




Silver & Gold - KSR

Immer nacheinander folgende Aktionen ausführen:

- 1) ➔ Oberste **Expeditions-Karte aufdecken** und neben Zugstapel legen.
Spätere Karten kommen auf schon aufgedeckte Karten. Man darf diesen Stapel nicht mehr ansehen!
- 2) ➔ **ALLE Spieler kreuzen** auf EINER beliebigen ihrer 2 Schatzkarten alle Felder (ohne schon eigenes Kreuz darin) **an, wie** es das **Muster** von der Expeditions-Karte vorgibt. Das Muster ist drehbar und spiegelbar.
 - ➔ Kann / will man das **Muster nicht** verwenden, kreuzt man **GENAU 1** beliebiges Feld auf einer der beiden eigenen Schatzkarten an.

Symbole auf Schatzkarten:

-  Wenn das abgebildete rote Kreuz angekreuzt wird, MUSS sofort 1 weiteres Feld auf beliebiger eigener Schatzkarte angekreuzt werden. Ist das wieder ein rotes Kreuz, gilt o.a. Regel erneut.
-  Wenn die vorgedruckte Münze angekreuzt wird, ist sofort das nächste freie Münzfeld auf eigener Wertungskarte anzukreuzen.
-  Wenn die vorgedruckte Palme angekreuzt wird, gibt es Punkte: Pauschal 1 Punkt + 1 Punkt je Palme auf den Schatzkarten in der Tischauslage. Summe notieren in 1 von 4 Feldern auf Wertungskarte.

3a) MÜNZREIHE und / oder SCHATZKARTE(N) komplett ERFÜLLT?

- ➔ Münzreihe bzw. Schatzkarte(n) zuvor komplett befüllt? Nun LAUT ansagen.
- ➔ Beginnend ab Startspieler reihum agiert jeder Spieler einzeln (nacheinander).
 - Alle 4 Münzfelder einer Reihe voll:* Höchsten freien Pokal auf Rundenkarte streichen und Punkte im Pokal auf Wertungskarte notieren.
 - Schatzkarte(n) komplett befüllt:* Karte(n) abseits legen und neue ziehen, d.h., aus der Tischauslage / oder oberste verdeckte.

Ist ein Spieler fertig mit dem Nachziehen, wird auf 4 offene Karten aufgefüllt.

3b) Neuer Startspieler wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn.

- Runden-** ➔ Sind 7 der 8 Expeditions-Karten aufgedeckt und abgehandelt,
Ende: endet eine Runde. Auf der Rundenkarte ist ein Kreuz zu machen.
 - ➔ Alle Expeditions-Karten mischen = neuer verdeckter Zugstapel.
- Spiel-** ➔ Nach 4 Runden nicht komplett erfüllte Schatzkarten abseits legen.
Ende: ➔ Anhand eigener Wertungskarte werden Summen ermittelt:
 - 1) 1 SP für jedes Kreuz in den Münzfeldern UND evtl. SP in den Pokalen dahinter dazuaddieren.
 - 2) SP aus den 4 Palmenfeldern addieren.
 - 3) SP aus komplett erfüllten Schatzkarten addieren.
 - 4) Siegel auf komplett erfüllten Schatzkarten (je Siegel separat) werten: Jede komplett erfüllte Schatzkarte in Farbe eines Siegels bringt 1 - 2 SP ein, je nach Aufdruck.
 - ➔ Summe aus 1) bis 4) = Eigenes Spielergebnis
 - ➔ Höchste Summe gewinnt. Patt: Beteiligter mit mehr grauen Schatzkarten siegt. Weiter Patt: ... mehr grüne, orange, lila ...