

Jenseits von Theben - KSR
<p>Generelles: Am Zug ist, wer auf der 52 Wochen-Zeitleiste am <u>weitesten hinten</u> liegt, bei Patt: wer zuoberst liegt. Landet man auf der Zeitleiste auf einem Feld mit einem Zeitmarker, setzt man seinen Marker oben drauf. Zu Spielbeginn liegt der Marker des Startspielers oben.</p> <p>Aktionen während eines Spielzuges: Es sind beliebig viele Aktionen und in beliebiger Reihenfolge möglich, solange der eigene Zeitmarker keinen Mitspieler überholt hat.</p> <p>REISEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Auf dem Spielplan bewegen: je 1 Feld (von Ort zu Ort) = 1 Woche Aufwand auf der Zeitleiste. Hat der aktive Spieler dabei einen anderen Spieler auf der Zeitleiste überholt (mind. 1 Woche weiter als dieser), darf er trotzdem noch 1 Aktion ausführen. Eine Reise wird insgesamt abgetragen, also nicht Feld für Feld. <p>GEGENSTÄNDE ERWERBEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die 4 offen ausliegenden Städtekarten können erworben werden. Dazu muss sich die eigene Spielfigur an dem Ort befinden, der auf der gewünschten Städtekarte angegeben ist. - Eine erworbene Karte wird offen vor dem Käufer ausgelegt und die evtl. angegebene Wochenzahl an Forschungsaufwand auf der Zeitleiste abgetragen. - Steht ein Spieler an einem Ort, für den es mehrere Städtekarten gibt und er will mehrere erwerben, kann er diese nur erwerben, wenn er nach jedem Kauf noch nicht einen Mitspieler auf der Zeitleiste überholt hat, also noch am Zug ist. - Sofort nach einem Kauf wird die Auslage wieder auf 4 Karten aufgefüllt. - Ist die neue Karte eine "Ausstellungs-Karte", passiert folgendes: Die Karte wird zu der Ziel-Woche gelegt (Pfeil) = wie angegeben + Wochenzahl des hinten liegenden Spielers. Sobald der letzte Spieler diese Woche erreicht/überschritten hat, erfolgt Ausstellung. Wer jetzt in der Ziel-Woche steht und in der ausstellenden Stadt seine Spielfigur hat und auch noch mind. 1 Fundstück aus einer der geforderten Regionen besitzt, kann punkten. Die teilnehmenden Spieler zählen ihre Funde und würfeln. Der höhere Wert aus Kartenzahl + Würfel gewinnt die Karte, die offen vor dem Sieger ausgelegt wird. Patt: Bis zur Entscheidung würfeln. Eine abgelaufene Ausstellungs-Karte wird beiseite gelegt. <p>GRABUNGEN DURCHFÜHREN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der aktive Spieler muss am Ort der gewünschten Grabung seine Spielfigur stehen haben und eine passende Grabungs-Erlaubniskarte besitzen und mind. 1 passende Spezialwissenkarte, die er dann in den Vorrat abgibt. - Es wird sein Wissen für die Grabungs-Region (z.B. Griechenland) ermittelt: a) Spezialwissen = römische Zahlen-Werte der Städtekarten + evtl. Grabungskarten + evtl. Wissen aus den Städtekarten "Assistenten" addieren. b) Allgemeinwissen = römische Zahlen-Werte der Städtekarten addieren. Wissen aus a) + b) addieren (Allgemeinwissen aber nur bis zur Höhe des Spezialwissens). - Der Spieler entscheidet über die Anzahl an Wochen, die er für die Grabung investieren will und ermittelt auf der Grabungstabelle die Anzahl an Grabungskarten, die er dafür erhält. Dazu addiert er evtl. Karten, die ihm aus den Städtekarten "Schaufel" zustehen. Die Wochen für die Grabung werden auf der Zeittafel abgetragen. Er mischt den Grabungskarten-Stapel der Region und zieht die ermittelte Anzahl an Karten, wovon er die Funde/zusätzliches Spezialwissen offen vor sich ablegt und die Nieten wieder einmischt. <p>WARTEN:</p> <p>Anstelle von Aktionen kann man auch 0 - x Felder auf der Zeitleiste vorrücken. Man muss dabei aber einen Mitspieler überholen, da man sonst Letzter bleiben würde.</p> <p>Jahreswechsel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sobald der letzte Spieler die Woche 52 überschritten hat und auch seine Aktion beendet hat, füllt jeder Spieler wieder seine Hand auf 5 verschiedene Grabungs-Erlaubniskarten auf. Die 4 offenen Städtekarten und abgelegte Ausstellungenkarten werden wieder in den Stapel der Städtekarten eingemischt und daraus 4 neue Karten offen ausgelegt. Jahresmarker: 1 Feld weiter. <p>Spiel-Ende: Wenn alle Spieler auf der Zeitleiste genau auf 1/1903 gelandet sind, erfolgt die Abschlusskonferenz. Es gibt mit Erreichen des Januar 1903 aber keine Aktion mehr. Es erfolgt Punkte-Ermittlung: - Größtes Spezialwissen in einer der 5 Regionen (alle abhandeln): 3 Punkte, Patt: jeder 2 Punkte. - Jeder ermittelt seine schwächste Region: Wer dabei das meiste Spezialwissen hat: 7 Punkte, Patt: 4 - Punkte aus Fundstücken (je 1 bis 7 P.) sowie Ausstellungenkarten (je 4 oder 5 P.) - Punkte aus Kongress-Karten (1 bis 36 P., je nach Anzahl Karten) Wer in Summe die meisten Punkte hat, gewinnt.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>

Jenseits von Theben - KSR
<p>Generelles: Am Zug ist, wer auf der 52 Wochen-Zeitleiste am <u>weitesten hinten</u> liegt, bei Patt: wer zuoberst liegt. Landet man auf der Zeitleiste auf einem Feld mit einem Zeitmarker, setzt man seinen Marker oben drauf. Zu Spielbeginn liegt der Marker des Startspielers oben.</p> <p>Aktionen während eines Spielzuges: Es sind beliebig viele Aktionen und in beliebiger Reihenfolge möglich, solange der eigene Zeitmarker keinen Mitspieler überholt hat.</p> <p>REISEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Auf dem Spielplan bewegen: je 1 Feld (von Ort zu Ort) = 1 Woche Aufwand auf der Zeitleiste. Hat der aktive Spieler dabei einen anderen Spieler auf der Zeitleiste überholt (mind. 1 Woche weiter als dieser), darf er trotzdem noch 1 Aktion ausführen. Eine Reise wird insgesamt abgetragen, also nicht Feld für Feld. <p>GEGENSTÄNDE ERWERBEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die 4 offen ausliegenden Städtekarten können erworben werden. Dazu muss sich die eigene Spielfigur an dem Ort befinden, der auf der gewünschten Städtekarte angegeben ist. - Eine erworbene Karte wird offen vor dem Käufer ausgelegt und die evtl. angegebene Wochenzahl an Forschungsaufwand auf der Zeitleiste abgetragen. - Steht ein Spieler an einem Ort, für den es mehrere Städtekarten gibt und er will mehrere erwerben, kann er diese nur erwerben, wenn er nach jedem Kauf noch nicht einen Mitspieler auf der Zeitleiste überholt hat, also noch am Zug ist. - Sofort nach einem Kauf wird die Auslage wieder auf 4 Karten aufgefüllt. - Ist die neue Karte eine "Ausstellungs-Karte", passiert folgendes: Die Karte wird zu der Ziel-Woche gelegt (Pfeil) = wie angegeben + Wochenzahl des hinten liegenden Spielers. Sobald der letzte Spieler diese Woche erreicht/überschritten hat, erfolgt Ausstellung. Wer jetzt in der Ziel-Woche steht und in der ausstellenden Stadt seine Spielfigur hat und auch noch mind. 1 Fundstück aus einer der geforderten Regionen besitzt, kann punkten. Die teilnehmenden Spieler zählen ihre Funde und würfeln. Der höhere Wert aus Kartenzahl + Würfel gewinnt die Karte, die offen vor dem Sieger ausgelegt wird. Patt: Bis zur Entscheidung würfeln. Eine abgelaufene Ausstellungs-Karte wird beiseite gelegt. <p>GRABUNGEN DURCHFÜHREN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der aktive Spieler muss am Ort der gewünschten Grabung seine Spielfigur stehen haben und eine passende Grabungs-Erlaubniskarte besitzen und mind. 1 passende Spezialwissenkarte, die er dann in den Vorrat abgibt. - Es wird sein Wissen für die Grabungs-Region (z.B. Griechenland) ermittelt: a) Spezialwissen = römische Zahlen-Werte der Städtekarten + evtl. Grabungskarten + evtl. Wissen aus den Städtekarten "Assistenten" addieren. b) Allgemeinwissen = römische Zahlen-Werte der Städtekarten addieren. Wissen aus a) + b) addieren (Allgemeinwissen aber nur bis zur Höhe des Spezialwissens). - Der Spieler entscheidet über die Anzahl an Wochen, die er für die Grabung investieren will und ermittelt auf der Grabungstabelle die Anzahl an Grabungskarten, die er dafür erhält. Dazu addiert er evtl. Karten, die ihm aus den Städtekarten "Schaufel" zustehen. Die Wochen für die Grabung werden auf der Zeittafel abgetragen. Er mischt den Grabungskarten-Stapel der Region und zieht die ermittelte Anzahl an Karten, wovon er die Funde/zusätzliches Spezialwissen offen vor sich ablegt und die Nieten wieder einmischt. <p>WARTEN:</p> <p>Anstelle von Aktionen kann man auch 0 - x Felder auf der Zeitleiste vorrücken. Man muss dabei aber einen Mitspieler überholen, da man sonst Letzter bleiben würde.</p> <p>Jahreswechsel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sobald der letzte Spieler die Woche 52 überschritten hat und auch seine Aktion beendet hat, füllt jeder Spieler wieder seine Hand auf 5 verschiedene Grabungs-Erlaubniskarten auf. Die 4 offenen Städtekarten und abgelegte Ausstellungenkarten werden wieder in den Stapel der Städtekarten eingemischt und daraus 4 neue Karten offen ausgelegt. Jahresmarker: 1 Feld weiter. <p>Spiel-Ende: Wenn alle Spieler auf der Zeitleiste genau auf 1/1903 gelandet sind, erfolgt die Abschlusskonferenz. Es gibt mit Erreichen des Januar 1903 aber keine Aktion mehr. Es erfolgt Punkte-Ermittlung: - Größtes Spezialwissen in einer der 5 Regionen (alle abhandeln): 3 Punkte, Patt: jeder 2 Punkte. - Jeder ermittelt seine schwächste Region: Wer dabei das meiste Spezialwissen hat: 7 Punkte, Patt: 4 - Punkte aus Fundstücken (je 1 bis 7 P.) sowie Ausstellungenkarten (je 4 oder 5 P.) - Punkte aus Kongress-Karten (1 bis 36 P., je nach Anzahl Karten) Wer in Summe die meisten Punkte hat, gewinnt.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>