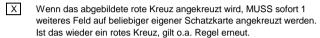
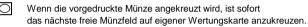
Silver & Gold - KSR

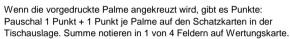
Immer nacheinander folgende Aktionen ausführen:

- 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:







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:

Schatzkarte(n)

komplett befüllt:

Höchsten freien Pokal auf Rundenkarte streichen und Punkte im Pokal auf Wertungskarte notieren.

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.
- ➡ 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.
 - 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 ...

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine	SP =
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 18.09.19	Siegpunkte