

TOPP



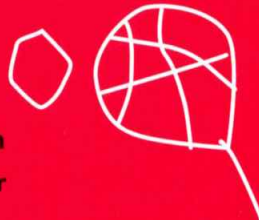
KRAKEL ORAKEL

SPIELANLEITUNG

Die Botschaften des Orakels sind verworren und rätselhaft, aber mit ein bisschen Fantasie lassen sich die Bilder deuten – oder?

In diesem kooperativen Spiel sind alle Zeichnungen schon da – sie warten nur darauf, dass ihr sie dem Linien-Chaos der Krakeltafeln entlockt! Ihr müsst Begriffe zeichnerisch darstellen, dürft dabei aber nur den gepunkteten Linien folgen.

Sobald ihr fertig seid mit dem Gekrakel und die Zeit abgelaufen ist, wird orakelt. Könnt ihr die Prophezeichnungen der anderen entschlüsseln?



2-8

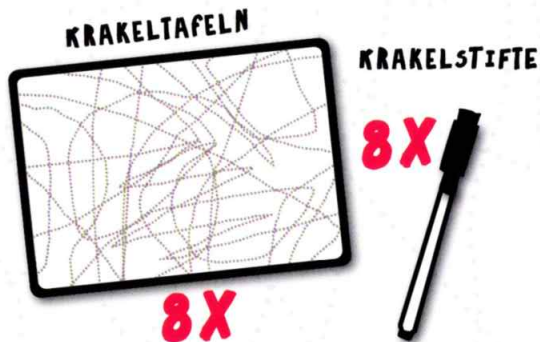


10+



30 MIN

SPIELMATERIAL



ORAKELKARTEN

(die obere weiße Hälfte enthält leichtere, die untere schwarze Hälfte schwierigere Begriffe)



Zusätzlich benötigt ihr einen **TIMER** (z. B. von eurem Handy), um zu stoppen, wann zwei Minuten vorbei sind.

SPIELVORBEREITUNG

Einigt euch darauf, ob ihr mit den einfachen oder den schwierigeren Begriffen spielen wollt. Mischt die Orakelkarten mit den Begriffen nach unten und legt sie als Nachziehstapel bereit.

Für das erste Spiel nehmt am besten die schwarzen Begriffe auf weißem Hintergrund, diese sind leichter als die weißen Begriffe auf schwarzem Hintergrund.

Nehmt euch je eine Krakeltafel und einen Krakelstift. Legt eure Krakeltafeln mit einer beliebigen Seite nach oben vor euch aus.



SPIELABLAUF

Ihr spielt 4 Runden.

Jede Runde besteht aus zwei Teilen: Krakeln (gleichzeitig zeichnen) und Orakeln (reihum tippen).

KRAKELN:

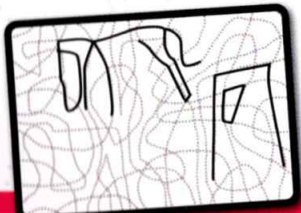
1. Jede Person zieht eine Orakelkarte vom Stapel, schaut den Begriff der vereinbarten Farbe an und legt die Karte verdeckt vor sich ab.

2. Wenn alle ihren Begriff kennen, startet jemand den Timer.

3. Ihr habt nun 2 Minuten Zeit, um eure Begriffe auf der Krakeltafel darzustellen.

Beachtet dabei folgendes:

- Ihr dürft nur auf den gepunkteten Linien zeichnen.
- Ihr dürft dabei aber stoppen, wo immer ihr möchtet.
- Ihr dürft den Stift absetzen und mehrere Dinge nebeneinander zeichnen. Auch Wegwischen und Neuzeichnen ist erlaubt.
- Ihr dürft keine Buchstaben oder Zahlen krakeln.
- Ihr dürft eine beliebige Seite der Krakeltafel benutzen und auch beliebig entscheiden, wo auf eurer Krakeltafel oben und wo unten ist.



4. Wer fertig ist, dreht die Krakeltafel so, dass alle das Kunstwerk gut sehen können. Um zu markieren aus welcher Richtung euer Kunstwerk betrachtet werden soll, legt den Stift unter eure Krakeltafel. Spätestens wenn der Timer abgelaufen ist, müssen alle aufhören zu krakeln.

Danach geht es weiter mit dem Orakeln.

ORAKELN:

Wer zuletzt ein Kunstwerk betrachtet hat, beginnt. In den folgenden Runden startet die jeweils nächste Person im Uhrzeigersinn.

1. Sammelt die verdeckten Orakelkarten aller Spielenden ein und fügt noch einmal dieselbe Anzahl an Orakelkarten vom Nachziehstapel hinzu. Mischt die Orakelkarten gut durch und legt sie aufgedeckt in der Tischmitte aus.

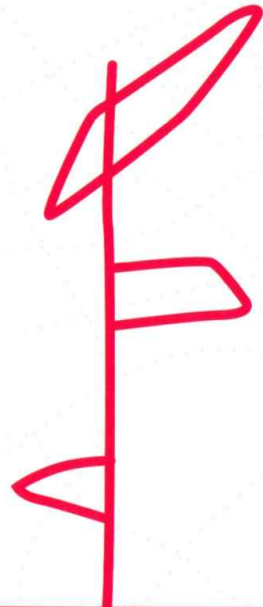
2. Schließt reihum je einen Orakelbegriff aus, von dem ihr meint, dass er auf keiner Krakeltafel zu sehen ist:

- Um einen Begriff auszuschließen, dreht ihr die Orakelkarte mit diesem Begriff um.
- Ihr müsst jeweils allein entscheiden. Die anderen dürfen dabei keine Tipps geben oder anderweitig beraten.
- Sollte dabei euer Begriff ausgeschlossen werden, dürft ihr euch das nicht anmerken lassen.

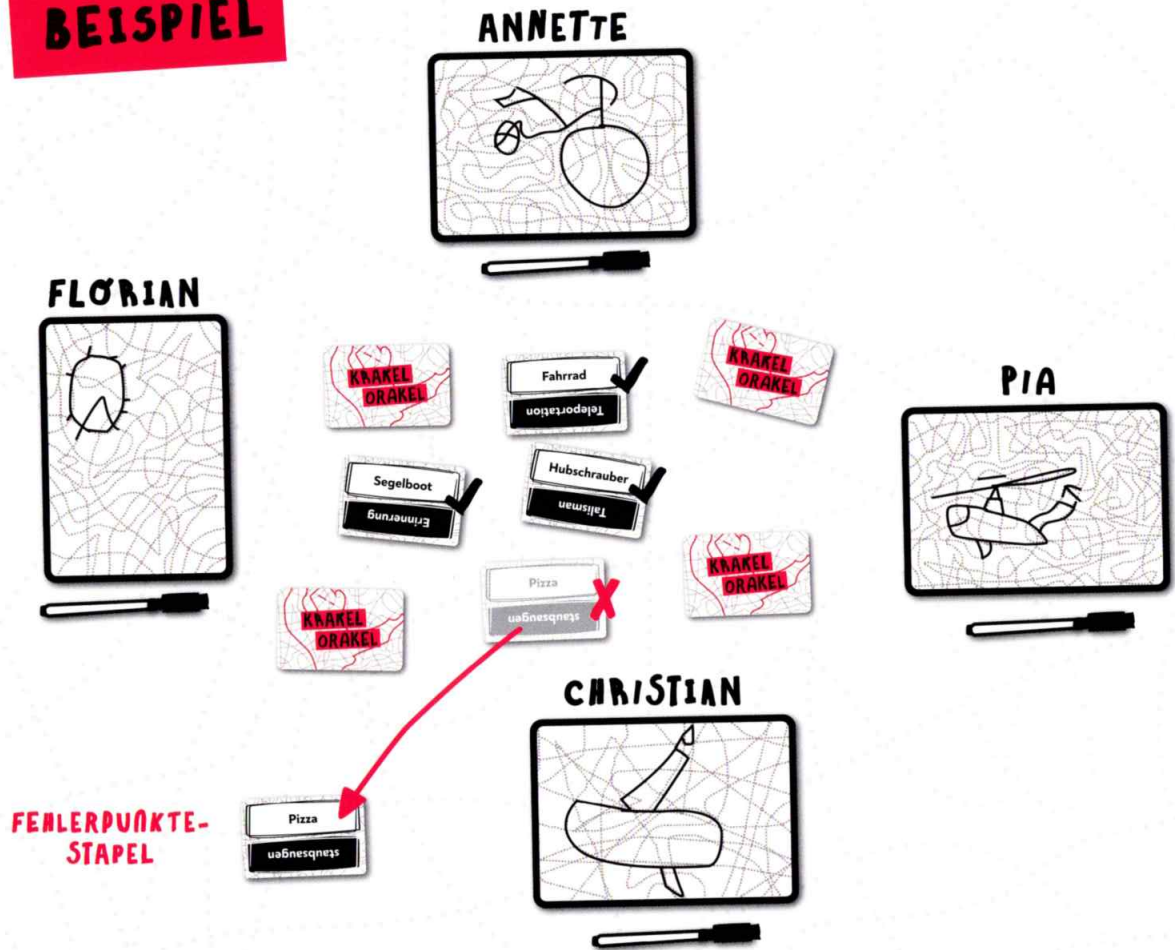
Nachdem alle je einen Begriff ausgeschlossen haben, liegen noch so viele offene Orakelkarten aus, wie Personen teilnehmen. Jetzt dürft ihr verraten, welchen Begriff ihr gezeichnet habt.

3. Legt alle offenen Orakelkarten, die niemand gezeichnet hat, auf einen separaten Stapel, damit ihr am Spielende eure Fehlerpunkte zählen könnt.

Legt alle übrigen Orakelkarten aus dieser Runde in die Schachtel zurück, wischt die Zeichnungen von eurer Krakeltafel und gebt die Tafeln im Uhrzeigersinn weiter. Jetzt seid ihr bereit für eine neue Runde.



BEISPIEL



Annette, Christian, Florian und Pia spielen mit den einfachen Begriffen. Nach der Krakelphase beginnt Annette zu orakeln. Sie dreht den Begriff „Motorrad“ um und schließt damit den Begriff aus, den die anderen am leichtesten mit dem von ihr gezeichneten „Fahrrad“ verwechseln könnten. Pia dreht „Riesenrad“ um, Christian „Hornisse“ und Florian „Seerose“. Von den vier noch ausliegenden Begriffen wurden drei richtig erkannt: „Fahrrad“, „Hubschrauber“ und „Segelboot“. Florian hatte allerdings den Begriff „Riesenrad“ gezogen und nicht „Pizza“, dafür gibt es einen Fehlerpunkt. Sie legen die Karte „Pizza“ auf einen separaten Stapel, um dies anzuzeigen. Auf diesem Stapel sammeln sie ihre Fehlerpunkte.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet spätestens nach der 4. Runde. Ihr gewinnt, wenn ihr höchstens so viele Fehlerpunkte habt, wie Personen mitspielen.
(Beispiel: maximal 5 Fehlerpunkte, wenn ihr zu fünft spielt.)

Ihr verliert, wenn ihr im Spielverlauf mehr Fehlerpunkte gesammelt habt, als Personen mitspielen.

REGELN FÜR

2 & 3 PERSONEN

Jede Person zieht zwei Orakelkarten und zeichnet beide Begriffe auf die eigene Krakeltafel. Hinweise darauf, welche Linien zu welchem Begriff gehören, sind nicht erlaubt. Bei 2 Personen mischt ihr vor dem Tippen noch 4 weitere Begriffe dazu; bei 3 Personen noch 6 weitere Begriffe. Beim Tippen dreht ihr reihum abwechselnd Orakelkarten um, bis ihr jeweils 2 Karten umgedreht habt. Das Spiel endet ebenfalls nach 4 Runden und auch die restlichen Regeln bleiben gleich.



IMPRESSUM

Spielentwicklung: 7 Bazis

Agentur: White Castle Games

Verpackungsgestaltung: Eva Hook

Produktmanagement: Bella-Marie Tüshaus, Hilko Drude

Layout und Satz: Ramona Gaar, Werbeagentur Rypka GmbH, www.rypka.at

Alle Rechte vorbehalten.

Der frechverlag bedankt sich bei allen, die dieses Spiel getestet haben. Einige eurer Prophezeichnungen schmücken jetzt dieses Spiel. Könnt ihr sie erkennen?

3. Auflage 2025

© 2024 frechverlag GmbH, Dieselstraße 5, 70839 Gerlingen, einem Unternehmen der Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH, München, produksicherheit@frechverlag.de

GTIN 40-07742-18543-5 • Best.-Nr. 18543



Penguin Random House Verlagsgruppe

FSC® N001967

