem erhaltenen Erfahrungspunkt darfst du 1 Erfahrungsgrenze 1 gepunktete Linie weiter nach oben schieben. Mehr dazu auf Seite 11.
5. Baust du auf einem Berg, auf dem Figuren von anderen auf ihren Heiligen Stätten studieren, erhalten sie jeweils 1 Erfahrung. Figuren auf dem Berg, die nicht studieren, weil sie nicht auf ihren eigenen Heiligen Stätten stehen, erhalten dagegen keine Erfahrung.

Fähigkeiten der BAUEN-Aktion

Du kannst die Wissenspunkte erhöhen, die du am Spielende für deine verschiedenen Heiligen Stätten erhältst.



Fähigkeit 1: Baue 1 Heilige Stätte der gezeigten Art. Steige so viele Felder auf der Pyramide auf, wie dein Tableau zeigt, und erhalte die gezeigte Anzahl an Erfahrungspunkten.



Fähigkeit 2, 3, 5 und 6: Du erhältst **am Spielende** die gezeigte Anzahl an Wissenspunkten für jede Heilige Stätte der gezeigten Art, die du gebaut hast.



Fähigkeit 4: Du erhältst **am Spielende** 5 WP für jede Heilige Stätte der gezeigten Art, die du gebaut hast. Außerdem erhältst du ab sofort immer, wenn du eine Heilige Stätte der gezeigten Art baust, 1 zusätzlichen Erfahrungspunkt.

HORIZONTE

Die Pfeile links auf deinem Tableau sind die Horizonte. Beim Spielaufbau legst du jeweils 1 deiner Figuren auf die Felder unterhalb der drei Horizonte und deckst so die Wissenspunkte ab.

Du schaltest einen Horizont frei, sobald die Erfahrungsgrenzen in allen fünf linken Spalten mindestens auf Höhe dieses Horizonts oder darüber liegen.

Figuren freischalten

Sobald du einen Horizont freigeschaltet hast, erhältst du die Figur unterhalb dieses Horizonts und wählst sofort 1 dieser Optionen:

Option 1: Stelle die Figur auf einen deiner freien Orte zum Studieren (auf eine deiner Heiligen Stätten auf dem Spielbrett oder auf den Studieren-Bereich auf deinem Tableau).

ODER

Option 2: Stelle die Figur auf ein freies Aktionsfeld und führe diese Aktion aus. Dies ist eine Bonus-Aktion und sie zählt nicht als eine der 3 Aktionen in deinem Zug!

Wissenspunkte für studierende Figuren freischalten

Durch das Freischalten von Horizonten erhältst du am Spielende Wissenspunkte für deine Figuren, die studieren.



Horizont 1, 2 und 3. Du erhältst am Spielende die gezeigten Wissenspunkte für jede deiner Figuren auf einem deiner Orte zum Studieren.

DIE PYRAMIDE

Im Laufe des Spiels steigt ihr auf der Pyramide auf. Sie erfüllt zwei Funktionen: Zum einen bestimmt sie, wann das Spiel endet, und zum anderen erhaltet ihr am Spielende die Anzahl an Wissenspunkten von dem Feld, auf dem ihr steht.

Verwendet für eine längere Partie im **Spiel zu viert** die Rückseite der Pyramide mit mehr Feldern.



Auf der Pyramide aufsteigen

Zu Spielbeginn starten die Aufsteller am Fuß der Pyramide. Jedes Mal, wenn du eine Heilige Stätte baust, steigst du 2 Felder auf. Sobald du die entsprechenden Fähigkeiten freigeschaltet hast, steigst du auch immer 1 Feld auf, wenn du eine **VERSCHIEBEN-**, **BEWEGEN-**, **VULKAN-** oder **STUDIERN-**Aktion nutzt.

Auf jedem Feld darf immer nur 1 Aufsteller sein. Würdest du beim Aufsteigen auf einem besetzten Feld landen, steigst du stattdessen weiter auf und stellst deinen Aufsteller auf das nächste freie Feld. **Zähle beim Aufsteigen immer alle Felder mit, auch bereits besetzte.** Du kannst jedoch nicht über das oberste Feld hinaus aufsteigen. Ist das oberste Feld bereits besetzt, wenn du auf ihm landen würdest, stelle deinen Aufsteller stattdessen auf das nächste freie Feld davor.

Rote Felder und Hotspots

Die roten Felder auf der Pyramide zeigen das Symbol **+2▲**. Jedes rote Feld wird einmal pro Partie ausgelöst: Sobald das erste Mal eine Halbgottheit beim Aufsteigen auf dem ersten bzw. zweiten roten Feld landet oder sich darüber bewegt, stellt ihr einen 2er-Vulkan auf alle Plättchen auf einem Hotspot und auf alle Hotspot-Inseln. Falls auf einem Plättchen bereits ein Vulkan ist, erhöht ihr diesen zuerst um 2, bevor ihr einen neuen Vulkan platziert, dessen Wert dem Überschuss entspricht.

Liegt eine Hotspot-Insel auf einem Hotspot, zählt das als ein einziger Hotspot und ihr stellt nur einen 2er-Vulkan darauf.

Hinweis: Die roten Felder sind auch eine Orientierungshilfe dafür, wann das Spiel endet. Hat jemand von euch Feld 10 erreicht, endet das Spiel innerhalb weniger Runden.

Spielende

Das Spielende wird ausgelöst, sobald ein Aufsteller beim Aufsteigen das oberste Feld der Pyramide erreicht.

Spielt dann die aktuelle Runde noch zu Ende, sodass alle gleich oft am Zug waren.

WERTUNG

Zählt alle jeweils eure Wissenspunkte. Du erhältst Wissenspunkte für:



Die Pyramide. Du erhältst die Wissenspunkte von dem Feld mit deinem Aufsteller.



Freigeschaltete Fähigkeiten. Du erhältst für jede der Spalten **VERSCHIEBEN**, **BEWEGEN**, **VULKAN** und **STUDIEN** die höchste Anzahl an Wissenspunkten, die du in ihr freigeschaltet hast (3 WP oder 7 WP). Hast du dort keine Wissenspunkte freigeschaltet, erhältst du keine.



Studierende Figuren. Multipliziere die Anzahl deiner Figuren auf deinen Heiligen Stätten und auf dem Studieren-Bereich auf deinem Tableau mit den Wissenspunkten direkt unterhalb des höchsten freigeschalteten Horizonts. Hast du keinen Horizont freigeschaltet, erhältst du keine Wissenspunkte für deine studierenden Figuren.



Heilige Stätten. Multipliziere die Anzahl deiner gebauten Denkmäler mit den höchsten freigeschalteten Wissenspunkten in der Spalte für Denkmäler. Mache das Gleiche für deine gebauten Schreine und Tempel.



Tipp: Da du von jeder Art von Heiligen Stätte nur 3 hast, erkennst du am schnellsten, wie viele du von jeder Art gebaut hast, indem du zählst, wie viele du noch übrig hast.



Wer die meisten Wissenspunkte hat, gewinnt! Glückwunsch, du wirst über Generationen hinweg als jene Halbgottheit verehrt werden, die ihr Wissen am großzügigsten mit den Menschen geteilt hat. Bei Gleichstand gewinnt von den daran Beteiligten, wer auf der Pyramide weiter oben ist.

DAS SPIEL MIT AUTOMAS

Um Oros spielen zu können, müssen mindestens 3 Halbgottheiten im Spiel sein. Fehlen euch Mitspielende, schlüpfen Automas in die Rolle der fehlenden Halbgottheiten. Dreht dazu einfach ihre Tableaus auf die Automa-Seite und verwendet die zugehörigen Automa-Karten. Jeder Automa hat eine andere Spielweise und einen anderen Schwierigkeitsgrad – von ruhig bis aggressiv. Den Spielaufbau für die Automas findet ihr auf *Seite 9*.

Hinweis: Die Automas sind nur mit der kleinen Spielfläche spielbar.

Wichtig! Im Solospiel müssen mindestens **2 Automas** verwendet werden und im Spiel zu zweit mindestens **1 Automa**.

Spielablauf

Eure eigenen Züge verlaufen nach den Standardregeln. Die Automa-Züge sind dagegen so gestaltet, dass sie möglichst kurz sind. Sie folgen daher anderen Regeln. Ein Automa versucht immer genau das zu tun, was auf seiner Automa-Karte steht.

Führe für einen Automa-Zug diese Schritte aus:

1. Ziehe 1 Karte vom Automa-Stapel. Lege sie offen auf den Abwurfstapel.
2. Führe von oben nach unten alle Abschnitte der Karte aus.



- **Abschnitt 1: Wachsen.** In diesem Abschnitt siehst du links einen oder mehrere Buchstaben. Sie geben jeweils ein Gebiet an. Rechts daneben siehst du Optionen, die jeweils Aktionen zeigen und durch „/“ getrennt sind. Führe auf dem Spielbrett in genau 1 dieser Gebiete genau 1 dieser Optionen aus. Manche Optionen bestehen aus mehreren Aktionen, die

durch ein „+“ verbunden sind. Führe eine Option nur aus, falls alle ihre Bestandteile ausführbar sind. Prüfe die Optionen von links nach rechts auf ihre Durchführbarkeit.

Sind mehrere Gebiete und Optionen angegeben, versuche zuerst, die Option ganz links auszuführen und gehe dafür die einzelnen Gebiete durch. Sobald du sie in einem der Gebiete ausführen konntest, führst du keine weiteren Optionen aus. Ansonsten versuche dasselbe mit der nächsten Option. Kannst du keine Option ausführen, geschieht nichts.

- **Abschnitt 2: Beeinflussen.** Zeigt die Karte eine **VERSCHIEBEN**-Aktion, verschiebe alle Plättchen der gezeigte(n) Reihe(n) in die gezeigte Richtung, von deiner Blickrichtung auf das Spielbrett aus betrachtet. **Die Automas verschieben Plättchen immer um 2 Felder und dürfen Reihen mit Bergen verschieben!** Zeigt die Karte eine oder mehrere **ENTFERNEN**-Aktionen (☒), musst du alle davon ausführen (*siehe Seite 23*).
- **Abschnitt 3: Aufsteigen.** Bewege den Aufsteller des Automa für jedes gezeigte Symbol 1 Feld auf der Pyramide vorwärts. Zeigt dieser Abschnitt kein Symbol, steigt der Automa nicht auf. **Hinweis:** Anders als ihr steigen die Automas nicht auf, wenn sie eine Heilige Stätte bauen. Sie steigen nur auf, wenn es eine Automa-Karte besagt.

Erfahrungspunkte

Genau wie ihr erhalten Automas Erfahrungspunkte, wenn sie eine Heilige Stätte bauen, Figuren vom Studieren zurückholen oder eine ihrer Figuren auf einer ihrer Heiligen Stätten studiert, während jemand anderes dort baut. Für jeden erhaltenen Erfahrungspunkt schiebt der Automa eine Erfahrungsgrenze eine gepunktete Linie weiter nach oben. Welche Erfahrungsgrenzen der Automa jeweils um 1 verschiebt, zeigen die Symbole auf der obersten verdeckten Karte des Automa-Stapels:



Bei 1 Erfahrungspunkt verschiebt er die Grenze in der Spalte des obersten Symbols. Bei 2 Erfahrungspunkten die Grenzen in den Spalten der obersten beiden Symbole. Und bei 3 Erfahrungspunkten die Grenzen in den Spalten aller drei Symbole. Falls eine Erfahrungsgrenze nicht mehr weiter nach oben geschoben werden kann, geschieht dort nichts.

Automa-Stapel mischen

Falls der Automa-Stapel leer ist, mische den Abwurfstapel und lege ihn als neuen verdeckten Automa-Stapel bereit.

Spielende und Wertung

Das Spielende wird wie im Spiel ohne Automas ausgelöst. Zählt bei der Wertung die Wissenspunkte für jeden Automa. Sie erhalten genau wie ihr Wissenspunkte von ihrem Tableau und der Pyramide.

Aktionen

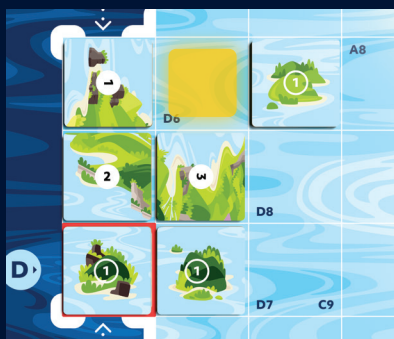
Die Automas führen ihre Aktionen immer auf dem Feld mit der kleinstmöglichen Zahl im entsprechenden Gebiet aus, auch wenn die Aktion auf mehreren Feldern ausführbar wäre. Hier ist eine Übersicht über die Symbole zu den Aktionen:



Das Gebiet auf dem Spielbrett, in dem die Aktion ausgeführt wird. Die Felder in jedem Gebiet sind von 1–9 nummeriert, beginnend am Rand.



Platziere einen Berg auf dem Feld mit der kleinstmöglichen Zahl im entsprechenden Gebiet, auf dem noch kein Landplättchen liegt.



Der Automa muss einen Berg in Gebiet D platzieren. Er platziert ihn auf Feld D6, weil auf allen Feldern mit kleinerer Zahl bereits Plättchen liegen.



Baue die niedrigstmögliche Heilige Stätte auf einem Berg. (Der Automa erhält Erfahrungspunkte je nach Art der gebauten Heiligen Stätte.)

Stelle 1 Figur auf die gerade gebaute Heilige Stätte.



(Der Automa erhält 1 Erfahrungspunkt, wenn später jemand anderes dort eine Heilige Stätte baut und seine Figur dort gerade studiert.)



Schicke 1 Figur zum Studieren in das gezeigte Gebiet. Falls das nicht möglich ist, schicke 1 Figur zum Studieren in den Studieren-Bereich auf dem Tableau.



Hole bis zu 2 Figuren vom Studieren zurück – zuerst vom gezeigten Gebiet und danach vom Studieren-Bereich auf dem Tableau. (Der Automa erhält 1 Erfahrungspunkt für jede zurückgeholte Figur.)



Entferne alle gegnerischen Figuren vom Plättchen mit der kleinstmöglichen Zahl im gezeigten Gebiet, das besetzt ist. Gegnerische Figuren sind alle Figuren von euch und anderen Automatas. (Der Automa erhält 1 Erfahrungspunkt für jede entfernte Figur.)

Nehmt eure entfernten Figuren zurück und stellt sie auf freie Aktionsfelder, ohne die Aktionen zu nutzen. Sind alle Aktionsfelder besetzt, stellt sie stattdessen auf freie Felder in eurem Studieren-Bereich.

Hinweis: Automatas dürfen nur Figuren von dir entfernen, wenn du bereits mindestens 1 Heilige Stätte gebaut hast.



Verschiebe die gezeigte(n) Reihe(n) um 2 Felder.



Entferne das größte freie Landplättchen im entsprechenden Gebiet. Falls Vulkane darauf sind, zählen sie nicht mit, sie werden aber mit entfernt. Berge können nicht entfernt werden!



Der Automa entfernt ein Plättchen in Gebiet B. Er entfernt das 3er-Plättchen mit dem 2er-Vulkan auf B3, denn dieses Feld hat eine kleinere Zahl als das mit dem anderen 3er-Plättchen.



Steige 1 Feld auf der Pyramide auf für jedes gezeigte Symbol.

FORTGESCHRITTENE VARIANTEN

Stellt euch neuen Herausforderungen mit einem alternativen Spelaufbau für die **kleine Spielfläche**.



Tal der Gräben
Kreis aus Inseln.
Ränder mit Land.
Einfacher Start.



Subduktion
Schachbrettmuster.
Vier 4er-Plättchen.
Schnelle Entstehung
von Bergen.



Tiefseeegraben
Geteilte
Landmassen.
Verstreute Vulkane.
Abgeschiedene
Startpunkte.



Erd-Urzeit
Viele Inseln.
Große Vulkane.
Erhöhte
Ausbruchsfahr.

Stellt euch neuen Herausforderungen mit einem alternativen Spiel Aufbau für die **große Spielfläche**.



Klaffende Tiefen

Zentrale Inseln.
Geteiltes Land.



Vulkaninseln

Schachbrett
aus Inseln und
Vulkanen.



Die Kratone

Zwei Berge.
Diagonales Muster.
Gegenüberliegende
Startpunkte.



Das Archaikum

Landgrüppchen.
Abgeschiedenes
Zentrum.

FORTGESCHRITTENE VARIANTEN (FORTSETZUNG)

Sobald ihr mit dem Grundspiel vertraut seid, könnt ihr neue Elemente für mehr Abwechslung ins Spiel bringen.

HEILIGE BERGE *Diese Mini-Erweiterung ist in der Collector's Edition enthalten und separat erhältlich.*

Jede Halbgottheit hat ihren eigenen Heiligen Berg, der hoch über der Landschaft thront. Diese Heiligen Berge bringen euch im Laufe des Spiels Vorteile und zusätzliche Wissenspunkte am Spielende.



Spielaufbau

Nehmt euch jeweils den Heiligen Berg eurer Halbgottheit und legt ihn vor euch bereit.

Regeln zu den Heiligen Bergen

Du darfst zu einem beliebigen Zeitpunkt im Spiel, an dem du einen Berg entstehen lässt, anstelle eines normalen Bergs deinen Heiligen Berg platzieren. Für Heilige Berge gelten bei den **VERSCHIEBEN**-, **BEWEGEN**-, **VULKAN**- und **BAUEN**-Aktionen dieselben Regeln wie für normale Berge.

Dein Heiliger Berg ist ein Ort zum Studieren für deine Figuren. Du darfst mit der **STUDIERN**-Aktion eine Figur, die du zum Studieren schickst, auf deinen Heiligen Berg stellen, statt auf eine Heilige Stätte, und auch von dort zurückholen.

Wertung der Heiligen Berge

Bei der Wertung am Spielende erhältst du 1 WP für jede Heilige Stätte, die auf deinem Heiligen Berg gebaut wurde, egal wem sie gehört. Falls du Wissenspunkte für studierende Figuren erhältst, zählst du dabei außerdem alle Figuren mit, die auf deinem Heiligen Berg stehen – egal wem sie gehören und ob sie dort studieren oder nicht.

DER JADE-JAGUAR

Der Jade-Jaguar gilt sowohl als böses Omen als auch als Überbringer froher Kunde. Spielt ihr mit dieser Variante, ist der Jade-Jaguar bei der Wertung am Spielende eins von beidem – je nachdem mit welcher Seite ihr spielt.

Spielaufbau

Entscheidet beim Spielaufbau gemeinsam, welche Seite ihr verwendet: den friedlichen oder fauchenden Jade-Jaguar.

Wertung des Jade-Jaguars

Bevor ihr eure Wissenspunkte zählt, wertet den Jade-Jaguar wie folgt:



Friedlicher Jade-Jaguar

Die Person mit den meisten studierenden Figuren erhält zusätzlich 3 WP. Die Person mit den wenigsten studierenden Figuren verliert 3 WP. Bei Gleichstand erhalten oder verlieren immer alle am Gleichstand Beteiligten die vollen Wissenspunkte.



Fauchender Jade-Jaguar

Die hinterste Person auf der Pyramide erhält in einer Spalte ihrer Wahl 1 WP mehr und alle anderen erhalten in dieser Spalte 1 WP weniger.

Wählst du z. B. die Spalte für Denkmäler, erhältst du für jedes Denkmal, das du gebaut hast, 1 WP mehr und alle anderen erhalten für jedes ihrer gebauten Denkmäler 1 WP weniger.

SCHATZSUCHE

Macht euch auf die Suche nach diesen Details, die über das gesamte Spiel verteilt in den Illustrationen versteckt sind. Findet ihr sie alle?

- _____ Abgestürztes UFO
- _____ Aladins Wunderlampe
- _____ Allsehendes Auge
Dieses Symbol stammt aus der Sakralkunst der Renaissance und steht für eine göttliche Instanz, die mit einem allsehenden Auge über die Menschheit wacht.
- _____ Amphore
Ein griechisches oder römisches Gefäß mit zwei Henkeln zum Transport von Wasser oder Wein für den alltäglichen oder rituellen Gebrauch. Oft aufwendig verziert.
- _____ Blaue Telefonzelle
- _____ Bonsai
Die Kunst, einen Bonsai-baum in einer kleinen, flachen Schale zu züchten, fand vor Jahrhunderten ihren Ursprung in Japan. Bonsai stehen für Frieden, Harmonie und das Gleichgewicht in der Natur.
- _____ Buch
- _____ Chug-Chug-Geoglyphen
In der Atacama-Wüste in Chile, einer der trockensten Wüsten der Erde, sind rund 500 Geoglyphen entlang einer alten Karawanenstraße in den Boden gezeichnet.
- _____ Dinosaurier-Fossilien
- _____ Dinosaurier-Spuren
- _____ Entenküken (3)
- _____ Erdbeere
- _____ Flaschenpost
- _____ Fußabdruck
- _____ Heiliger Gral
- _____ Herz
- _____ Inschriften von Oak Island
- _____ Knochen (7)
- _____ Koi (7)
- _____ Kokopelli
Diese Fruchtbarkeitsgottheit fand ihren Ursprung bei Indianerstämmen im Südwesten Amerikas und steht sowohl für die Geburt als auch die Landwirtschaft.
- _____ Kon-Tiki
- _____ Konami-Code
- _____ Lagerfeuer
- _____ Lama (3)
- _____ Libelle
- _____ Lotos
- _____ Kanu
- _____ Katze
- _____ Monster von Loch Ness
- _____ Muschelhorn
- _____ Nest mit Eiern
- _____ Oktopus
- _____ Olmekenkopf
Diese riesigen Köpfe wurden aus Basaltfelsen geformt. Man vermutet, sie stammen von den Olmeken in Mesoamerika.
- _____ Orca
- _____ Pfeilspitze (3)
- _____ Polarstern
(Großer und Kleiner Bär)
- _____ Schädel (3)
- _____ Schlange
- _____ Schwalbe mit Kokosnuss
- _____ Schwert im Stein
- _____ Stonehenge
Diese berühmte Sehenswürdigkeit in England soll erstmals in der Jungsteinzeit um 2500 v. Chr. aufgetaucht sein. Das Denkmal wurde im Laufe der Jahrhunderte immer wieder verändert.
- _____ Takienta der Batammariba
Batammariba heißt übersetzt „die wahren Architekten der Erde“. Ihre beeindruckenden Erdturmhäuser, die im afrikanischen Togo zu finden sind, bestehen komplett aus Lehm.
- _____ Dreiteiliges, dreieckiges Symbol der Macht
- _____ Trilobit
- _____ Tukan
- _____ Wilson
- _____ Windrose
- _____ Wolpertinger
- _____ Zahlenfolge

ERRUNGENSCHAFTEN

Tragt beim Erreichen eure Initialen ein.

_____ Spiele mit allen 4 Personenzahlen.

_____ Spiele gegen alle 4 Automas.

_____ Baue alle 3 Denkmäler in einer Partie.

_____ Baue alle 3 Schreine in einer Partie.

_____ Baue alle 3 Tempel in einer Partie.

_____ Baue 2 von jeder Heiligen Stätte.

_____ Schalte 1 Horizont frei und gewinne.

_____ Schalte 2 Horizonte frei und gewinne.

_____ Schalte 3 Horizonte frei und gewinne.

_____ Lass in einer Partie 4 Berge entstehen.

_____ Lass in einer Partie keine Berge entstehen.

_____ Habe am Spielende 3 studierende Figuren.

_____ Habe am Spielende 7 studierende Figuren.

_____ Sei am Spielende ganz oben auf der Pyramide.

_____ Sei am Spielende ganz unten auf der Pyramide.

_____ Gewinne als Oberste*r auf der Pyramide.

_____ Gewinne als Unterste*r auf der Pyramide.

Automa-Herausforderungen im Solospiel

Gewinne gegen jede Automa-Kombi. Halte in der Tabelle fest, welche Spalten du in deinen gewonnenen Partien komplett freigeschaltet hast.

	Verschieben	Bewegen	Vulkan	Studieren	Wandern	Denkmal	Schrein	Tempel
Wasser, Land								
Wasser, Sonne								
Land, Sonne								
Wasser, Feuer								
Land, Feuer								
Sonne, Feuer								
Wasser, Land, Sonne								
Land, Sonne, Feuer								
Sonne, Feuer, Wasser								
Feuer, Wasser, Land								

Deine Siegpunktzahl

Automa-Siegpunktzahl

Automa-Herausforderungen im Spiel zu zweit

Gewinnt gegen jede Automa-Kombi. Haltet in der Tabelle fest, welche Spalten die erstplatzierte Person komplett freigeschaltet hat.

	Verschieben	Bewegen	Vulkan	Studieren	Wandern	Denkmal	Schrein	Tempel
Wasser								
Land								
Sonne								
Feuer								
Wasser, Land								
Wasser, Sonne								
Land, Sonne								
Wasser, Feuer								
Land, Feuer								
Sonne, Feuer								

Deine Siegpunktzahl

Automa-Siegpunktzahl

- _____ Erhalte beim Bau aller 3 Denkmäler „+1 Erfahrung“ von der 4. Fähigkeit.
- _____ Erhalte beim Bau aller 3 Schreine „+1 Erfahrung“ von der 4. Fähigkeit.
- _____ Erhalte beim Bau aller 3 Tempel „+1 Erfahrung“ von der 4. Fähigkeit.
- _____ Habe am Spielende nur 1 Figur auf deinem Tableau.
- _____ Habe am Spielende Figuren auf allen 6 Aktionsfeldern.
- _____ Beendet das Spiel mit min. 8 Bergen auf dem Spielbrett.

- _____ Schalte in einer Partie 3 der fünf linken Spalten komplett frei.
- _____ Schalte in einer Partie die 3 Spalten zu Heiligen Stätten komplett frei.
- _____ Gewinne und habe keine Spalte komplett freigeschaltet.
- _____ Spiele mit allen 10 Spielbrett-Varianten.
- _____ Nimm alle Landplättchen und setze sie zu einem Puzzle zusammen.
- _____ Finde alle Schätze bei der Schatzsuche.

Automa-Herausforderungen im Spiel zu dritt

Gewinnt gegen jeden Automa. Haltet in der Tabelle fest, welche Spalten die erstplatzierte Person komplett freigeschaltet hat.

	Verschieben	Bewegen	Vulkan	Studieren	Wandern	Denkmal	Schrein	Tempel
Wasser								
Land								
Sonne								
Feuer								

Deine Siegpunktzahl Automa-Siegpunktzahl

Herausforderungen im Spiel zu dritt oder viert

Haltet in der Tabelle fest, welche Spalten die erstplatzierte Person komplett freigeschaltet hat.

Dein Name

	Verschieben	Bewegen	Vulkan	Studieren	Wandern	Denkmal	Schrein	Tempel

Deine Siegpunktzahl

Spielbrett-Herausforderungen

Führe eine Strichliste, wie oft du mit den Spielbrett-Varianten spielst.

- _____ Normale kleine Spielfläche
- _____ Normale große Spielfläche
- _____ Tal der Gräben
- _____ Klaffende Tiefen
- _____ Subduktion
- _____ Vulkaninseln
- _____ Tiefseeegraben
- _____ Die Kratone
- _____ Erd-Urzeit
- _____ Das Archaikum

HÄUFIGE FEHLER

Berge entstehen lassen

Ein Berg entsteht einzig und allein dadurch, dass zwei 4er-Plättchen zusammenstoßen. Ein Berg entsteht nicht, wenn ein Vulkan ausbricht oder 1er-, 2er- oder 3er-Plättchen mit Vulkanen darauf zusammenstoßen.

Mehrere Heilige Stätten bauen

Auf jedem Berg darfst du nur 1 Heilige Stätte von dir bauen. Du kannst also nicht einfach auf einem Berg bleiben und mehrmals bauen. Wenn du noch einmal bauen möchtest, musst du auf einen anderen Berg!

Noch nicht freigeschaltete Fähigkeiten nutzen

Du darfst nur Fähigkeiten nutzen, die du bereits freigeschaltet hast. Achte immer darauf! Vielleicht ertappst du dich dabei, dass du versuchst, über Wasserkanten zu wandern, eine zweite Figur zum Studieren auf das Spielbrett zu schicken, Berge zu verschieben oder nur 1 Plättchen zu bewegen, obwohl du diese Fähigkeiten noch nicht freigeschaltet hast.

Plättchen am Rand der Spielfläche bewegen

Bei der **BEWEGEN**-Aktion bewegst du alle Plättchen in der Gruppe in dieselbe Richtung: Bewegst du eins der Plättchen nach unten, bewegen sich alle nach unten. Bewegst du eins nach links, bewegen sich alle nach links. Dadurch kann es passieren, dass nebeneinanderliegende Plättchen zusammenstoßen, wenn sie einem Pfeil folgen, oder nach der **BEWEGEN**-Aktion nicht mehr nebeneinanderliegen.

Plättchen nach einem Vulkanausbruch drehen

Führst du eine **VULKAN**-Aktion aus und es entsteht dadurch ein neues Landplättchen, bestimmst du, wie herum du es drehst, aber es muss mit min. 1 Landkante an dem Plättchen anliegen, von dem die Lava floss.

Von Heiligen Stätten herunterwandern

Jede Heilige Stätte zählt als eigenes Feld. Um von einer Heiligen Stätte auf ein anderes Landplättchen zu wandern, musst du zuerst Stätte für Stätte auf den Berg herunterwandern.

Vulkane auf Hotspots vergessen

Liegt nach einer Aktion ein Hotspot frei, musst du sofort eine neue Insel darauflegen.

TIPPS UND STRATEGIEN

Fange nichts an, was du nicht zu Ende bringen kannst

Alles, was du in *Oros* tust, kann von den anderen ausgenutzt werden. Verschwende deine Züge nicht damit, etwas zu erschaffen, das du gar nicht selbst nutzen oder erreichen kannst. Sonst profitieren nur die anderen davon! Beende deinen Zug wenn möglich am besten auf einem Berg. Und wenn du mal eine Aktion übrig hast, ist es immer eine gute Investition, eine Figur zum Studieren zu schicken.

Schalte früh die Fähigkeit mit „+1 aufsteigen“ frei

Die oberste Fähigkeit in den Spalten für die **VERSCHIEBEN**-, **BEWEGEN**-, **VULKAN**- und **STUDIERN**-Aktionen lässt dich zusätzlich 1 Feld auf der Pyramide aufsteigen, wann immer du diese Aktion nutzt. Je früher du diese Fähigkeit freischaltest, desto öfter profitierst du von ihr.

Plane voraus, welche Aktionsfelder du brauchst

Wenn du eine Figur auf ein Aktionsfeld stellst, ist das Feld, von dem du sie nimmst, genauso wichtig wie das Feld, auf das du sie stellst. Überlege dir, welche Aktionen du als Nächstes brauchst und nimm Figuren von dort weg, um diese Felder freizumachen. Da du dich zu Spielbeginn auf einer Insel befindest, sind die **WANDERN**- und **BAUEN**-Aktion erst einmal uninteressant. Mache diese Aktionsfelder also erst frei, wenn du sie brauchst.

Sei kreativ

Du hast viele Möglichkeiten, das Spielbrett zu beeinflussen, die nicht gleich auf den ersten Blick erkennbar sind. *Oros* belohnt dich für kreative Ideen! In den Plättchen versteckt sich fast immer eine Lösung, die dich weiterbringt.

Baue Denkmäler

Es ist verlockend, nur Tempel zu bauen, doch der Nachteil beim Bauen ist, dass du von der Heiligen Stätte wieder herunterwandern musst. Baue daher zunächst ein Denkmal. So kannst du mehr Figuren auf das Spielbrett bringen, die schnell von dort herunter- und weiterwandern können.

Wandere von Heiligen Stätten herunter

Von einem Schrein oder Tempel herunterzukommen, kann schwierig sein. Manchmal ist es am besten, einfach schon mal auf den Berg herunterzuwandern, damit du in deinem nächsten Zug flexibler bist.

BESONDERER DANK

Der Autor dankt seiner Frau Christina Brinkerhoff und seinen vier Kindern für ihre liebevolle Unterstützung; Charles Allen für die Inspiration zu diesem Spiel, Chuck Burgess, Shelton Bischof, Dustin Maxfield, Brent Iverson, Alan Buckley und Chandler Copenhaver für die Testpartien; Ammon Anderson für die anhaltende Unterstützung; Haley Larsen für die Textarbeit und das Marketing; der Board Game Design Guild of Utah für die Testpartien; den Communities des Board Game Design Workshops und Board Game Design Labs für ihr Feedback; all den vielen Menschen weltweit, die Oros getestet haben; und den mehr als 5.000 Menschen, die Oros auf Kickstarter unterstützt haben, um es zu verwirklichen, darunter insbesondere Sir Shelton Bischof, David und Danielle Arnett und Oliver Lloyd.

Board Game Circus dankt allen, die an der Verwirklichung des Spiels und der deutschen Umsetzung mitgewirkt haben.

COMMUNITY

Teilt eure Erlebnisse mit Oros unter dem Hashtag **#OrosGame** mit uns!



IMPRESSUM

Autor, Illustration, Entwicklung, Spielanleitung und Grafikdesign:

Brandt Brinkerhoff

Marketing, Content und Lektorat EN:

Haley Larsen

Deutsche Ausgabe:

Realisierung: **Daniel Theuerkauf**

Redaktion & Übersetzung: **Lisa Prohaska**

Lektorat: **Jens Borcharding, Frank Thuro**

©2022 Board Game Circus, Daniel Theuerkauf, Im Mattfeldele 8, 79189 Bad Krozingen, Deutschland, unter der Lizenz von Aesc Games. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, Reproduktion und/oder Veröffentlichung des Spiels oder einzelner Teile davon ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

SERVICE & SUPPORT

Bei Fragen und Reklamationen sowie für den Ersatzteilservice wende dich bitte per E-Mail an service@boardgamecircus.com oder verwende das Kontaktformular unter boardgamecircus.com/service, damit wir dir weiterhelfen können.



SYMBOLÜBERSICHT

Symbole auf den Tableaus

Automa-Symbole



Stoßen zwei 4er-Plättchen zusammen, entsteht ein Berg.



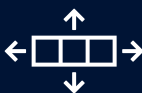
Berge können nicht verschoben oder bewegt werden.



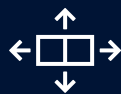
Verschiebe alle Plättchen in einer Reihe um so viele Felder, wie gezeigt.



Du darfst Reihen mit Bergen darin verschieben.



Bewege eine Gruppe aus 3 nebeneinanderliegenden Plättchen waagrecht oder senkrecht 1 Feld weit.



Bewege eine Gruppe aus 2 nebeneinanderliegenden Plättchen waagrecht oder senkrecht 1 Feld weit.



Bewege 1 Plättchen 1 Feld weit in eine beliebige Richtung.



Du darfst 3er-Plättchen wie 4er-Plättchen behandeln, damit ein Berg entsteht.



Lass für jedes gezeigte Symbol 1 beliebigen Vulkan ausbrechen.



Stelle einen neuen 3er-Vulkan auf ein beliebiges Plättchen.



Beim Ausbrechen darf die Lava die Richtung ändern, wenn sie über Landkanten fließt, und muss Plättchen nicht ausfüllen.



Schicke 1 Figur zum Studieren.



Hole bis zu 2 Figuren vom Studieren zurück und erhalte für jede 1 Erfahrungspunkt.



Du darfst höchstens so viele Figuren auf dem Spielbrett haben, wie gezeigt.



Du darfst unbegrenzt viele Figuren auf dem Spielbrett haben.



Hole bis zu 3 Figuren vom Studieren zurück und erhalte für jede 1 Erfahrungspunkt.



Wandere mit deinen Figuren insgesamt bis zu so viele Felder weit, wie gezeigt.



Du darfst mit deinen Figuren über Wasserkanten wandern.



Beim Wandern dürfen deine Figuren auf besetzten Feldern stehen bleiben.



Baue 1 Heilige Stätte, erhalte die gezeigten Erfahrungspunkte und steige auf der Pyramide auf, wie gezeigt.



Am Spielende erhältst du die gezeigten Wissenspunkte.



Am Spielende erhältst du die gezeigten Wissenspunkte für jede Heilige Stätte der gezeigten Art, die du gebaut hast.



Am Spielende erhältst du die gezeigten Wissenspunkte für jede studierende Figur.



Das Gebiet auf dem Spielbrett, in dem die Aktion ausgeführt wird.



Platziere einen Berg auf dem Feld mit der kleinstmöglichen Zahl im entsprechenden Gebiet, auf dem noch kein Landplättchen liegt.



Baue die niedrigstmögliche Heilige Stätte auf einem Berg. *(Der Automa erhält Erfahrungspunkte je nach Art der gebauten Heiligen Stätte.)*



Stelle 1 Figur auf die gerade gebaute Heilige Stätte. *(Der Automa erhält 1 Erfahrungspunkt, wenn jemand anderes dort baut, während seine Figur dort studiert.)*



Schicke 1 Figur zum Studieren in das gezeigte Gebiet, oder falls das nicht möglich ist, auf den Studieren-Bereich auf dem Tableau.



Hole bis zu 2 Figuren vom Studieren zurück (erst vom gezeigten Gebiet, dann vom Tableau). *(Der Automa erhält für jede 1 Erfahrungspunkt.)*



Entferne alle gegnerischen Figuren vom besetzten Plättchen mit der kleinsten Zahl im gezeigten Gebiet. *(Der Automa erhält für jede 1 Erfahrungspunkt.)*



Verschiebe die gezeigte(n) Reihe(n) um 2 Felder.



Entferne das größte freie Landplättchen (und die Vulkane darauf).
Berge können nicht entfernt werden.



Steige für jedes gezeigte Symbol 1 Feld auf der Pyramide auf.