

# DIE SEHER VON SANTIIBA

Das große Orakel Spektakel  
von Leo Colovini  
und Teodoro Mitidieri

In den Weiten von Santiiba, dem Tal der Ahnungsvollen, messen die Seher ihre Kräfte.

Kultstätte der höheren Weihe

Kultstätte der Meisterscher

Tal der Ahnungsvollen

Legt das **Tal der Ahnungsvollen** in eure Mitte! Stellt alle einen **Seher** auf das **Startfeld des Tals**.

Auf magischen Pfaden kommt nur voran, wer in seiner Glaskugel die Absichten der Mitstreiter vorhersehen kann.

Quelle der Ahnung

Kultstätte des nahen Triumphes

Luftschloss der Weisheit

Lichtung der Erleuchtung

Nehmt alle die **Glaskugel** in der Farbe eures Sehers. Vor dem ersten Spiel kloppt ihr sie zusammen.

Von der **Quelle der Ahnung** bis zur **Lichtung der Erleuchtung** (Feld 30) bahnen verwunschene Würfel den hellen Weg.

Die **5 Würfel** zeigen drei Sternseiten mit niedrigen Werten (\*/\*\*/\*\*\*\*) und drei Zahlenseiten mit hohen Werten (4/5/6).

Durch die **dunkle Seite des Tals**, vorbei an den 4 Kultstätten, kommt nur, wer eine wirksame Mischung magischer Utensilien auf seiner Orakeltafel anlegt.

Jeder legt eine **Orakeltafel** offen vor sich ab. Darüber befindet sich das **Areal der Ungewissheit**.

Ohne unscheinbare Kräuter und Skorpione geht der kostbare Zauber der Amulette und Elixiere verloren. Gleichen sich Sammlungen, verschaffen sich Seher mit vielen Gefäßen einen Vorteil.

Bildet nebeneinander **5 Kartenstapel** – für jede Farbe einen.

Wer näher zum **Luftschloss der Weisheit** (Feld 75) gelangt, als alle anderen Seher, gewinnt.

Einige Seher munkeln, man könne sogar bis in das Schloss hinein gelangen ... nun gut ... das werdet ihr ja ... sehen ....



Areal der Ungewissheit



Kräuter

Amulett

Skorpion

Elixier

Gefäß

## Spielablauf

**Das Spiel stellt euch ständig vor die Wahl, Würfel zu nutzen oder Karten zu sammeln:**

- Mit Würfeln erreicht ihr die Lichtung der Erleuchtung (Feld 30).
- Mit Karten, die ihr nur sammeln könnt, bis der erste Seher Feld 30 erreicht, kommt ihr danach dem Luftschloss der Weisheit näher.

**Bedenkt beim Sammeln der Karten:** Wer am Spielende die wenigsten einer Farbe besitzt, verliert die Kraft seiner rechts daneben liegenden Karten! Gefäße helfen euch bei Gleichständen.

Als Seher wisst ihr, wer Startspieler wird: **Der zuerst genannte Spieler beginnt.** Dann seid ihr im Uhrzeigersinn am Zug.

### I. Du würfelst einmal alle 5 Würfel.

Lege dann jeden Würfel **unter** den gleichfarbigen **Kartenstapel**.

### II. Die Mitspieler sehen voraus, was du tun wirst.

**Jeder** deiner **Mitspieler** stellt im Sichtfenster seiner **Glaskugel geheim** eine **Farbe seiner Wahl** ein und legt sie **verdeckt** vor sich ab. Damit wollen sie alle **vorhersagen**, welche Farbe du wählst, um selbst Würfel oder Karte dieser Farbe zu erhalten.

### III. Du wählst eine Farbe aus.

Nenne dann die gewählte Farbe. Versetze diesen Würfel **über** den gleichfarbigen **Kartenstapel**.

### IV. Treffen die Vorhersagen deiner Mitspieler ein?

Jetzt **decken alle Spieler**, die deine **gewählte Farbe** im Sichtfenster eingestellt haben, ihre **Glaskugel auf** und lassen sie bis zum Ende deines Spielzugs offen liegen.

Alle anderen Glaskugeln bleiben weiterhin verdeckt liegen.

### V. Würfel oder Karte erhalten –

#### Spielzug fortsetzen oder beenden.

#### A. Hat jemand deine gewählte Farbe **vorhergesehen**,

- erhalten diese **erfolgreichen Seher** und **du** den Würfel oder eine Karte dieser Farbe.

Dabei gilt:

- Zeigt der **Würfel** dieser Farbe **Sterne**, erhaltet ihr **ihn**:

- Du legst ihn in dein Areal der Ungewissheit.
- Die erfolgreichen Seher wandern mit ihrer Figur so viele Felder im Tal vorwärts, wie der Würfel Sterne zeigt.

- Zeigt der **Würfel** eine **Zahl**, erhaltet ihr eine **Karte**:

- Du nimmst eine Karte dieser Farbe und legst sie in dein Areal der Ungewissheit.
- Die erfolgreichen Seher nehmen eine Karte dieser Farbe und legen sie auf ihre Orakeltafel.

Danach darfst du **frei auswählen**, ob du deinen **Spielzug fortsetzt oder beendest**.

Aber: Nichts davon gilt für dich, sobald alle Glaskugeln aufgedeckt wurden (siehe nächste Seite).



*Wer wenig Kräuter sammelt, verliert die Amulettkräfte.  
Wer wenig Amulette sammelt, verliert die Skorpionkräfte  
usw...*



*Sophia glaubt, dass du in deinem Spielzug BRAUN wählen wirst. Anna und Anton vermuten ROSA.*

### III. + IV.



*Du wählst ROSA. Das freut Anna und Anton. Ihre Vorhersagen haben sich damit erfüllt. Sophias Glaskugel bleibt weiterhin verdeckt.*

### V.A.

*Areal der Ungewissheit*



*Der Würfel deiner gewählten Farbe ROSA zeigt eine Zahl. Deshalb bekommen Anna, Anton und du nicht den Würfel, sondern eine Elixierkarte. Du legst sie in dein Areal der Ungewissheit. Anna und Anton sammeln ihr Elixier direkt auf ihrer Orakeltafel. Weil deine gewählte Farbe vorhergesehen wurde, dürftest du deinen Spielzug jetzt erfolgreich beenden, beschließt aber ihn fortzusetzen.*

## B. Hat **niemand** deine gewählte Farbe **vorhergesehen**,

- **wählst du** den Würfel **oder** eine Karte dieser Farbe.
  - legst du das Gewählte in dein Areal der Ungewissheit.
- Was du nimmst, entscheidet (mit) darüber, ob du deinen **Spielzug fortsetzt oder beendest**. Dabei gilt:

- **Nimmst** du einen **Würfel**, der **Sterne** zeigt,
  - **darfst** du deinen Spielzug **beenden oder fortsetzen**.
- Zeigt der Würfel **Sterne**, aber du **nimmst** eine **Karte**,
  - **musst** du deinen Spielzug **fortsetzen**.
- **Nimmst** du einen **Würfel**, der eine **Zahl** zeigt,
  - **musst** du deinen Spielzug **fortsetzen**.
- Zeigt der Würfel eine **Zahl**, aber du **nimmst** eine **Karte**,
  - **darfst** du deinen Spielzug **beenden oder fortsetzen**.

## Spielzug fortsetzen.

- Du wählst eine **weitere Farbe** aus.
- Ihr deckt erneut zutreffende Glaskugeln auf.
- Ihr erhaltet wieder Würfel oder Karten.

Hinweis: Ihr würfelt keine Würfel erneut und verändert nichts an den Glaskugeln – so lange dein Spielzug andauert.

## Alle Glaskugeln aufgedeckt?

Falls **alle Mitspieler** ihre **Glaskugeln aufgedeckt** haben, bist du gescheitert. Du wurdest **restlos durchschaut**. In diesem Fall

- erhältst du weder Würfel noch Karte deiner gewählten Farbe.
- musst du dein **Areal der Ungewissheit komplett leeren**.
  - Lege alle Karten von dort zurück auf ihre Vorratsstapel.
  - Lege alle Würfel von dort zurück in die Tischmitte. Wandere NICHT mit deinem Seher.
- bekommst du (als „Trostpflaster des Schicksals“) eine **weiße Gefäßkarte** vom Stapel. Lege sie auf deiner Orakeltafel ab.
- musst du deinen **Spielzug sofort beenden**.

## Vier der fünf Farben ausgewählt?

Ist es dir gelungen, die **vierte Farbe** auszuwählen, **ohne restlos durchschaut** zu werden,

- entscheidest du frei, ob du Würfel oder Karte dieser Farbe nimmst.
- Dann **endet** dein **Spielzug** (wie im nächsten Abschnitt beschrieben).

## Erfolgreiches Spielzugende.

Wenn du **entschieden** hast, dass du deinen **Spielzug beendest oder vier Farben** ausgewählt hast, **ohne restlos durchschaut** zu werden,

- legst du alle Karten aus deinem Areal der Ungewissheit auf deine Orakeltafel.
- verwendest du die Werte aller Würfel (aus deinem Areal der Ungewissheit), um mit deinem Seher im Tal vorwärts zu wandern.

## Hättet ihr das vorhergesehen?

Ihr dürft Karten so stapeln, dass Andere kaum erkennen, wieviele ihr bereits gesammelt habt. Eigene Karten dürft ihr nachzählen.

V.B.



Jetzt wählst du **WEISS**. Das hat niemand vorhergesehen. Deshalb kannst du bei der Farbe **WEISS** frei auswählen und ziehst den Würfel der Karte vor. Da der Würfel eine Zahl zeigt, **musst** du deinen Spielzug fortsetzen.



Jetzt wählst du **GRÜN**. Auch das hat niemand vorhergesehen. Du nimmst die **GRÜNE** Karte. Jetzt darfst du deinen Spielzug erfolgreich beenden oder noch eine **vierte Farbe** auswählen. Du entscheidest, ihn fortzusetzen.



Als nächstes wählst du **BRAUN**. Sophia deckt ihre Glaskugel auf. Du bist **RESTLOS DURCHSCHAUT** und musst Karten und Würfel aus deinem Areal der Ungewissheit zurückgeben. Als Trost bekommst du eine **weiße Gefäßkarte**.



Hättest du **BLAU** statt **BRAUN** als vierte Farbe gewählt, wärest du nicht **RESTLOS DURCHSCHAUT** worden. Du dürftest Amulettkarte oder blauen Würfel nehmen. Dein Spielzug endet, indem du deine gesammelten Karten auf deine Orakeltafel legst und mit deinem Seher 8 Felder vorwärts wanderst (da du den blauen Würfel gewählt hast).

## Spielende und Sieger

Hat zum Ende eines Spielzugs (mindestens) ein Seher die **Lichtung der Erleuchtung (Feld 30)** erreicht (oder überschritten), führt ihr **keinen weiteren Spielzug** mehr aus.

*Anna (Grün) hat die Lichtung der Erleuchtung erreicht. Ihr Seher ist dabei sogar zwei Felder weiter – bis auf Feld 32 gelangt. Anton (Schwarz, Feld 28) ist davon nicht allzu weit entfernt. Sophia (Gelb, Feld 19) liegt hinter dir (Feld 23) zurück.*



### Die magischen Utensilien: Wie nahe kommt ihr dem Luftschloss der Weisheit?

Jeder reiht die Karten seiner Orakeltafel farblich sortiert auf. Dann zählt und vergleicht ihr die Anzahl der Karten jeder Sorte (nicht die Werte). **Wichtig:** Auch Karten, die ihr dabei umdrehen werdet, zählt ihr mit.

- Wer die **wenigsten Kräuter** besitzt, muss sofort alle eigenen **Amulette auf ihre Rückseite umdrehen**.
- Wer die **wenigsten Amulette** besitzt, muss sofort alle eigenen **Skorpione auf ihre Rückseite umdrehen**.
- Wer die **wenigsten Skorpione** besitzt, muss sofort alle eigenen **Elixiere auf ihre Rückseite umdrehen**.
- Wer die **wenigsten Elixiere** besitzt, muss sofort alle eigenen **Gefäße auf ihre Rückseite umdrehen**.

Haben mehrere von euch die **wenigsten Karten** einer Sorte, vergleichen diese Spieler sofort ihre **Gefäßkarten**:

- Nur wer in diesem direkten Vergleich die **wenigsten Gefäßkarten** besitzt, muss die **geforderten Karten** (wie oben beschrieben) auf ihre **Rückseite** umdrehen.
- Besitzen **mehrere** am Vergleich beteiligte Spieler die **wenigsten Gefäßkarten**, müssen **alle** diese Spieler die **geforderten Karten** (wie oben beschrieben) auf die **Rückseite** umdrehen.

Zählt jetzt die noch **sichtbaren Werte** eurer Karten zusammen. **Wandert** dann mit dem eigenen Seher um die entsprechende Felderzahl **vorwärts**. Seher, die das **Luftschloss** erreichen, dürfen sich **alle** ihres **Sieges sicher** sein. Ist dies keinem Seher gelungen, dann gewinnt, wer **näher an Feld 75** herangekommen ist. Einen Gleichstand entscheidet in diesem Fall für sich, wer mehr Karten besitzt.

*Epilog:* Zwischen *Lichtung (Feld 30)* und *Luftschloss (Feld 75)* gibt es vier Kultstätten der Weitsicht (Felder 40, 50, 60 und 70). Gelangst du dorthin, hast du besondere Fähigkeiten bewiesen:

*Feld 40: Kultstätte der Einsicht:* Du hast den Rang eines Seher der *Einsicht* erreicht. Immerhin haben dich deine seherischen Qualitäten über die *Lichtung der Erleuchtung* hinaus geführt. Studiere deine Glaskugel weiter, so wird aus dir ein großer Seher werden.

*Feld 50: Kultstätte der höheren Weihe:* Du bist jetzt ein Seher der *höheren Weihe*. Deine seherische Weitsicht hat fortgeschrittenen Prüfungen Stand gehalten. Künftig wirst du Novizen das Sehen lehren dürfen.

*Feld 60: Kultstätte der Meisterseher:* Du bist jetzt ein *Meisterseher*. Du bist der Zukunft meist eine Ahnung voraus und lässt dir von Scharlatanen nichts mehr vormachen. Mit viel Routine ausgestattet, wirst du sicher weiter deinen Weg gehen und sehen.

*Feld 70: Kultstätte des nahen Triumphes:* Du bist ein *Seher des nahen Triumphes*! Alle Achtung! Auch in undurchschaubaren Situationen beherrscht du die gehobene Kunst der Weissagung. Das *Luftschloss der Weisheit* steht dir offen ... oder?!



- *Sophia hat weniger Kräuter (2), als die Anderen. Deshalb muss sie ihre Amulette umdrehen.*
- *Anna und Anton haben die wenigsten Amulette (2). Anna besitzt mehr Gefäße. Folglich muss Anton seine Skorpione umdrehen.*
- *Sophia, Anna und du besitzen die wenigsten Skorpione (3). Sophia hat mehr Gefäße (5), als Anna und du (je 3). Ihr beiden müsst eure Elixiere umdrehen.*
- *Die wenigsten Elixiere (3) besitzt Anton. Er muss sein Gefäß umdrehen.*

*Jetzt ermittelt ihr die tatsächliche Kraft eurer magischen Utensilien und zieht euren Seher entsprechend weiter:*

**Anna:** GRÜN 0, BLAU  $2 \times 4 = 8$ , BRAUN  $3 \times 1 = 3$ , ROSA 0, WEISS  $3 \times 2 = 6 = 17$   
 Anna, die Feld 32 bereits erreicht hatte, kommt damit insgesamt bis auf **Feld 49**.

**Anton:** GRÜN 0, BLAU  $2 \times 4 = 8$ , BRAUN 0, ROSA  $3 \times 3 = 9$ , WEISS 0 = 17  
 Anton gelingt es von Feld 28 aus nicht, Anna zu überholen. Er erreicht **Feld 45**.

**Du:** GRÜN 0, BLAU  $4 \times 4 = 16$ , BRAUN:  $3 \times 1 = 3$ , ROSA 0, WEISS  $3 \times 2 = 6 = 25$   
 Du holst mächtig auf und landest direkt hinter Anna auf **Feld 48**.

**Sophia:** GRÜN 0, BLAU 0, BRAUN  $3 \times 1 = 3$ , ROSA  $6 \times 3 = 18$ , WEISS  $5 \times 2 = 10 = 31$   
 Von Feld 19 aus erreicht Sophia jetzt sogar **Feld 50**. Sie ist näher am Luftschloss der Weisheit als alle anderen und hat gewonnen.



Lizenzgeber:



Art.Nr.: 60 110 5138  
 Autoren: Leo Colovini, Teodoro Mitidieri  
 Illustration: Alexander Jung  
 Satz und Layout: Stephanie Geßler

2020 Zoch Verlag  
 Simba Toys GmbH & Co. KG  
 Werkstraße 1, D-90765 Fürth  
 service.zoch-verlag.de  
 zoch-verlag.com

