

### König Salomons Schatzkammer - KSR

Ausstattung:

Spieler:	2	3	4	5
je Gold:	10	10	10	8
je Karten:	12	8	6	5

dabei sind 17 magische Objekte, 34 Flüche (Wert 1 bis 3), 38 Pergamentrollen

#### Ablauf einer Runde:

##### 1.) Kartenauswahl zur Ausgrabung:

- Jeder Spieler wählt eine beliebige seiner Handkarten und legt sie verdeckt vor sich ab.
- Alle Spieler decken gleichzeitig auf.

##### 2.) Zug ausführen:

- Der Spieler mit der **niedrigsten Kartennummer beginnt**, die anderen Spieler folgen in Reihenfolge der aufsteigenden Kartennummern, wenn der Vorgänger fertig ist.
- Der aktive Spieler **richtet seine Karte so aus**, dass der Pfeil aus Richtung Spielfeld kommend auf den Höhleneingang zeigt.
- Die abzuräumenden Felder kann er innerhalb des Spielfeldes frei wählen, solange die Feldanordnung gemäß Karte erhalten bleibt.
- Leere Felder dürfen nicht in der Abräumfläche vorkommen.

**Der Spieler entscheidet vor dem Verschieben und Abräumen, welche Fläche er wählt und zeigt diese den Mitspielern.**

- **Flüche kosten** beim Abräumen soviel Gold, wie ihr Wert angibt.
- Abräumen ist nur erlaubt, wenn alle Plättchen auf der selben obersten Ebene liegen. Wenn man abräumt, müssen alle Plättchen der Vorgabe genommen werden.
- Kosten können zum Ende des Zuges aus dem Gewinn bezahlt werden.
- Vor dem Abräumen kann **gegen je 1 Gold ein Plättchen** 1 Feld in eine beliebige Richtung **verschoben** werden. Die Zielebene darf gleich hoch oder tiefer sein. Beispiel: von einem 3er-Stapel kann ein Plättchen auf einen 2er-Stapel oder tiefer wechseln. Im ersten Fall wäre dann der neue Stapel höchstens wieder ein 3er-Stapel. Ein Spieler kann nun **immer noch entscheiden**, ob er die **Karte verfallen** lässt. Angefallene Verschiebungskosten trägt er aber trotzdem.
- Kosten können auch mit Schätzen (gelb) beglichen werden, deren Wert in Gold gilt. Rückgeld kann in Münzen genommen werden.
- Die abgeräumten Plättchen lässt jeder Spieler solange offen vor sich liegen, bis die Runde vorbei ist. Dann kommen diese hinter den Sichtschirm.
- Eingesetzte **magische Objekte** können die Karte/Kosten eines Spielers beeinflussen. 0 - x magische Objekte können erst in späteren Zügen nach Erhalt eingesetzt werden.

##### Fehlerhafter Zug:

Wenn jemand verschiebt und ausgräbt und nicht zahlen kann, siehe Regel Seite 13.

##### Spiel-Ende und Wertung:

Wurden alle Karten gespielt ist Spiel-Ende und es wird gewertet:

- a) Werte der Schätze und Anzahl Münzen = Punkte
- b) Vollständige Sätze von 4 verschiedenen Pergamentrollen = je 10 Punkte
- c) Die meisten Flüche (Wertsomme) = 24 Punkte, zweitmeisten = 12 Punkte
- d) Die meisten magischen Objekte = 16 Punkte, zweitmeisten = 8 Punkte

Bei c) und d) gilt:

Der Spieler mit den zweitmeisten Flüchen/Objekten muss  $\geq 1/2$  Wert des Ersten haben.

Patt: Mehrere Erste teilen sich den Wert aus Platz 1 und 2. Nur 1 Erster und mehrere Zweite: Zweitplatzierte teilen sich Punkte des 2. Platzes.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

### König Salomons Schatzkammer - KSR

Ausstattung:

Spieler:	2	3	4	5
je Gold:	10	10	10	8
je Karten:	12	8	6	5

dabei sind 17 magische Objekte, 34 Flüche (Wert 1 bis 3), 38 Pergamentrollen

#### Ablauf einer Runde:

##### 1.) Kartenauswahl zur Ausgrabung:

- Jeder Spieler wählt eine beliebige seiner Handkarten und legt sie verdeckt vor sich ab.
- Alle Spieler decken gleichzeitig auf.

##### 2.) Zug ausführen:

- Der Spieler mit der **niedrigsten Kartennummer beginnt**, die anderen Spieler folgen in Reihenfolge der aufsteigenden Kartennummern, wenn der Vorgänger fertig ist.
- Der aktive Spieler **richtet seine Karte so aus**, dass der Pfeil aus Richtung Spielfeld kommend auf den Höhleneingang zeigt.
- Die abzuräumenden Felder kann er innerhalb des Spielfeldes frei wählen, solange die Feldanordnung gemäß Karte erhalten bleibt.
- Leere Felder dürfen nicht in der Abräumfläche vorkommen.

**Der Spieler entscheidet vor dem Verschieben und Abräumen, welche Fläche er wählt und zeigt diese den Mitspielern.**

- **Flüche kosten** beim Abräumen soviel Gold, wie ihr Wert angibt.
- Abräumen ist nur erlaubt, wenn alle Plättchen auf der selben obersten Ebene liegen. Wenn man abräumt, müssen alle Plättchen der Vorgabe genommen werden.
- Kosten können zum Ende des Zuges aus dem Gewinn bezahlt werden.
- Vor dem Abräumen kann **gegen je 1 Gold ein Plättchen** 1 Feld in eine beliebige Richtung **verschoben** werden. Die Zielebene darf gleich hoch oder tiefer sein. Beispiel: von einem 3er Stapel kann ein Plättchen auf einen 2er-Stapel oder tiefer wechseln. Im ersten Fall wäre dann der neue Stapel höchstens wieder ein 3er-Stapel. Ein Spieler kann nun **immer noch entscheiden**, ob er die **Karte verfallen** lässt. Angefallene Verschiebungskosten trägt er aber trotzdem.
- Kosten können auch mit Schätzen (gelb) beglichen werden, deren Wert in Gold gilt. Rückgeld kann in Münzen genommen werden.
- Die abgeräumten Plättchen lässt jeder Spieler solange offen vor sich liegen, bis die Runde vorbei ist. Dann kommen diese hinter den Sichtschirm.
- Eingesetzte **magische Objekte** können die Karte/Kosten eines Spielers beeinflussen. 0 - x magische Objekte können erst in späteren Zügen nach Erhalt eingesetzt werden.

##### Fehlerhafter Zug:

Wenn jemand verschiebt und ausgräbt und nicht zahlen kann, siehe Regel Seite 13.

##### Spiel-Ende und Wertung:

Wurden alle Karten gespielt ist Spiel-Ende und es wird gewertet:

- a) Werte der Schätze und Anzahl Münzen = Punkte
- b) Vollständige Sätze von 4 verschiedenen Pergamentrollen = je 10 Punkte
- c) Die meisten Flüche (Wertsomme) = 24 Punkte, zweitmeisten = 12 Punkte
- d) Die meisten magischen Objekte = 16 Punkte, zweitmeisten = 8 Punkte

Bei c) und d) gilt:

Der Spieler mit den zweitmeisten Flüchen/Objekten muss  $\geq 1/2$  Wert des Ersten haben.

Patt: Mehrere Erste teilen sich den Wert aus Platz 1 und 2. Nur 1 Erster und mehrere Zweite: Zweitplatzierte teilen sich Punkte des 2. Platzes.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)