

Jeder Zug hat 3 Phasen (A, B, C) im Uhrzeigersinn. Der Startspieler ist fest.

A - Aktionen:

• Führe nacheinander 2 Aktionen aus. Es gibt 5 Aktions-Typen (AT), wovon Du auch dieselbe 2-mal ausführen darfst.



Spiele 1 Monument-Karte aus.

- WÄHLE 1 Monument-Karte von der Hand und lege sie in Deine Zeitleiste.
 Beachte folgende Schritte in Reihenfolge:
 - 1) Ist das Symbol links oben auf der Karte, musst Du so viele Karten von der Hand ablegen (abwerfen), wie daneben angegeben sind.

 - 3) LEGE so viele WISSENS-Marker vom Vorrat auf das Monument, wie bei der Wissens-Startmenge dort angegeben sind.
 - 4) Besitzt die Karte einen BLITZ, wende ihren Effekt sofort an. Kannst Du dabei nicht den vollen Effekt ausführen, führe ihn soweit wie möglich aus.
- Du kannst jetzt das START-Zeitfeld noch ÄNDERN, wenn Du so viele Karten abwirfst, wie die Differenz zum gewünschten Zeitfeld ausmacht. PLATZIERE das gewählte Monument auf dem entsprechenden Feld, aber NICHT in der VERGANGENHEIT.

Bei einem **VORHÄNGE-SCHLOSS** links oben auf dem Monument kann für diese Karte NICHT das Zeitfeld geändert werden.

Ein Monument kann auch **auf ein Zeitfeld mit schon 1 Karte** gelegt werden. Das neue Monument muss dann oberhalb davon liegen.



- → Mehr als 2 Karten können auf keinem Zeitfeld sein.
- ⇒ Ist das Feld noch leer, wird das erste Monument stets in die untere Zeile der Zeitleiste gelegt, das zweite kommt dann in die obere Zeile darüber.
- ⇒ Ist auf einem Zeitfeld nur noch das obere Monument übrig, wird es dann auf den unteren Platz versetzt.

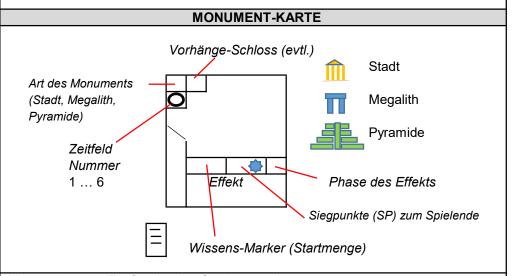
BENACHBARTE Karten sind Karten im selben Zeitfeld oder direkt nebeneinander in der gleichen Zeile. Karten auf dem selben Zeitfeld können nicht ihre Plätze tauschen.



Spiele 1 Artefakt-Karte aus.



 WÄHLE 1 Artefakt-Karte von der Hand und LEGE sie auf einen freien Platz für Artefakte auf Deinem Tableau ab. Überdecken geht dort nicht.
 Mehr als 5 Artefakte können dort nicht liegen, aber bestimmte Karteneffekte erlauben Abwurf bereits liegender Artefakte.



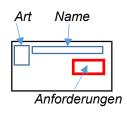
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 07.01.25

Ancient Knowledge - KSR (Seite 2 von 2)

A STUDIEREN:

Erwerbe 1 Erkenntnis-Karte.

 WÄHLE 1 ausliegende Erkenntnis-Karte (Level I / II) und prüfe, ob Du ihre **Anforderungen** rechts oben (falls vorhanden) erfüllst. Wenn nichts anderes genannt wird, sind es MINDEST-Anforderungen.



LEGE die Karte rechts neben Dein Tableau in die passende Position.
 Es gibt 3 Arten: Personen, Schriften, Geheimnisse
 Sofort-Effekte direkt ausführen, ggf. nur teilweise, wenn nicht anders möglich.

NACH-FÜLLEN?

- Liegt auf einer Säule der Erkenntnis nur noch 1 Karte, lege diese ab + fülle die Säule mit 3 neuen Karten vom zugehör. Stapel auf.
- Ist ein Stapel (I / II) leer, mische den Ablagestapel und forme einen neuen verdeckten Stapel. Sollten nicht mind. 3 neue Karten nachfüllbar sein, kommt der entsprechende Stapel und die Säule dazu aus dem Spiel.



Wissens-Marker von Monumenten entfernen.

 LEGE 1 - x Karten von der Hand ab und lege je Karte 1 Wissens-Marker von einem Monument in Deiner Zeitleiste in den Vorrat zurück.



A AUSGRABEN:

Nutze Monumente in der Vergangenheit.

- DREHE so viele Monumente in der Vergangenheit um 90 Grad nach LINKS, wie Du möchtest. ZIEHE für jede so gedrehte Karte 2 neue Karten vom Werks-Stapel auf Deine Hand.
- Bereits gedrehte Karten benötigen Karteneffekte zum Zurückdrehen.

A SUCHEN:

Ziehe 1 Werks-Karte (Monumente, Artefakte).

• ZIEHE 1 Werks-Karte vom Stapel auf Deine Hand.

HANDLIMIT: 10 Karten Um das Limit nicht zu überschreiten, ziehst Du beim Nachziehen ggf. weniger Karten.

Stapel der WERKS-Karten leer? Ablage mischen = neuer verd. Ziehstapel.

B - Zeitleiste:

Löse Karteneffekte aus.



- Monumente + Artefakte mit diesem Symbol lösen Effekte aus:
 FÜHRE in beliebiger Reihenfolge solche Karteneffekte aus.
- Karten in der Vergangenheit werden niemals wieder ausgelöst, außer solche mit Spielende-Symbol.

C - Verfall:

Alle Monumente wandern um 1 Feld nach links.



- Monumente ganz links in der Zeitleiste verfallen.
 In folgender Reihenfolge sind diese Schritte abzuhandeln:
 - 1) Hat ein Monument das Symbol der Verfall-Phase, wende seinen Effekt an.
 - 2) Liegen noch Wissens-Marker auf der verfallenden Karte, lege diese in den Bereich "verlorenes Wissen" auf Deinem Tableau unten links.
 - 3) Lege die Karte in die Vergangenheit. Ihr Effekt geht verloren, außer es ist ein Spielende-Effekt.



- Verfallen 2 Monumente im selben Zug, führe o. a. Schritte zunächst für eine Karte aus. dann für die andere.
- PRÜFE nach Verfall aller relevanten Monumente:
 - a) Bist Du die erste Person mit mind. 7 Karten in der Vergangenheit, dann beginnt die 2. Spielhälfte wie folgt:
 - → WÄHLE dazu 1 Säule (Level I) und lege alle Karten ab, die darauf liegen. Drehe die Säule auf Level II. Bestücke die Säule mit 3 Karten vom Level II. Die Säule bleibt bis zum Spielende auf Level II.
 - **b)** Bist Du die **erste Person** mit **mind. 14 Karten** in der Vergangenheit, wird das Spielende eingeleitet.
- SCHIEBE alle Deine <u>Monumente</u> in der Zeitleiste samt Markern darauf um 1 Feld weiter nach LINKS.

Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Spielende: Nach Auslösung des Spielendes wird nur noch solange gespielt, bis der Startspieler dran wäre. Es folgt danach die Endwertung.

- ⇒ Zählt SP auf Euren Monumenten in der Vergangenheit sowie SP durch Auslösung in der Vergangenheit sowie SP auf Level II Erkenntnissen.
- ⇒ Erhaltet 1 SP für jedes Monument, das noch in Eurer Zeitleiste liegt.
- ⇒ Erhalte 1 MINUS-SP für jedes vergessene Wissen auf Eurem Tableau.

Die meisten SP gewinnen. Patt: Beteiligter mit weniger verlorenem Wissen siegt. Andernfalls ist der Sieg als geteilt anzusehen.