

KRAKEL SPEKTAKEL

SPIELANLEITUNG

Die Botschaften des Orakels werden immer undurchsichtiger. Seid ihr der Herausforderung gewachsen und könnt die kryptischen Bilder deuten?

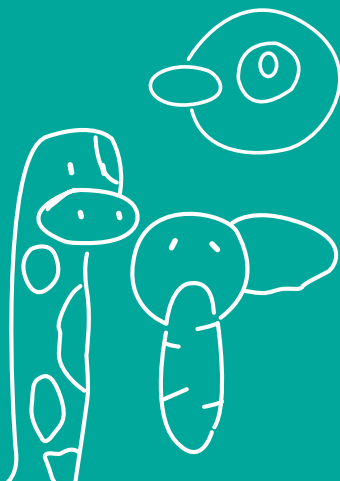
Es wird wieder gekrakelt und orakelt! Beim Krakeln dürft ihr nur den gepunkteten Linien folgen, um eure Begriffe zeichnerisch darzustellen. Ist die Zeit abgelaufen, wird orakelt und ihr schaut, ob ihr alle Prophezeiungen der anderen richtig deuten könnt. Doch jetzt geht es rund! Die Spektakelscheibe gibt vor, welche besonderen Regeln gelten.

Aber keine Sorge, ihr spielt kooperativ. Gemeinsam werdet ihr das schon schaffen – oder?



INHALT

Spielmaterial.....	2	Persönliche Prophezeiung ...	8
Spielvorbereitung	3	Lückenlose Linien	9
Spielablauf	4	Riskante Reaktion	10
Beispiel.....	5	Schnelle Skizze.....	11
Krakel-Spektakel Zusatzregeln ..	6	Ende des Spiels.....	11
Geometrisches Gekrakel.....	6	Impressum.....	12
Weiß-schwarze Weissagung.....	7		



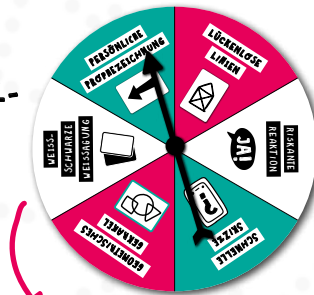
SPIELMATERIAL

8X KRAKELTAFELN



8X KRAKELSTIFTE

1X SPEKTAKEL-SCHEIBE



Vor dem ersten Spiel müsst ihr die Spektafel zusammenbauen, indem ihr den Zeiger an der Scheibe befestigt.

250X

ORAKELKARTEN

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

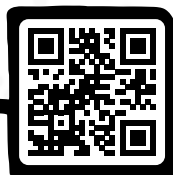


16X WEISSAGUNGS-KARTEN



Zusätzlich benötigt ihr folgende SPEKTAKEL-APP:
frech.de/krakelapp

Kein Download notwendig. Ihr könnt stattdessen auch einen anderen Zufallstimer benutzen, der zufällig zwischen 40 und 90 Sekunden endet, und einen normalen Timer mit 2 Minuten.

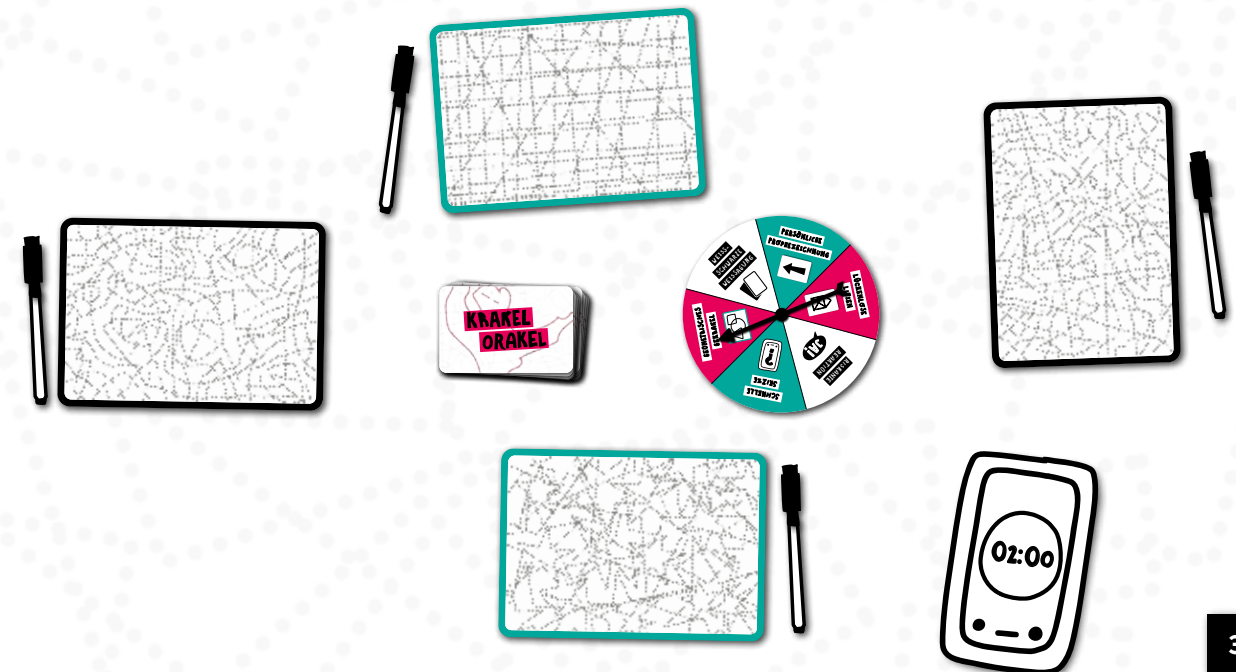


SPIELVORBEREITUNG

Einigt euch darauf, ob ihr mit den einfacheren oder den schwereren Begriffen spielen wollt. Mischt die Orakelkarten mit den Begriffen nach unten und legt sie als Nachziehstapel bereit. Für das erste Spiel nehmt ihr am besten die Begriffe auf weißem Hintergrund, diese sind einfacher als die Begriffe auf schwarzem Hintergrund.

Ihr könnt die Orakelkarten aus diesem Spiel auch mit denen von Krakel-Orakel und den Erweiterungen zusammenmischen, wenn ihr eine besonders große Begriffsvielfalt wünscht.

Die Weissungskarten könnt ihr vorerst in der Schachtel lassen, bis ihr sie benötigt. Nehmt euch je eine Krakeltafel und einen Krakelstift. Legt eure Krakeltafeln mit einer beliebigen Seite nach oben vor euch aus, die Spektafel in die Tischmitte und den Timer bereit.



SPIELABLAUF

KRAKEL-ORAKEL GRUNDREGELN

Jede Runde besteht aus zwei Phasen: 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 ihr den Timer.
3. Ihr habt nun 2 Minuten Zeit, um eure Begriffe auf den Krakeltafeln 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 zeichnen.
- 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 Zeichnung. Spätestens wenn der Timer abgelaufen ist, müssen alle aufhören zu krakeln.

Danach geht es weiter mit dem Orakeln.

ORAKELN:

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 Begriff aus, von dem ihr meint, dass er auf keiner Krakeltafel zu sehen ist:
 - Um einen Begriff auszuschließen, drehst du die Orakelkarte mit diesem Begriff um.
 - Du musst jeweils allein entscheiden. Die anderen dürfen dabei keine Tipps geben oder anderweitig beraten.
 - Sollte jemand deinen Begriff ausgeschlossen haben, solltest du dir 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 Ende des Spiels eure Fehlerpunkte zählen könnt.

Legt alle übrigen Orakelkarten aus dieser Runde in die Schachtel zurück, wischt die Zeichnungen von euren Krakeltafeln und gebt die Tafeln im Uhrzeigersinn weiter. Jetzt seid ihr bereit für eine neue Runde. Das Spiel endet nach 4 Runden. Wenn ihr höchstens so viele Fehler gemacht habt, wie Personen mitspielen, habt ihr das Spiel gewonnen.

REGELN FÜR 2 & 3 PERSONEN:

Jede Person zieht zwei Orakelkarten und zeichnet beide Begriffe auf die gleiche Seite der eigenen Krakeltafel. Hinweise darauf, welche Linien zu welchem Begriff gehören, sind nicht erlaubt. Bei 2 Personen mischt ihr vor dem Orakeln 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. Um Wiederholungen zu vermeiden, könnt ihr nach der zweiten Runde eure Krakeltafeln gegen neue aus der Schachtel auswechseln. Die restlichen Regeln bleiben gleich.

! Alle, die das Spiel Krakel-Orakel bereits kennen, können die Regelerläuterung auf dieser Seite überspringen.

BEISPIEL

(AUFBAU AUS DEM SPIEL KRAKEL-ORAKEL)

FLORIAN



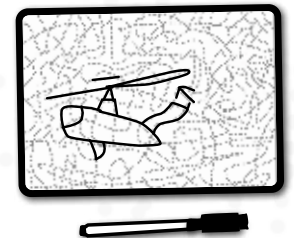
ANNETTE



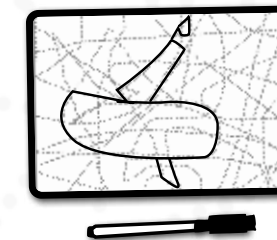
Link zum Krakel-Orakel-Erklärvideo:



PIA



CHRISTIAN



FEHLERPUNKTE-STAPEL



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“ 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.

KRAKEL-SPEKTAKEL ZUSATZREGELN

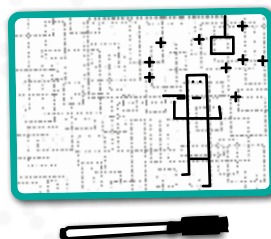
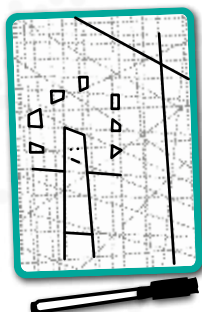
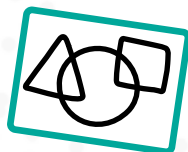
Zu Beginn jeder Runde gebt ihr dem Zeiger der Spektakelscheibe einen kräftigen Schwung. Das Feld, auf dem der Zeiger stehen bleibt, gibt die Spielvariante für diese Runde vor.

Wer zuletzt etwas auf Papier gezeichnet hat, dreht in der ersten Runde den Zeiger der Spektakelscheibe und beginnt in der Orakelphase auch mit dem Orakeln. In den folgenden Runden dreht die jeweils nächste Person im Uhrzeigersinn den Zeiger.

Die Zusatzregeln für die einzelnen Spielvarianten findet ihr auf den nächsten Seiten.

GEOMETRISCHES GEKRAKEL

Alle müssen ihre Krakeltafeln auf die Seite mit dem türkisen Rahmen drehen und auf dieser Seite zeichnen. Ihr dürft sie auch sonst jederzeit verwenden, aber in dieser Spielvariante müsst ihr es tun.



FEHLERPUNKTE

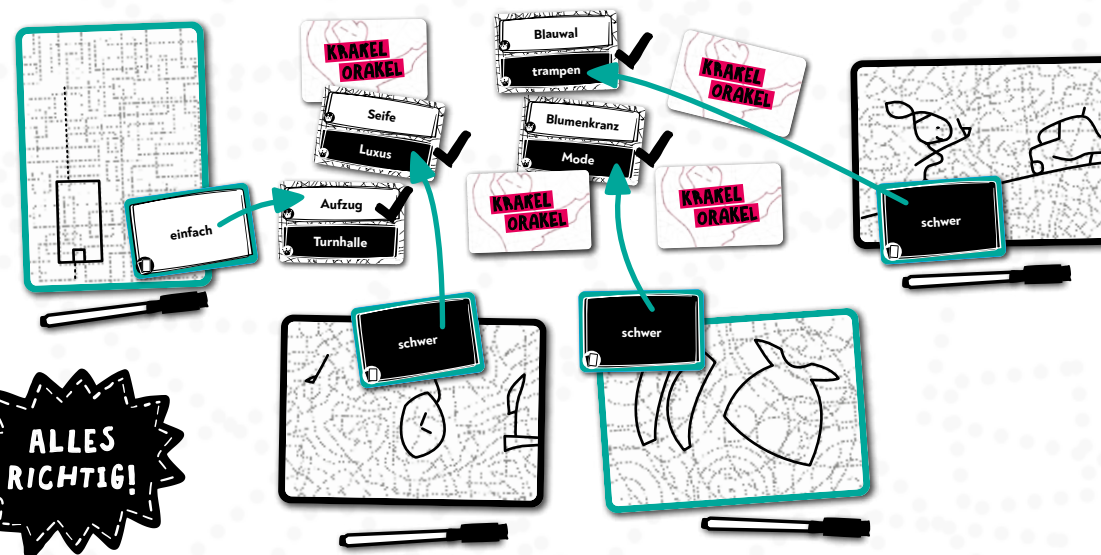
WEISS-SCHWARZE WEISSSAGUNG

Nehmt die 16 Weissagungskarten aus der Schachtel. Mischt sie verdeckt und verteilt an jede Person eine davon. Steht auf eurer Karte „schwer“, müsst ihr den schwereren Begriff eurer Orakelkarte zeichnen. Steht auf der Karte „einfach“, zeichnet ihr den einfacheren Begriff.

Bei 2 oder 3 Personen erhalten alle zwei Weissagungskarten, da jede Person zwei Begriffe krakeln muss. Solltet ihr dabei eine schwarze und eine weiße Weissagungskarte erhalten, dürft ihr euch entscheiden, von welcher Orakelkarte ihr den schweren bzw. den einfachen Begriff zeichnet.

In der Orakelphase wisst ihr also nicht, wer einen einfachen und wer einen schweren Begriff gekrakelt hat. Ihr solltet daher beide Begriffe einer Karte prüfen, bevor ihr sie umdreht.

Wenn ihr diese Spielvariante mit den Karten von Krakel-Orakel und dessen Erweiterungen spielt, beachtet Folgendes: Verdeckt die Ausrichtung eurer Orakelkartenrückseite mit der Hand, damit niemand schon vorher sieht, ob ihr den einfachen oder den schweren Begriff betrachtet.

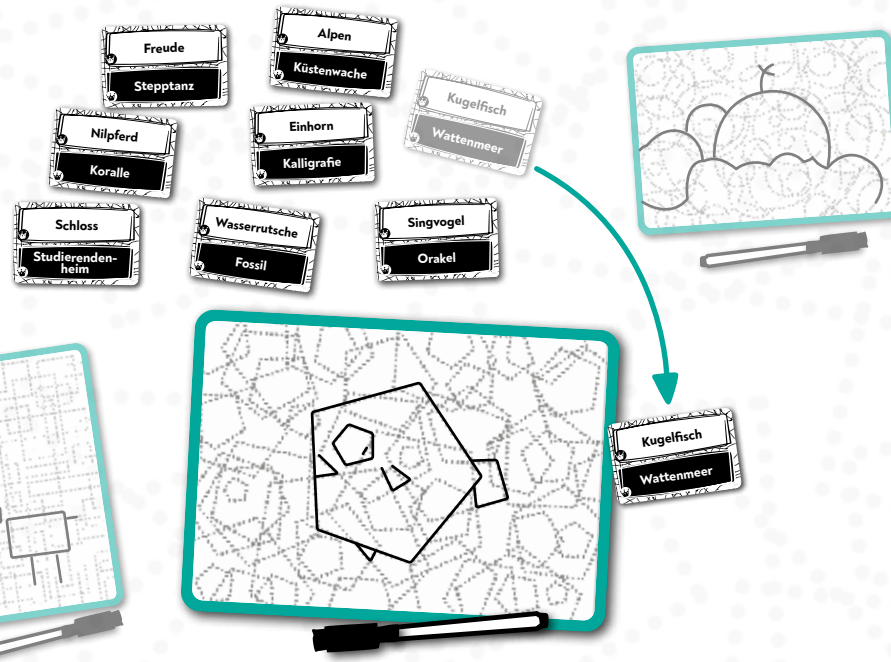


ALLES RICHTIG!



Überlege nun, welche Orakelkarte zu deiner Tafel passen könnte. Nimm diese aus der Mitte und lege sie zu deiner Tafel. Anschließend deckt die Person zu deiner Linken ihre Tafel auf und wählt eine Karte aus der Mitte usw.

Am Ende der Runde erhaltet ihr je einen Fehlerpunkt für jede Tafel, vor der eine falsche oder gar keine Karte liegt.



**— LINIE
ABGESETZT**

**ACHTUNG
FALSCH!**



Fehlerpunkte

RISKANTE REAKTION

JA!

Fügt in der Orakelphase doppelt so viele Karten vom Stapel hinzu wie üblich (bei 5 Personen also beispielsweise 10 zusätzliche Karten).

In dieser Variante legt ihr die Orakelkarten nicht offen aus, sondern deckt sie nacheinander auf. Lasst dabei ein wenig Platz für einen Ja-Stapel und einen Nein-Stapel.

Sobald ihr eine Karte aufgedeckt habt, müssen alle überlegen, ob der Begriff gezeichnet wurde oder nicht. Wer glaubt, dass der Begriff gezeichnet wurde, sagt laut „Ja“ und der Begriff wird offen auf den Ja-Stapel gelegt. Diese Entscheidung wird nicht gemeinsam getroffen! Ein einziges „Ja“ genügt.

Sollte bei einem Begriff nach wenigen Sekunden immer noch niemand „Ja“ rufen, wird dieser Begriff verdeckt auf den Nein-Stapel gelegt.

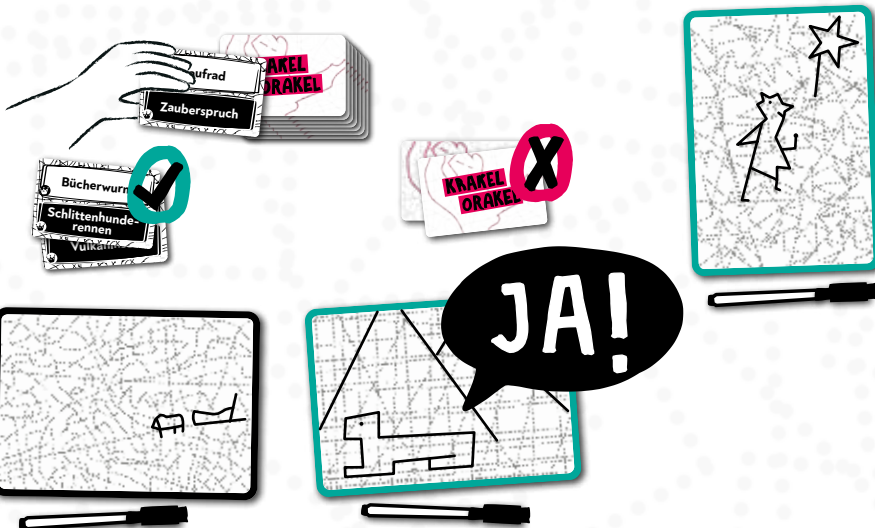
Anschließend wird die nächste Orakelkarte aufgedeckt.

GANZ WICHTIG: Bei deiner eigenen Orakelkarte darfst du nicht „Ja“ rufen und dir auch nicht anmerken lassen, dass es deine Karte ist. Du musst darauf hoffen, dass jemand anders „Ja“ ruft.

Die Runde endet entweder, wenn so viele Orakelkarten auf dem Ja-Stapel liegen, wie Personen teilnehmen (bei 2 oder 3 Personen doppelt so viele Karten), oder wenn nur noch so viele Orakelkarten im Reststapel sind, dass alle auf den Ja-Stapel gelegt werden können.

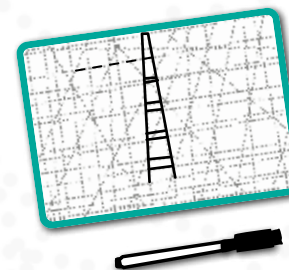
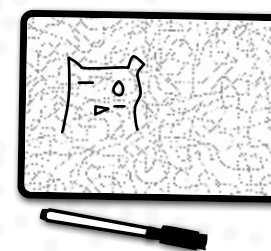
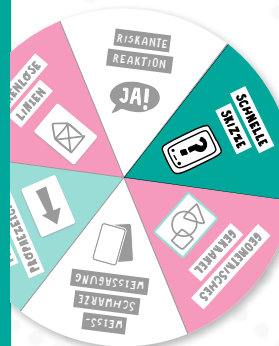
Karten auf dem Ja-Stapel, die niemand gezeichnet hatte, legt ihr als Fehlerpunkte beiseite.

ZAUBER-
SPRUCH



SCHNELLE SKIZZE

Jetzt wird mit noch mehr Zeitdruck gezeichnet! Aktiviert den Zufallstimer in der Spektakel-App, schaut euch eure Orakelkarte an und beginnt zu krakeln. Der Zufallstimer endet nach 40 bis 90 Sekunden, also gebt Gas.



ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet spätestens nach der 4. Runde. Ihr gewinnt, wenn ihr höchstens so viele Fehlerpunkte habt, wie Personen mitspielen (z. B. maximal 6 Fehlerpunkte, wenn ihr zu sechst spielt).

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

In beiden Fällen solltet ihr zeitnah eine weitere Partie Krakel-Spektakel spielen, um noch mehr geniale Prophezeichnungen zu generieren!

DEINE DIGIBIB FÜR KORREKTUREN & AKTUALISIERUNGEN

Uns ist im Druck ein Fehler unterlaufen? Das tut uns leid! Wenn wir schon davon wissen, findest du die korrekten Informationen in der Digitalen Bibliothek. Falls du hier nichts findest: Melde dich gerne direkt bei uns. Vielen Dank!

www.topp-kreativ.de/digibib

Freischaltcode: 35234

Die Seite hilft dir nicht weiter?

Dann schreib uns eine E-Mail oder ruf uns an:

E-Mail: hilfe@frechverlag.de

0711/12375720*

*normale Telefongebühren

Weitere Informationen zum Verlag und zu unserem gesamten Programm findest du unter: www.topp-kreativ.de

IMPRESSUM

Spielentwicklung: 7 Bazis

Agentur: White Castle Games

Verpackungsgestaltung: Tatjana Weiß

Produktmanagement: Bella-Marie Tüshaus, Hilko Drude

Lektorat: Christian Hildenbrand

Herstellung: Konstanze Laue

App-Entwicklung: Berkan Bulut



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

1. Auflage 2026

© 2026 frechverlag GmbH, Dieselstraße 5, 70839 Gerlingen, einem Unternehmen der Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH, München, produktsicherheit@frechverlag.de

GTIN 40-07742-17000-4 • Best.-Nr. 17000

