

Das Schwarze Auge

INRAH

Das aventurische Kartenspiel



Gerecht

Der Drache

Hilf

 **ULISSES**
SPIELE

09

Das Schwarze Auge

INRAH

Das aventurische Kartenspiel



Inrah- und Boltan-Regeln



ULISSES
SPIELE

Inhalt

Das Inrah-Kartenspiel

3

Boltan

4

Der Wert der Kartenhände

5

Halte, Bieten, Erhöhen und Passen

6

Die verbreitetsten Arten des Boltanspiels

8

Inrah als Wahrsagespiel

11

Die bekanntesten Legevarianten

11

Die Kartendeutung

15



Impressum

Idee, Text und graphische Konzeption

Thomas Römer

Illustration der Karten

Caryad und Mia Steingraber

Layout und Design

Ralf Berszuck

Copyright © 2010 by Significant GbR für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild, by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

www.ulisses-spiele.de

ISBN 978-3-86889-058-7

Das Inrah-Kartenspiel

Inrah ist eine Sammlung aventurischer Spielkarten zu Wahrsagezwecken ähnlich dem irdischen Tarot-Spiel. Es besteht aus zwei unterschiedlichen Teilen, einem 'arkanen' Teil mit **49 Großen Arkana** (Bildkarten mit separaten Einzelmotiven) und einem 'profanen' Teil mit **72 Karten in sechs Kartenfarben** entsprechend den sechs aventurischen Elementen *Feuer, Wasser, Humus, Eis, Fels/Erz* und *Luft*. Jede Kartenfarbe beinhaltet die Bild- oder **Hofkarten Fürst, Magier, Weissagerin, Ritter** und **Knappe** und die **Zahlenkarten** vom As bis zur Sieben.



Woher das Inrah stammt, ist ungeklärt, seine erste Erwähnung findet es im Gebiet von Thalusa – und das bereits vor über 500 Jahren. Die Karten stellen eine Verschmelzung vieler Volksmythen dar. So findet man auf den oft farbenprächtigen Karten die lokal bekannten Götter, die Wandelsterne und die mit ihnen verbundenen Halbgötter und das Madamal, die Urkräfte Sumu und Los, Symbole von Leben und Tod, Zeichen aus dem täglichen Leben (wie den Sultan/Kaiser, den Bullen oder das Brot) und andere leicht erkennliche Zeichen.

Die profanen Karten unterteilen sich in jeweils 12 Karten der Elemente Eis, Luft, Feuer, Humus, Erz, Wasser. Die Elementarsymbole entsprechen denen der aventurischen Alchimie. Üblicherweise werden die Symbole und die Kartenwerte in folgenden Farben dargestellt: Eis: weiß – Luft: gelb – Feuer: rot – Humus: grün – Erz: schwarz – Wasser: blau; auch die Rahmen der Hofkarten tragen diese Farben.

Die Inrah-Karten sind schnell so populär geworden, dass einzelne Figuren und Bedeutungen in die aventurische Kunst, Religion und Philosophie Eingang gefunden haben. Bekanntestes Beispiel ist das Inrah-Brettspiel, bei dem auf beiden Seiten unterschiedliche Symbole aus dem Inrah-Kartenspiel Verwendung finden. Der profane Teil des Kartensatzes wird auch immer häufiger zum *Boltan-* oder *Fünfas-*Spiel verwendet (dem aventurischen Gegenstück zum irdischen Poker), das von tulamidischen Söldnern über ganz Aventurien verbreitet wurde.

Auf den folgenden Seiten finden Sie sowohl eine kurze Erklärung des Boltan-Glücksspiels als auch der unterschiedlichen Legemethoden, mit denen die Aventurier Inrah für die Wahrsagekunst nutzen.

Boltan

Boltan ist schon seit einigen Jahrzehnten das verbreitetste aventurische Kartenspiel und vor allem in Söldnerkreisen und bei Schiffsbesatzungen beliebt. In jüngerer Zeit wird es aber auch immer häufiger in speziellen Glücksspiel-Häusern angeboten – wohl auch, weil die Phex-Kirche ihre schützende Hand über das Spiel (und die andere Hand zum Empfang von Spenden offen) hält.

Grundsätzliches

Wie oben schon kurz erwähnt, ist Boltan das aventurische Gegenstück zum irdischen Pokerspiel und folgt sehr ähnlichen Regeln. Ziel des Spiels ist es, durch Sammeln, Tauschen und Kombinieren eine *möglichst hochwertige Kartenkombination aus fünf Karten* auf die Hand zu bekommen.

Boltan wird mit dem sogenannten 'profanen' Teil des Inrah-Kartensatzes gespielt, d.h. mit den 72 Karten der sechs Elemente (im Folgenden auch als 'Kartenfarben' oder 'Farben' bezeichnet). Es ist unüblich, Karten aus den Großen Arkana ins Spiel zu mischen und als Joker zu verwenden; wenn, dann sind dies meist die Phex- und Aves-Karten (*Wagemut* und *Freiheit*). In den allerwenigsten der bekannten Boltan-Varianten gibt es einen Farb-Vorrang, d.h. zwei Elementarkreise (Poker: Flushs) mit der Kombination Ritter – Knappe – 7 – 5 – 3 sind gleich viel wert, egal, welchem Element sie angehören. Um an einem Spiel teilnehmen zu können, muss jeder Teilnehmer den **Grundeinsatz** des Spiels in den **Pott** (den Haufen von Münzen oder Spielmarken in der Mitte des Tisches) bezahlen – erst danach erhält er Karten vom **Geber** ausgeteilt. Je nach Umgebung, in der gespielt wird, beträgt der Grundeinsatz einen Heller oder einen Silbertaler – "Kreuzerboltan" ist als Synonym für eine sinnlose, lächerliche Tätigkeit sprichwörtlich geworden, während Boltan um Dukaten mit der Prasserei des Adels (der Granden, der Pfeffersäcke ...) auf Kosten der 'kleinen Leute' assoziiert ist. Der Grundeinsatz bestimmt in einigen Spielvarianten auch, wie groß eine Erhöhung ausfallen darf.

Ein **Spiel** dauert von der Zahlung des Grundeinsatzes bis zum Aufdecken. Das Amt des Gebers wechselt gewöhnlich nach einem Spiel an die Person, die links vom Geber sitzt (und im abgelaufenen Spiel **Vorhand** war), bis alle Mitspieler einmal gegeben haben und damit eine **Runde** beendet ist. In den Varianten *Verborgene Fünf* und *Fünf aus Sieben* muss man mindestens eine Runde lang mitspielen, ehe man wieder aus dem Spiel aussteigen darf. Zusätzlich zu den dafür benötigten Grundeinsätzen muss man meist noch eine Summe vom 20-fachen des Grundeinsatzes mit ins Spiel bringen. Da man aber jederzeit passen kann (s.u.), kann man eventuelle Verluste auf die Zahl der Grundeinsätze minimieren.

Wenn im Folgenden bestimmte Besonderheiten, die aus dem irdischen Poker übernommen werden können (wie z.B. Regeln zum Vollen Einsatz (*all in*) und Geteiltem Pott (*side pot*), Turnierregeln mit Grundeinsatz-Erhöhungen, Hoch-Tief-Varianten, 'Blinds' anstatt Grundeinsätze), nicht genannt sind, ist dies der Kürze dieser Regeln geschuldet. Sie können – in Übereinstimmung mit ihren Spielern, versteht sich – bekannte Poker-Regeln übernehmen, die Sie in der einschlägigen Literatur oder im Internet finden.

Und bitte beachten Sie: Ein Boltan-Spiel um echtes Geld unterliegt, wie auch gewöhnliches Poker, in Ihrem Land eventuell bestimmten gesetzlichen Einschränkungen, zu deren Beachtung wir Sie hiermit auffordern wollen.

Der Wert der Kartenhände

Um zu wissen, wieviel eine bestimmte Kartenhand wert ist, müssen sowohl der Wert der einzelnen Karten als auch die Seltenheit und damit der Wert der möglichen Kombinationen beachtet werden. Um es hier noch einmal zu erwähnen: Alle Elemente sind gleichwertig; es gibt also – außer in einigen wenigen Boltan-Varianten – keinen Farbvorrang.

Die Werte der einzelnen Karten

Die Reihenfolge von der höchsten zur niedrigsten Karte ist As – Fürst – Magier – Weissagerin – Ritter – Knappe – 7 – 6 – 5 – 4 – 3 – 2 – As, kurz auch als **AFMWRK7654321A** geschrieben). Das As kann in *Kombinationen* sowohl hoch als auch niedrig gewertet werden; als *Beiblatt* wird es immer niedrig (also als 1) gewertet.

Die Kombinationen

Treffen zwei gleiche Kombinationen aufeinander (wenn also z.B. zwei Spieler jeweils Maraskaner mit Knappen und Fünfen haben), zählt das höhere Beiblatt, also die nicht zu Kombination gehörige Karte: K-K-5-5-W ist mehr wert als K-K-5-5-7 und gewinnt im direkten Vergleich den Pott.

Die üblichen Gewinnkombinationen sind in aufsteigender Reihenfolge:

🌀 **Wilder Haufen oder Gemüseacker:** keine der folgenden Kombinationen, fünf bunt gemischte Karten. Die höchste Karte im Wilden Haufen ist der Fürst, nicht das As. (Das heißt: Alle Karten zählen im Endeffekt als Beiblatt.)

🌀 **Schwertbrüder oder Zwilling:** ein Paar gleichen Werts, also z.B. zwei Weissagerinnen oder zwei Sechser und drei beliebige Beikarten (**WWxxx** oder **66xxx**).



🌀 **Maraskaner oder Doppelzwilling:** zweimal zwei Karten gleichen Werts, also z.B. zwei Knappen und zwei Siebener oder zwei Sechser und zwei Zweier, dazu ein beliebiges Beiblatt (**KK77x** oder **6622x**).

🌀 **Dreizack oder Drilling:** drei Karten gleichen Werts, also z.B. drei Fürsten oder drei Siebener und jeweils zwei beliebige Beikarten (**FFFxx** oder **777xx**).

🌀 **Offiziersmesse oder Hof:** fünf beliebige Bildkarten, also z.B. FFMWR oder FMMWW. Achtung: FMWRK ist eine höherwertige *Lanze*, eine Kombination wie MMMKK eine höherwertige *Familie*.



🌀 **Rotte oder Familie:** ein Drilling und ein Zwilling, also z.B. 777WW oder 222FF. Treffen beim Aufdecken zwei Rotten aufeinander, entscheidet der höhere Drilling über den Gewinn, bei gleichen Drillingen der höhere Zwilling.

🌀 **Lanze oder Gasse:** fünf Karten beliebigen Elements in ununterbrochener Reihenfolge, also z.B. WRK76 oder 76543.

🌀 **Pikenwall oder Vierling:** vier Karten gleichen Werts und eine beliebige Beikarte, also z.B. vier Ritter oder vier Sechser (RRRRx oder 6666x).

🌀 **Sippe oder Elementarkreis:** fünf Karten ein und desselben Elements

🌀 **Ballista oder Elementarer Pfeil:** fünf Karten eines Elements in ununterbrochener Reihenfolge, also z.B. Knappe bis Vier (K7654 in Erz) oder Fünf bis As (5432A in Luft).

🌀 **Marschallsstab oder Hofstaat:** alle fünf Hofkarten (Bildkarten) eines Elements, also z.B. (FMWRK in Erz). Achtung: Diese Kombination ist höherwertig als AFMWR in Erz (der höchste *Elementare Pfeil*)



🌀 **Pentagramm oder Fünfling:** fünf Karten gleichen Werts, also z.B. fünf Dreier (33333) oder fünf Ritter (RRRRR). Die Kombination aus fünf Assen heißt *Boltan* oder *Fünfas* und ist die höchste und namensgebende Kombination des Spiels.



Halte, Bieten, Erhöhen und Passen

Kern des Boltan-Spiels ist die Bietrunde, in der die Mitspieler je nach persönlicher Einschätzung des Werts ihrer Karten Einsätze in den Pott zahlen, weil sie glauben, ihre Kombination sei (oder werde durch noch auszuteilende Karten) die beste, oder weil sie versuchen, mit einem hohen Einsatz Mitspieler vom Bieten abzuschrecken, um so den Pott einstreichen zu können. Letztere Methode nennt man Bluffen, und dies ist eines der Kernelemente des Boltan-Spiels.

Ablauf der Bietrunde

Nachdem alle Mitspieler ihren Grundeinsatz geleistet haben, erhalten sie eine bestimmte Anzahl von Karten und können diese einsehen und bewerten.

Es ist übrigens üblich, vor dem Verteilen der Karten an die Spieler oder vor dem Auslegen der offenen Karten beim *Meine und Unsere* eine Karte 'Phex zu opfern', d.h., für das laufende Spiel unbenutzt zur Seite zu legen. Bei vielen Spielern ist es üblich und gilt als höflich, als Geber nach dem Mischen der Karten die Person rechts von sich einmal abheben zu lassen.

Die eigentliche Bietrunde beginnt dann mit der Person links vom Kartengeber, der sogenannten Vorhand. Der erste Bieter hat nun drei verschiedene Möglichkeiten:

☞ Er kann **Bieten**, d.h. einen bestimmten Einsatz – abhängig von der Art des Spiels eventuell nur bis zu einer bestimmten Höhe – in den Pott zahlen. Die Zahlungseinheit ist dabei stets ein Grundeinsatz; es ist nicht erlaubt, einen halben oder zweidreiviertel Grundeinsätze zu zahlen, sondern nur ganzzahlige Mehrfache des Grundeinsatzes.

☞ Er kann **Schieben**, d.h. das Bietrecht an seinen linken Nachbarn weitergeben, ohne selbst einen Einsatz zu leisten.

☞ Er kann **Passen**. Wenn er seine Karten als zu schlecht bewertet, kann er aus der laufenden Partie aussteigen, ohne einen Einsatz zu leisten. Er darf dann nicht mehr weiter bieten und erhält keine weiteren Karten mehr; sein bislang eingezahltes Geld bleibt natürlich im Pott.

Wenn Vorhand geboten, geschoben oder gepasst hat, geht das Bietrecht an den links von ihm sitzenden Spieler über. Dieser kann nun:

☞ **Schieben**: Dies geht nur, wenn alle Personen vor ihm (in diesem Fall nur Vorhand) ebenfalls geschoben haben. Sobald ein Spieler einen Einsatz bringt, kann nicht mehr geschoben werden. Schieben alle Mitspieler, ist die Bietrunde ohne Einsatz beendet, und es werden die nächsten Karten gegeben. Wird die letzte Bietrunde eines Spiel durchgeschoben, muss – beginnend mit Vorhand – aufgedeckt werden (s.u.)

☞ **Halten**: Wenn Vorhand einen bestimmten Betrag gesetzt hat, kann der jetzt aktive Spieler denselben Betrag in die Kasse leisten.

☞ **Erhöhen**: Der Spieler kann den Betrag, den der Spieler vor ihm gesetzt hat, plus einen zusätzlichen Betrag in den Pott zahlen. Auch hier kann es Grenzen für die Erhöhung geben, und auch hier gilt, dass man in Einheiten des Grundeinsatzes zahlen muss.

☞ **Passen**: Hier gilt das oben bereits Gesagte.

Dem nun folgenden Spieler bleiben ebenfalls die Möglichkeiten zu schieben (wenn alle vor ihm geschoben haben), zu halten (den ersten Bieteinsatz plus eventuelle Erhöhungen), zu erhöhen (nach den obigen Bedingungen) oder zu passen (dito). Dies geht nun reihum so weiter, auch eventuell mehrfach, da Spieler, die im ersten Durchgang der Bietrunde noch nicht geboten, sondern nur geschoben oder gehalten haben, eventuell noch auf Erhöhungen reagieren müssen.

Die Bietrunde endet

☞ wenn alle Spieler geschoben haben (s.o.),

☞ wenn alle Spieler gehalten haben.

In beiden Fällen gilt, dass nun entweder neue Karten an die Spieler oder zu den Gemeinschaftskarten ausgegeben werden, oder, falls es die letzte Bietrunde war, dass nun aufgedeckt wird (s.u.). Spieler, die gepasst haben, erhalten natürlich keine weiteren Karten und sie sind auch beim Aufdecken nicht mehr beteiligt.

Aufdecken

Wenn in der letzten Bietrunde eines Spiels keine Erhöhung mehr offen ist, d.h. alle Spieler, die noch im Spiel sind, die letzte Erhöhung gehalten haben, ist das Spiel beendet. Derjenige, der die letzte Erhöhung gemacht hat, wird dadurch "zum Sehen" gefordert und muss seine Gewinnkombination aufdecken: alle Karten bei der *Verborgenen Fünf*, die gewerteten fünf Karten bei *Fünf aus Sieben* bzw. die Kombination zeigen, die er beim *Meine und Unsere* erzielen will. Reihum wird nun gefragt, ob jemand eine gleich- oder höherwertige Kombination vorzeigen will. Nur wer diesen Anspruch erhebt, muss seine Karten zeigen und seinen Anspruch beweisen. Wer keine genügend gute Kombination hat, muss seine Karten nicht zeigen.

Die beste Kombination gewinnt den gesamten Pott. Ausnahmen gibt es nur, wenn zwei oder mehr Spieler vollkommen gleichwertige Kombinationen auflegen. In diesem Fall wird der Pott gleichmäßig aufgeteilt.

Die verbreitetsten Arten des Boltanspiels

Es gibt unzählige, lokale Varianten des Boltanspiels, aber genau wie bei den verbreitetsten Regeln sind die folgenden Spielarten aventurienweit bekannt, so dass sich viele Spieler darauf einigen können.

Verborgene Fünf, Halbe Lanze oder Svellttal-Boltan

Sowohl die einfachste als auch sicherlich die bekannteste Boltan-Variante ist die Verborgene Fünf, von den meisten auch einfach Boltan genannt. Da sie auch ohne Tisch zum Ablegen der Karten gespielt werden kann und bis zu acht Personen an einem Spiel teilnehmen können, ist sie gerade bei Söldnern sehr beliebt. (Da Boltan die aventurische Entsprechung zum Poker ist, erkennt man leicht in dieser Variante das *Draw Poker*.)

Bei der Verborgenen Fünf erhält jeder Spieler, der den Grundeinsatz geleistet hat, vom Geber reihum verdeckt eine Karte, bis alle Spieler fünf Karten auf der Hand haben. Danach

begutachten die Spieler ihre Karten und es folgt die erste Bietrunde (siehe oben). In dieser Bietrunde ist die mögliche Erhöhung meist auf fünf Grundeinsätze begrenzt.

Nun haben alle Spieler, die noch im Spiel sind, die Möglichkeit, bis zu drei Karten auszutauschen, was ebenfalls reihum (vom Geber aus nach links) durchgeführt wird. In vielen Spielen ist es möglich, gegen Zahlung eines Grundeinsatzes sogar eine vierte Karte auszutauschen.

Wenn alle Spieler ihre Tauschaktionen ausgeführt haben, folgt eine zweite und abschließende Bietrunde. Hierbei sind die Erhöhungen nicht begrenzt; Hausregeln sehen aber meist ein Erhöhungslimit von zehn Grundeinsätzen vor.

Nachdem der Gewinner der Bietrunde den Pott eingestrichen hat, wechselt der Geber eine Position nach links und das nächste Spiel beginnt wieder mit Zahlung der Grundeinsätze.

Fünf aus Sieben, Nur die Besten überleben oder Sphären-Boltan

Bei dieser Variante erhält jeder Spieler sieben Karten, von denen ein Teil für die Mitspieler offen sichtbar ausgelegt wird. Dadurch können sie besser ihre eigenen Chancen bestimmen, und das Spiel erhält eine taktischere Komponente. (Dies ist die aventurische Entsprechung zum *Stud Poker*, in diesem Fall zum sog. *Seven Card Stud*.)



Nach der Zahlung der Grundeinsätze verteilt der Geber zunächst an jeden Spieler reihum zwei verdeckte und eine offene Karte (reihum eine verdeckte, reihum die zweite verdeckte, reihum die offene).

Nun folgt die erste Bietrunde, eröffnet von der Vorhand. In dieser Bietrunde ist üblicherweise die Erhöhung auf fünf Grundeinsätze beschränkt. In dieser und der folgenden Bietrunde gilt: Alle Spieler, die passen, lassen ihre Karten unberührt liegen, so dass Mitspieler, die noch im Spiel sind, die offenen Karten erkennen können, die sich mit Sicherheit nicht in der Hand eines Opponenten befinden können.

Der Geber verteilt nun an alle noch im Spiel befindlichen Spieler reihum eine offene Karte und dann reihum eine verdeckte Karte. Es folgt die zweite Bietrunde, wiederum beginnend mit der Vorhand, auch hier mit der üblichen Begrenzung von fünf Grundeinsätzen pro Erhöhung.

Nach Abschluss der zweiten Bietrunde verteilt der Geber reihum eine offene und zum Abschluss reihum eine verdeckte Karte. Daraufhin folgt die dritte und abschließende Bietrunde, üblicherweise ohne Beschränkungen, d.h. beliebige Erhöhungen und Voller Einsatz sind möglich.

Nachdem der Gewinner der dritten Bietrunde den Pott eingestrichen hat (oder mehrere Gewinner ihn verteilt haben), wechselt der Geber eine Position nach links und das nächste Spiel beginnt wieder mit Zahlung der Grundeinsätze.

Meine und Unsere, Entsatztrupp oder Brabaker Bluffen*

Diese Form des Boltan mit zwei verdeckten Karten pro Spieler und fünf offenen Gemeinschaftskarten wird üblicherweise nur in Spielhäusern auf speziell dafür gekennzeichneten Tischen gespielt. Da hierbei jeder Spieler nur zwei eigene Karten auf der Hand hält, ist eine größere Anzahl von Teilnehmern (in Spielhäusern bis zu einem Dutzend pro Tisch) möglich. Dies ist die Boltan-Variante des bekannten *Texas Hold'em-Poker*. Hierbei versuchen die Mitspieler aus ihren eigenen Karten und den Gemeinschaftskarten die bestmögliche Hand aus fünf Karten zusammenzustellen. Es gibt meist keine Einsatzbeschränkungen, so dass auch schon zu Beginn (in der ersten Bietrunde) Voller Einsatz möglich ist.

Üblicherweise gilt auch für Meine und Unsere ein gleicher Grundeinsatz für alle. In öffentlichen Turnieren mit festem Geber gibt es jedoch bisweilen eine reihum weitergegebene Vorhand-Marke, die einen erhöhten Grundeinsatz zahlen muss. Meine und Unsere wird üblicherweise nicht in einzelnen Spielen oder Runden gespielt, zwischen denen man beliebig ein- und aussteigen kann, sondern als Turnier mit festgesetzten Grundeinsätzen und Ausschüttungen.

Bei dieser Spielvariante erhalten alle Mitspieler nach Zahlung ihrer Grundeinsätze zunächst reihum zwei verdeckte Karten (reihum die erste, reihum die zweite). Aufgrund dieser Hand und keiner weiteren Informationen beginnt die erste Bietrunde mit der Vorhand oder dem Spieler mit der Vorhand-Marke).

Nach Abschluss der ersten Bietrunde und nachdem der Geber eine Karte Phex geopfert hat, deckt er vom Stapel die obersten Karten auf und legt sie gut sichtbar in die Mitte des Tisches. Mit diesen drei Karten und den Informationen über die eigenen Handkarten spielen die Mitspieler, die nicht bei der ersten Bietrunde gepasst haben, die zweite Bietrunde, beginnend mit der Vorhand-Marke.

Ist diese überstanden, opfert der Geber eine weitere Karte an Phex und legt eine vierte Karte offen auf den Tisch. Es beginnt für alle, die noch im Spiel sind, die dritte Bietrunde, wie gewohnt mit dem Halter der Vorhand-Marke.

Ist noch immer mehr als ein Spieler im Spiel, opfert der Geber eine weitere Karte dem Gott des Glücks und legt die fünfte Karte offen auf den Tisch. Aus diesen fünf, für alle Mitspieler sichtbaren, Karten und den beiden verdeckten Karten versuchen die Mitspieler jeweils die beste Hand aus fünf Karten zusammenzustellen und auf diese Kombination in der vierten und abschließenden Bietrunde zu wetten.

Nach dem Aufdecken und dem Einstreichen des Gewinns wandern die Position des Gebers oder die Vorhand-Marke um eins nach links, und das nächste Spiel beginnt mit den Grundeinsätzen. Da das Spiel, wie erwähnt, fast ausschließlich pro Tisch und nicht pro Hand gespielt wird, wird die Zahl der Mitspieler im Laufe einer kompletten Partie immer geringer. In Spielhäusern werden Varianten gespielt, bei denen sich die ersten drei Plätze die Gewinne teilen, im privaten Rahmen gilt jedoch meist: alles für den Gewinner.

*) bisweilen ebenfalls als Svellttaler Boltan bezeichnet, wobei die Svellttaler Variante einen Farbvorrang kennt.

Inrah als Wahrsagespiel

Seit einigen Jahrzehnten erfährt neben dem Runenwerfen, Kristallkugel schauen, Handlesen, Vogelflugdeuten und der Astrologie das Kartenlegen in Aventurien eine steigende Beliebtheit. Die maraskanische Erfindung der Druckkunst hat es möglich gemacht, dass heutzutage fast jede Gauklersippe über ein oder zwei Decks der *Inrah*-Karten und entsprechende kundige Personen verfügt. Auch in den meisten Städten Aventuriens bedienen sich Wahrsager der Karten, und da gedruckte Inrah-Karten meist als komplettes Deck mit allen 121 Karten verkauft werden, versuchen auch Söldner und Glücksspieler bisweilen, in der Kunst der (eigenen) Zukunftsdeutung zu dilettieren. Viele 'professionelle' Kartenleger bevorzugen allerdings handgezeichnete Karten, die auf dünne Holztafelchen aufgezogen sind.

Die bekanntesten Legevarianten

Eine Weissagung mit Karten kennt verschiedenste Formen, die vom Ziehen einer einzelnen Karte bis zu komplexen Legemustern aus bis zu zwei Dutzend Karten reichen können. Die bekannteste Methode ist der *Baum*, der mit zwölf Karten gelegt wird, aber auch das kleine und das große *Schicksalsrad* finden Verwendung. Will der Kundige nicht die Zukunft selbst sehen, sondern nur eine Hilfestellung bei einer Entscheidung, die sein Leben (oder allgemeiner: das des Fragenden) beeinflusst, so legt er den *Stern*.

Der (Lebens-)Baum

Die am häufigsten für Schicksalsdeutungen genutzte Variante der Inrah-Legungen ist der sogenannte *Lebensbaum* aus 12 Karten, die einen wahrscheinlichen und zwei mögliche Verläufe der Zukunft des Fragenden aufzeigen soll.

Zuerst wird aus den Hofkarten verdeckt eine Karte gezogen, die die momentane Einstellung des Fragenden repräsentieren soll. Diese Karte wird an Position 1 – "So bist du jetzt" – gelegt. Danach werden die verbleibenden Hofkarten in den Reststapel gemischt und dieser vom Fragenden dreimal abgehoben und vom Legenden erneut gemischt. Dann werden die Karten in der Reihenfolge der Positionen nacheinander offen ausgelegt und beim Legen bereits gedeutet. Einige Wahrsager schwören darauf, die Karten 7 bis 11 verdeckt auszulegen und sie dann nacheinander aufzudecken und dabei zu deuten, weil mit der Legung des Scheidewegs (Position 6) die Möglichkeiten angeblich bereits feststehen. Die Positionen 1 bis 3 werden auch als *Wurzel*-Karten bezeichnet, die Positionen 4 bis 6 als *Stamm*-Karten, 7 und 8 sind der *Hauptast*, 9 und 10 der *erste* und 11 und 12 der *zweite Nebenzweig*.

Die einzelnen Positionen haben folgende Bedeutung:

Position 1 – "So bist Du jetzt." – steht für den Fragenden und seine momentane Einstellung in der zu beantwortenden Frage.

Position 2 – "Dies ist dein Schwert." – repräsentiert die inneren Kräfte, die der Fragende aktiv einsetzen kann und sollte, um seine Frage aufzulösen. Hofkarten an dieser Stelle werden als 'Kampfgefährten' gedeutet.

Position 3 – “Dies ist dein Schild.” – zeigt die inneren Kräfte (oder, falls es eine Hofkarte ist, einen Begleiter), die dem Fragenden Halt und Kraft geben und eher passiv eingesetzt werden sollten.

Position 4 – “Öffne das Tor.” – steht für hindernde Umstände, entweder aus der Umwelt des Fragenden oder aus seiner Gemüts- und Seelenlage. Dieses Hindernis muss zuerst angegangen werden, ehe sich der Fragende der eigentlichen Aufgabe widmen kann.



Position 5 – “Tu den ersten Schritt.” – besagt, auf welche Art das vorliegende Problem angegangen werden kann. Dies resultiert dann in ...

Position 6 – “Du bist am Scheideweg.” – diese Karte symbolisiert den zentralen Konflikt, den der Fragende auflösen muss, um zu einer der drei möglichen Antworten zu gelangen.

Position 7 – “Der gerade Weg” – ist die naheliegendste Möglichkeit, die sich aus der in Position 6 gestellten Frage / dem aufzulösenden Konflikt ergibt.

Position 8 – “... und sein Ziel.” – zeigt, was sich bei konsequenter Verfolgung dieser Möglichkeit ergeben kann.

Position 9 – “Der linke Weg ...” – ist eine Alternative zur Lösung aus dem Hauptast. Die meisten Kartendeuter sehen hier den “verschlungenen Weg”, eine nicht offen erkennbare Herangehensweise.

Position 10 – “... und seine Möglichkeiten.” – zeigt das mögliche Ende des “verschlungenen Weges”.

Position 11 – “Der rechte Weg” – ist eine weitere alternative Handlungsmöglichkeit für den Fragenden, üblicherweise als “der direkte Weg”, die schwierig erscheinende, durch rohe Kraft zu lösende Handlungsalternative.

Position 12 – “... und seine Gefahren.” – steht für die mögliche Lösung beim Beschreiten des “direkten Weges”.

Das Schicksalsrad

Diese Art der Legung mit neun Karten wird gerne verwendet, um den Fragenden genauer zu beschreiben und aufzuzeigen, welches Verhalten, welche Denkungsart sein zukünftiges Verhalten wie beeinflussen können.

Es geht hierbei also weniger um eine Zukunftsdeutung als um eine Seelenschau.

Aus diesem Grund sucht der Auslegende auch die Hofkarte, die den Fragenden repräsentieren soll, selbst aus und legt sie in die Mitte des Rades auf Position 1. Danach mischt er die Karten, lässt dreimal abheben und legt die Karten auf den Positionen 2 bis 9 verdeckt aus. Nach einer kurzen Einstimmung auf den Fragenden deckt der Seher nun nacheinander die verdeckten Positionen auf und deutet sie sofort, denn eins folgt aus dem anderen.



- Position 1 – “Es dreht sich um dich.” – die für den Fragesteller gewählte Hofkarte.
- Position 2 – “Am Boden, aber es trägt dich.” – eine wesensprägende, aber momentan unterdrückte oder aktuell unwichtige Eigenschaft, eine Prägung aus der Jugend, vergessene Prinzipien
- Position 3 – “Du brauchst langen Atem.” – eine Eigenschaft, die erst in weiterer Zukunft zum Tragen kommt; langfristige Planung
- Position 4 – “Nutze die Gelegenheit.” – ein noch nicht offensichtlicher Wesenszug, der aber bald prägend sein kann; mittelfristige Planung, Strategie
- Position 5 – “Und nutze sie bald.” – die Eigenschaft oder der Umstand, der sehr bald prägend sein wird; kurzfristige Chancen, Taktik
- Position 6 – “Vertraue nicht auf das Offensichtliche.” – eine momentan prägende Eigenschaft, die aber wichtiger scheint, als sie ist
- Position 7 – “Die Moden sind vergänglich.” – Äußerlichkeiten, die bald der Vergangenheit angehören können
- Position 8 – “Es treibt dich voran.” – diese Eigenschaft sollte jetzt genutzt werden, damit sie nicht verloren geht
- Position 9 – “Warte auf bessere Zeiten.” – ein Umstand oder Wesenszug, der seine beste Zeit hinter sich hat; eine Erinnerung aus der Vergangenheit

Der Stern der Erleuchtung

Diese ‘kleine’ Variante wird gerne gewählt, um eine einzelne anstehende Entscheidung zu bewerten. Üblicherweise versucht der Kartenleger selbst, hiermit Klarheit über seine momentanen Lebensumstände zu gewinnen, aber auch für einzelne Fragestellungen anderer Ratsuchender ist diese Legung geeignet.

Auch in diesem Fall wird die erste Karte verdeckt aus dem Stapel der Hofkarten gezogen und – weiterhin verdeckt – in die Mitte (auf Position 1) gelegt. Sodann werden die verbleibenden Hofkarten gründlich in den Gesamt-Kartenstapel gemischt; dieser wird dann dreimal abgehoben und erneut gemischt. Danach werden nacheinander sechs Karten an die Positionen 2 bis 7 gelegt und dann nacheinander aufgedeckt, wobei jede Karte eine Frage zu ihrer jeweiligen Position beantwortet. Die Fragen lauten:



Position 1 oder Ich – “Wer bin ich?” – Die hier liegende Hofkarte gibt Auskunft, welche Eigenschaften den Fragenden im Moment der Frage prägen oder die für die Fragestellung besonders wichtig sind.

Position 2 oder Quelle – “Welche Kraft ist momentan stark in mir?” – Im Gegensatz zur Ich-Position bestimmt diese Karte, welche inneren Kräfte der Fragende nutzen sollte, um bei seinem Problem zum Erfolg zu gelangen.

Position 3 oder Wir – “Wer – oder was – steht mir bei?” – Welche äußeren Kräfte, welche Personen können dem Fragenden bei seiner Aufgabe oder Fragestellung helfen?

Position 4 oder Götter – “Wessen Pfad soll ich folgen?” – Welche Gottheit dominiert die Fragestellung, wessen Prinzipien tragen zur Lösung bei. Dies kann auch negativ gemeint sein. Die Überwindung welcher Gebote trägt zur Lösung bei?

Position 5 oder Welt – “Womit sollte ich im Einklang stehen?” – Hier finden sich die Kräfte, die momentan in der Welt wirken und mit denen der Fragende in Harmonie stehen sollte, wenn er nicht durch sie gehindert werden will.

Position 6 oder Hindernisse – “Was hält mich auf?” – Welche Umstände, Mächte oder Personen setzen sich dem Fragenden – bemerkt oder bislang unbemerkt – aktiv entgegen?

Position 7 oder Ziele – “Wohin führt der Weg?” – Welche Schritte sollte der Fragende unternehmen, um zum Ziel zu gelangen, welche Taktiken anwenden, wie sich selbst ausrichten?

Die Kartendeutung

Für die meisten Kartendeuter ist natürlich mythische Wert, der einer Karte zugeordnet wird, von größerer Wichtigkeit als ihre Position in einem bestimmten Legemuster. Einige behaupten, schon mit der richtigen Frage und dem Ziehen einer einzigen Karte eine für das Schicksal des Fragenden relevante Antwort zu erhalten.

Wie schon mehrfach betont, gibt es in Aventurien keine einheitlich festgelegte (Be-) Deutung der Inrah-Karten. Die hier folgende Aufzählung entspricht dem, was die meisten Kartenleger für bedeutungsvoll halten – an Ihrem Spieltisch mag das aber anders aussehen.

Die Bedeutung der Elemente

Die aventurische Mythologie und ihre praktischen Anwendungen in Alchimie und Magie kennen sechs Elemente, die für unterschiedliche ‘Qualitäten’ und ‘Sympathien’ sowohl materieller Objekte als auch von Gedanken, Handlungen und Seelenzuständen stehen. Diese sechs Elemente bilden die *Farben* des Inrah-Spiels, und zur Deutung einer Kartenlegung als Weissagung ist es wichtig, sowohl die materielle Komponente als auch das geistige Prinzip des jeweiligen Elements zu betrachten. Nur, wenn der Weissager alle Bedeutungen erfasst, kann er auch die Karte an ihrem Platz im Legediagramm korrekt bewerten.



Eis: Neben der offensichtlichen Entsprechung mit allen Formen von Eis und Schnee, der Kälte, des Winters und der überaus geordneten Struktur von Schneekristallen steht Eis (gerade für die tulamidischen Erfinder des Inrah-Spiels, die Eis nur von den höchsten Gipfeln ihrer Berge kennen) auch für den Tod, zudem für die Zeitlosigkeit und die Vollkommenheit eines Abschlusses und Endes. Erstarrung eigentlich beweglicher Vorgänge fällt ebenfalls in die Domäne des Eises wie auch 'kalte' Rationalität und Gefühllosigkeit sowie darauf aufbauende Denkgebäude und Theorien und auch die Schrift und der klare schriftliche Ausdruck. Am Sternhimmel entsprechen der Planet Marbo und das Sternbild Uthar – beides Zeichen von Tod und Ende – dem Eis, in der Welt der Kristalle der Bergkristall; die eisige Jahreszeit ist natürlich der Winter.



Erz oder Fels: Natürlich steht Erz auch für die Schätze der Erde, seien es edle Kristalle, wertvolle Metalle oder solides Baugestein. Aber ebenso wichtig sind seine metaphysischen Eigenschaften, die sich in Festigkeit, Beharrungsvermögen, Beständigkeit, Schwere und (kristalliner) Ordnung zeigen. Daher gehören auch Willenskraft, Unbeugsamkeit und Stärke, aber auch gewisse geistige Trägheit und Starrsinn zu den Charakteristika des Erzes. Als edelste Ausprägung des Erzes gilt der funkelnde Diamant; astrologisch ist Erz mit dem Planeten Levthan und dem Sternbild des Gehörns verbunden.



Feuer: Seine primäre Eigenschaft ist die Wärme, die sich in inneren oder äußeren Flammen manifestiert, egal, ob es eine Kerze, ein Fieberschub, ein Herdfeuer, ein Waldbrand, Schmiedeglut oder Drachenodem ist. Feuer steht ebenfalls für gewaltsame, rapide Veränderung, oft mit Vernichtung des ursprünglichen Zustands – aber dadurch auch für Erneuerung. Licht und Erleuchtung sind ebenfalls affin zum Feuer, wie auch die Sprache einer flammenden Rede, der schöpferisch-brennende Geist und der nach außen drängende Wille. Astrologisch sind dem Feuer der Planet Kor und das Sternbild des Helden zugeordnet, in der Kristallomanie der Rubin, als Jahreszeit der Sommer.



Humus: Domäne dieses Elements ist die gesamte belebte Natur, von kleinsten Würmern und Käfern bis hin zu himmelhohen Steineichen. Wachstum und Lebenskraft sind die offensichtlichsten Prinzipien, aber zum Leben gehören auch Verschlingen und Verdauen, Welken und Verrotten, und so sind neben der Heilzauberei auch Krankheiten Zeichen des Humus, neben Korn und Wein auch Dorngewächs, neben Nutztieren auch schreckliche Monstren. Der Humus steht für die ersten Blüten des Frühjahrs; der Planet des Humus ist Simia, sein Sternbild der Kelch; im Reich der Steine der vielfarbige Achat.



Luft oder Wind: Luft und andere Gase sind für den Aventurier nur dann fassbar, wenn sie sich in Bewegung befinden und andere Dinge antreiben, und so ist der Wind – ob als frische Brise oder als zerstörerischer Orkan – das eigentlich gemeinte Element und Bewegung das elementare Prinzip. Flüchtigkeit, Leichtigkeit, Unbeständigkeit und Unfassbarkeit stehen geistig für Luft, manuelle Geschicklichkeit, Rastlosigkeit, Reisen und Botschaften, die Hellsicht- und

Verständigungs-, aber zuerst die Bewegungsmagie. Am Himmel wird die Luft durch das Sternbild Pfeil und den Planeten Aves repräsentiert; der Stein der Luft ist der himmelblau-wolkenweiße Lapislazuli.



Wasser: Dieses Element steht für alle bekannten Flüssigkeiten, zuerst natürlich für das Wasser im Regen, in Bächen, Flüssen, Seen und Ozeanen, aber auch für die mit dem Wasser verbundenen Eigenschaften der Veränderung und Verwandlung bei gleichzeitiger Kontinuität, also speziell auch der Veränderung der Form. Tiefe und Grenzenlosigkeit werden mit dem Wasser verbunden, unergründlicher, grübelnder Geist, auch Melancholie und Wahnsinn. Körperliche Geschicklichkeit und Eleganz sind Zeichen des Wassers wie natürlich auch die Veränderungszauberei. Nandus gilt als planetarer Repräsentant des Wassers, ebenso wie das Sternbild Nachen und der wässrig blaue Aquamarin. Die Jahreszeit des Wassers ist der Herbst.

Die Bedeutung der Kartenwerte

Wie den Elementen als Kartenfarben ist auch den einzelnen Kartenwerten jeweils eine Bedeutung zugeordnet, obwohl hier die Deutungen bisweilen weit auseinandergehen. Wir halten uns hier an die in Khunchom übliche Deutungsweise, aber es sei angemerkt, dass es auch deutlich andere Varianten gibt, z.B. die Stärke eines elementaren Prinzips am Kartenwert festzumachen. In der Khunchomer Deutung ist es üblich, die Hofkarten (Fürst, Magier, Weissagerin, Ritter und Knappe) stets mit konkreten Personen zu verbinden, also je nach Position in der Legung als Symbol entweder für den Fragenden zu setzen oder für eine Person, der er begegnen kann.

☞ Die Asse stehen für die *Prinzipien* des jeweiligen Elements, sowohl in materieller als auch in geistiger Hinsicht. So steht Eis nicht nur für Kälte, Schnee und Gletscher, sondern auch für Tod, kalte Rationalität und komplexe Gedankengebilde und Theorien.

☞ Die Zweier zeigen das Element *geschwächt*, in seiner mindersten Form oder gar seiner Verzerrung. Staub, der als wertloseste Form des Erzes weder Struktur, noch Festigkeit, noch Schwere aufweist, ist ein gutes Beispiel.

☞ Die Dreier dagegen verstärken das Element durch *Gemeinsamkeit* und Struktur, auch hier sowohl in körperlicher, wie auch geistiger Hinsicht. Die Humus-Drei kann einen Wald bedeuten, wird aber üblicherweise als ein freiwilliger Bund von Lebewesen gedeutet und 'Freundschaft' genannt.

☞ Die Vierer stehen für *Gewinn*, den der Fragende aus dem Element oder einer Anwendung des Elements ziehen kann. Gewinn aus Erz ist klassischer materieller Reichtum in Münzen und Edelsteinen, während Gewinn aus Eis auch kaltblütigen, geplanten Mord bedeuten kann.

☞ Fünfer bedeuten *Schaden* für den Fragenden aus dem Element oder seinen Prinzipien und werden üblicherweise als Warnung vor (Natur-)Katastrophen gesehen.

☞ Bei den Sechsern ist die Bedeutung *Harmonie* meist auf die geistigen Prinzipien bezogen, aber bei der Planung einer Reise kann 'Harmonie mit dem Eis' durchaus meinen, für Schneeschuhe gesorgt zu haben ...

☞ Auch die Siebener, die mit den Bedeutungen *Entscheidung, Balance, Entweder/ Oder* belegt sind, ist die Erklärung etwas schwieriger, und für gewöhnlich sieht man in ihnen Handlungen gemäß den elementaren Prinzipien, die dann eine klare Entscheidung hervorbringen.

☞ Knappen werden als Personen gedeutet, die sich 'auf dem Weg' zu den Prinzipien eines Elements befinden, als *Suchende* und Forscher, die die Weisheit der elementaren Wege erkunden.

☞ Ritter stehen natürlich für den *Kampf* – entweder mit Hilfe der entsprechenden elementaren Prinzipien oder im Ringen gegen sie.

☞ Die Weissagerin eines Elements bedeutet *Erkenntnisgewinn* durch die Prinzipien des Elements, sei es durch die entsprechende Zauberei, sei es durch die Anwendung der geistigen Harmonien.

☞ Magier sind die Karten der *aktiven Veränderung* der Verhältnisse (seien es die Lebensumstände oder auch physischer Objekte) durch Anwendung der elementaren Kräfte. So kann ein Magier des Feuers auch ganz 'unmagisch' für das Schmieden eines Schwerts stehen.

☞ Die Fürsten schlussendlich sind die Symbole für die *Herrschaft* mittels der (selten auch einmal: über die) elementaren Prinzipien. Die Personen, auf die es sich bezieht, können also Admirale (Fürst des Wassers) aber auch Intriganten und Blender (Fürst der Luft) sein.

Die Namen und Bedeutungen der einzelnen Karten

Aus den oben genannten Deutungen der Farben und Werte der Karten ergeben sich nun folgende Deutungsmöglichkeiten für die einzelnen Karten, aus denen sich dann wiederum die üblichen Namen der Karten ergeben. (Wir müssen uns hier leider kurz fassen, aber schon aus den Namen der Kleinen Arkana und den Kurzbeschreibungen der Großen Arkana sollte sich eine für das Rollenspiel ausreichende Weissagung zusammenstellen lassen.)

Die Elementarkarten, auch profaner Teil oder Kleine Arkana genannt

As des Eises: *Erstarrung*; Stillstand, Kälte, Tod im Winter / im Norden / in hohem Alter

Zwei des Eises: *Nebel*; feuchte Herbstkälte, Schneematsch, Langsamkeit, Untote

Drei des Eises: *Eispalast*; Unterkunft in der Ödnis

Vier des Eises: *Verbrechen*; Gewinn aus gezielter Planung, Mitleidlosigkeit

Fünf des Eises: *Eiszeit*; Welteis, das Ende der Welt in Kälte, auch Hungerwinter

Sechs des Eises: *Winterschlaf*; Gefühllosigkeit, Überleben des Stärksten

Sieben des Eises: *Duell*; kühle Entscheidung zwischen Leben und Tod, Freitod



Knappin des Eises: Erforscher von Stillstand, Tod und Ordnung, Philosophen
Ritter des Eises: geordnete, präzise, kaltblütige Kämpfer, Meuchler, Schütze, Golgarit
Weissagerin des Eises: analytische Magierin, Shakagra, Nekromantin
Magier des Eises: präzise Verformung, auch 'kalte Pracht', Temporalzauberei, Todeszauberei
Fürst des Eises: ein rationaler, aber auch grausamer Herrscher



As des Erzes: *Festigkeit*; Schwere, Beständigkeit
Zwei des Erzes: *Staub*; Vergänglichkeit auch des Erzes
Drei des Erzes: *Bauwerk*; aus Schwere und Festigkeit erschaffen, mechanische Kunstfertigkeit
Vier des Erzes: *Reichtum*; Münzen, Edelsteine, Edelmetalle
Fünf des Erzes: *Erdbeben*; Aufhebung der Festigkeit, welterschütternde Ereignisse
Sechs des Erzes: *Nichtstun*; Beharrung, auch Trägheit

Sieben des Erzes: *Juwelier*; die Entscheidung, Erz zu vermindern, um es zu verbessern, "kleine Fehler können fatal sein", auch allgemein Feinmechanik
Knappe des Erzes: Höhlenkundiger, Bergsteiger, junger Zwerg
Ritter des Erzes: ein gepanzerter Ritter, ein Zwergenkrieger, Axt- oder Hammerkämpfer
Weissagerin des Erzes: Kristallomantin, Seherin mit Kristallkugel oder Schwarzem Auge, die genannten Artefakte
Magier des Erzes: Antimagier, Bannzauberer, Artefakterschaffer
Fürst des Erzes: Zwergenkönig, ein reicher Herrscher

As des Feuers: *Flamme*; Wärme, radikale Erneuerung
Zwei des Feuers: *Asche*; auch schleichendes Fieber, Unentschlossenheit, mangelndes Licht, Blindheit

Drei des Feuers: *Schmelze*; Feuer, das formt, Schmiedekunst und Metallurgie



Vier des Feuers: *Ofen*; Handwerke, die Dinge erhitzen (Kochen und Backen), Wärme des Hauses
Fünf des Feuers: *Feuersbrunst*; Fieberkrankheit, feurige Schadenszauberei
Sechs des Feuers: *Licht*; Erleuchtungs-Erlebnis, innere Wärme, Geborgenheit
Sieben des Feuers: *Kampf*; eine Entscheidung muss herbeigeführt werden, Umsturz

Knappe des Feuers: junger Heißsporn, Schaukämpfer, Rebell
Ritter des Feuers: leidenschaftlicher Kämpfer, Rondrianer,
Weissagerin des Feuers: Zahori-Hexe, Rahjageweichte, Säbeltänzerin
Magier des Feuers: Kampfmagier, Elementarist
Fürst des Feuers: Visionär, Tyrann, Drache auf dem Thron

As des Humus: *Lebenskraft*; Wachsen und Gedeihen, aber auch der Kreislauf von Werden und Vergehen, das mythische Theriak

Zwei des Humus: *Krankheit*; auch Verfall, Vergehen, Schädlinge

Drei des Humus: *Freundschaft*; auch Sippe oder Rudel aus wenigen Lebewesen, ein kleines Wäldchen, Blumen



Vier des Humus: *Herde*, auch; die Vielzahl, kann auch ein großer, genutzter Forst sein

Fünf des Humus: *Monstren*; wilde Tiere, unkontrolliertes Wachstum, Heuschreckenschwärme

Sechs des Humus: *Gleichklang*; Leben in Harmonie, Elfen, Überleben in der Wildnis

Sieben des Humus: *Heilkunst*; auch Zeugung, Schwangerschaft und Geburt, Aussaat

Knappe des Humus: Medicus-Geselle, junge Hexe/Druide, Jäger, Waldläufer oder Kundschafter

Ritter des Humus: ein Ritter, der nur zur Verteidigung kämpft, allgemein: Verteidiger, Waldhüter, Tierkrieger

Weissagerin des Humus: eine Druidin, jemand, der aus der belebten Natur Schlüsse ziehen kann, auch Naturphilosophen und -wissenschaftler

Magier des Humus: Pflanzenformer, Feldersegner, Perainepriester, Verwandlungsmagier, Menschen in freiwilliger Tiergestalt, Geode

Fürst des Humus: ein Elfenkönig, ein deregebundenes, mächtiges Feenwesen, auch ein Tierkönig

As der Luft: *Bewegung*, Leichtigkeit, Ausweichen, Schnelligkeit, Sturm

Zwei der Luft: *Miasma*; Ersticken, ein Würgeangriff, Lungenkrankheiten

Drei der Luft: Adler; allgemein große und Schwarmvögel, Fluggeräte und -artefakte

Vier der Luft: *Gaukelei*; Entscheidungsfreudigkeit, Leichtlebigkeit



Fünf der Luft: *Orkan*; Wirbelsturm, Schwärme von Raubvögeln, Gefahr aus der Luft

Sechs der Luft: *Geschwindigkeit*; schnell wie der Wind

Sieben der Luft: *Sturz*; Wandeln über dem Abgrund, Entscheidung zwischen Luft und Erz

Knappe der Luft: ein Bote, Überbringer einer Nachricht, Herold

Ritter der Luft: ein leichtgerüsteter, schneller Kämpfer, Duellist, Schütze

Weissagerin der Luft: Elfe, weitreichende Hellsichtszauberei, fliegende Hexe

Magier der Luft: Illusionist, Windzauberer, Magier aus Drakonia, auch Bewegungszauberer

Fürst der Luft: ein mythisches Wesen wie ein Greif oder Drache, ein Vogelkönig

- As des Wassers: *Verwandlung*; alchemistische Transmutation, langsame Veränderung
 Zwei des Wassers: *Gift*; auch: Sumpf, Säure, Brackwasser
 Drei des Wassers: *Strömung*; guter Kurs, Vorankommen, auch: Wasserkunst, Pumpen
 Vier des Wassers: *Fische*; allgemein Seefahrt und Fischerei, Schiffbau
 Fünf des Wassers: *Flut*; Überflutungen, Jahrhundertwellen, allgemein Naturkatastrophen
 Sechs des Wassers: *Delphin*; sich über Wasser halten, auf langsame Veränderungen eingehen
 Sieben des Wassers: *Seereise*; Sprung ins kalte Wasser, Sinken-oder-Schwimmen-Entscheidung
 Knappe des Wassers: alle Arten von Seefahrern, die ins Unbekannte aufbrechen
 Ritter des Wassers: Kämpfer gegen Gefahren der Tiefe, Piratenjäger, bewaffneter Questador
 Weissagerin des Wassers: Scherin von Heute und Morgen, Mada-verbunden
 Magier des Wassers: Alchemist, Verwandler des Unbelebten, Wetterzauberer
 Fürst des Wassers: Seekönig, Admiral, Thorwaler Hetmann



Die Großen Arkana, auch: Das Arcanum des Inrah

1: Gerechtigkeit; steht für Praios, den Gott des Gesetzes und der Ordnung, der Sonne und des Kampfs gegen finstere Zauberei; Richter oder rechtstreuer Herrscher, Streben nach Gerechtigkeit, Sommer



2: Ehre; Rondra, Göttin des Zweikampfs, der Ehre und des Ruhms; ein kommendes Duell oder Turnier, Amazonen, Sturm und Gewitter, Standfestigkeit im Kampf

3: Unendlichkeit; Efferd, Gott des Meeres und des Regens; Unergründlichkeit, Launenhaftigkeit, erwarteter Regen, Meereslebewesen, Weite und Tiefe, Unbegrenztheit, Geheimnisse unter der Wasseroberfläche, efferdgefällige Seefahrt

4: Treue; Göttin Travia, Herrin des Herdfeuers, der ehelichen Treue und der Familie; Heirat, Eide, Treue, Kameradschaft, Heimkehr, Sicherheit, Eltern (speziell: Mutter), Gastmahl



5: Tod; Boron, Gott des Todes, aber auch des Schlafs und der Träume; Vergänglichkeit, Geistererscheinungen, Hinweise aus dem Jenseits, Prüfung und Rettung der Seele, Träume und Alpträume, Friedhöfe, Warnung vor Untoten

6: Wandlung; Hesinde, Göttin der Alchimie und der elementaren Wandlung; bildende Künste, magische Analyse, göttliche Magie, (altes) Wissen, Archive und Bibliotheken, Elixiere und Zaubерtränke

7: Entschlossenheit; der Winter- und Jagdgott Firun; Einsamkeit, (strenger) Winter, Durchhaltevermögen und Konsequenz, Überleben der Stärksten, Kampf mit Monstren, lange Verfolgung



8: **Leben**; Tsa, die ewig junge Göttin der Wiedergeburt; beständige Erneuerung, Frühling, Kleinkinder, Frieden, Unbeständigkeit

9: **Wagemut**; Phex, Gott der Diebe und der Händler; Reichtum, Risiko, Glücksspiel, Diebeszug, Geheimnis, Schatten und Nebel, Täuschung, zwei Gesichter

10: **Fruchtbarkeit**; die Göttin Peraine, Schutzpatronin der Heilkunst und der Fruchtbarkeit; reiche Ernte, Kindersegen, (baldige) Genesung, Schwangerschaft, Herde/Vieh

11: **Handwerk**; Ingerimm als Gott des Handwerks; Schmiedekunst, Neuerschaffung durch Feuer, Vulkane, Erdbeben, Handwerk und zünftisches Leben, Zwergenfreund

12: **Lust**; Göttin Rahja, Herrin des Rausches und der Leidenschaft; erfülltes Sexuelleben, Rauschmittel, Wein, Pferde, leidenschaftliche Personen, Orgien



13: **Das Böse**; der Namenlose; tyrannische Herrschaft, das Ende der Welt / Weltuntergang, Feindschaft zu den Göttern, Knechtschaft, Heimtücke und Verrat, Umsturz

14: **Zauberei**; ewiger Wechsel, Gezeiten, Weiblichkeit, (zeitlich gebundene) Zauberei, magische Riten, gemeinschaftliches Zaubern, Satuarienstöchter, auch: Jähzorn und Rachsucht

15: **Harmonie**; Halbgott und Planet Horas (selten auch: Halbgöttin Gylda); Glück, Zufriedenheit, das 'Goldene Zeitalter', gut geführtes Gemeinwesen, Ordnung unter den Menschen, Frieden, perfekte Gesellschaft, Utopie

16: **Sieg**; Halbgott und Planet Ucuri; unangefochtene Herrschaft, Schlachtensieg, moralische Prinzipien, Eide, wichtige Botschaft, Marschall oder Anführer eines Militärputschs

17: **Erneuerung**; Halbgöttin und Planet Simia; Neuanfang, Handwerk, Kreativität, Wiederherstellung, ein bildender Künstler oder Kunsthandwerker



18: **Krieg**; Halbgott und Planet Kor; blutige Kämpfe, Söldner, Gladiatoren, Streit, Unbeherrschtheit, Tod in der Schlacht, Kampf mit allen Mitteln

19: **List**; Halbgott und Planet Nandus; praktische Weisheit, Schläue, auch Vorsicht, Warnung; Modernität, Hinterfragen, Rätsel, Einhörner, Schriften/Geheimschriften

20: **Freiheit**; Halbgott und Planet Aves; Spontanität, Wanderlust, weite Reise, Entdeckungen, Horizont; auch Unstetigkeit, Leichtlebigkeit

21: **Vollkommenheit**; Halbgöttin und Planet Marbo, Abschluss eines Unternehmens, Tod, Ende, Alter, (abgelaufene) Zeit, Vergangenheit und Zukunft



22: **Manneskraft**; Halbgott und Planet Levthan; Männlichkeit, männliche Fruchtbarkeit, Hengste und Bullen, auch Gier, Übermaß

23: **Vergeblichkeit**; Halbgott und Planet Xeledon; Scheitern, Spott, unnötige Arbeit, düstere Geheimnisse, Astrologie, unvollendete Kunstwerke, unzeitiger Tod

24: **Die Nacht**; (nächtliche) Geheimnisse, das Unbekannte, unerwarteter Besuch, auch nächtliche Wesen, unbeobachtete Freiheit



- 25: Die Sterne; Unendlichkeit, der Kosmos als Ganzes, Schätze, Wächter, Sternenkraft (geordnete Magie), Fülle
 26: Die Weltfülle; steht für die Urgottheit Sumu; Einheit allen lebenden Seins, das Leben an sich, Werden und Vergehen, Mutterschaft, elementare Harmonie
 27: Das Weltgesetz; die Urgottheit Los; Ordnung und Struktur, Naturgesetze, Schicksal und Erfüllung, göttlicher Plan
 28: Das Chaos; auch: der Erzdämon oder Dämonensultan; ungezügelt

und ungeordnete magische Macht, Verderben durch Zauberei, widernatürliche Bedrohungen, schrecklicher Tod, Verlust der Seele



- 29: Der Kaiser (traditionell auch: der Sultan); gerechte Herrschaft, Fürsten und hohe Adlige, Magokratie, allumfassender Anspruch, Herrschaftsinsignien, Ordnung unter den Menschen, hohes Alter
 30: Die Weise; (gemeint ist die Sterndeuterin Niobara von Anchopal, eine Vertraute Rohals); Weisheit aus Beobachtung der Natur, Astrologie, Navigation, Naturphilosophie, wohlüberlegter Rat

31: Der Fluss; (der Mhanadi); elementare Wesen, dem Menschen wohlgesonnene Natur, Geschenk, Fruchtbarkeit, Vorankommen

32: Das Meer; Bezwingung des Meeres durch den Menschen, Seefahrt und Fischerei, Überwindung des Unergründlichen und Unendlichen, auch: Tiefe des Meeres, Seeungeheuer, Lockruf der Ferne



33: Der Berg; (der Djer Tulam); Urgrund und Ursprung, ruhende Kraft, Konstitution und Zähigkeit, Unveränderlichkeit

34: Der Baum; Kraft der Natur, Oase, Obst, Geheimnis des Wachstums, essentieller Humus, Zeitpunkt für Aussaat

35: Der Bulle; allgemein (männliches) Nutzvieh, auch Hengst, Ziegenbock; körperliche Kraft unter der Herrschaft des Menschen, gezielte Kraft

36: Das Brot; Nahrung(smittel), Feldfrüchte, gute Ernte, genug zu essen, große Familie, Gemeinsamkeit, Sippe

37: Der Bettler; Armut, körperliche Versehrtheit, Blindheit, Sippenlosigkeit, dunkle Teile der Stadt, Mildtätigkeit, Gnade, auch: Erpressung

38: Die Händlerin; genaues Maß, gerechte Verteilung, ehrlicher Handel, auch Pingeigkeit, Geiz



39: Der Bauer; harte und ehrliche Arbeit, Bodenständigkeit, Heimat, Auskommen

40: Die Sharisad; Geheimnis, Schleier, Verhüllung, Kunstfertigkeit und Geschicklichkeit, Musik und Tanz

41: Die Karawane; Handelszug, Fernreise, Vorankommen in schwieriger Umgebung, gute, aber gewagte Geschäfte, geschickter Führer

42: Die Festung; Sicherheit, Rückzugsort, Herrschersitz, festgefaste Meinung, moralische Prinzipien, auch: Unterdrückung



43: Die Stadt; Zusammenleben, Handel, Stadtfreiheit, eine Vielzahl von Menschen, Informationsaustausch, auch Intrige, Gerüchte

44: Die Riesin; Schutz, uralte Geheimnisse, Matriarchat, alte Zivilisation

45: Der Troll; Barbarei, fremde Götter, Ruinen, Urzeit, das Namenlose, Monster

46: Der Zwerg; Standfestigkeit, Schätze, unterirdische Geheimnisse, Kampf gegen Drachen

47: Der Elf; Magie des Unbekannten, fremdartiger Außenseiter, übermenschliche Sinne, übermenschliche Geschicklichkeit, Träume

48: Die Dschinni; ein magisch begabter Diener, korrekt angewandte Zauberei, Erfüllung von Wünschen, Verstärkung eines vorher gelegten elementaren Prinzips; auch: Servilität und Unterordnung

49: Der Drache; ungezügelte weltliche und magische Macht, Wissen aus alter Zeit, Reichtümer, auch: Familienzwi



2

#

#

#

#

2



3

#

#

#

#

#

3



4

#

#

#

#

#

#

17



5

#

#

#

#

#

#

#

5



6

#

#

#

#

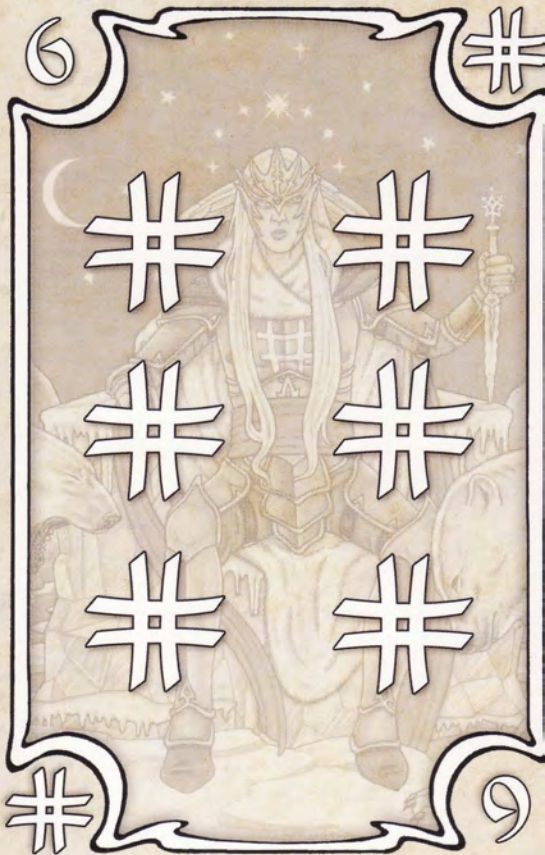
#

#

#

#

9



7

#

#

#

#

#

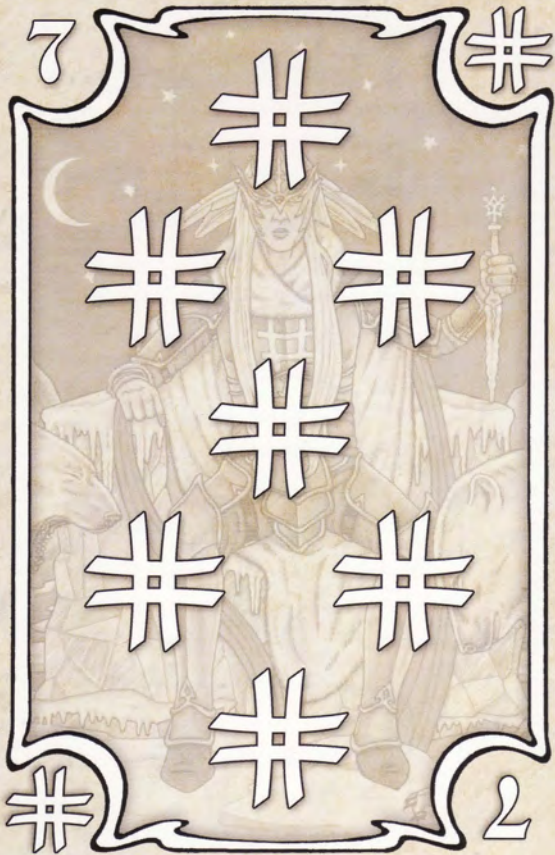
#

#

#

#

2



K

#

#



Knappin des Eises

R

#



Ritter des Eises

W

#



Weissagerin des Eises

M

#



Magier des Eises

F

#



Fürst des Eises

A

#

#

#

A



2



2



4



17







K



• 09/26 •
09

Knappe der Luft

R



09

Ritterin der Luft

W



© 2009

Weissagerin der Luft

M



© 2009

Magier der Luft

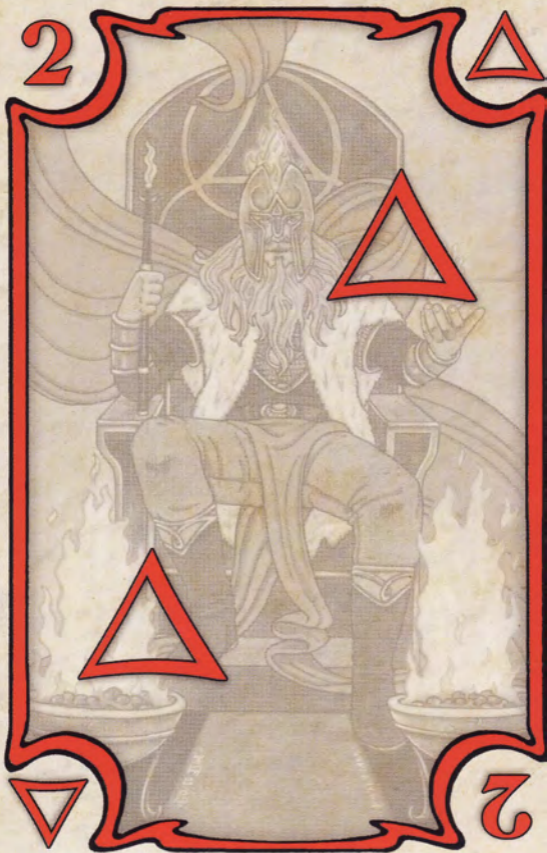
F



Fürst der Luft

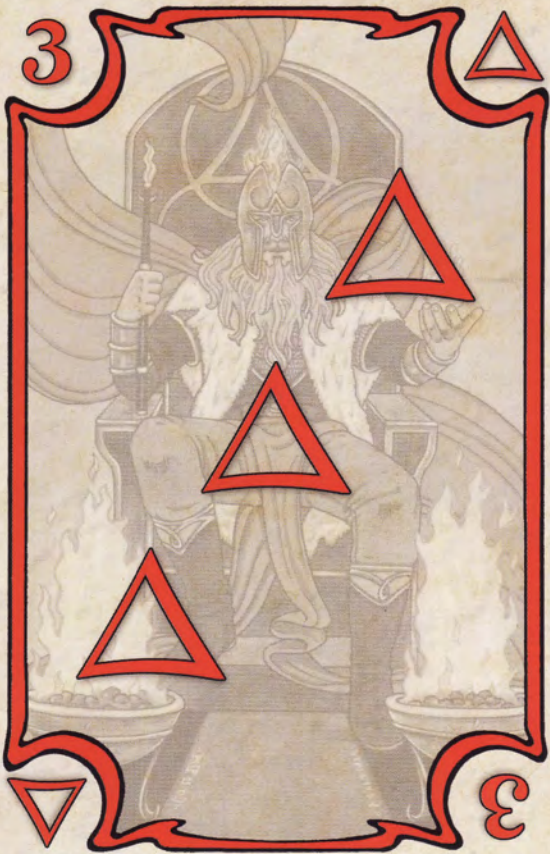


2



2

3



3

4



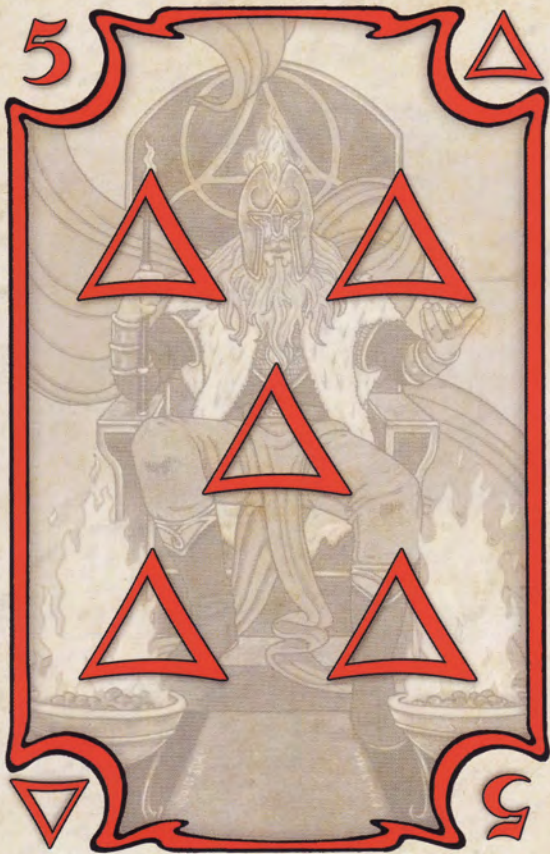
17

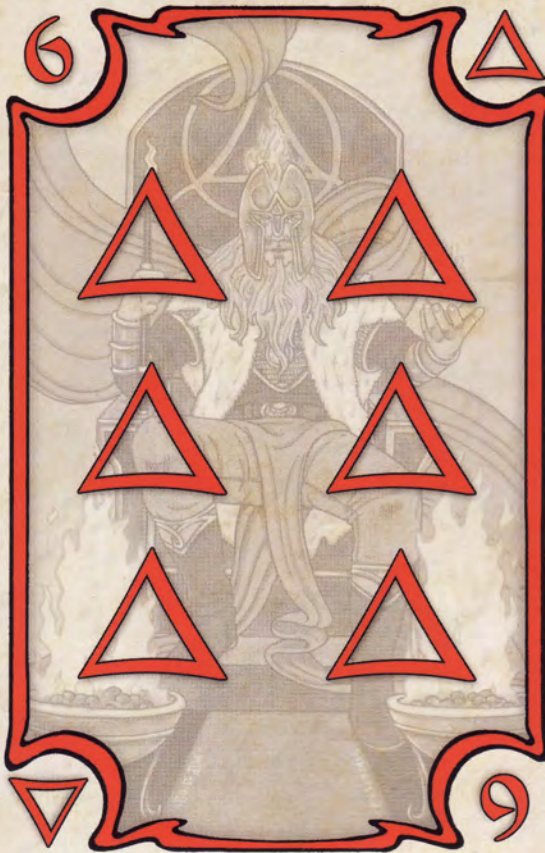


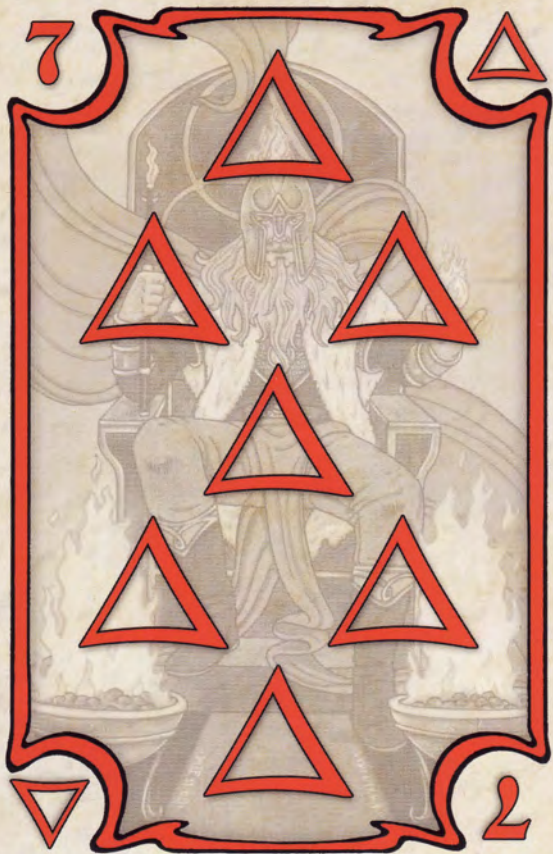
5



5







K



Knappin des Feuers

R



Ritter des Feuers

W



Weissagerin des Feuers

M



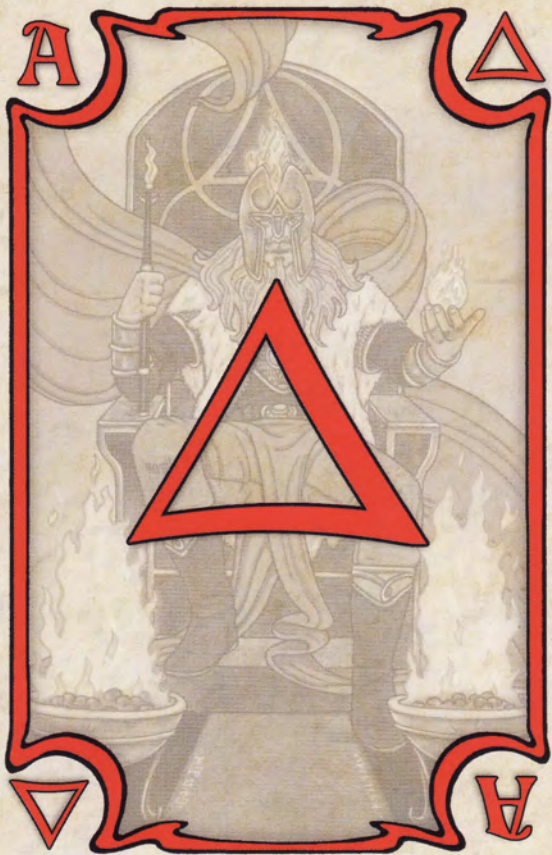
Magier des Feuers

F

△



Fürst des Feuers







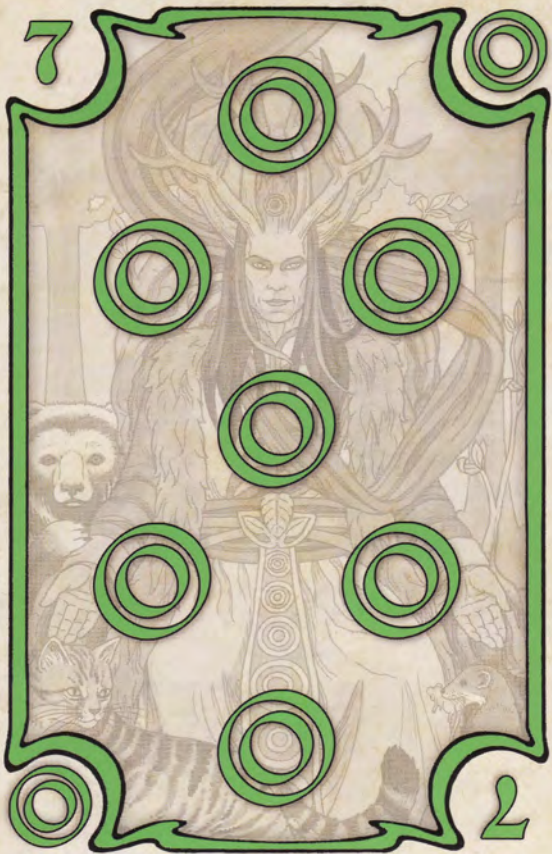
4



17







K



Knappin des Humus

R



Ritter des Humus



Weissagerin des Humus

M



Magier des Humus

F

CO



Fürst des Humus

A



A





4



17







K



Knappin des Erzes

R



Ritter des Erzes

W



Weissagerin des Erzes

M



Magier des Erzes

F



© 2008

Fürst des Erzes



2



2



4



17



5







K



Knappin des Wassers

R



Ritter des Wassers

W



Weissagerin des Wassers

M



Magier des Wassers

F



Fürst des Wassers

A

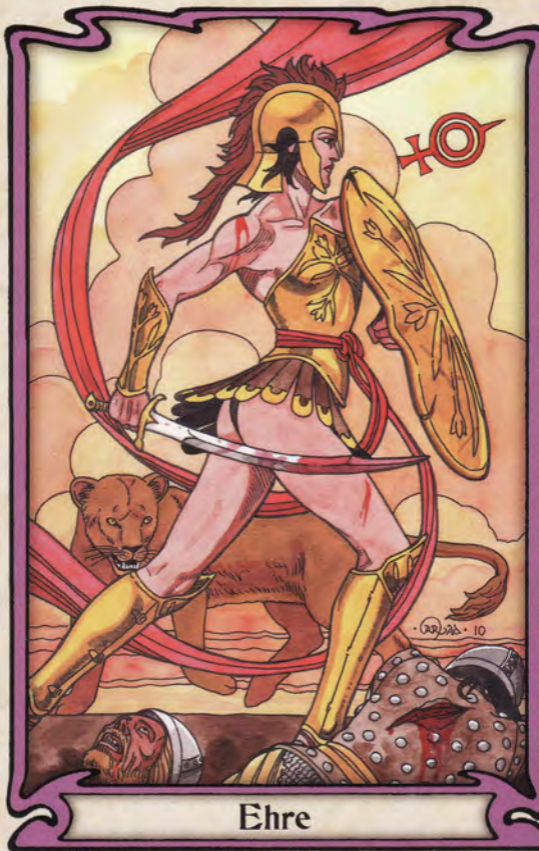


A

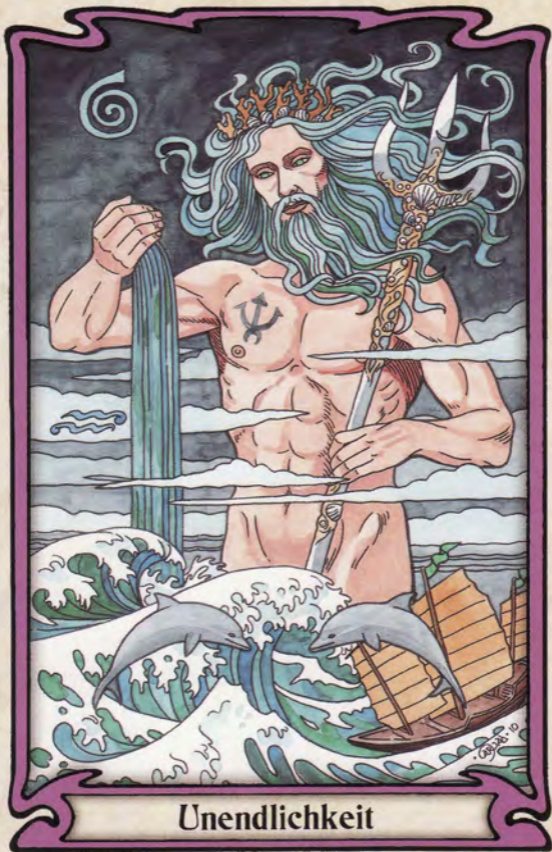




Gerechtigkeit



Ehre



Unendlichkeit



Treue



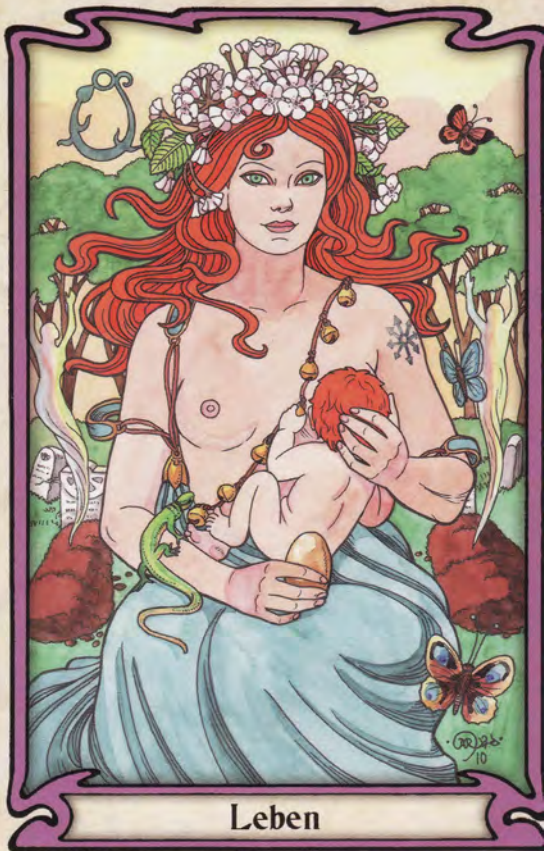
Tod



Wandlung



Entschlossenheit



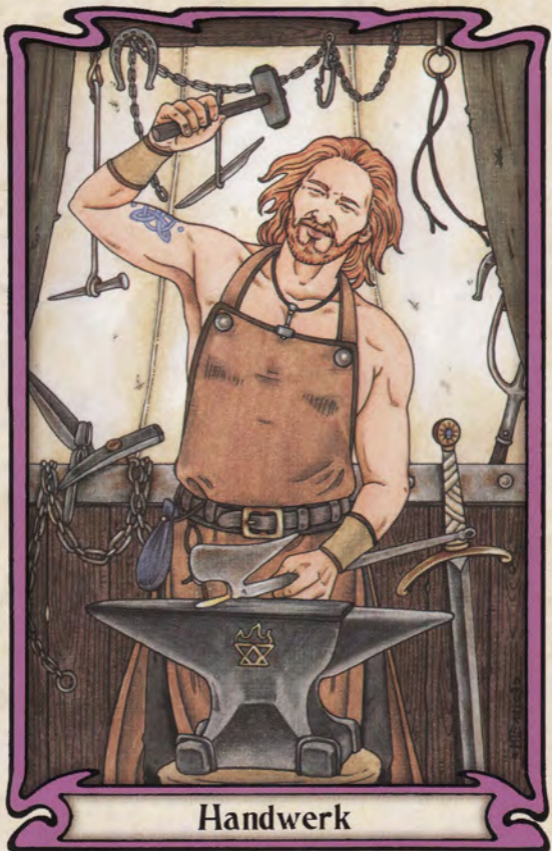
Leben



Wagemut



Fruchtbarkeit



Handwerk



Lust



Das Böse



Zauberei



Harmonie



Sieg



Erneuerung





List



Freiheit



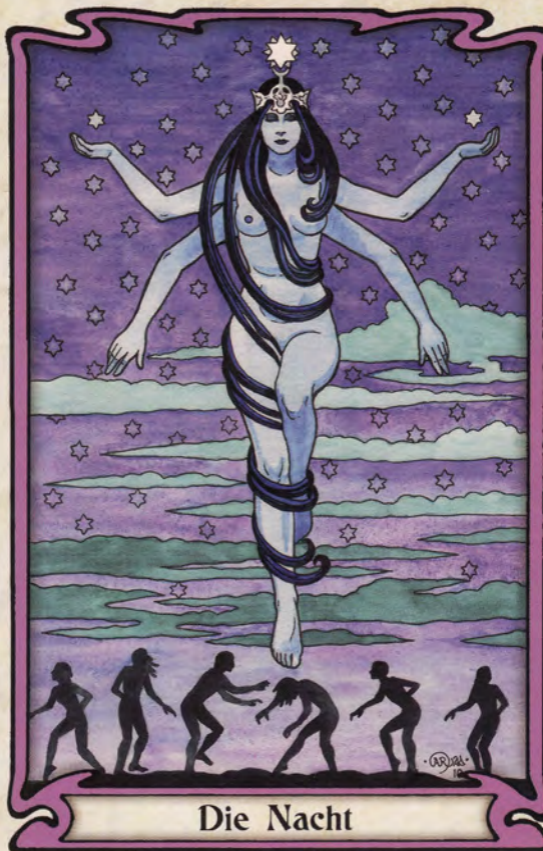
Vollkommenheit



Manneskraft



Vergeblichkeit



Die Nacht



Die Sterne



Die Weltfülle



Das Weltgesetz



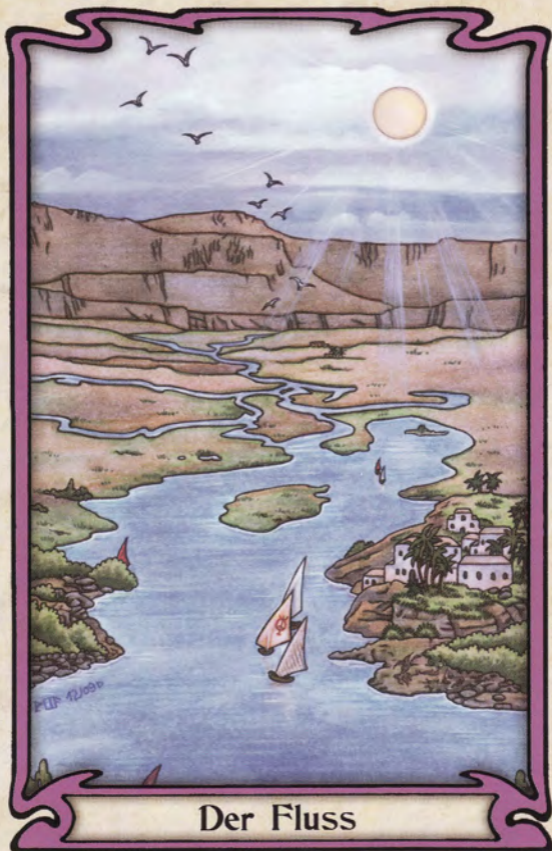
Das Chaos



Der Kaiser



Die Weise



Der Fluss



Das Meer



Der Berg



Der Baum



Der Bulle



Das Brot



Der Bettler



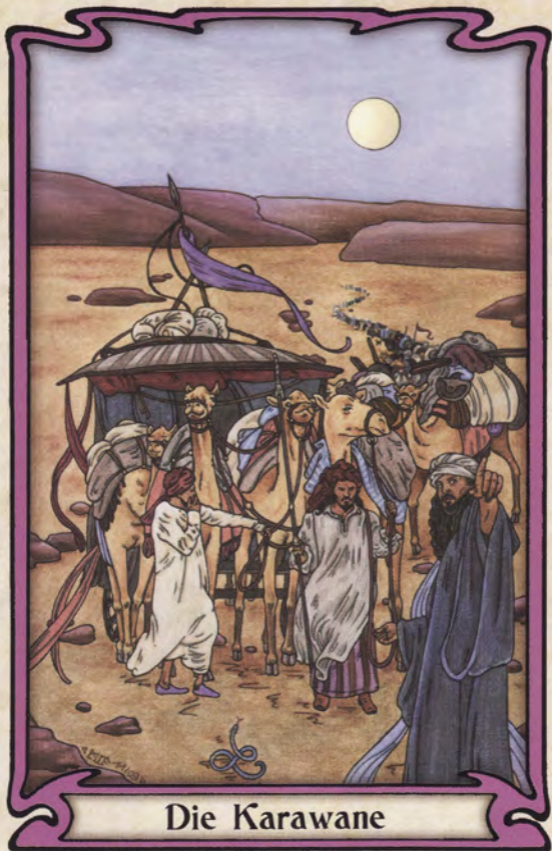
Die Händlerin



Der Bauer



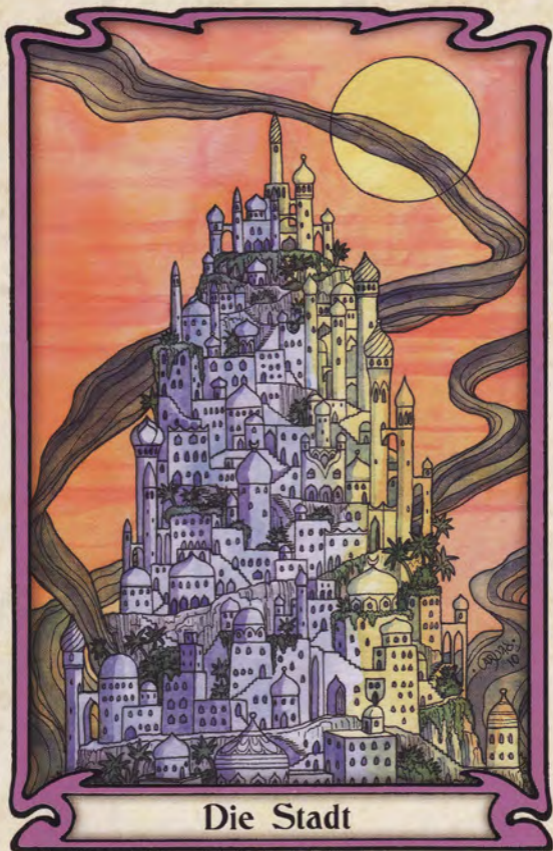
Die Sharisad



Die Karawane



Die Festung



Die Stadt



Die Riesin



Der Troll



Der Zwerg



Der Elf



Die Dschinni



Der Drache



Die Rangfolge der Boltan-Hände

(aufsteigend von der schwächsten bis zur stärksten Hand)

1. Wilder Haufen *oder* Gemüseacker:

A 7 M 2 5

2. Schwertbrüder *oder* Zwilling:

W W A 2 3 *oder z.B.* **6 6 K 3 7**

3. Maraskaner *oder* Doppelzwilling:

K K 7 7 2 *oder z.B.* **6 6 2 2 3**

4. Dreizack *oder* Drilling:

K K K 2 5 *oder z.B.* **7 7 7 6 5**

5. Offiziersmesse *oder* Hof:

F F M W R *oder z.B.* **F M M W W**

6. Rotte *oder* Familie:

7 7 7 W W *oder z.B.* **2 2 2 F F**

7. Lanze *oder* Gasse:

W R K 7 6 *oder z.B.* **7 6 5 4 3**

8. Pikenwall *oder* Vierling:

R R R R 3 *oder z.B.* **6 6 6 6 7**

9. Sippe *oder* Elementarkreis:

A 7 M 2 5 *oder z.B.* **6 R F 2 7**

10. Ballista *oder* Elementarerer Pfeil:

K 7 6 5 4 *oder z.B.* **5 4 3 2 A**

11. Marschallsstab *oder* Hofstaat:

F M W R K

12. Pentagramm *oder* Fünfling:

3 3 3 3 3 *oder z.B.* **R R R R R**

Das Schwarze Auge

INRAH

Das aventurische Kartenspiel



Inrah – das Kartenspiel aus der Welt des Schwarzen Auges: 121 Spielkarten, die sowohl für das beliebte aventurische Glücksspiel *Boltan* als auch zu Wahrsagezwecken verwendet werden können. 49 'Große Arkana' zeigen Motive aus der aventurischen Mythologie, 72 Karten in sechs Kartenfarben zeigen die Häuser der Elemente (As bis Sieben, Knappe, Ritter, Weissagerin, Magier und Fürst). Beiheft mit Hinweisen zur Kartendeutung und Legevarianten sowie kurzer Spielanleitung für *Boltan*-Partien in mehreren Varianten.

Illustriert von Caryad und Mia Steingräber.

Art.-Nr.: 12045



ULISSES
SPIELE

www.ulisses-spiele.de

ISBN 978-3-86889-058-7