



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.

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.



Areal der Ungewissheit



Nehmt alle die **Glaskugel** in der Farbe eures Sehers. Vor dem ersten Spiel klappt 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



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 vorhergesesehen wurde, dürfst 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.



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, wärst 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 wandern (da du den blauen Würfel gewählt hast).

Vier der fünf Farben ausgewählt?

Ist es dir gelungen, die vierte Farbe auszuwählen, ohne restlos durchschaute 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 durchschaute 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.

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 Luftsenschloss 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 **Luftsenschloss** 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.

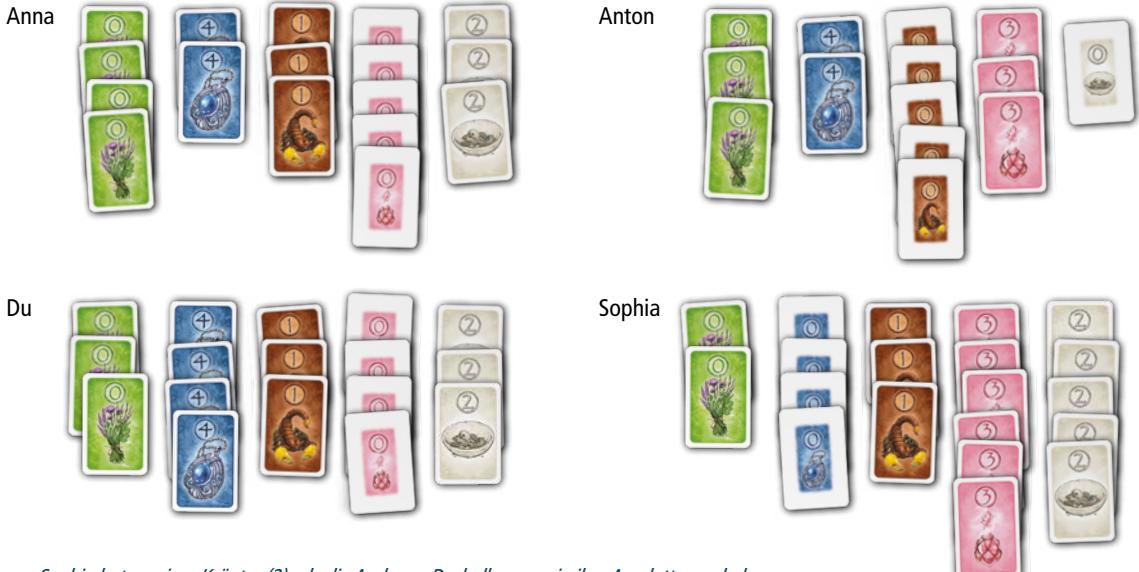
Epilog: Zwischen Lichtung (Feld 30) und Luftsenschloss (Feld 75) gibt es vier Kultstätten der Weitsicht (Felder 40, 50, 60 und 70). Gelangst du dorthin, hast du besondere Fähigkeiten bewiesen:

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 beherrschst du die gehobene Kunst der Weissagung. Das Luftsenschloss 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 3x1=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 0, 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: 3x1=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 3x1= 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

Anton

Sophia

Du

• 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.

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





DIE SEHER VON

SANTIBA



*The great oracle spectacle
by Leo Colovini
and Teodoro Mitidieri*

In the vastness of Santiba,
the Valley of Foreboding, the
seers test their strength.

Put the **Valley of Foreboding**
in the middle!
Each player
places one
seer on the
starting space.

Only if you are able
to foresee the other
players' intentions
in your crystal
ball will
you advance on
the magical trails.



Valley of Foreboding

Cloud-Castle
of Wisdom

Take the **crystal ball** in the color of your seer. Before
the first game, clip together the two parts of your crystal ball.

Enchanted dice pave the light path from the **Source of Foreboding**
to the **Glade of Enlightenment** (space 30).

The **5 dice** show three star sides with low values (*/**/***)
and three number sides with high values (4/5/6).

You get through the dark side of the valley, past the four cult
sites, only if you compile a potent mixture of magical utensils
on your Oracle board.

Put your **Oracle board** face up in front of you. The place above it
is the **Area of Uncertainty**.

Without inconspicuous herbs and without scorpions, the precious
magic of the amulets and elixirs is lost. If several collections con-
tain the same utensils, seers with many bowls have an advantage.

Form **5 card piles** of all utensils in a row – one for each color.

The player who gets closer to the **Cloud-Castle of
Wisdom** (space 75) than all the other seers wins the
game.

Some seers whisper that one could even get into the castle... well... we will... see...



Area of Uncertainty



Herbs



Amulet



Scorpion



Elixir



Bowl

Course of the Game

The game constantly gives you the choice of either using the dice or collecting cards:

- With the dice, you reach the Glade of Enlightening (space 30)
- With the cards, you get closer to the Cloud-Castle of Wisdom; you can collect cards only until the first seer reaches space 30.

When collecting cards, keep in mind: The player who has the fewest of a color at the end of the game loses the power of the cards lying to the right of these cards! Bowls help you in the case of a tie.

Since you are seers, you know who will start: **The first player to be named begins.** After that, players take their turn in clockwise order.

I. You roll all 5 dice once.

Then put each die **below** the card pile in the corresponding color.

II. The other players try to foresee what you will do.

Each of the **other players secretly** sets a **color of his choice** in the viewing window of his **crystal ball** and puts it **face down** in front of him. This way, they all want to **foresee** which color you are going to choose so that they will also obtain die or card of this color.

III. You choose one color.

Name the color you have chosen. Shift this **die above** the **card pile** of that color.

IV. Have other players' predictions come to pass?

Now **all players** who set your chosen color in their viewing window **reveal their crystal ball** and leave it face up until the end of your turn. All the other crystal balls remain face down.

V. Obtain the die or a card – Continue or end your game turn.

A. If somebody has foreseen your just-chosen color,

- **these successful seers and you** obtain the die or a card of this color.

The following applies:

- If the **die** of this color shows **stars**, you get **this die**:
 - You place it in your **Area of Uncertainty**.
 - The successful seers move their Seer figure as many spaces ahead in the valley as there are stars shown on the die.
- If the **die** shows a **number**, you get a card:
 - You take a card of this color and put it in your **Area of Uncertainty**.
 - The successful seers take a card of this color and put it on their Oracle board.

After that, you may **freely choose** whether to **continue or end** your **game turn**.

BUT: None of this applies to you once all crystal balls have been revealed (see next page).



The player who has collected the fewest herbs loses the amulet powers. The player who has collected the fewest amulets loses the scorpion powers, etc.

I.



II.



Sophia thinks that you will choose **BROWN** on your game turn. Anna and Anton suspect it will be **PINK**.

III. + IV.



You choose **PINK**. This pleases Anna and Anton. Their predictions have been fulfilled. Sophia's crystal ball remains face down.

V.A.

Area of Uncertainty



The die of your chosen color **PINK** shows a number. Therefore, Anna, Anton, and you all don't get the die but an Elixir card. You put this card in your **Area of Uncertainty**. Anna and Anton both collect their elixir directly on their Oracle board. Since your chosen color was correctly predicted, you could now successfully end your game turn; instead, you decide to continue.

B. If nobody has foreseen your just-chosen color,

- you choose the die or a card of this color.
- you put the die or card in your Area of Uncertainty.

What you take (die or card) may determine whether you **continue or end your game turn**. The following applies:

- If you take a die that shows stars,
 - you may end or continue your game turn.
- If the die shows stars but you take a card,
 - you must continue your game turn.
- If you take a die that shows a number,
 - you must continue your game turn.
- If the die shows a number but you take a card,
 - you may end or continue your game turn.

Continue your game turn.

- You choose another color.
- Again, players reveal crystal balls with correct predictions.
- Again, you obtain the die or a card.

Note: As long as your game turn continues, you don't reroll any dice and the other players don't change any settings of their crystal balls.

Have all crystal balls been revealed?

If all the other players have revealed their crystal balls, you failed – they have seen through you completely. In this case,

- you get neither the die nor a card of your chosen color,
- you have to completely empty your Area of Uncertainty.
 - Put all cards from there back onto their supply piles.
 - Put all dice from there back into the middle of the table. Do NOT move your Seer figure.
- as a „consolation through fate,” you get one white Bowl card from the supply. Put it on your Oracle board.
- you must end your game turn immediately.

Have you chosen four of the five colors?

If you have managed to choose the **fourth color without everyone having seen through you completely**,

- you can freely decide whether to take the die or a card of this color.
- Then your **game turn ends** (as described in the next section).

Successful end of your game turn.

Once you have decided that you want to **end your game turn** or if you have **chosen four colors** without **everyone having seen through you completely**,

- you move all the cards from your Area of Uncertainty to your Oracle board.
- you use the values of all dice in your Area of Uncertainty for advancing your Seer figure in the valley.

Would you have foreseen that?

You may stack up cards in a way the others can hardly tell how many you have collected. And you may count your own cards anytime

V.B.



Now you choose WHITE. Nobody has foreseen this. Therefore, you can freely choose between the WHITE die or card; you prefer the die. Since the die shows a number, you have to continue your game turn.



Now you choose GREEN. This hasn't been foreseen by anybody either. You take the GREEN card. After that, you may successfully end your game turn or choose a fourth color. You decide to continue.



Next you choose BROWN. Sophia reveals her crystal ball. Now everyone has SEEN THROUGH you COMPLETELY; so you have to give back any cards and dice from your Area of Uncertainty. As a consolation, you get a white Bowl card.



If you had chosen BLUE as the fourth color (instead of BROWN), you would not have been SEEN THROUGH COMPLETELY. In this case, you could take the blue die or card. You end your game turn by putting your collected cards on your Oracle board and advancing your Seer figure eight spaces (if you had chosen the blue die).

Ending and Winning the Game

If (at least) one seer has **reached** (or passed) the **Glade of Enlightenment (space 30)** by the end of a game turn, **no more game turns** are carried out.

Anna (green) has reached the Glade of Enlightenment. Her Seer figure even went two spaces further, onto space 32. Anton (black, space 28) is not very far away from there. Sophia (yellow, space 19) is lagging behind you (space 23).



The magical utensils: How close will you get to the Cloud-Castle of Wisdom?

Each player lines up the cards of his collection, **sorted by color**. Then the number of cards of each kind (not their values) are counted and compared. **Important:** Cards that are **turned over** in this process **are still included in the count**.

- The player who has the **fewest herbs** has to immediately **turn** all his **amulets onto their back side**.
- The player who has the **fewest amulets** has to immediately **turn** all his **scorpions onto their back side**.
- The player who has the **fewest scorpions** has to immediately **turn** all his **elixirs onto their back side**.
- The player who has the **fewest elixirs** has to immediately **turn** all his **bowls onto their back side**.

If several players have the **fewest cards** of one kind, these players immediately compare their **Bowl cards**:

- Only the player who has the **fewest Bowl cards** by direct comparison has to turn the **required cards** (as described above) onto their **back side**.
- If **several** players involved in this comparison have the **fewest Bowl cards**, **all** these players have to turn the **required cards** (as described above) onto their **back side**.

Now add up the **visible values** of your cards. Then advance your own Seer figure the respective number of spaces. All seers who reach the **Cloud-Castle** can enjoy victory. If no seer has managed to do so, the seer who got **closest to space 75** wins; in case of a tie, the player with more cards prevails.

Epilog: Between the Glade (space 30) and the Cloud-Castle (space 75), there are four cult sites (spaces 40, 50, 60, and 70). If you get there, you have proven special abilities:

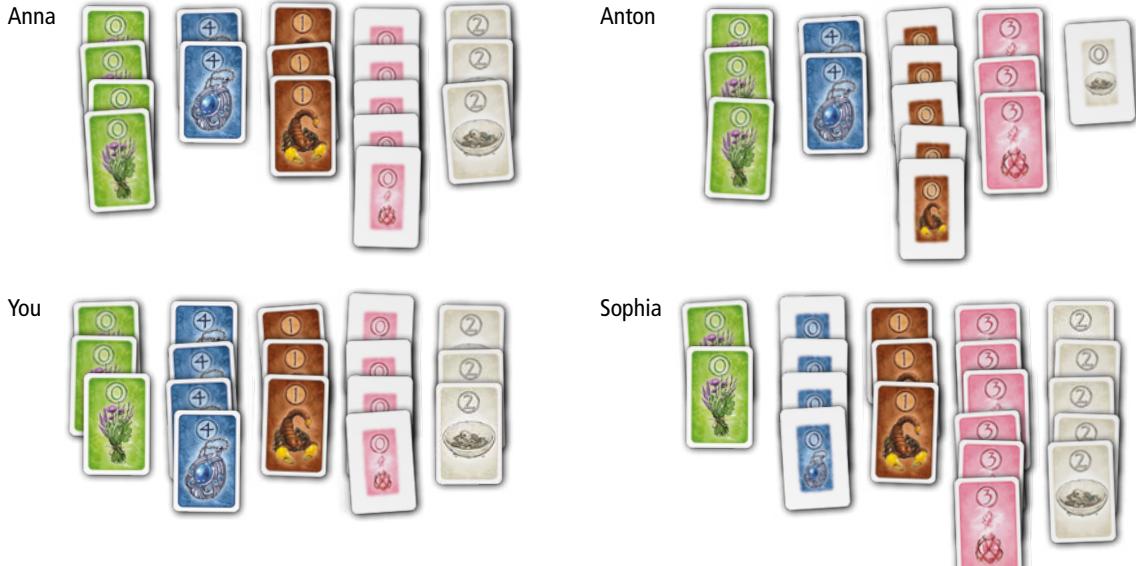
Space 40: Cult Site of Insight: You have accomplished the rank of a Seer of Insight. Your visionary qualities have at least taken you beyond the Glade of Enlightenment. Keep studying your crystal ball; this way, you will become a great seer one day in the distant future.

Space 50: Cult Site of Higher Consecration: You are now a Seer of Higher Consecration. Your visionary foresight has passed advanced scrutiny. In the future, you will be authorized to teach novices how to foresee the future.

Space 60: Cult Site of Master Seers: You are now a Master Seer. Often you are one foreboding ahead of the future and are no longer led on by charlatans. Your experience will certainly enable you to keep going, foreseeing your way.

Space 70: Cult Site of Near Triumph: You are a Seer of Near Triumph! Well done! You have mastered the noble art of prophecy, even in obscure situations. The Cloud-Castle of Wisdom stands open for you ... or doesn't it?!





- Sophia has fewer herbs (2) than the others. Therefore, she has to turn over her amulets.
- Anna and Anton both have the fewest amulets (2). Anna has more bowls. Consequently, Anton has to turn over his scorpions.
- Sophia, Anna, and you all have the fewest scorpions (3). Sophia has more bowls (5) than Anna and you (3 each). Anna and you both have to turn over your elixirs.
- Anton has the fewest elixirs (3). He has to turn over his bowl.

Now each player determines the actual power of his magical utensils and advances his Seer figure the according number of spaces:

Anna: GREEN 0, BLUE $2 \times 4 = 8$, BROWN $3 \times 1 = 3$, PINK 0, WHITE $3 \times 2 = 6 = 17$

This gets Anna, who has already reached space 32, onto **space 49**.

Anton: GREEN 0, BLUE $2 \times 4 = 8$, BROWN 0, PINK $3 \times 3 = 9$, WHITE 0 = **17**

AMoving on from space 28, Anton can't pass Anna. He reaches **space 45**.

Du: GREEN 0, BLUE $4 \times 4 = 16$, BROWN: $3 \times 1 = 3$, PINK 0, WHITE $3 \times 2 = 6 = 25$

You catch up considerably and end up on **space 48**, directly behind Anna.

Sophia: GREEN 0, BLUE 0, BROWN $3 \times 1 = 3$, PINK $6 \times 3 = 18$, WHITE $5 \times 2 = 10 = 31$

Moving on from space 19, Sophia now reaches even **space 50**. With this, she has gotten closer to the Cloud-Castle of Wisdom than all the others and wins the game.



Under licence of:



Art.Nr.: 60 110 5138

Authors: Leo Colovini, Teodoro Mitidieri

Illustration: Alexander Jung

Setting & Layout: Stephanie Geßler

Translation: Sybille & Bruce Whitehill

Anton

Sophia

You



DIE SEHER VON SANTIIBA



*Le grand spectacle des oracles
de Leo Colovini
et Teodoro Mitidieri*

Dans l'immensité de Santiiba,
la Vallée des Sages, les devins
mesurent leur savoir.

Installez la **Vallée des Sages**
au milieu de la
table. Placez
chacun un
devin sur la case
Départ de la Vallée.

Seul celui qui saura
prédir les intentions
de ses adversaires à
travers sa boule
de cristal
progressera sur
les chemins magiques.



Zone de l'Incertitude



Herbes

Amulette

Scorpion

Élixir

Plat



Prenez tous la **boule de cristal** de même couleur
que votre devin. Avant la première partie, assemblez-la.

De la **Source de la Présomption** jusqu'à la **Clairière de l'Illumination** (case 30), des dés magiques vous guideront sur la partie claire du chemin.

Chacun des **5 dés** possède trois faces avec des étoiles (*/*/*) pour les petites valeurs, et trois faces avec des nombres (4/5/6) pour les grandes.

Pour pouvoir progresser dans la partie sombre de la Vallée,
passant par les 4 sanctuaires, il vous faudra réunir un savant
équilibré d'objets sur votre fiche Oracle.

Chaque joueur pose une **fiche Oracle** devant lui, face visible.
Au-dessus s'étend la Zone de l'Incertitude.

Négliger les Herbes et les Scorpions risque de vous faire perdre le précieux pouvoir des Amulettes et des Élixirs. Équilibrer vos collections d'objets vous aide à récupérer de nombreux Plats qui feront parfois la différence.



Alignez les **5 paquets** (un de chaque couleur).

Le joueur qui se rapprochera le plus du mythique
Château de la Sagesse (case 75) gagnera la partie.

On murmure parmi les devins qu'il serait même possible d'y pénétrer... mais... nous verrons bien...

Déroulement de la partie

Durant toute la partie, vous serez confrontés au même choix : utiliser les dés ou collectionner des cartes :

- Les dés vous permettront d'atteindre la Clairière de l'Illumination.
- Les cartes vous aideront à vous rapprocher du Château.

En collectionnant vos cartes, n'oubliez jamais ceci : Celui qui possédera le moins de cartes d'une couleur à la fin de la partie verra le pouvoir de ses cartes à droite de celles-ci annulé ! Les Plats serviront à départager les éventuelles égalités.

En tant que devins, à vous de prédire qui commence : **le premier nom cité désignera le Premier joueur.** Jouez ensuite à tour de rôle dans le sens horaire.

I. À votre tour de jeu, lancez les 5 dés.

Placez ensuite chaque dé **en dessous du paquet de cartes** de la couleur correspondante.

II. Vos adversaires prédisent ce que vous allez faire.

Chaque adversaire sélectionne **secrètement** une **couleur au choix** à travers la fenêtre de sa boule de cristal, puis la pose **face cachée** devant lui. Chacun essaye de prédire la couleur que vous risquez de choisir, pour profiter ainsi du dé ou récupérer une carte de cette couleur.

III. Choisissez une couleur.

Annoncez la couleur choisie, puis déplacez ce **dé au-dessus** du **paquet de cartes** correspondant.

IV. Les prédictions étaient-elles bonnes ?

Tous les joueurs qui avaient sélectionné la couleur que vous avez choisie dans leur fenêtre **retournent alors leur boule de cristal** et la laissent face visible jusqu'à la fin de votre tour. Les autres boules de cristal restent cachées.

V. Récupérez des dés ou des cartes ; Continuez ou arrêtez.

A. Si quelqu'un avait prédit la couleur que vous avez choisie,

- **lui (ou eux) et vous** bénéficiiez du dé ou récupérez une carte de cette couleur, selon les règles suivantes :

• Si le dé indique des étoiles, vous bénéficiez du dé :

- Placez-le dans votre Zone de l'Incertitude ;
- Tous vos adversaires qui ont fait la bonne prédiction avancent leur devin dans la Vallée d'autant de cases que d'étoiles indiquées sur le dé.

• Si ce dé indique un nombre, vous gagnez une carte :

- Piochez une carte de cette couleur et placez-la dans votre Zone de l'Incertitude ;
- Tous vos adversaires qui ont fait la bonne prédiction piochent une carte de cette couleur et la placent sur leur fiche Oracle.

Décidez ensuite si vous continuez ou si vous arrêtez.

Mais : Si toutes les boules de cristal sont retournées face visible, vous repartez bredouille (voir page suivante).



Celui qui récupère peu d'Herbes perd le pouvoir des Amulettes. Celui qui récupère peu d'Amulettes perd le pouvoir des Scorpions...

I.



II.



Sophie pense que vous allez choisir MARRON. Anne et Antoine parient plutôt sur ROSE.

III. + IV.



Vous choisissez ROSE, à la grande satisfaction d'Anne et Antoine. Leur prédiction a été bonne. La boule de cristal de Sophie reste face cachée.

V.A.

Zone de l'Incertitude



Le dé que vous avez choisi, ROSE, indique un nombre. Anne, Antoine et vous bénéficiez non pas du dé, mais récupérez une carte Élixir. Vous la placez dans votre Zone de l'Incertitude. Anne et Antoine la placent directement sur leur fiche Oracle. Comme des adversaires avaient prédit la couleur que vous avez choisie, vous pourriez vous arrêter avec succès, mais vous décidez de continuer.

B. Si personne n'avait prédit la couleur que vous avez choisie,

- **choisissez** soit le dé, soit une carte de cette couleur ;
- placez-le (-la) dans votre Zone de l'Incertitude.

Selon votre choix, vous pouvez ou devez **continuer ou vous arrêter** :

- Si vous **choisissez** le dé et que celui-ci indique des **étoiles**,
 - vous **pouvez continuer ou vous arrêter**.
- Si le dé indique des **étoiles**, mais que vous **préférez prendre une carte**,
 - vous **devez continuer**.
- Si vous **choisissez** le dé et que celui-ci indique un **nombre**,
 - vous **devez continuer**.
- Si le dé indique un **nombre**, mais que vous **préférez prendre une carte**,
 - vous **pouvez continuer ou vous arrêter**.

Continuer votre tour.

- Choisissez une **nouvelle couleur**.
- Vos adversaires ayant prédit cette couleur au début du tour retournent leur boule de cristal.
- Eux et vous bénéficiez de nouveau du dé ou récupérez une carte.

Remarque : Vous ne relancez pas les dés et vos adversaires ne changent pas leur boule de cristal tant que votre tour n'est pas terminé.

Toutes les boules de cristal sont retournées ?

Si **tous vos adversaires ont retourné** leur boule de cristal, vous avez échoué : vous avez été **totalement découvert**. Dans ce cas,

- vous ne bénéficiez ni du dé, ni de la carte de la couleur choisie ;
- vous devez vider entièrement votre **Zone de l'Incertitude** ;
 - Remettez toutes les cartes qui s'y trouvent sur leurs piles respectives.
 - Remettez tous les dés qui s'y trouvent au milieu de la table.
Votre devin n'avance PAS.
- Vous récupérez une **carte Plat blanche** de la pile (en guise de « Consolation du Destin ») que vous placez sur votre fiche Oracle ;
- Votre **tour de jeu** est immédiatement **terminé**.

4 des 5 couleurs ont été choisies ?

Si vous réussissez à choisir la **4^e couleur sans être découvert**,

- vous pouvez choisir le dé ou une carte de cette couleur.

Votre **tour de jeu** est alors **terminé** (comme expliqué au paragraphe suivant).

Fin de tour avec succès.

Si vous **décidez d'arrêter** votre tour de jeu ou si vous avez réussi à choisir **4 couleurs sans avoir été totalement découvert**,

- placez toutes les cartes de votre Zone de l'Incertitude sur votre fiche Oracle ;
- additionnez la valeur de tous les dés dans votre Zone de l'Incertitude et avancez votre devin dans la Vallée du nombre de cases correspondant.

Qui l'aurait deviné ?

Vous pouvez empiler vos cartes pour empêcher les autres de savoir exactement combien vous en avez déjà récupérées. Vous pouvez compter vos propres cartes à tout moment.

V.B.



Vous choisissez maintenant **BLANC**. Personne n'avait prédit cette couleur. Vous pouvez donc choisir librement entre le dé **BLANC** ou une carte **BLANCHE** et décidez de passer le dé au-dessus du paquet de cartes. Comme le dé indique un nombre, vous êtes obligé de poursuivre votre tour.



Vous choisissez maintenant **VERT**. Encore une fois, personne n'avait deviné. Vous prenez une **CARTE VERTE**. Vous pouvez alors vous arrêter avec succès ou choisir une **4^e couleur**. Vous choisissez de continuer.



Vous choisissez ensuite **MARRON**. Sophie retourne sa boule de cristal. Vous avez été **TOTALEMENT DÉCOUVERT** et perdez les cartes et le dé de votre **Zone d'Incertitude**. En guise de consolation, vous récupérez une carte **Plat blanche**.



Si vous aviez choisi **BLEU** au lieu de **MARRON** comme **4^e couleur**, sans être **TOTALEMENT DÉCOUVERT**, vous auriez eu le droit de prendre une carte **Amulette** ou le dé bleu. Votre tour de jeu est terminé : vous placez toutes les cartes récupérées sur votre fiche Oracle et avancez votre devin de 8 cases (si vous choisissez le dé bleu).

Fin de la partie et vainqueur

Si, à la fin d'un tour de jeu, un devin (au moins) **a atteint** (ou dépassé) la **Clairière de l'Illumination** (case 30), **plus personne ne joue**.

Anne (vert) a atteint la Clairière de l'Illumination. Son devin est même parvenu 2 cases plus loin, jusqu'à la case 32. Antoine (noir, case 28) n'est pas très loin derrière. Sophie (jaune, case 19) est derrière vous (case 23).



Les objets magiques : qui se rapprochera le plus du Château de la Sagesse ?

Chaque joueur forme une colonne **par couleur** avec les objets récupérés. Comptez et comparez le nombre de cartes de chaque couleur (pas leur valeur). **Important** : Même les cartes **retournées** au cours du décompte sont **comptabilisées**.

- Le joueur qui possède **le moins de cartes Herbes**, doit **retourner** toutes ses cartes **Amulette face cachée**.
- Le joueur qui possède **le moins de cartes Amulette**, doit **retourner** toutes ses cartes **Scorpion face cachée**.
- Le joueur qui possède **le moins de cartes Scorpion**, doit **retourner** toutes ses cartes **Élixir face cachée**.
- Le joueur qui possède **le moins de cartes Élixir**, doit **retourner** toutes ses cartes **Plat face cachée**.

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, ceux-ci comparent leur nombre de **cartes Plat** :

- Seul celui d'entre eux qui en possède **le moins** doit retourner les **cartes demandées face cachée** (comme expliqué ci-dessus).
- En cas de nouvelle **égalité** dans le nombre de **cartes Plat**, **tous** les joueurs concernés doivent retourner les **cartes demandées face cachée**.

Chaque joueur additionne ensuite les **valeurs** encore **visibles** de ses cartes. Puis il déplace son devin du nombre de cases correspondant. Les devins qui atteignent le **Château** sont assurés de l'emporter. Si aucun devin n'y parvient, le vainqueur est celui le plus proche de la **case 75**. En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus de cartes gagne la partie.

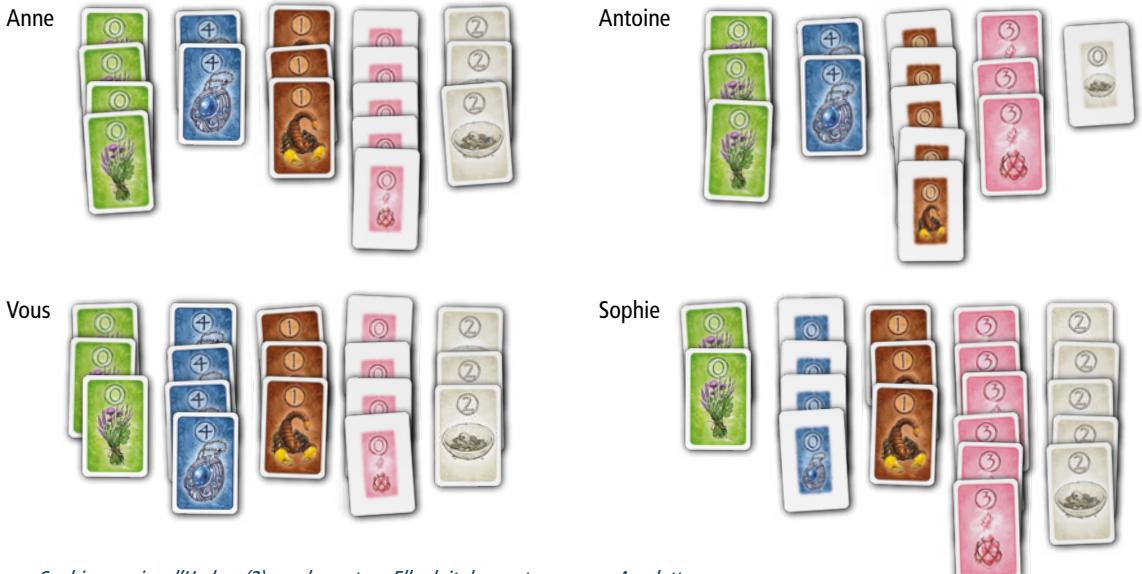
Épilogue : Entre la **Clairière** (case 30) et le **Château** (case 75) se trouvent quatre **Sanctuaires** (cases 40, 50, 60 et 70). Le joueur qui les atteint a montré des dispositions particulières :

Case 40 : Sanctuaire de la Révélation : Vous avez atteint le rang de **Devin de la Révélation**. Vos qualités prophétiques vous ont permis d'aller au-delà de la **Clairière de l'Illumination**. Continuez d'étudier votre boule de cristal et un jour viendra où vous serez un grand devin.

Case 50 : Sanctuaire de l'Ordre Majeur : Vous êtes désormais un **Devin de l'Ordre Majeur**. Vos prophéties à long terme vous ont permis de surmonter des épreuves difficiles. À l'avenir, vous pourrez enseigner l'art de la divination aux novices.

Case 60 : Sanctuaire du Maître de la Divination : Vous êtes désormais un **Maître de la Divination**. Le plus souvent, vous pouvez prédire l'avenir et les charlatans ne risquent plus de vous berner. Avec autant d'expérience, vous irez encore plus loin sur le chemin de la divination.

Case 70 : Sanctuaire du Triomphe Imminent : Vous êtes un **Devin du Triomphe Imminent** ! Tout notre respect ! Même dans les situations difficiles à certer, vous maîtrisez l'art supérieur de la divination. Le Château de la Sagesse s'ouvre à vous... à moins que...



- Sophie a moins d'Herbes (2) que les autres. Elle doit donc retourner ses Amulettes.
- Anne et Antoine ont le moins d'Amulettes (2). Anne possède plus de Plats. Antoine doit donc retourner ses Scorpions.
- Sophie, Anne et vous possédez le moins de Scorpions (3). Sophie a plus de Plats (5) qu'Anna et que vous (3 chacun). Vous devez tous les deux retourner vos Élixirs.
- C'est Antoine qui a le moins d'Élixirs (3). Il doit retourner son Plat.

Vous pouvez maintenant calculer le véritable pouvoir de vos objets magiques et avancer votre devin en conséquence :

Anne : VERT 0, BLEU 2 x 4 = 8, MARRON 3 x 1 = 3, ROSE 0, BLANC 3 x 2 = 6 = **17**

Anne, qui a déjà atteint la case 32, avance jusqu'à la **case 49**.

Antoine : VERT 0, BLEU 2 x 4 = 8, MARRON 0, ROSE 3 x 3 = 9, BLANC 0 = **17**

Partie de la case 28, Antoine ne parvient pas à dépasser Anne. Il atteint la **case 45**.

Vous : VERT 0, BLEU 4 x 4 = 16, MARRON 3 x 1 = 3, ROSE 0, BLANC 3 x 2 = 6 = **25**

Après une belle remontée, vous finissez juste derrière Anne, sur la **case 48**.

Sophia : VERT 0, BLEU 0, MARRON 3 x 1 = 3, ROSE 6 x 3 = 18, BLANC 5 x 2 = 10 = **31**

De la case 19, Sophia arrive à la **case 50**. C'est elle qui est la plus proche du Château de la Sagesse. Elle remporte la partie.



Concédant de licence :



Art.Nr. : 60 110 5138

Auteures : Leo Colovini, Teodoro Mitidieri

Illustration : Alexander Jung

Mise en page : Stephanie Geßler

Traduction : Éric Bouret

Antoine

Sophie



DIE SEHER VON SANTIBA



Il grande spettacolo dell'oracolo
di Leo Colovini
e Teodoro Mitidieri

Nelle ampie distese di Santiba,
la vallata dei profeti, i veggenti
misurano le loro forze.

Disponete la **vallata dei profeti** al centro del tavolo!
Ognuno colloca un **veggente** sulla casella di partenza della vallata.

Solo chi nella sua sfera di cristallo vede le intenzioni dei propri compagni, riuscirà ad avanzare sul sentiero della magia.



Prendete tutti la **sfera di cristallo** del colore corrispondente al vostro veggente. Prima della prima partita bisogna che la fissiate col fermaglio.

Dalla **sorgente dell'intuïzione** fino alla **radura dell'illuminazione** (casella 30) la strada sarà indicata da dei dadi stregati che la illumineranno.

15 dadi hanno tre facce con stelle di valori bassi (*/**/***)
e tre facce con numeri di valori alti (4/5/6).

Solo chi ha un'efficace selezione di oggetti magici sulla sua tavola dell'oracolo, riuscirà ad attraversare la parte buia della valle, e oltrepassare i 4 luoghi di culto.

Ognuno colloca una **tavola dell'oracolo** a faccia in su davanti a sé. Al di sopra si trova l'area dell'incertezza.

Senza semplici erbe e scorpioni, la preziosa magia degli amuleti e degli elisir verrà persa. Se diverse collezioni si equivalgono, i veggenti con più ciotole saranno in vantaggio.

Create **5 mazzi di carte** e disponeteli fianco a fianco: uno per ogni colore.

Vince chi arriva più vicino degli altri veggenti al mistico castello in aria (casella 75).

Tra veggenti si mormora che sia possibile addirittura entrare nel castello... Ma sarà vero?... Vi toccherà scoprirlo... o divinarlo...



Area dell'incertezza



Svolgimento

Il gioco vi lascia sempre la scelta se utilizzare i dadi o collezionare carte:

- Con i dadi raggiungerete la radura dell'illuminazione (casella 30).
- Con le carte, che potete collezionare solo finché il primo giocatore raggiunge la casella 30, vi avvicinerete al mistico castello in aria.

Collezionando le carte considerate che: Chi alla fine del gioco possiede il minor numero di carte di un determinato colore, perde il potere delle carte disposte alla loro destra. Le ciotole vi saranno di aiuto in caso di pareggio.

Essendo veggenti, già sapete chi sarà il primo giocatore: **comincia il gioco, il primo che è nominato.** In seguito continuate a turni e in senso orario.

I. Devi tirare tutti e 5 i dadi una volta.

Dopodichè, posa ogni dado **sotto il mazzo di carte** del colore corrispondente.

II. I compagni cercano di indovinare quello che farai.

Ognuno dei tuoi **compagni di gioco** sceglie **segretamente** un **colore a sua scelta** nella finestra della sua **sfera di cristallo**. In seguito, la posa **a faccia in giù** davanti a sé. In questo modo tutti cercano di predire quale colore sceglierai, per ottenere loro stessi dadi o carte di Quel colore.

III. Scegli un colore.

Annuncia il colore scelto. Sposta il dado corrispondente **dado sopra al mazzo di carte** dello stesso colore.

IV. Le previsioni dei tuoi compagni erano giuste?

A questo punto, **tutti i giocatori** che avevano predetto il colore da te scelto, **rivelano la loro sfera di cristallo**. La lasciano in questa posizione fino alla fine del tuo turno. Tutte le altre sfere di cristallo rimangono a faccia in giù.

V. Ottenerne un dado o una carta; continuare il turno o concluderlo.

A. Se dei compagni hanno indovinato il colore che hai scelto,

- allora **sia tu, sia i veggenti che ti hanno predetto** ricevete il dado o una carta del colore corrispondente.

Tenete presente:

• Se il **dado** di questo colore mostra delle **stelle**, lo ricevete.

- Lo devi mettere nella tua area dell'incertezza.
- I veggenti di successo avanzano con la loro pedina nella valle della quantità di caselle corrispondente alle stelle mostrate dal dado.

• Se il **dado** mostra un **numero**, ricevete una **carta**.

- Prendi una carta di questo colore e mettila nella tua area dell'incertezza.
- I veggenti di successo prendono una carta di questo colore e la mettono sulla loro tavola dell'oracolo.

In seguito puoi **scegliere liberamente se continuare o concludere il tuo turno**.

Tuttavia: nulla di tutto questo vale per te, nel caso in cui tutte le sfere di cristallo vengano rivelate (vedi pagina successiva).



Chi raccoglie poche erbe, perde il potere degli amuleti.
Chi raccoglie pochi amuleti, perde il potere degli scorpioni, ecc.

I.



II.



Sofia crede che nel tuo turno sceglierai il MARRONE.
Anna e Antonio si aspettano il ROSA.

III. + IV.



Scegli il ROSA. Questo fa piacere ad Anna e Antonio, la cui previsione si è avverata. La sfera di cristallo di Sofia rimane coperta.

V.A.

Area dell'incertezza



Il dado del colore che hai scelto, ROSA, mostra un numero. Per questo motivo, tu, Anna e Antonio non ricevete il dado, ma una carta elisir. La posì nella tua area dell'incertezza. Anna e Antonio collezionano il loro elisir direttamente sulla tavola dell'oracolo. Dato che il colore che hai scelto è stato indovinato, a questo punto potresti concludere con successo il tuo turno, ma decidi di continuarlo.

B. Se il colore che hai scelto non è stato indovinato da nessuno,

- scegli il dado oppure la carta di quel colore.
 - disponi ciò che hai scelto nella tua area dell'incertezza.
- Ciò che scegli aiuta a determinare se **continuare il tuo turno o concluderlo**. Tieni presente:
- Se prendi un **dado** che mostra delle **stelle**,
- puoi scegliere se continuare il tuo turno o concluderlo.
 - Se il dado mostra delle **stelle**, ma tu prendi una **carta**,
- devi continuare il tuo turno.
 - Se prendi un **dado** che mostra un **numero**,
- devi continuare il tuo turno.
 - Se il dado mostra un **numero**, ma tu prendi una **carta**,
- puoi scegliere se continuare il tuo turno o concluderlo.

Continuare il turno.

- Scegli un **nuovo** colore.
- I giocatori che ti hanno predetto rivelano le loro sfere di cristallo.
- Ottieni il dado o le carte, insieme a chi ti ha predetto.

Nota: Finché il turno non termina, non ritirate i dadi o modificate le sfere di cristallo.

Tutte le sfere di cristallo sono state rivelate?

Se tutti i giocatori hanno rivelato le loro **sfere di cristallo**, le tue intenzioni sono state **completamente predette**. In questo caso

- non ottieni né dado né carta del colore che hai scelto,
- devi svuotare completamente la **tua area dell'incertezza**.
 - Rimetti tutte le carte sui loro mazzi di scorta.
 - Rimetti tutti i dadi al centro del tavolo. NON avanzare con il tuo veggente.
- ricevi dalla scorta (come "premio di consolazione del destino") una **carta ciotola bianca**. Posala sulla tua tavola dell'oracolo.
- devi immediatamente **concludere** il tuo **turno**.

Hai scelto quattro dei cinque colori?

Se sei riuscito a scegliere il **quarto colore senza** che le tue intenzioni siano state **completamente predette**,

- puoi scegliere liberamente se prendere il dado o la carta di quel.
- A questo punto il tuo turno termina (come descritto nel prossimo paragrafo).

Fine di un turno di successo.

Se hai deciso di **concludere** il tuo **turno o** se hai scelto **quattro colori senza** che le tue intenzioni siano state **completamente predette**,

- sposti tutte le carte dalla tua area dell'incertezza sulla tua tavola dell'oracolo.
- utilizzi i valori di tutti i dadi della tua area dell'incertezza per avanzare con il tuo veggente nella valle.

Lo avreste mai indovinato?

Potete impilare le carte in modo che gli altri abbiano difficoltà a riconoscere quante ne avete raccolte. È permesso contare le proprie carte.

V.B.



Ora scegli il **BIANCO**. Nessuno lo ha predetto. Per questo motivo col colore **BIANCO** puoi scegliere liberamente, e prediligi il dado alla carta. Dato che il dado mostra un numero, devi continuare il tuo turno.



Ora scegli il **VERDE**. Anche questa volta nessuno lo ha predetto. Prendi la **CARTA VERDE**. A questo punto puoi decidere se concludere il tuo turno con successo o scegliere un quarto colore. Decidi di continuare.



Il prossimo colore che scegli è il **MARRONE**. Sofia mostra la sua sfera di cristallo. Le tue intenzioni sono state **COMPLETAMENTE PREDETTE** e devi ridare indietro le carte e il dado che si trovano nella tua **area dell'incertezza**. Come consolazione, ricevi una **carta ciotola bianca**.



Se, come quarto colore, avessi scelto il **BLU** invece del **MARRONE**, le tue intenzioni non sarebbero state **COMPLETAMENTE PREDETTE**. In questo caso avresti potuto prendere la **carta amuleto** o il **dado blu**. Il tuo turno sarebbe finito spostando tutte le tue carte sulla tavola dell'oracolo e avanzando con il tuo veggente di otto caselle (se scegli il **dado blu**).

Fine del gioco e vincitore

Se alla fine di un turno (almeno) un veggente ha raggiunto (o oltrepassato) la radura dell'illuminazione (casella 30), non eseguite più nessun turno.

Anna (verde) ha raggiunto la radura dell'illuminazione. Il suo veggente si trova addirittura due caselle più avanti, sulla casella 32. Antonio (nero, casella 28) non è molto lontano. Sofia (giallo, casella 19) si trova dietro di te (casella 23).



Gli oggetti magici: quanto riuscite ad avvicinarvi al castello in aria della saggezza?

Ognuno allinea gli oggetti magici della sua collezione suddividendoli per colore. In seguito contate e confrontate la quantità di carte di ogni tipo (non i loro valori). **Importante:** contate pure le carte che andranno girate.

- Chi possiede il **minor numero di erbe**, deve immediatamente **girare a faccia in giù** tutti i suoi **amuleti**.
- Chi possiede il **minor numero di amuleti**, deve immediatamente **girare a faccia in giù** tutti i suoi **scorpioni**.
- Chi possiede il **minor numero di scorpioni**, deve immediatamente **girare a faccia in giù** tutti i suoi **elisir**.
- Chi possiede il **minor numero di elisir**, deve immediatamente **girare a faccia in giù** tutte le sue **ciotole**.

Se diversi tra voi hanno il **minor numero di carte** di un certo tipo, questi giocatori confrontano le loro **carte ciotola**:

- Solo chi in questo confronto diretto possiede il **minor numero di carte ciotola**, deve girare **a faccia in giù** le **carte richieste** (come descritto sopra).
- Se diversi giocatori che prendono parte al confronto possiedono il **minor numero di carte ciotola**, allora **tutti** questi giocatori devono girare **a faccia in giù** le **carte richieste** (come descritto sopra).

A questo punto sommate i **valori** ancora **visibili** delle vostre carte. In seguito, **avanzate** con il vostro veggente del numero di caselle corrispondente. I veggenti che raggiungono il **castello in aria**, possono **tutti** essere **certi** della loro **vittoria**. Se nessun veggente ci è riuscito, allora vince chi si è **avvicinato di più alla casella 75**. In caso di pareggio, vince chi possiede più carte.

Epiologo: Tra la radura (casella 30) e il castello in aria (casella 75) si trovano quattro santuari (caselle 40, 50, 60 e 70). Se li raggiungi, hai dimostrato di avere capacità straordinarie:

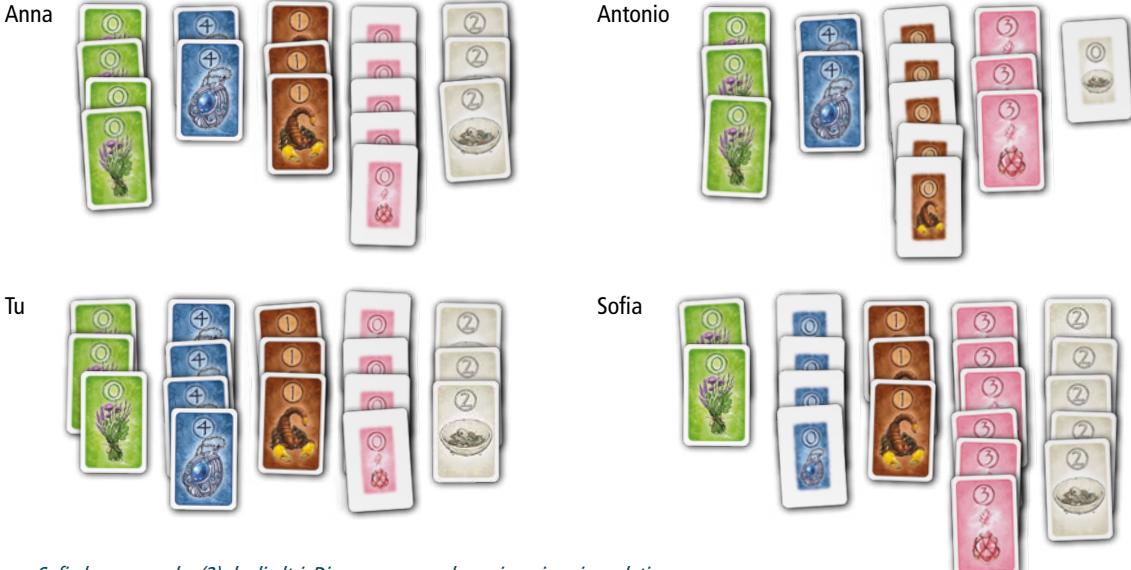
Casella 40: Santuario dell'intuito: Hai raggiunto il rango di veggente d'intuito. Dopo tutto, le tue qualità premonitorie ti hanno portato oltre la radura dell'illuminazione. Continua a studiare la tua sfera di cristallo, e un giorno sarai un grande veggente.

Casella 50: Santuario dell'alta solennità: Sei diventato un veggente dell'alta solennità. Le tue capacità premonitorie hanno fatto prova di chiaroveggenza avanzata. D'ora in poi potrai insegnare la divinazione ai novizi.

Casella 60: Santuario del veggente maestro: Sei diventato un veggente maestro. Ora profetizzi con eccellente maestria e nemmeno il più astuto ciarlatano riuscirà mai a ingannarti. Dotato di molta pratica, procederai disinvolto nel cammino della tua vita... pronosticandola tutta.

Casella 70: Santuario del vicino trionfo: Sei un veggente vicino al trionfo! Congratulazioni! Addirittura in situazioni imperscrutabili custodisci l'alta arte della chiaroveggenza. Il misticò castello in aria ti aspetta a porte aperte... giusto?





- **Sofia ha meno erbe (2) degli altri. Di conseguenza deve girare i suoi amuleti.**
- **Anna e Antonio hanno meno amuleti degli altri (2). Anna possiede più ciotole. Di conseguenza Antonio deve girare i suoi scorpioni.**
- **Tu, Sofia e Anna avete meno scorpioni di tutti (3). Sofia ha più ciotole (5) rispetto ad Anna e a te (3 ciascuno). Voi due dovete girare i vostri elisir.**
- **Antonio possiede meno elisir di tutti (3). Deve girare la sua ciotola.**

A questo punto, determinate la forza effettiva dei vostri utensili magici, e avanzate col vostro veggente nel modo che vi corrisponde.

Anna: VERDE 0, BLU $2 \times 4 = 8$, MARRONE $3 \times 1 = 3$, ROSA 0, BIANCO $3 \times 2 = 6 = 17$

Anna, che aveva già raggiunto la casella 32, arriva così in totale sulla **casella 49**.

Antonio: VERDE 0, BLU $2 \times 4 = 8$, MARRONE 0, ROSA 0, BIANCO 0 = 17

Antonio, da casella 28, non riesce a superare Anna. Raggiunge la **casella 45**.

Tu: VERDE 0, BLU $4 \times 4 = 16$, MARRONE: $3 \times 1 = 3$, ROSA 0, BIANCO $3 \times 2 = 6 = 25$

Riesci a recuperare molto e finisci sulla **casella 48**, direttamente dietro ad Anna.

Sofia: VERDE 0, BLU 0, MARRONE $3 \times 1 = 3$, ROSA $6 \times 3 = 18$, BIANCO $5 \times 2 = 10 = 31$

Dalla casella 19, Sofia raggiunge addirittura la **casella 50**. È più vicina di tutti al misterioso castello in aria e di conseguenza vince.



Concessore di licenza:



Art.Nr.: 60 110 5138

Autore: Leo Colovini, Teodoro Mitidieri

Illustrazioni: Alexander Jung

Grafica e layout: Stephanie Geßler

Traduzione: Sara Pirovino

Antonio

Tu

Sofia



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