# ORACLE

3–5
30 min
10+

Ein fabelhaftes Stichspiel von Stefan Dorra

## SPIELIDEE

*Die Spieler versuchen* ***Fabeltiere*** *zu sammeln, indem sie durch geschicktes Ausspielen ihrer Handkarten* ***Stiche gewinnen***, ***beziehungsweise*** *bestimmte Stiche* ***nicht zu gewinnen***.
*Der Spieler, der einen Stich gewinnt, nimmt sich einen Chip mit einem Fabeltier (Phönix, Pegasus oder Hydra). Diese Tier-Chips zählen zum Schluss 2, 3 bzw. 5 Punkte. Wer jedoch den* ***letzten Chip einer Tierart*** *erhält (einen durchgestrichenen Loser-Chip), muss* ***alle Chips dieser Tierart*** *zum Spielende* ***wieder abgeben***, *sofern er den Loser-Chip nicht losgeworden ist.*
*Außerdem versuchen alle Spieler im Spielverlauf die* ***Prophezeiungen*** *ihrer beiden Orakelkarten zu erfüllen, um* ***zusätzliche Siegpunkte*** *zu erhalten. Wer nach einer bestimmten Anzahl von Durchgängen die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.*



# SPIELMATERIAL



60 Spielkarten
(5 verschiedene Farben jeweils mit den Werten 1 bis 12)



16 Holzscheiben
(vor dem ersten Spiel mit den beiliegenden Stickern bekleben)



40 Orakelkarten

1 Wertungsblock

5 Übersichtskarten

**SPIELKARTE**

Auf jeder Spielkarte befindet sich jeweils 1 Tierwesen. Jedes **Tierwesen** ist **mit bestimmten Kartenwerten** kombiniert.

- **Hydra** mit Wert **1 bis 5**
- **Pegasus** mit Wert **6 bis 9**
- **Phönix** mit Wert **10 bis 12**



***Beispiel**: Phönix mit Wert 11*

Im Laufe des Spiels werden sogenannte **Stiche** gespielt, bei denen jeder Spieler **eine Spielkarte aus seiner Hand** ausspielt. Anhand der **Kartenwerte** wird ermittelt, wer den Stich gewinnt.

**TIERWESEN-CHIP**
Auf jedem Chip befindet sich 1 von 3 Tierwesen.
Chips **mit Sternen** sind sogenannte **Siegpunkt-Chips:**



**6 Phönix**-Chips mit **2 Sternen**



**4 Pegasus**-Chips mit **3 Sternen**



**3 Hydra**-Chips mit **5 Sternen**

Chips mit **durchgestrichenen** Tieren sind sogenannte **Loser-Chips**, von denen es je **1 pro Tierart** gibt:



Siegpunkt-Chips bringen am Ende eines Durchgangs Punkte entsprechend der Anzahl der Sterne, die auf ihnen abgebildet sind.
***ABER VORSICHT!*** Besitzt ein Spieler ebenfalls einen **Loser-Chip** mit der gleichen Tierart, **verliert** er **alle Siegpunkt-Chips dieser Art** bevor er Punkte erhält.

## SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler nimmt sich eine Übersichtskarte.
Je nach **Spieleranzahl** werden unterschiedlich viele Chips und Karten verwendet:

**3 SPIELER:**
Es werden **alle 16 Chips** verwendet und **12 Spielkarten** einer **beliebigen Farbe** werden **entfernt**.

**4 SPIELER:**
Es werden **alle 16 Chips** und **alle 60 Karten** verwendet.

**5 SPIELER:**
Es werden 13 Chips und **alle 60 Karten** verwendet.
**Je 1 Phönix-, 1 Pegasus- und 1 Hydra-Chip** mit Sternen werden **entfernt**.

## SPIELVERLAUF

*ORACLE* wird **in Durchgängen** gespielt.
In jedem Durchgang werden **folgende 6 Schritte** abgehandelt:

**1) Chips auslegen**
**2) Spielkarten verteilen**
**3) Orakelkarten verteilen**
**4) Karten ausspielen und Chips nehmen**
**5) Wertung durchführen**
**6) Einen neuen Durchgang beginnen**

**1) CHIPS AUSLEGEN**
Alle benötigten Chips werden offen in die Tischmitte gelegt.

**2) SPIELKARTEN VERTEILEN**
Im ersten Durchgang wird ein **Geber** ausgelost.
Dieser mischt alle benötigten Spielkarten und teilt diese **gleichmäßig und verdeckt an alle Spieler** aus.
Jeder Spieler nimmt diese **auf die Hand**.

| **3 SPIELER:** | **4 SPIELER:** | **5 SPIELER:** |
|---|---|---|
| je 16 Spielkarten | je 15 Spielkarten | je 12 Spielkarten |

**3) ORAKELKARTEN VERTEILEN**
Der Geber mischt **alle 40 Orakelkarten** und teilt diese **verdeckt an alle Spieler** aus.
Gegebenenfalls **übriggebliebene** Orakelkarten werden für diesen Durchgang ungesehen **beiseite** gelegt.

| **3 SPIELER:** | **4 SPIELER:** | **5 SPIELER:** |
|---|---|---|
| je 10 Orakelkarten | je 10 Orakelkarten | je 8 Orakelkarten |

Jeder Spieler **wählt genau 2** Orakelkarten aus, die er behalten möchte. Dazu kann er sich seine Orakelkarten und Spielkarten anschauen.
Die Auswahl der Orakelkarten sollte sich nach den Handkarten richten, da das Erfüllen der eigenen Prophezeiung im nachfolgenden Stichspiel zusätzliche Siegpunkte bringt.

Wenn ein Spieler sich für 2 Orakelkarten entschieden hat, legt er die **übrigen Orakelkarten** für diesen Durchgang **verdeckt beiseite**. Die Verteilaktion endet, sobald sich jeder Spieler für 2 Orakelkarten entschieden hat.

Die gewählten Orakelkarten können während des Spiels jederzeit vom Besitzer eingesehen werden. Sie sollten aber vor den Mitspielern geheim gehalten werden.

**4) KARTEN AUSSPIELEN UND CHIPS NEHMEN**
Der **linke Nachbar des Gebers wird zum Startspieler** und spielt eine **beliebige Karte** aus.

**Reihum** im Uhrzeigersinn spielen auch die anderen Mitspieler **je eine Karte** aus. Dabei muss die zuerst angespielte **Kartenfarbe bedient** werden. Wer die angespielte Kartenfarbe **nicht bedienen kann**, kann eine **beliebige andere Farb-Karte** ausspielen.

Der Spieler, der die **Karte mit dem höchsten Wert** gespielt hat (auch wenn nicht die angespielte Farbe bedient wurde), **gewinnt den „Stich"**. Er nimmt sich einen **Chip mit dem Wesen**, das auf der Karte abgebildet ist, mit der er den Stich gewonnen hat.

Danach werden die ausgespielten Karten auf einen verdeckten Stapel abgelegt und der **Gewinner eröffnet** den nächsten Stich. Es werden **so viele Stiche** gespielt, **bis alle Handkarten ausgespielt** wurden.




***Beispiel**: Stefan eröffnet mit Blau-7. Uwe kann die Farbe bedienen und spielt Blau-10. Beate kann die Farbe nicht bedienen und spielt Rot-11. Beate gewinnt den Stich und nimmt sich einen Phönix-Chip, weil sie den Stich mit der 11 (Phönix-Karte) gewonnen hat. Beate eröffnet den nächsten Stich, indem sie die erste Karte des neuen Stichs ausspielt.*

## SONDERREGEL: 1 SCHLÄGT 12

Befindet sich eine Karte mit dem **Wert 12** im Stich wird diese **immer von** einer Karte mit dem **Wert 1 geschlagen**, unabhängig davon welche Karte zuerst gespielt wurde.




***Beispiel**: Beate eröffnet mit Rot-12. Stefan kann die Farbe bedienen und spielt Rot-1. Uwe kann die Farbe nicht bedienen und spielt Blau-2. Stefan gewinnt den Stich und nimmt sich einen Hydra-Chip, weil er den Stich mit der 1 (Hydra-Karte) gewonnen hat. Stefan hätte den Stich auch gewonnen, wenn Beate Rot-12 nach ihm gespielt hätte.*

**GLEICHSTAND AUFLÖSEN:**
Wenn mehrere Karten mit dem höchsten Wert (bzw. Wert 1) ausgespielt wurden, gewinnt der **höchste Wert**, der **der angespielten Farbe** entspricht.



***Beispiel**: Wurde Blau-7 angespielt und dann Rot-10 und dann Blau-10 gespielt, gewinnt Blau-10.*

Wenn mehrere Karten mit dem höchsten Wert (bzw. Wert 1) ausgespielt wurden und **keine entspricht** der angespielten Farbe, so **gewinnt stets die zuerst gespielte** Karte.



***Beispiel**: Wurde Blau-12 angespielt und dann Grün-1 und dann Rot-1 gespielt, gewinnt Grün-1.*

**SONDERREGEL: LOSER-CHIP NEHMEN**
Wenn ein Spieler sich **nach einem gewonnenen Stich** einen Chip einer bestimmten Tierart nehmen muss und **kein Siegpunkt-Chip dieser Art mehr** vorhanden, muss er sich **stattdessen den Loser-Chip** mit dieser Tierart nehmen.

Ein Spieler kann einen Loser-Chip auf zwei Arten **wieder loswerden**:

1) Wenn später **ein anderer Spieler einen Stich mit** einer Karte gewinnt, auf der das **Tier des Loser-Chips** abgebildet ist, wandert dieser **in den Besitz des anderen Spielers**.

ODER

2) Wenn der **Spieler später selbst erneut einen Stich mit** einer Karte gewinnt, auf der das **Tier des Loser-Chips** abgebildet ist, darf er den Loser-Chip wieder **zurück in die Mitte** legen!

***Beispiel**: Thomas hat einen Stich mit Blau-11 (Phönix-Karte) gewonnen. Da kein Phönix-Siegpunkt-Chip mehr in der Mitte ist, muss er sich den Phönix-Loser-Chip nehmen. Den nächsten Stich gewinnt Marc mit Rot-12 (Phönix-Karte). Thomas gibt den Phönix-Loser-Chip an Marc weiter. Später gewinnt Marc wieder einen Stich mit einer Phönix-Spielkarte. Jetzt kann er den Phönix-Loser-Chip wieder in die Mitte zurücklegen.*

## 5) WERTUNG DURCHFÜHREN

Am Ende jedes Durchgangs erhält jeder Spieler **Punkte für seine gewonnen Chips und** ggf. für seine beiden **Orakelkarten**. Diese Punkte werden notiert.

### TIER-CHIPS WERTEN

Nachdem der letzte Stich ausgespielt wurde, muss der **Spieler, der den Hydra-Loser-Chip besitzt, alle Hydra-Siegpunkt-Chips zurück in die Mitte** legen.
Der Loser-Chip bleibt vor dem Spieler liegen.

**Gleiches** gilt entsprechend **für** die Spieler, die den **Pegasus-Loser-Chip und den Phönix-Loser-Chip** besitzen. Die Siegpunkte (SP) in Form von Sternen der verbliebenen Chips werden gezählt.

## ORAKELKARTEN WERTEN

**Erfüllt** ein Spieler am Ende des Durchgangs die **Prophezeiung** seiner ausgewählten Orakelkarten, so erhält er **zusätzlich die aufgedruckten Siegpunkte** (SP).




***Beispiel**: Stefan besitzt zum Ende des Durchgangs genau einen Pegasus-Siegpunkt-Chip mit 3 Sternen, deshalb erhält er mit dieser Karte zusätzlich 5 SP.*
*Die Prophezeiung ist aufgegangen.*
*Ob er noch weitere Siegpunkte- oder Loser-Chips besitzt, ist für diese Karte unerheblich. Besitzt er keinen oder mehr als einen Pegasus-Siegpunkt-Chip, erhält er die 5 SP nicht.*
***Hinweis**: Der Pegasus-**Loser**-Chip zählt für diese Karte **nicht** als Pegasus-Chip !*

## 6) EINEN NEUEN DURCHGANG BEGINNEN

Alle benötigten **Tier-Chips** werden wieder **zurück in die Tischmitte** gelegt (Schritt 1) und der **linke Nachbar** des letzten Gebers **wird zum neuen Geber**.
Der neue Geber mischt und verteilt wieder die Spielkarten und dann die Orakelkarten unter allen Spielern (Schritt 2 + 3) usw.

# SPIELENDE

Es werden **so viele Durchgänge** gespielt, wie **Mitspieler** am Spiel teilnehmen. Der Spieler, der nach drei (3 Spieler), vier (4 Spieler) oder fünf (5 Spieler) Durchgängen insgesamt die **meisten Punkte** erzielt, **gewinnt** das Spiel.

## EIN ABRECHNUNGSBEISPIEL
**(Ende eines Durchgangs)**










*Chrisly besitzt am Ende des Durchgangs den **Hydra-Loser-Chip** und muss somit den **Hydra-Siegpunkt-Chip** (5 SP) **abgeben**. Für die beiden **Pegasus-Siepunkt-Chips** (3+3 SP) und den **Phönix-Siegpunkt-Chip** (2 SP) erhält sie **insgesamt 8 SP**.*

*Die **Orakelkarte „Genau zwei Pegasus-Chips“** ist aufgegangen. Dafür gibt es **zusätzlich 9 SP**.*

*Die Orakelkarte **„Mindestens je 1 Phönix-, Pegasus- und Hydra-Chip“** ist nicht aufgegangen. Für diese Karte erhält sie **keinen Siegpunkt**.*

*Chrisly hat also in dieser Runde **17 Siegpunkte** gewonnen (8 + 9 SP). Hätte sie den Hydra-Loser-Chip nicht bekommen, hätte sie den Hydra-Siegpunkt-Chip behalten können. Beide Prophezeiungen hätten sich erfüllt und sie hätte insgesamt 28 Punkte gewonnen (13 SP für alle Tier-Chips + 15 SP für beide Orakelkarten).*

# SPIELVARIANTE

## VARIANTE ZU „ORAKELKARTEN VERTEILEN“

1. Der Geber mischt die 40 Orakelkarten und zählt dann **16 Karten** ab, die er **ungesehen aus dem Spiel** nimmt. Anschließend teilt er **an jeden Spieler verdeckt 2** Orakelkarten aus und legt die **v**erbliebenen Orakelkarten als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Jeder Spieler nimmt seine beiden Orakelkarten auf die Hand.

2. Der linke Nachbar des Gebers wird zum **Startspieler** dieser Runde und nimmt sich **2 weitere Orakelkarten vom verdeckten Stapel** und hält somit 4 Orakelkarten auf der Hand. Anschließend muss er **2 dieser 4 Karten an seinen linken Nachbarn** weitergeben.

Dieser wählt von seinen 4 Karten ebenfalls 2 Karten aus, die er an seinen linken Nachbarn weitergibt. Der Geber, als **letzter Spieler** in der Runde, entscheidet, welche **2** seiner 4 Karten er **auf einen offenen Ablagestapel** legt. Die Karten wandern sozusagen von Spieler zu Spieler, bis sie behalten oder abgelegt werden.

3. Anschließend nimmt sich der linke Nachbar des Gebers erneut 2 Karten vom verdeckten Stapel und gibt erneut 2 Karten an seinen linken Nachbar weiter. Dies geschieht **so oft, bis der verdeckte Stapel leer** ist. Nach der letzten Runde hat jeder Spieler 2 Orakelkarten ausgewählt, dessen Prophezeiungen er hoffentlich erfüllen kann.

## ERSATZTEILSERVICE

Wir geben alles, um die Qualität dieses Spiels zu prüfen und sicher zu stellen. Sollte trotzdem ein Teil dieses Spiels fehlen oder defekt sein, dann bitten wir um Entschuldigung. Dann nehmt bitte direkt Kontakt mit uns auf, und wir beeilen uns, euch Ersatz zukommen zu lassen:

info@skellig-games.de Betreff: Ersatzteilservice

Autor: Stefan Dorra
Illustrator: Christian Opperer
Redaktion: Dominic Büttner
Made in Germany © 2020 Skellig Games
Änderungen vorbehalten / Subject to change

**SKELLIG GAMES**
Parkweg 6
35452 Heuchelheim
Deutschland
www.skellig-games.de