Das Orakel

Nach einem mehr oder weniger erfolgreichen Markttag suchen die Glücklosen nach Hoffnung und Beratung. Du bist Haggatha, das Orakel, und handelst mit dem Glück für diejenigen, die es bei dir zu finden glauben. Du deutest die Sterne, blickst in die Zukunft und „spielst“ Schicksal durch den Verkauf von Glücksbringern. Manchmal hilft auch eine Prise Voodoo. Das alles machst du natürlich nur, um den Gutgläubigen das Geld aus der Tasche zu ziehen. Aber gib acht, dass du die Menschen nicht mit allzu düsterem Hokuspokus abschreckst!

Hinweis: In dieser Anleitung verwenden wir das generische Maskulinum (z. B. Händler, Spieler). Bitte fühlt euch aber immer alle angesprochen, ganz egal, welche Geschlechtsidentität ihr habt.

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: **www.pegasus.de/ersatzteilservice**
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

Autoren: Carl Van Ostrand, Jonathan „Jonny Pac” Cantin, Drake Villareal • **Illustration:** Mihajlo „The Mico” Dimitrievski, Bojan Drango

Deutsche Ausgabe
Grafikdesign: Jessy Töpfer, Jens Wiese • **Redaktion:** Thygra Spiele, Matthias Wagner
Übersetzung: Thygra Spiele, Matthias Wagner, basierend auf einer Übersetzung von Markus Wienhöfer und Marko Tatge

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Final Frontier Games.
© 2021 Final Frontier Games. © der deutschen Ausgabe 2022 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß! www.pegasus.de /pegasusspiele

Final Frontier Games

Pegasus Spiele

DEIN SPIELMATERIAL

1 Orakel-Spielfigur
1 Orakel-Ladenspielplan
1 Orakel-Mitarbeiterleiste
1 Orakel-Verkaufsregal
1 Schicksalsschale
1 abwischbarer Stift
5 Runen:
- 2 vierseitige Würfel
- 1 Münze (beidseitig: Baum/Schädel)
- 1 Knochen
- 1 Voodoopuppe

20 Orakel-Waren:
- 12 Talismane (klein, 3 pro Farbe)
- 8 Folianten (groß, 2 pro Farbe)

20 Aufsteller

VORBEREITUNG

1. Platziere den **Ladenspielplan**, den **Stift**, die **Mitarbeiterleiste** und das **Verkaufsregal** vor dir.
2. Lege alle **5 Runen** und die **Schicksalsschale** vor dir bereit.
3. Stelle (mit Hilfe der Aufsteller) alle **Waren** als **Vorrat** neben deinen Ladenspielplan.
4. Stelle deine **Spielfigur** auf das Aktionsfeld „**Mitarbeiter aktivieren**“.

RUNEN UND SCHICKSALSSCHALE

Immer wenn du während der Produktionsphase **am Zug** bist, musst du zuallererst die **5 Runen** in die **Schicksalsschale** werfen, noch bevor du deine Aktion wählst. Nimm dazu alle Runen zusammen in beide Hände und schüttle sie etwas. Öffne dann deine Hände genau in der Mitte über der Schicksalsschale, sodass alle Runen möglichst zugleich hinunterfallen und sich zufällig in den beiden Hälften der Schale verteilen.

- Falls Würfel und oder die Münze so fallen, dass ihr Wert nicht eindeutig ablesbar ist, dann gib der Schale einen kleinen Schubs, bis ein klares Ergebnis erkennbar ist.
- Falls eine Rune neben die Schale fällt, lege sie in die Hälfte, der sie am nächsten liegt. Achte bei einem Würfel bzw. der Münze darauf, den Wert dabei nicht zu verändern.
- Falls nun **alle 5 Runen** in der **gleichen** Hälfte der Schale liegen, musst du **1 Korruptionskarte** ziehen.

Ausnahme: Wenn in deinem **allerersten Zug** einer Partie alle 5 Runen in der gleichen Hälfte der Schale liegen, ziehst du **keine** Korruptionskarte. Wiederhole stattdessen den Wurf ggf. so oft, bis nicht mehr alle 5 Runen in der gleichen Hälfte liegen. (Auch diese Wurfwiederholung gilt nur in deinem allerersten Zug einer Partie.)

Die Wahl deines Aktionsfeldes ist davon abhängig, wie die Runen in deiner Schicksalsschale liegen. Die meisten deiner Aktionen setzen voraus, dass 2 bestimmte Runen in der gleichen Hälfte der Schale liegen. Die Stärke einer Aktion hängt oft vom Wert eines Würfels oder der Münze ab. So entstehen für dich in jedem Zug unterschiedliche Handlungsmöglichkeiten.

Hinweis: Bei einem 4-seitigen Würfel zeigt die Zahl an der oberen Spitze das Wurfergebnis an.

Durch den Einsatz von **Boni** kannst du die Runen beeinflussen. Es gibt 2 unterschiedliche Bonusarten, sie sind in der **Kristallkugel** abgebildet. Von beiden Arten hast du zu Spielbeginn bereits je 1 Bonus zur Verfügung, erkennbar an den ausgemalten Kreisen. Weitere kannst du im Laufe des Spiels erhalten.

Nachdem du die Runen in die Schicksalsschale geworfen hast, darfst du beliebig viele Boni beliebig oft einsetzen. Um einen Bonus einzusetzen, streiche einen ausgemalten Kreis durch.

+1 / -1 Erhöhe oder vermindere den Wert eines Würfels um 1. Beachte: Wenn du eine 4 erhöhst, wird daraus eine 1. Wenn du eine 1 verminderst, wird daraus eine 4.

Nimm 1 Rune und lege sie in die andere Hälfte der Schale. Achte bei einem Würfel bzw. der Münze darauf, den Wert dabei nicht zu verändern.

DEINE AKTIONEN

Kristallkugel befragen (Kosten variieren)

Wähle 1 der 3 unten genannten Effekte und führe ihn aus.
Dazu muss die **Münze** in der gleichen Hälfte der Schale liegen wie die jeweils abgebildete zweite Rune. Zeigt die Münze den **Baum**, kostet die Aktion **1 Stunde**. Zeigt die Münze den **Schädel**, kostet die Aktion **1 Stunde** und du musst **zusätzlich 1 Korruptionskarte** ziehen.

Male **2 Kreise** im **oberen** Bonusbereich aus, um dort 2 Boni zu erhalten.

Male **2 Kreise** im **unteren** Bonusbereich aus, um dort 2 Boni zu erhalten.

Zeichne **1 X** entweder in das **Horoskop** oder in den **Gildenbereich**.

Sternenkarte zeichnen (2 Stunden)

Du kannst diese Aktion nur ausführen, wenn der **Knochen** und mindestens **1 Würfel** in der gleichen Hälfte der Schicksalsschale liegen. Falls beide Würfel in der gleichen Hälfte wie der Knochen liegen, wähle einen der beiden.

Du darfst in deiner **Sternenkarte** so viele **Linien** einzeichnen, wie der **Wert** des Würfels angibt. Jede Linie muss 2 **waagerecht** oder **senkrecht** benachbarte Punkte miteinander verbinden.

Das Ziel dieser Aktion besteht darin, **Bereiche einer Farbe** durch Linien zu umschließen, um **Waren** zu erhalten. Dabei kannst du ggf. das **Kreuz der Korruption** zu Hilfe nehmen.

- Wenn du einen Bereich der Größe **1×1** umschließt, stelle **1 Talisman** (kleine Ware) der entsprechenden **Farbe** aus deinem Vorrat in dein **Verkaufsregal**.
- Wenn du einen Bereich der Größe **1×2** bzw. **2×1** umschließt, stelle **1 Folianten** (große Ware) der entsprechenden **Farbe** aus deinem Vorrat in dein **Verkaufsregal**.

Schraffiere den Bereich, für den du die Ware erhalten hast. Wenn du für diesen Bereich Linien vom **Kreuz der Korruption** verwendet hast, egal wie viele, musst du **genau 1 Korruptionskarte** ziehen.

Für das Umschließen von Bereichen anderer Größen oder von 1×2 bzw. 2×1 großen Bereichen, die 2 unterschiedliche Farben enthalten, erhältst du keine Waren. Du kannst solche Bereiche aber später mit weiteren Linien unterteilen, um Bereiche passender Größe zu erreichen und dadurch Waren zu erhalten.

Weissagen (1 Stunde)

Du kannst diese Aktion nur ausführen, wenn die **Voodoopuppe** und mindestens **1 Würfel** in der gleichen Hälfte der Schicksalsschale liegen. Falls beide Würfel in der gleichen Hälfte wie die Voodoopuppe liegen, wähle einen der beiden.

Mit dieser Aktion versuchst du vorherzusagen, von welcher Gilde Kunden aus dem Abenteuerbeutel gezogen werden.

1. Zähle in der **Weissagung** oben links beginnend so viele **Kundensymbole**, wie der **Wert** des Würfels angibt, und zeichne rechts vom letzten gezählten Symbol eine **senkrechte Linie**. Bei späteren Weissagungen beginnst du mit dem Zählen neben der letzten Linie. Falls die Anzahl der noch freien Kundensymbole niedriger ist als der Würfelwert, darfst du diese Aktion nicht ausführen.

Beispiel: *Du hast bereits 1 aktive 3er-Vorhersage für Gelb. Nun entscheidest du dich, erneut weiszusagen. Du wählst den Würfel mit der 4, somit zählen die nächsten 4 Kundensymbole zur neuen Vorhersage. Du trennst die Vorhersage rechts mit einer Linie ab. Als Farbe wählst du Rot und streichst deshalb in diesem Bereich alle grünen, gelben und blauen Kreise durch.*

Alle Kundensymbole in einem durch Linien abgetrennten Bereich gelten als **aktive Vorhersage**. Du kannst mehrere aktive Vorhersagen gleichzeitig haben.

2. Wähle eine **Gildenfarbe** und streiche in der neuen aktiven Vorhersage die Kreise **aller anderen Farben** durch.

Jedes Mal, wenn während der **Produktionsphase** von irgendeinem Spieler 1 Abenteurer aus dem Beutel gezogen wird, prüfst du **jede** deiner **aktiven Vorhersagen** wie folgt, einzeln und nacheinander:

- Ist der gezogene Abenteurer ein **Kunde**, dessen Gilde **nicht** mit der Vorhersage übereinstimmt, oder ein **Schurke**, dann war deine Vorhersage falsch. Streiche **1 Kundensymbol** in dieser Vorhersage durch.
- Ist der gezogene Abenteurer ein **Kunde**, dessen Gilde mit der Vorhersage **übereinstimmt**, dann war deine Vorhersage richtig und du erhältst eine **Belohnung**. Umkreise alle nicht durchgestrichenen Kundensymbole dieser Vorhersage und wähle eine Belohnung entsprechend der Anzahl der Umkreisungen oder niedriger:

3 oder mehr: Stelle **1 Folianten** (große Ware) einer Farbe deiner Wahl aus deinem Vorrat in dein **Verkaufsregal**.

2 oder mehr: Stelle **1 Talisman** (kleine Ware) einer Farbe deiner Wahl aus deinem Vorrat in dein **Verkaufsregal**.

1 oder mehr: Zeichne **1 X** entweder in das **Horoskop** oder in den **Gildenbereich**. Oder zeichne **1 Marktphasensymbol** in den **Gildenbereich**.

Kundensymbole, die durchgestrichen oder umkreist sind, sind nicht mehr Teil einer aktiven Vorhersage.

Beispiel: *Ein roter Kunde wurde aus dem Abenteuerbeutel gezogen. Deine erste aktive Vorhersage „Gelb“ ist falsch, also streichst du 1 Symbol in dieser Vorhersage durch. Deine zweite Vorhersage „Rot“ ist richtig. Du umkreist alle 4 Symbole in dieser Vorhersage und erhältst dafür entweder 1 Folianten oder du wählst eine der anderen Belohnungen.*

Hinweis: In einer Partie mit weniger als 4 Spielern ist es möglich, dass 2 Abenteurer gleichzeitig aus dem Beutel gezogen werden. Handle dann zuerst einen Abenteurer deiner Wahl komplett ab und erst danach den anderen.

Horoskop erstellen (2 Stunden)

Für diese Aktion benötigst du keine bestimmte Kombination von Runen, aber die Aktion ist wirkungsvoller, wenn beide Würfel in der gleichen Hälfte der Schicksalsschale liegen.

Wähle eine Hälfte der Schicksalsschale, in der mindestens **1 Würfel** liegt. Du darfst den Wert **jedes Würfels** der gewählten Hälfte im Horoskop jeweils in eine der beiden Zeilen eintragen, sofern du die folgenden Regeln beachtest:

- Trage die Zahl in das Feld ein, das **am weitesten links** und noch **leer** ist.
- In der **oberen** Zeile muss jede eingetragene Zahl **genau um 1 höher** sein als die vorherige Zahl. Nach einer 4 muss eine 1 oder ein X folgen.
- In der **unteren** Zeile muss jede eingetragene Zahl **genau um 1 niedriger** sein als die vorherige Zahl. Nach einer 1 muss eine 4 oder ein X folgen.
- In das **erste** Feld jeder Zeile darfst du eine beliebige Zahl oder ein X eintragen.
- Ein X darfst du nach jeder Zahl eintragen. In ein Feld nach einem X darfst du eine beliebige Zahl oder ein X eintragen.

Ab dem 2. Feld jeder Reihe löst du beim Eintragen einer Zahl oder eines X einen Effekt aus, der darüber bzw. darunter abgebildet ist:

Stelle **1 Talisman** (kleine Ware) in einer der beiden abgebildeten Farben aus deinem Vorrat in dein **Verkaufsregal**.

Stelle **1 Folianten** (große Ware) in einer der beiden abgebildeten Farben aus deinem Vorrat in dein **Verkaufsregal**.

Zeichne **1 X** entweder in das **Horoskop** oder in den **Gildenbereich**.

Zeichne **1 Marktphasensymbol** in den **Gildenbereich**.

Lege **1 Korruptionskarte** deiner Wahl ab.

GILDENBEREICH

Im Gildenbereich sind für jede Gilde **2 Unterstützungssymbole** abgebildet. Jedes dieser Symbole hat ein Feld, auf dem du ggf. **1 X** bzw. **1 Marktphasensymbol** einzeichnen kannst, wenn ein entsprechender Effekt dies besagt.

- Wenn du **1 X** einzeichnest, erhältst du **1 Sofortunterstützung** der entsprechenden Gilde.
- Wenn du **1 Marktphasensymbol** einzeichnest, ist das entsprechende **Unterstützungssymbol** für die Marktphase **dauerhaft aktiviert**.

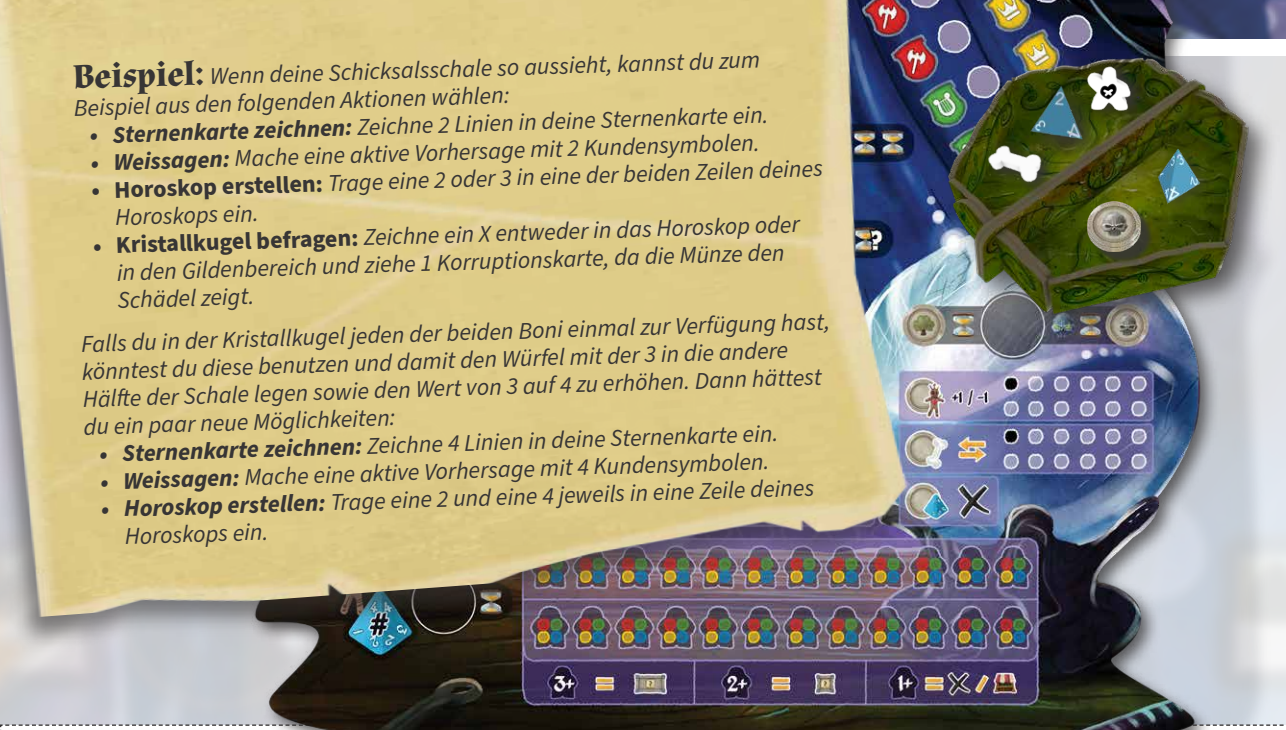
Hinweis: Falls es dir schwerfällt, ein Marktphasensymbol zu zeichnen, dann zeichne stattdessen ein einfaches Dreieck.

Beispiel: *Wenn deine Schicksalsschale so aussieht, kannst du zum Beispiel aus den folgenden Aktionen wählen:*

- ***Sternenkarte zeichnen:*** *Zeichne 2 Linien in deine Sternenkarte ein.*
- ***Weissagen:*** *Mache eine aktive Vorhersage mit 2 Kundensymbolen.*
- **Horoskop erstellen:** *Trage eine 2 oder 3 in eine der beiden Zeilen deines Horoskops ein.*
- **Kristallkugel befragen:** *Zeichne ein X entweder in das Horoskop oder in den Gildenbereich und ziehe 1 Korruptionskarte, da die Münze den Schädel zeigt.*

Falls du in der Kristallkugel jeden der beiden Boni einmal zur Verfügung hast, könntest du diese benutzen und damit den Würfel mit der 3 in die andere Hälfte der Schale legen sowie den Wert von 3 auf 4 zu erhöhen. Dann hättest du ein paar neue Möglichkeiten:

- ***Sternenkarte zeichnen:*** *Zeichne 4 Linien in deine Sternenkarte ein.*
- ***Weissagen:*** *Mache eine aktive Vorhersage mit 4 Kundensymbolen.*
- ***Horoskop erstellen:*** *Trage eine 2 und eine 4 jeweils in eine Zeile deines Horoskops ein.*



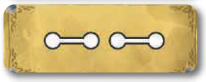
Städter einstellen (Kosten variieren)

Nimm 1 Städter vom Marktplatz, nutze seine Fähigkeit und schiebe ihn unter deine Mitarbeiterleiste. Zahle erst dann die Kosten und fülle zum Schluss den Marktplatz auf. (Details siehe Hauptanleitung, S. 10.)

Mitarbeiter aktivieren (2 Stunden)

Du darfst beliebig viele Mitarbeiterfähigkeiten, denen eine Städterkarte zugewiesen ist, in beliebiger Reihenfolge aktivieren. (Details siehe Hauptanleitung, S. 10.)

Exorzist: Zeichne 1 X entweder in das Horoskop oder in den Gildenbereich.



Astrologe: Zeichne 2 Linien in deine Sternenkarte ein.

Handleser: Male 2 Kreise in der Kristallkugel aus. Du kannst für jeden der 2 Kreise einzeln wählen, welchen Bonus du damit erhältst.

Aufpasser: Lege 1 Korruptionskarte deiner Wahl ab.

Bist du in der Produktionsphase am Zug, musst du zuerst alle 5 Runen in die Schicksalsschale werfen. Liegen danach alle 5 Runen in der gleichen Hälfte, musst du 1 Korruptionskarte ziehen.

Zeichne in der Sternenkarte Linien in der Anzahl des Würfelwerts.
• Umschließt du einen Bereich 1×1, erhältst du 1 Talisman (kleine Ware).
• Umschließt du einen Bereich 1×2 bzw. 2×1, erhältst du 1 Folianten (große Ware).

Trage jeden Würfelwert aus einer Hälfte der Schicksalsschale in das Horoskop ein und löse ggf. den abgebildeten Effekt aus.

Trenne Kundensymbole in der Anzahl des Würfelwerts ab und wähle eine Gildenfarbe für die Vorhersage. Werden in der Produktionsphase Abenteurer aus dem Beutel gezogen, prüfe jede aktive Vorhersage.

Male 2 Kreise im oberen Bonusbereich aus.
Male 2 Kreise im unteren Bonusbereich aus.
Zeichne 1 X entweder in das Horoskop oder in den Gildenbereich.

Zeichne 1 X entweder in das Horoskop oder in den Gildenbereich für eine Sofortunterstützung.

Zeichne 1 Marktphasensymbol in den Gildenbereich und aktiviere dauerhaft eine Unterstützung.