

Keltis

Das Orakel

Een spel voor 2-4 spelers vanaf 10 jaar

Doel van het spel

De spelers spleen kaarten om hun speelfiguren zo ver mogelijk over het stenen pad te verplaatsen. Op het einde van het spel leveren de figuren die het verst op het pad staan de meeste punten op. De kaarten moeten hiervoor in een specifieke volgorde worden gespeeld. Onderweg kunnen de spelers ook wensstenen oppikken, die extra punten opleveren. Heb je niet genoeg wensstenen kunnen oppikken, dan verlies je punten. Je ontvangt extra punten voor kabouters, en ontmoetingen met de priesteres. De speler met de hoogste score wint het spel.

Spelmateriaal



Spelvoorbereiding

- Bij het allereerste spel worden alle fiches voorzichtig uit de stansramen gedrukt.
- Elke speler ontvangt de 3 speelfiguren, de scoresteen, en een grote klaverfiche in zijn kleur. Als er minder dan 4 spelers aan het spel deelnemen wordt het overblijvende speelmateriaal terug in de doos gelegd.
- De speelstukken worden op de grote steen (startveld) aan het begin van de spiraal gezet, de scoresteen op veld 1 van het scorespoor.
- Om aan te geven welke speler met welke kleur speelt, legt elke speler zijn grote klaverfiche voor zich neer, met de waardering voor de kabouters zichtbaar.
- Plaats de priesteres ook op het startveld van de spiraal.
- Verdeel de 9 wenssteen-fiches over de overeenkomstige grotere stenen op de spiraal, 2 fiches per steen, het startveld blijft leeg, en op de eindsteen in het midden van de spiraal wordt slechts 1 wenssteen-fiche gelegd.

- De 30 overige padfiches worden verdekt geschud en op de gemarkeerde stenen van het spiraalpad gelegd, zodanig dat de symbolen op de stenen zichtbaar blijven. De fiches worden vervolgens opengedraaid zodat iedereen kan zien wat er op de fiches staat.
- De kaarten worden grondig geschud, elke speler ontvangt 8 kaarten. De overige kaarten vormen de trekstapel. De kaarten tonen een waarde van 0 tot 10 in elk van de 5 kleuren. Elke kaart toont ook een groene waarde, die aangeeft hoeveel velden de priesteres maximum mag worden verplaatst.

Opmerking: In een spel voor 2 spelers, worden 30 kaarten willekeurig uit de trekstapel genomen, en ongezien opzij gelegd.

Het Spelbord

- Het bord toont het spiraalpad. Het pad begint bij het grote startveld, en eindigt bij de grote eindsteen in het midden van het spelbord. Elke steen van het pad toont een gekleurd symbool (roodbruin, geel, roze, groen of blauw). Dezelfde symbolen vind je ook terug op de kaarten. De speelfiguren vertrekken van het grote startveld. De kleur van de kaart die de speler voor zich neerlegt bepaald naar welke steen de speler een speelfiguur mag vooruitzetten.



- Naast de stenen staan de punten aangegeven, die de speler aan het einde ontvangt. De eerste velden van het pad leveren minpunten op.
- De laatste 7 velden zijn het doel van je tocht over het pad (het orakel), deze velden leveren 6, 7 en 10 punten op. Het spel eindigt onmiddellijk van zodra een speler zijn 3de speelfiguur naar dit gebied verplaatst, of van zodra een speler zijn speelfiguur de 5de speelfiguur (van alle spelers) is die naar dit gebied wordt verplaatst.
- Doordat de padfiches willekeurig over de kleine stenen van het pad worden verdeeld, zal elk spel weer anders zijn.
- De 2 scoretabellen op het bord geven aan hoeveel punten je ontvangt voor de verzamelde wensstenen, aan het einde van het spel.
- Het scorespoor loopt rond het spelbord.

Spelverloop

De speler die als laatste in Ierland is geweest begint het spel, als dat geen uitsluitel geeft, begint de oudste speler. De actieve speler moet **A** een kaart voor zich neerleggen en 1 van zijn speelfiguren of de priesteres verplaatsen. Wil of kan hij geen kaart voor zich neerleggen moet hij **B** een kaart afleggen, zonder een speelfiguur te verplaatsen. Aan het einde van zijn speelbeurt neemt de speler een nieuwe kaart van de trekstapel, en is de volgende speler aan de beurt.

A Een kaart neerleggen

De speler legt uit kaart uit zijn hand voor zich neer. Logischerwijze speel je de hoogste of laagste kaart van een kleur uit.



- Als dit de eerste kaart in die kleur is, vormt deze het begin van de kaartenrij. Ligt er van deze kleur reeds een kaart voor de speler, dan wordt de gespeelde kaart daar bovenop gelegd, zodanig dat de vorige kaarten nog zichtbaar zijn. Heeft de reeds gelegde kaart een andere waarde dan de zonet gespeelde kaart, dan bepaalt deze meteen ook of de rij in op- of aflopende volgorde wordt verder gelegd.
- Bij een oplopende rij, kunnen er enkel nog kaarten met gelijke of hogere waarde dan de bovenste open kaart worden aangelegd. (0,1,2,2,5, enz.).
- Bij een aflopende rij, kunnen er enkel nog kaarten met gelijke of lagere waarde dan de bovenste open kaart worden aangelegd. (9,9,7,6,4, enz.).
- Het is bij het aanleggen van de kaarten toegestaan om bepaalde waarden van kaarten over te slaan.
- Het is niet toegestaan om meer dan 1 kaartenrij van dezelfde kleur te hebben. Elke speler kan tijdens het spel dus maximum 5 rijen voor zich hebben liggen, 1 per kleur.

Opmerking: Aan het einde van de spelregels vind je een uitgebreid voorbeeld van de verplaatsing van een speelfiguur.

Een speelfiguur verplaatsen

Nadat de speler een kaart heeft gespeeld, heeft hij 2 mogelijkheden: Hij verplaatst a) een eigen speelfiguur of b) de Priesteres.

a) De eigen speelfiguur verplaatsen

- De speler verplaatst 1 van de eigen speelfiguren naar de volgende steen overeenkomstig in kleur met de zonet gespeelde kaart. De waarde van de kaart heeft voor de verplaatsing geen enkel belang.
- Het is toegestaan met meerdere speelfiguren op 1 steen van het pad te staan, ook speelfiguren van verschillende kleuren.
- Door in het verdere verloop van het spel kaarten te spelen, zullen de speelfiguren steeds verder over het pad trekken.
- De spelers kunnen al hun speelfiguren inzetten, maar is daartoe niet verplicht. Als een speelfiguur in het begin van het pad blijft staan, levert deze minpunten op.

Opmerking: Aan het einde van de spelregels vind je een uitgebreid voorbeeld van de verplaatsing van een speelfiguur.

OF

b) De Priesteres verplaatsen & Orakelbonus

- De speler verplaatst de Priesteres zoveel velden als aangegeven op de kaart. Zo mag je bv. met een 9 de Priesteres 1, 2, 3 of 4 velden verplaatsen omdat er op de kaart bij de Priesteres een 4 staat.
- Als de Priesteres verplaatst wordt naar een steen waar zich eigen speelfiguren bevinden, ontvangt de speler een orakel bonus van 5 punten, die onmiddellijk op het scorespoor worden bijgeteld.



Ook als er zich meerdere speelfiguren van de speler op de steen bevinden, ontvangt hij slechts eenmaal 5 punten. Eindigt de beweging van de Priesteres op een steen waar zich geen eigen speelfiguren bevinden gebeurt er niets. Indien er zich speelfiguren van een andere speler op deze steen bevinden, ontvangen zij geen punten hiervoor. De speler ontvangt ook geen punten als hij een eigen speelfiguur verplaatst naar de steen waar de Priesteres zich bevindt. De Priesteres wordt enkel vooruit bewogen, nooit terug. Als de Priesteres het laatste veld van de spiraal heeft bereikt, kan deze dus niet meer worden bewogen.

Opmerking: Aan het einde van de spelregels vind je een uitgebreid voorbeeld van de verplaatsing van de Priesteres.

B Een kaart afleggen

Als een speler geen geschikte kaart kan of wil spelen, moet hij een kaart uit zijn hand afleggen. Deze kaart wordt niet gebruikt, en op een algemene aflegstapel per kleur gelegd. Er wordt voor elke kleur een verschillende aflegstapel gemaakt. Enkel de bovenste kaart in elke aflegstapel mag zichtbaar zijn.

Een nieuwe kaart trekken

Nadat de speler een kaart heeft gespeeld of afgelegd, trekt hij een nieuwe kaart. Als hij bij een van de padfiches "Kabouter" een kaart heeft afgelegd, trekt hij een extra kaart, zodat zijn hand terug aangevuld is tot 8 kaarten. De speler kan de bovenste kaart nemen van de algemene trekstapel, of de bovenste van een van de aflegstapels, hij mag echter geen kaart nemen die hij deze beurt heeft afgelegd.

De volgende speler is aan de beurt

De padfiches

Als een speler zijn speelfiguur verplaatst naar een steen met een groene padfiche (Groene fiches blijven liggen) ontvangt hij:



Punten: De speler verplaatst zijn scoresteen onmiddellijk het aantal punten aangegeven op de fiche verder op het scorespoor.



Klaver: De speler mag (als hij dat wil) zijn speelfiguur onmiddellijk verder verplaatsen tot de eerstvolgende steen in dezelfde kleur als de klaver. Ligt er op die steen opnieuw een fiche dan wordt vervolgens ook uitgevoerd, enz.



Spiraal: De speler mag (als hij dat wil) zijn speelfiguur achteruit verplaatsen naar een willekeurig veld. De speler mag niet terug eindigen op het veld van waaruit hij deze spelbeurt begon. Ligt er op die steen opnieuw een fiche dan wordt vervolgens ook uitgevoerd, enz.



Kabouter: De speler mag (als hij dat wil) onmiddellijk een van zijn kaarten afleggen, op de overeenkomstige aflegstapel. De speler mag een kaart uit de hand afleggen, of de laatste kaart uit een van zijn kaartenrijen. Het is toegestaan een zonet gespeelde kaart af te leggen.



Waardering voor de Kabouters: Tijdens het spel kunnen de spelers eenmalig voor de kabouters bonuspunten ontvangen, die onmiddellijk op het scorespoor worden bijgeteld. Staan er 3 speelfiguren op 3 verschillende stenen met kabouter, levert dit 15 punten op. 10 punten als ze op 2 verschillende stenen met kabouter staan en 5 punten als alle 3 de speelfiguren zich op dezelfde steen met kabouter bevinden. Om aan te geven dat de speler deze waardering reeds heeft gebruikt wordt de grote klover omgedraaid, zodat de kabouter zichtbaar is.

Oranje padfiches worden weggenomen

Als een speler zijn spelfiguur verplaatst naar een steen met een oranje padfiche, neemt hij de fiche van het bord en legt deze zichtbaar voor zich neer.

Wenssteen: Aan het einde van het spel ontvangen de spelers punten voor de verzamelde wensstenen, volgens de scoretabel op het spelbord.

Spiegels: Aan het einde van het spel, ontvangt de speler per verzamelde spiegel nogmaals een waardering van zijn wensstenen.

Einde van het spel

Het spel kan op 2 manieren eindigen:

- Indien een speler met zijn 3de speelfiguur, of in totaal de 5de speelfiguur het orakel (stenen met rode waarde 6, 7 en 10) bereikt. Het speelt geen rol welke kleur de 5 speelfiguren hebben. Landt de spelfiguur daarbij op een groene padfiche, wordt deze niet meer uitgevoerd, land je op een oranje fiche, mag je deze ook niet meer verzamelen.
- Of de laatste kaart wordt van de trekstapel genomen.

Eindwaardering

Elke speelfiguur op het pad, levert het aantal punten op, aangegeven naast zijn steen. De punten worden aangeduid op het scorespoor. Als een speler meer dan 80 punten scoort, tel je met de scoresteen gewoon terug verder vanaf 1, en tel je 80 bij je totaal. Bevindt een speelfiguur zich naast een negatieve waarde, worden deze punten afgetrokken. Speelfiguren op het startveld leveren geen punten op.

Spelers ontvangen ook punten voor hun verzamelde wensstenen. De punten hiervoor vind je terug in de waardetabel op het spelbord. Voor elke spiegel die de speler heeft verzameld, ontvangt hij die punten nogmaals, dit geldt ook voor negatieve scores.

De speler met de hoogste score wint het spel.



Voorbeeld:

De witte speler verplaatst zijn speelfiguur naar de gele steen, er bevinden zich nu 5 speelfiguren bij het orakel (1 grijze, 1 bruine, 1 zwarte en 2 witte), eindigt het spel onmiddellijk. De 3 punten voor de +3 punten padfiche waar wit op is geëindigd ontvangt hij niet meer.

Wit ontvangt bij de eindwaardering voor zijn 3 speelfiguren: $10 + 6 - 3 = 13$ punten. Daarnaast heeft hij 3 wensstenen en 2 spiegels verzameld. De wensstenen brengen 3 punten op, voor elke spiegel ontvangt hij die 3 punten nogmaals = 9 punten. De speler scoort dus $13 + 9 = 22$ punten, die hij op het scorespoor bijtelt.

Zwart ontvangt voor zijn speelfiguren $6 + 5 + 0 = 11$ punten. Hij verzamelde slechts 1 wenssteen = -3 punten, aangezien hij een spiegel heeft verzameld wordt deze verdubbeld = -6 punten. Hij scoort dus $11 - 6 = 5$ punten, die worden bijgeteld op het scorespoor. Hij heeft tijdens het spel geen waardering voor kabouters uitgevoerd.

Bruin scoort $7 + 5 + 3 = 15$ punten, 2 wensstenen = 2 punten, een totaal van 17 punten

Grijs scoort $7 + 5 - 2 = 10$ punten, 2 wensstenen = 2 punten, een totaal van 12 punten

Variant

Voor geoefende spelers, kan je met de volgende regelaanpassing voor de klaverfiches spelen. Als een speler een eigen speelfiguur naar een steen met klaver verplaatst, mag hij een **eigen speelfiguur naar keuze verplaatsten** naar de eerstvolgende steen van dezelfde kleur als het klaverblad, landt hij daarbij op een groene padfiche wordt ook deze uitgevoerd, enz.

Uitgebreid voorbeeld bij de spelregels

A Een kaart neerleggen



De witte speler legt als eerste kaart een groene 0 neer. In de volgende ronde speelt hij een groene 1. Deze kaart legt hij op de groene 0 zodanig dat beide kaarten zichtbaar zijn. Hierdoor ontstaat een groene rij in oplopende volgorde. Als hij nu nog groene kaarten wil spelen moeten deze waarde 1 hebben of een hogere waarde.



Aangezien hij geen passende groene kaart meer op hand heeft, begint hij met een roodbruine 9 zijn 2de kaartenrij, hij legt hier in de volgende ronde een 7 bij aan. Deze rij zal dus in aflopende volgorde worden gelegd.



Na enkele rondes, zien zijn kaarten er als volgt uit:



De speler had ondertussen natuurlijk ook rijen in andere kleuren kunnen beginnen.

... een speelfiguur verplaatsen

a) De eigen speelfiguur verplaatsen



De witte speler heeft een groene 0 voor zich neergelegd, en is zo een groene kaartenrij begonnen.

Hij verplaatst zijn speelfiguur **1** naar het eerste groene veld op het pad. Hij duidt met zijn scoresteen de 3 punten aan. Deze groene steen levert aan het einde van het spel 4 minpunten op.

In de volgende ronde legt hij een tweede groene kaart, en verplaatst zijn speelfiguur naar de volgende groene steen **2a**.

Hij gebruikt de spiraal, **2b** en zet zijn speelfiguur terug naar de grote roodbruine steen, hij neemt een van de wensstenen, en legt deze voor zich neer. In de volgende ronde speelt hij een roodbruine 5, verplaatst zijn speelfiguur **3** naar de volgende roodbruine steen, en mag door de kabouterfiche een kaart afleggen (uit de hand of uit de kaartenrijen), hij kiest voor de zonet gelegde roodbruine 5, zodat hij zijn roodbruine rij later kan herbeginnen.

Het is natuurlijk niet nodig om met een speelfiguur meerdere verplaatsingen na elkaar uit te voeren, de speler had ook zijn andere speelfiguren kunnen verplaatsen.



b) De Priesteres verplaatsen & Orakelbonus

De witte speler legt een gele 10 voor zich neer, en verplaatst zijn speelfiguur naar de eerste gele steen. Hij gebruikt de blauwe klaverfiche niet, omdat hij op deze steen wil blijven staan.



In zijn volgende speelbeurt legt hij een gele 8 neer in zijn gele rij en verplaatst daarmee de priesteres. De kaart toont een verplaatsing van 3, waardoor hij de priesteres tot 3 stenen vooruit kan plaatsen. Hij verplaatst ze echter maar 2 stenen vooruit naar de gele steen, waar zijn speelfiguur staat. Hij ontvangt hiervoor 5 punten die hij onmiddellijk bijtelt op het scorespoor. De zwarte speler die hier ook een speelfiguur heeft, ontvangt hiervoor geen 5 punten.

B Een kaart afleggen

De speler heeft deze ronde geen passende kaart op hand, die hij wil spelen. Hij legt daarom een groene 2 af op de groene aflegstapel, naast de trekstapel. De groene 2 kan hij niet meer gebruiken, aangezien hij in zijn groene kaartenrij als laatste kaart reeds een groene 3 heeft gelegd. Een 2de groene kaartenrij is niet toegestaan. Naast de groene aflegstapel bevindt zich al een blauwe en gele aflegstapel.



Trekstapel



De groene 2 komt als bovenste kaart op de groene aflegstapel



Blauwe



Gele

Aflegstapels

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 Regellesemern.
Der Autor dankt besonders Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Ross Inglis, Kevin Jacklin und Lieselotte Knizia.

© 2010 KOSMOS Verlag
Pfi zerstraße 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 FÜR UND UMS SPIEL