

Keltis®

Das Orakel

Für 2 – 4 Spieler ab 10 Jahren

Spielidee und Spielziel

Die Spieler spielen Zahlenkarten, um ihre Figuren auf dem Steinpfad möglichst weit voranzuziehen. Am Ende des Spiels gibt es umso mehr Punkte, je weiter eine Figur vorgerückt ist. Die Karten für jede Farbe müssen dabei jeweils in einer bestimmten Reihenfolge gelegt werden. Außerdem sollte jeder unterwegs keltische Wunschsteine einsammeln, die zusätzliche Punkte bringen. Hat man nicht genug gesammelt, gibt es Punktabzug. Zusätzliche Punkte können die Spieler erhalten, wenn sie auf Kobolde treffen. Auch die Begegnung mit der Orakelpriesterin kann Bonuspunkte einbringen. Es gewinnt, wer am Schluss die meisten Punkte hat.

Spielmaterial



Spielvorbereitung

- Vor dem ersten Spiel werden alle Stanzteile vorsichtig aus dem Rahmen gelöst.
- Jeder Spieler erhält in einer Farbe die **drei Figuren, einen Wertungsstein** und ein **großes Kleeblatt**. Spielen weniger als vier Spieler, bleibt das übrige Material in der Schachtel.
- Die Figuren werden auf den Spielplan, auf den großen Stein (das Startfeld) zu Beginn des Spiralpfades, gestellt. Die Wertungssteine werden vor das Feld 1 der Wertungsleiste gelegt.
- Damit jeder weiß, wer mit welcher Farbe spielt, legt jeder das **große Kleeblatt** seiner Farbe vor sich ab, und zwar so, dass die Tabelle für die Koboldwertung zu sehen ist.
- Die **Orakelpriesterin** wird ebenfalls auf das Startfeld gestellt.
- Von den **9 Wunschsteinen** werden je zwei auf die zugehörigen Abbildungen auf den großen Feldern des Pfades gelegt. Das Startfeld bleibt leer und auf das Endfeld im Zentrum des Plans kommt nur ein Wunschstein.

- Die **übrigen 30 Wegeplättchen** werden gemischt und verdeckt auf die Markierungen auf den kleinen Steinfeldern gelegt, so dass sie die Symbole der Felder nicht verdecken. Dann werden sie sofort aufgedeckt. So sieht jeder von Anfang an, welche Plättchen ausliegen.
- Die Karten werden gemischt. Jeder Spieler erhält **8 Karten** auf die Hand. Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel neben dem Plan bereitgelegt. Die Karten zeigen für jede der fünf Farben zweimal die Zahlen 0 bis 10. Außerdem gibt es auf jeder Karte eine grüne Zahl, die angibt, um wie viele Felder die Orakelpriesterin höchstens weitergezogen werden kann.

Achtung: Im Spiel zu zweit werden 30 Karten vom Stapel gezogen und verdeckt in die Schachtel zurückgelegt.

Der Spielplan

- Der Spielplan zeigt einen langen spiralförmigen Pfad. Der Pfad beginnt an dem großen Startfeld und führt zu dem großen Endfeld im Zentrum des Spielplans. Jedes Steinfeld ist durch ein farbiges Symbol gekennzeichnet (rotbraun, gelb, rosa, grün, blau). Diese farbigen Symbole befinden sich auch auf den Spielkarten. Die Figuren beginnen auf dem großen Startfeld. Die Farbe der Karte, die ein Spieler vor sich ablegt, bestimmt das Feld, auf das er eine seiner Figuren vorrückt.



- Neben den Steinfeldern befinden sich Zahlen, die angeben, wie viele Punkte ein Spieler für seine Figuren erhält, die sich am Ende auf den jeweiligen Feldern befinden. Auf den ersten Feldern des Pfades gibt es Minuspunkte.
- Die letzten sieben Felder stellen den Zielbereich (das Orakel) dar, mit den Punktwerten 6, 7 und 10 in Rot. Das Spiel endet sofort, sobald ein Spieler seine dritte Figur in diesen Bereich zieht oder wenn die fünfte Figur (egal welchen Spielers) den Zielbereich betritt.
- An den kleinen Steinfeldern liegen in jedem Spiel andere Wegeplättchen offen aus, so dass der Pfad in jedem Spiel anders beschaffen ist.
- Die beiden Tabellen geben an, wie viele Punkte man am Ende für seine gesammelten Wunschsteine erhält.
- Außen um den Spielplan verläuft die Wertungsleiste, die den Punktestand aller Spieler anzeigt.

Spielablauf

Der Spieler, der zuletzt in Irland war, beginnt. Sollte sich das nicht feststellen lassen, beginnt der älteste Spieler. Wer an die Reihe kommt, muss **A eine Karte vor sich auslegen und eine eigene Figur oder die Orakelpriesterin vorziehen**. Will oder kann er keine Karte vor sich auslegen, muss er **B eine Karte ungenutzt abwerfen und darf keine Figur ziehen**. Am Ende seines Zuges zieht der Spieler eine Karte nach. Anschließend folgt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn.

A EINE KARTE VOR SICH AUSLEGEN ...

Der Spieler wählt **eine Karte aus seiner Hand** und legt sie **offen vor sich aus**. Sinnvollerweise wird das die **höchste oder niedrigste Karte einer seiner Kartenfarben** sein.



- Ist es seine erste Karte einer Farbe, so bildet diese Karte den Anfang einer Reihe.
- Liegt bereits eine Karte dieser Farbe vor dem Spieler, so muss die neue Karte etwas versetzt daraufgelegt werden, so dass die Zahlen aller Karten zu sehen sind. Zeigt diese neue Karte eine andere Zahl als die erste Karte, wird dadurch bestimmt, ob die Reihe aus Karten mit **auf- oder mit absteigenden Zahlen** gebildet wird. Hat sie jedoch die gleiche Zahl, wird das erst durch die dritte Karte dieser Reihe bestimmt.
- Bei einer **aufsteigenden** Reihe dürfen nur noch Karten mit der **gleichen Zahl** wie die oben liegende Karte oder mit **höherer Zahl** angelegt werden (0, 1, 3, 3, 5 usw.).
- Bei einer **absteigenden** Reihe dürfen nur noch Karten mit der **gleichen Zahl** wie die oben liegende Karte oder mit **einer niedrigeren Zahl** angelegt werden (9, 9, 7, 6, 4 usw.).
- Beim Anlegen an Kartenreihen ist es erlaubt, Kartenwerte auszulassen.
- Es ist nicht erlaubt, dass ein Spieler für **eine** Kartenfarbe zwei Kartenreihen bildet. Jeder Spieler hat also im Spielverlauf höchstens 5 Kartenreihen vor sich liegen – in jeder Farbe eine.

Hinweis: Am Ende der Regel gibt es ein ausführliches Beispiel für das Auslegen der Karten.

... EINE SPIELFIGUR ZIEHEN

Nach dem Auslegen der Karte hat der Spieler **zwei** Möglichkeiten. Entweder bewegt er a) eine seiner Figuren oder b) die Orakelpriesterin:

a) Er zieht eine seiner Figuren vor.

- Dazu rückt er eine seiner Figuren auf dem Pfad **auf das nächste Feld der gespielten Kartenfarbe** vor. Die Zahl auf der Karte spielt für die Bewegung also keine Rolle.
- Auf jedem Feld dürfen beliebig viele Figuren (egal welcher Farbe) stehen.
- Durch Ausspielen weiterer Karten in späteren Spielzügen rücken die Figuren auf dem Steinpfad immer weiter voran.
- Jeder Spieler darf alle seine Figuren einsetzen, er muss es aber nicht. Denn bleibt eine Figur im Minusbereich stehen, so bringt sie am Ende Minuspunkte ein.

Hinweis: Am Ende der Regel gibt es ein ausführliches Beispiel für die Bewegung einer Figur.

oder

b) Der Spieler bewegt die Orakelpriesterin und erhält eventuell den Orakelbonus.

- Dazu zieht der Spieler die Orakelpriesterin um höchstens so viele Felder vor, wie die Zahl auf der Karte angibt. Spielt er z. B. eine 9, darf er die Orakelpriesterin 1, 2, 3 oder 4 Felder vorziehen, da auf der Karte die Bewegungszahl 4 über dem Bild der Orakelpriesterin steht.
- Landet sie dabei auf einem Feld, auf dem eine oder mehrere Figuren **dieses Spielers** stehen, erhält er dafür sofort den Orakelbonus von **5 Punkten**, die er mit seinem Wertungsstein auf der Wertungsleiste weiterzieht.



- Auch wenn mehrere Figuren dieses Spielers auf demselben Feld stehen, erhält er nur einmal 5 Punkte.
- Endet die Bewegung der Orakelpriesterin auf einem Feld, auf dem keine eigene Figur steht, passiert nichts weiter.
- Sollten Figuren anderer Spieler auf dem Feld stehen, erhalten diese Spieler keine Punkte.
- Es gibt auch keine Punkte, wenn ein Spieler seine Figur zur Orakelpriesterin hinzieht.
- Die Orakelpriesterin wird immer nur nach vorne, niemals zurück gezogen. Hat die Orakelpriesterin das letzte Feld des Steinpfades erreicht, kann sie daher nicht mehr bewegt werden.

Hinweis: Am Ende der Regel gibt es ein Beispiel für die Bewegung der Orakelpriesterin.

B EINE KARTE ABWERFEN

Wer keine geeignete Karte auf der Hand hat (oder eine spielbare Karte momentan nicht ausspielen möchte), **muss** stattdessen eine seiner Handkarten auswählen und ungenutzt **abwerfen**. Dadurch bilden sich im Spielverlauf mehrere gemeinsame **Abwurfstapel** aller Spieler. Für jede Kartenfarbe muss ein separater Abwurfstapel gebildet werden. Sichtbar ist jeweils nur die oberste Karte.

EINE KARTE NEHMEN

Nachdem der Spieler eine Karte vor sich ausgelegt oder abgeworfen hat, zieht er **eine** Karte nach, um seine Hand wieder auf acht Karten aufzufüllen. Hat er beim Wegeplättchen „Kobold“ (s. u.) eine Karte aus seiner Hand abgeworfen, zieht er nacheinander **zwei** Karten nach. Die Karte(n) darf er entweder vom verdeckten Nachziehstapel ziehen oder er nimmt die jeweils **oberste** Karte eines Abwurfstapels. Er darf aber keine Karte nehmen, die er in diesem Zug abgeworfen hat.

Danach kommt der nächste Spieler an die Reihe und so geht das Spiel weiter.

Die Wegeplättchen

Jeder Spieler, der mit einer Figur auf ein Steinfeld mit einem **grünen Wegeplättchen** zieht (das Plättchen bleibt liegen!), erhält die folgende Belohnung:



Punktwerte: Der Spieler rückt sofort mit seinem **Wertungsstein** um den entsprechenden Wert auf der Wertungsleiste voran.



Kleeblatt: Der Spieler darf (wenn er möchte) die Figur auf dem Pfad sofort auf das nächste Feld in der Farbe des Kleeblatts vorrücken. Enthält dieses Feld ebenfalls ein Plättchen, so wird auch dieses Plättchen ausgeführt usw.



Spirale: Der Spieler darf (wenn er möchte) die Figur auf dem Pfad sofort auf ein beliebiges Feld zurückziehen. **Ausnahme:** Die Figur darf nicht auf das Feld zurück, auf dem der Spieler seinen Zug begonnen hat. Enthält das Feld, auf das die Figur zurückgesetzt wird, ebenfalls ein Plättchen, so wird auch dieses Plättchen ausgeführt usw.



Kobold: Der Spieler darf (wenn er möchte) sofort eine seiner Karten auf den entsprechenden Abwurfstapel werfen. Dies kann eine Karte aus seiner Hand oder die letzte Karte aus einer seiner Kartenreihen sein. Es ist erlaubt, eine Karte abzuwerfen, die man in demselben Spielzug ausgelegt hat.



Koboldwertung: Einmal während des Spiels darf jeder Spieler eine Koboldwertung machen und erhält dafür Bonuspunkte, die er auf der Wertungsleiste vorrückt. Stehen **alle drei Figuren** eines Spielers auf drei verschiedenen Feldern mit Kobold-Plättchen, erhält er dafür sofort 15 Bonuspunkte. Er erhält 10 Punkte, wenn sie auf zwei verschiedenen Koboldfeldern stehen und 5 Punkte, wenn alle drei Figuren sich auf demselben Koboldfeld versammeln. Zum Zeichen, dass man die Koboldwertung bereits durchgeführt hat, dreht man sein großes Kleeblatt um, so dass jetzt der Kobold zu sehen ist.

Orangefarbene Plättchen werden eingesammelt:

Zieht ein Spieler seine Figur auf ein Steinfeld mit einem **orangefarbenen** Wegeplättchen, so nimmt er das Plättchen und legt es offen vor sich ab.



Wunschstein: Am Spielende erhält er für seine gesammelten Wunschsteine Punkte entsprechend der Tabelle auf dem Plan.



Spiegel: Am Spielende wertet der Spieler für jedes Spiegelplättchen seine gesammelten Wunschsteine noch einmal.

Spielende

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

- Entweder erreicht die **dritte Figur eines Spielers** oder die **insgesamt fünfte Figur mehrerer Spieler** den Zielbereich (Felder mit den Werten 6, 7 und 10). Es spielt keine Rolle, welche Farben diese fünf Figuren haben. Landet die Figur dabei auf einem grünen Wegeplättchen, wird es nicht mehr ausgeführt. Auch ein Wunschstein oder Spiegelplättchen, auf dem man landet, wird nicht mehr eingesammelt.
- Oder die **letzte Karte** wird vom verdeckten Nachziehstapel gezogen.

Wertung

Jede Figur auf dem Pfad bringt ihrem Besitzer so viele Punkte ein, wie neben dem Feld angegeben ist. Die Punkte werden auf der Wertungsleiste vorgezogen. Sollte ein Spieler über 80 Punkte kommen, wird sein Wertungsstein einfach bei 1 weitergezogen und 80 zum Ergebnis addiert. Steht eine Figur auf einem Feld mit einer negativen Zahl, dann muss der Spieler die entsprechenden Punkte auf der Wertungsleiste zurückziehen. Figuren auf dem Startfeld bringen keine Punkte.

Nun erhalten die Spieler auch für ihre gesammelten Wunschsteine Punkte, die sie mit ihrem Wertungsstein entsprechend der Tabelle auf dem Plan vor- oder zurückziehen. Für jedes seiner Spiegelplättchen erhält ein Spieler noch einmal dieselben Punkte. Das können also auch mehrfach Minuspunkte sein.

Der Spieler, dessen Wertungsstein jetzt am weitesten vorne steht, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.



Beispiel:

Spieler Weiß ist auf das gelbe Feld vorangezogen. Da sich jetzt 5 Figuren im Orakelbereich befinden (1 graue, 1 braune, 1 schwarze und 2 weiße), ist das Spiel sofort zu Ende. Die 3 Punkte des Wegeplättchens, auf das Weiß gezogen ist, darf er nicht mehr vorrücken.

Weiß erhält bei der Wertung für seine drei Figuren folgende Punkte: $10 + 6 - 3 = 13$ Punkte. Außerdem hat er drei Wunschsteine gesammelt und 2 Spiegelplättchen. Die Wunschsteine bringen 3 Punkte und für jeden Spiegel gibt es diese 3 Punkte noch einmal = 9 Punkte. Somit hat der Spieler $13 + 9 = 22$ Punkte erzielt, um die er seinen Wertungsstein auf der Leiste vorzieht.

Schwarz erhält für seine Figuren $6 + 5 + 0 = 11$ Punkte. Er hat nur 1 Wunschstein = - 3 Punkte. Da er einen Spiegel besitzt, muss er diese - 3 zweimal werten = - 6 Punkte. Somit darf er auf der Wertungsleiste insgesamt noch 5 Punkte ($11 - 6$) vorziehen. Eine Koboldwertung hatte er während des Spiels nicht durchgeführt.

Braun erhält für seine Figuren $7 + 5 + 3 = 15$ Punkte. Außerdem hat er 2 Wunschsteine = 2 Punkte. Zusammen: 17 Punkte.

Grau erhält für seine Figuren $7 + 5 - 2 = 10$ Punkte und für seine 2 Wunschsteine ebenfalls 2 Punkte. Das macht zusammen 12 Punkte.

Variante

Wer das Spiel schon einige Male gespielt hat, kann mit folgender Regel spielen, bei der die Funktion des Kleeblatts auf eine beliebige eigene Figur angewendet wird: Nachdem der Spieler seine Figur auf ein Feld mit einem Kleeblatt-Plättchen gezogen hat, darf er sofort **eine beliebige seiner Figuren** auf dem Pfad auf das nächste Feld der Farbe des Kleeblatts vorrücken. Enthält dieses Feld ebenfalls ein Plättchen, so wird auch dieses Plättchen ausgeführt usw.

Ausführliche Beispiele zur Spielregel

A EINE KARTE VOR SICH AUSLEGEN ...



Beispiel: Spieler Weiß legt als erste Karte eine grüne 0 aus. In der nächsten Runde spielt er eine grüne 1. Die Karte legt er etwas versetzt auf die 0, so dass die Zahlen beider Karten zu sehen sind. Der Spieler hat damit eine Reihe aus Karten mit aufsteigenden Zahlen gebildet. Ab jetzt darf er in der Farbe Grün nur noch Karten mit einer 1 oder höher auslegen.



Da er jedoch keine geeignete grüne Karte mehr auf der Hand hat, beginnt er mit einer rotbraunen 9 seine zweite Reihe. Hier legt er in der nächsten Runde eine weitere rotbraune 9 ab und eine Runde später eine rotbraune 7. Somit steht jetzt fest, dass die rotbraune Kartenreihe mit absteigenden Zahlen gebildet wird.



Nach einigen Runden sehen seine beiden Kartenreihen so aus:



Natürlich hätte der Spieler zwischendurch auch weitere Reihen mit Karten in anderen Farben beginnen können.

... EINE SPIELFIGUR ZIEHEN

a) Er zieht eine seiner Figuren vor. ♣

Spieler Weiß hat die grüne 0 vor sich ausgelegt und damit seine grüne Kartenreihe begonnen. Er zieht eine seiner Figuren auf das erste grüne Feld des Steinpfades **1** und rückt seinen Wertungsstein um 3 Felder vor. Das grüne Feld würde am Ende 4 Minuspunkte bringen.



In seinem nächsten Zug legt er eine weitere grüne Karte und zieht auf das dann nächste grüne Feld **2a**. Er nutzt die Spirale und zieht seine Figur rückwärts auf den großen rosafarbenen Stein **2b**. Er nimmt einen der beiden Wunschsteine und legt ihn vor sich ab.

Im folgenden Zug spielt er als erste rotbraune Karte eine 5, zieht mit seiner Figur auf das nächste rotbraune Feld vor **3** und darf wegen des Kobold-Plättchens nun eine Karte aus der Hand oder seiner Auslage abwerfen. Er wählt die soeben in seine Auslage gespielte rotbraune 5, so dass er seine rotbraune Reihe später neu beginnen kann.

Natürlich muss dieselbe Figur nicht mehrere Züge hintereinander bewegt werden. Der Spieler hätte zwischendurch auch seine anderen Figuren ziehen können.

b) Der Spieler bewegt die Orakelpriesterin und erhält den Orakelbonus.



Beispiel: Spieler Weiß hat eine gelbe 10 vor sich ausgelegt und ist mit einer seiner Figuren auf das erste gelbe Feld gezogen. Das blaue Kleeblatt nutzt er nicht, da er auf dem Feld stehen bleiben möchte. Denn in seinem nächsten Zug legt er eine gelbe 8 vor sich aus (auf die 10) und zieht damit die Orakelpriesterin. Da auf der Karte eine Bewegungszahl 3 zu sehen ist, kann er die Priesterin bis zu drei Felder vorrücken. Er zieht sie aber nur zwei Felder weiter, damit sie das gelbe Feld erreicht, auf dem seine Figur steht. Dafür erhält er 5 Punkte, die er auf der Wertungsleiste vorrückt. Spieler Schwarz, dessen Figur sich ebenfalls auf dem Feld befindet, erhält diese 5 Punkte jedoch nicht.



B EINE KARTE ABWERFEN

Beispiel: Der Spieler hat in dieser Runde keine geeignete Karte auf der Hand, die er ausspielen möchte. Daher wirft er eine grüne 2 oben auf den grünen Abwurfstapel, der neben dem Nachziehstapel gebildet wurde. Die grüne 2 kann er nicht mehr gebrauchen, da er in seiner grünen Reihe als oberste Karte bereits eine 3 angelegt hat. Eine zweite grüne Reihe darf der Spieler nicht aufmachen. Neben dem grünen Abwurfstapel sind bereits ein blauer und ein gelber Abwurfstapel entstanden.



Nachziehstapel



Die grüne 2 kommt als oberste Karte auf den grünen Abwurfstapel.



Blauer Abwurfstapel



Gelber Abwurfstapel

Der Autor: Reiner Knizia gehört weltweit zu den erfolgreichsten Spieleautoren. Im Kosmos Verlag sind zahlreiche Spiele von ihm erschienen. Zu den bekanntesten zählen „Lost Cities“, die Spiele zu „Der Herr der Ringe“, „Einfach Genial“, „Genial Spezial“ und die Logikreihe „Dr. Knizias Gehirn-Jogging“.

Redaktionelle Bearbeitung:
TM-Spiele

Grafik:
Claus Stephan, Martin Hoffmann

Orakelpriesterin:
Claus Stephan, Andreas Klobner

Wir danken allen Testspielern und Regellesern. Der Autor dankt besonders Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Ross Inglis, Kevin Jacklin und Lieselotte Knizia.

© 2010 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5 – 7
70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
www.kosmos.de

Art.-Nr: 691042
Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL