

Variant 2: ANTIPODES

ANTIPODES is a different game altogether. Players try to rule out certain things that will certainly not happen in the future.

First, take out all 16 cards with three or four corners of the same colour. Then, deal 6 cards on the table, to be used by *all* players (unlike standard ORAKLOS, in which each player gets his or her *own* set of cards). Put four dice of each colour in the shaker. Throw the dice.

Each player searches for a card that does *not* match *any* true prediction on the table. To complicate matters, holes are holy now: dice which are lying with a holed side face-up now *can* be

used to form a true prediction. The rules “Lines of fate do not cross”, “Four corners form the world” and “The heart must be pure” still apply.

The first player to identify a card that does *not* match *any* true prediction on the table, scores a point. However, if another player points out a prediction on the table that does match the card, then the first player gets a penalty of one point.

After that all cards are discarded and six new cards are drawn. Should all players agree that all six patterns occur on the table, the cards are changed as well. The dice are thrown again and a new round begins. The first player to score five points wins the game.

ORAKLOS

Een snel spel met patronen
Ein schnelles Mustererkennungsspiel
A Fast Pattern Recognition Game

voor 2-5 spelers vanaf 6 jaar
für 2-5 Spieler ab 6 Jahren
for 2-5 players from 6 years

spelduur 15 minuten / Spieldauer 15 Minuten / duration 15 minutes

ontworpen door / entworfen von / designed by:
Tamara Jannink & Joris Wiersinga

vormgegeven door / gestaltet von / graphic design by:
Jacqueline Jannink & Herman Haverkort

deutsche Übersetzung von Birgit Hugk & Torsten Hintz

getest door / getestet von / tested by:


Marion Liesting, Caroline de Lint, Corné van Moorseel, Hanneke Wiersinga &
Rolien Wiersinga: hartelijk dank! (excuses als je er niet bij staat!)



Splotter Spellen
Zijpendaalseweg 17
6814 CB Arnhem
Nederland

Nederlandse regels: blz. 2 – Deutsche Regel: Seite 7 – English rules page 12

AANTALLEN STENEN – WÜRFELANZAHL – NUMBER OF DICE

 bij Wenn mit when playing with	2	3	4	5	spelers, Leuten gespielt wird, people,
begint ieder met erhält jeder Spieler each player starts with	16	12	12	8	stenen, Würfel, dice,
dat wil zeggen das bedeutet that is	4	3	3	2	van elke kleur, von jeder Farbe. of each colour,
en doet ieder elke beurt In jeder Runde wirft jeder and each turn, each player puts	6	5	4	3	stenen in de beker. Würfel in den Becher. dice in the shaker.

De volgende ronde

Nadat alle spelers stenen hebben teruggepakt, blijven er nog vier op tafel over. Deze worden in de dobbelbeker gedaan, en er begint een nieuwe ronde. De speler links van de huidige startspeler wordt nu startspeler. Alle fases worden herhaald totdat iemand tien punten of meer heeft, of totdat alle kaarten zijn gebruikt. De speler met de hoogste totaalscore wint het spel.

Variant 1: ORAKLOS JUNIOR

ORAKLOS JUNIOR is geschikt voor jongere spelers vanaf 6 jaar.

6 Stop 16 stenen, van iedere kleur vier, in de beker. Fase 4 (terugpakken stenen) wordt overgeslagen; alle stenen worden elke beurt gegooid. Verder is ORAKLOS JUNIOR hetzelfde als het basisspel.

Variant 2: ANTIPODES

ANTIPODES is een heel ander spel. Nu proberen spelers te voorspellen wat in de toekomst *niet* zal gebeuren.

Haal om te beginnen de kaarten met de nummers 1 t/m 16 (de kaarten met drie of vier vlekken in dezelfde kleur) uit het spel. Deze worden niet gebruikt. Leg vervolgens zes van de overige kaarten open op tafel. Deze zullen door *alle*

spelers worden gebruikt (anders dan in het basisspel, waarin elke speler zijn *eigen* set kaarten krijgt). Doe vier stenen van elke kleur in de dobbelbeker en werp de stenen uit.

Elke speler zoekt naar een kaart die *niet* overeenkomt met welke juiste voorspelling dan ook. Gaten brengen nu geen ongeluk: stenen die met het gat naar boven liggen mogen nu *wel* worden gebruikt om een geldige voorspelling te vormen. De regels "Lijnen van het lot kruisen elkaar nooit", "Vier hoeken heeft de wereld" en "Het hart is zuiver" gelden wel gewoon.

De eerste speler die een kaart weet te noemen waarbij *geen enkele* geldige voorspelling op tafel past, scoort een punt. Als een andere speler echter een voorspelling op de tafel aanwijst die toch overeenstemt met de wenskaart, dan krijgt de eerste speler een strafpunt.

Daarna worden alle wenskaarten weggelegd en worden zes nieuwe kaarten getrokken. Ook als alle spelers het erover eens zijn dat alle zes wensen op tafel voorkomen, worden de kaarten gewisseld. De stenen worden opnieuw geworpen en een nieuwe ronde begint.

De eerste speler die vijf punten heeft wint het spel.

SPIELREGEL

Apollo, Gott der Hellsicht steh uns bei! Alexander der Große wird das Orakel besuchen! Warum dies schlecht ist? Nun, als Hohepriester des Orakels ist es Eure Aufgabe die Zukunft zu deuten. Das allein ist nicht schwierig, aber es wird schwer sein, nur den Teil der Zukunft zu enthüllen, den der König hören möchte. Denn wenn die Prophezeiung dem König missfällt, wird Eure Zukunft nicht sehr rosig aussehen...

In ORAKLOS sagen die Spieler die Zukunft voraus, indem sie eine Anzahl farbiger Würfel werfen. Durch Betrachten des daraus resultierenden Musters versuchen alle gleichzeitig die Elemente der Prophezeiung zu finden, die Alexander hören möchte. Der schnellste süßholzraspelnde Wahrsager gewinnt das Spiel.

Neben dem Standardspiel enthält ORAKLOS noch Regeln für zwei Varianten. ORAKLOS JUNIOR ist eine einfache Variante, geeignet für Kinder ab 6 Jahren. Die Kinder werden hierbei oft die Erwachsenen schlagen! ANTIPODES ist ein weitaus schwierigeres Spiel, geeignet für Spieler ab 10 Jahren.

Sowohl das Standardspiel als auch die beiden Varianten haben eine Spieldauer von etwa 15 Minuten.

Spielmaterial

- ♦ 70 Wunschkarten
- ♦ 54 Würfel in Rot, Gelb, Blau u. Schwarz
- ♦ 3 Audienzmarker nummeriert mit 1, 2, 3
- ♦ 1 Messschnur

Ferner wird benötigt (nicht im Spiel enthalten)

- ♦ Würfelbecher
- ♦ Ein nicht zu kleiner Tisch
- ♦ Papier und Stift, um die Punkte zu notieren

Aufbau

Vor der ersten Partie ORAKLOS wird an jedem Ende der Kordel ein roter Würfel aufgesteckt und festgeknotet, so dass man eine Messschnur mit einem roten Würfel an jedem Ende erhält. Ferner werden die drei Audienzmarker in die Plastikhalter gesteckt.

Um das Spiel zu beginnen, werden die drei Audienzmarker an einer Seite des Tisches aufgestellt, wo sie von allen Spielern einfach erreicht werden können. In den Würfelbecher kommt von jeder Farbe ein Würfel. Die Wunschkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel zur Seite gelegt, so dass auf dem Tisch noch genug Platz zum Würfeln verbleibt. Die Spieler erhalten dann eine bestimmte Anzahl Würfel von jeder Farbe. Die genaue Menge hängt von der Zahl der Spieler ab und kann der Tabelle auf der

Rückseite der Regel entnommen werden. Der jüngste Spieler fängt an.

Spielübersicht

Eine Runde in ORAKLOS besteht aus vier Phasen.

Als Erstes senden die Spieler Spione aus, um herauszufinden, was der König in diesem Jahr hören möchte. Dazu ziehen sie Wunschkarten, bis jeder Spieler 3 Karten offen vor sich liegen hat. Diese Karten zeigen die Prophezeiungen, die der König ausdrücklich hören möchte.

Dann entscheiden sie sich, welche ihrer Würfel sie für das Ritual verwenden möchten. Ein Spieler wirft dann alle Würfel. Die Zukunft des Königs wird aus dem resultierenden Muster abgelesen.

In der dritten Phase suchen die Spieler alle gleichzeitig nach Mustern, die denen auf ihren Wunschkarten entsprechen, um Punkte zu erzielen. Entdeckte Muster werden von den anderen Spielern überprüft. Übereinstimmungen bringen Punkte, aber Fehler bedeuten Abzug.

Zuletzt entfernt jeder Spieler eine Anzahl Würfel wieder vom Tisch. Durch geschickte Auswahl dieser Würfel kann man die Pläne anderer Spieler durchkreuzen, oder die eigenen Chancen verbessern.

Danach beginnt eine neue Runde. Der erste Spieler, der zehn oder mehr Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.

Spione aussenden

Jeder Spieler zieht solange Wunschkarten vom Stapel, bis er drei Karten offen vor sich liegen hat. Es gibt beim Ziehen keine festgelegte Reihenfolge.

Wenn keine Karten mehr gezogen werden können, endet das Spiel sofort.

Würfel auswählen

Im Uhrzeigersinn wirft jeder Spieler eine Anzahl Würfel in den Würfelbecher. Die genaue Menge hängt von der Anzahl der Spieler ab und kann der Tabelle auf der Rückseite der Regel entnommen werden.

Anderen Spielern ist es nicht erlaubt nachzusehen, was für Würfel in den Becher geworfen wurden.

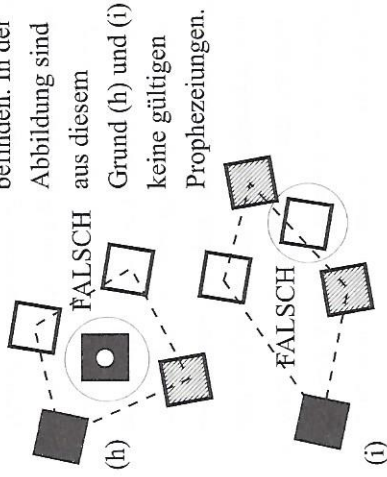
Wenn alle Spieler ihre Würfel in den Becher geworfen haben, wirft der Startspieler alle Würfel auf den Tisch. Dabei muss er oder sie darauf achten, dass die Würfel nicht zu dicht beieinander liegen, da dies die Mustersuche unmöglich macht.

Nach Prophezeiungen suchen

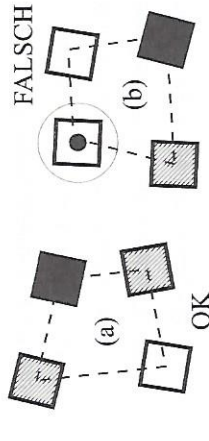
Durch Betrachten der Würfel auf dem Tisch, suchen die Spieler nach Prophezeiungen, die denen auf ihren Wunschkarten entsprechen. Eine Prophezeung ist ein Muster von vier Würfeln, bei denen vier gedachte gerade Linien die Würfel verbinden. Eine gültige Prophezeung muss

Das Herz muss rein sein: Es darf sich kein anderer Würfel in dem Linienviereck befinden. In der

Abbildung sind Prophezeiungen aus diesem Grund (h) und (i) keine gültigen Prophezeiungen.



vier Bedingungen erfüllen: *Löcher sind nicht heilig:* Keiner der vier Würfel einer Prophezeung darf mit einer Seite oben liegen, die ein Loch zeigt. In der Abbildung unten ist (a) eine gültige Prophezeung, (b) ist es nicht.

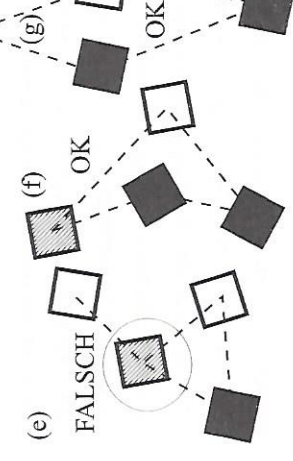


Schicksalslinien dürfen sich nicht kreuzen: Keine der vier Linien, die jeweils zwei Würfel miteinander verbinden, darf eine andere Linie kreuzen, oder einen Würfel schneiden. In der Abbildung sind

(c) und (d) ungültig.

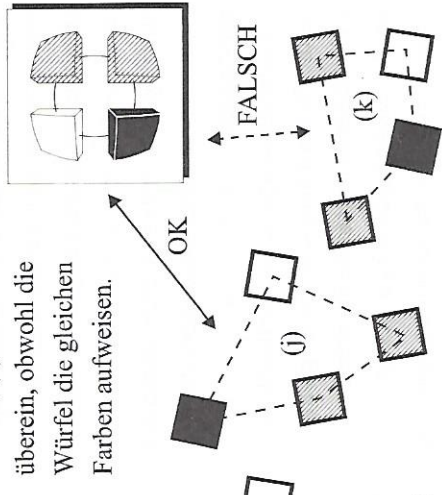


Auf vier Säulen ruht die Welt: Die Linien müssen ein Viereck bilden. In der Abbildung ist (e) eine ungültige Prophezeung, (f) und (g) sind gültig.



Aber nicht alle Prophezeiungen erfreuen den König. Das Muster auf dem Tisch muss auch mit einer der Wunschkarten des Spielers übereinstimmen. Eine Prophezeung stimmt mit einer Wunschkarte überein, wenn die Würfel in der gleichen Reihenfolge auf dem Tisch liegen, wie die Farben auf der Karte abgebildet sind. So zeigt in der Abbildung (j) eine gültige Prophezeung, die mit der Karte übereinstimmt, (k) stimmt aber nicht mit der Karte überein, obwohl die

Würfel die gleichen Farben aufweisen.



Alle Spieler betrachten gleichzeitig die Auslage der Würfel auf dem Tisch und versuchen eine Prophezeiung zu finden, die mit einer ihrer Wunschkarten übereinstimmt. Sobald ein Spieler eine Prophezeiung entdeckt (oder glaubt eine entdeckt zu haben), nimmt er sich einen der Audienzmarker und stellt ihn auf die entsprechende Wunschkarte. Alle Spieler setzen die Suche fort, bis alle Audienzmarker vergeben sind, oder sich die Spieler einig sind, dass keine gültigen Prophezeiungen mehr gefunden werden können. Ein Spieler darf mehr als einen Audienzmarker nehmen, aber nicht mehr als einen pro Wunschkarte.

10

Abrechnung

Wenn alle Spieler die Suche beendet haben, werden Punkte vergeben. Der Spieler, der den Audienzmarker mit 3 Punkten genommen hat, beginnt und zeigt welche Würfel die Prophezeiung bilden, die auf seiner Karte abgebildet ist. Dies muss ohne jedes Zögern geschehen, jegliches Zögern macht die Prophezeiung ungültig. Immerhin ist sicheres Auftreten lebenswichtig, wenn jemand ein Priester des Apollo sein will.

Die anderen Spieler überprüfen dann, ob die Prophezeiung tatsächlich gültig ist und mit der Wunschkarte übereinstimmt, auf die der Auktionsmarker gesetzt wurde. Trifft dies zu, steigt der Spieler in

der Gunst des Königs und erhält drei Punkte. Anderenfalls verliert er zur Strafe drei Punkte.

Dieser Vorgang wird dann für die beiden anderen Audienzmarker wiederholt, mit der Ausnahme, dass der Spieler nur 2 Punkte, bzw. 1 Punkt erhält/verliert, entsprechend dem Aufdruck auf dem Marker. Für den Fall, dass die Spieler sich nicht einigen können, ob ein anderer Würfel die Prophezeiung stört oder nicht, kann man die Messschnur zur Hilfe nehmen. Die Schnur wird straff über zwei Würfel der Prophezeiung gehalten, so dass der Schatten durch die Mitte der Würfel geht. Wenn der Schatten der Schnur dann auch auf einen Würfel dazwischen fällt, ist die Prophezeiung ungültig und der Spieler verliert Punkte.

Alle Wunschkarten, auf die ein Audienzmarker gestellt wurde, werden aus dem Spiel genommen und zurück in die Schachtel gelegt. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Prophezeiung gültig war, oder nicht.

Zurücknehmen der Würfel

Anfangen mit dem Spieler der in dieser Runde die meisten Punkte erzielt hat und dann weiter im Uhrzeigersinn, nehmen die Spieler so viele Würfel vom Tisch, wie sie vorher in den Würfelbecher geworfen haben. Sie dürfen sich jedoch Würfel beliebiger Farbe nehmen. Wenn zwei Spieler

gleichviele Punkte erzielt haben, beginnt derjenige, der im Uhrzeigersinn gesehen näher am Startspieler sitzt.

Die nächste Runde

Nachdem sich alle Spieler Würfel vom Tisch genommen haben, bleiben vier Würfel übrig. Diese werden zurück in den Würfelbecher gelegt und eine neue Runde beginnt. Der Spieler links vom Startspieler wird der neue Startspieler. Alle Phasen werden wiederholt, bis entweder ein Spieler 10 oder mehr Punkte erzielt hat, oder alle Wunschkarten verbraucht sind. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

Variante 1: ORAKLOS JUNIOR

ORAKLOS JUNIOR kann von jüngeren Spielern ab 6 Jahren gespielt werden. In den Würfelbecher kommen 16 Würfel, 4 von jeder Farbe. Diese werden jede Runde verwendet und die Phase 4 (Würfel zurücknehmen) entfällt. Am Ende einer Runde kommen alle Würfel zurück in den Würfelbecher. Ansonsten ist ORAKLOS JUNIOR identisch zum Grundspiel.

Variante 2: ANTIPODEN

ANTIPODEN ist ein vollständig anderes Spiel. Die Spieler versuchen Ereignisse auszuschließen, die in der Zukunft nicht passieren werden. Als erstes werden die

16 Wunschkarten aussortiert, die 3 oder 4 Symbole der gleichen Farbe zeigen. Dann werden 6 Karten ausgeteilt, die alle Spieler gemeinsam benutzen (dies unterscheidet sich vom Standard ORAKLOS, wo jeder seine eigenen Karten hat). In den Würfelbecher kommen 16 Würfel, 4 von jeder Farbe. Dann werden die Würfel geworfen.

Jeder Spieler sucht nun nach einer Wunschkarte, die mit keiner der gültigen Prophezeiungen auf dem Tisch übereinstimmt. Um die Sache komplizierter zu machen, sind Löcher in dieser Variante heilig. Würfel, die auf der nach oben zeigenden Seite ein Loch aufweisen, können jetzt zum Bilden gültiger Prophezeiungen benutzt werden. Die Regeln "Schicksalslinien dürfen sich nicht kreuzen", "Auf vier Säulen ruht die Welt" und "Das Herz muss rein sein" gelten aber unverändert.

Der erste Spieler, der eine Karte findet, die keiner gültigen Prophezeiung auf dem Tisch entspricht, erhält einen Punkt. Wenn allerdings ein andere Spieler nachweiseig kann, dass die Karte eine gültige Prophezeiung zeigt, erhält der erste Spieler einen Punkt abgezogen.

Danach werden alle 6 Karten entfernt und 6 neue Karten gezogen. Sollten die Spieler übereinkommen, dass alle 6 Karten gültige Prophezeiungen zeigen, werden auch neue Karten gezogen. Danach werden die Würfel neu geworfen und die nächste Runde beginnt. Der erste Spieler, der 5 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.