

### Codex Naturalis - KSR

Wer am Zug ist, muss hintereinander diese 2 Schritte machen:

1) Eine Karte von der Hand ausspielen:

**SPIELE** 1 Deiner 3 Handkarten in Deine Auslage.

- ... Die Ausrichtung muss in korrekter Leserichtung für Dich sein.
- ... Die Karte muss 1 - x sichtbare Ecken von Karten in Deiner Auslage überdecken.
- ... Es dürfen durch diese Karte nicht mehrere Ecken derselben Karte abgedeckt werden.
- ... Die überdeckten Ecken müssen sichtbar sein, jedoch nicht zwingend auf der neu ausgelegten Karte an deren Ecken, wo diese eine andere Ecke abdeckt.
- ... Man kann wählen, ob man die Vorder- oder Rückseite der ausgelegten Karte wählt.

Goldkarte: Vor dem Auslegen müssen die darauf geforderten Ressourcen sichtbar in Deiner Auslage sein. Abdecken durch die Goldkarte ist erlaubt.  
Ggf. bringt Dir die Karte sofort Punkte (oben mittig angezeigt).

**ZEIGT** die gerade gespielte Karte Punkte (oberer Rand), trage diese ab.

2) **SUCH** Dir 1 neue Karte aus 4 offen ausliegenden Karten / von einem verdeckten Stapel aus.  
Die offene Auslage wird ggf. wieder auf 4 Karten ergänzt.

**Spielende:**

- ♦ Die Runde wird noch zu Ende gespielt, sobald jemand **mind. 20 Punkte** hat oder die beiden Kartenstapel aufgebraucht sind. Dann ist jeder Spieler noch 1-mal an der Reihe.



Danach addiert man seine Punkte aus Aufgaben-Karten (2 gemeinsame, 1 geheime) dazu.  
*Jede Ressource und jede Goldkarte in der eigenen Auslage nur 1-mal je Aufgabe werten!*

- ♦ Es gewinnt, wer die meisten Punkte erzielte.  
*Patt: Der Beteiligte siegt, der mehr Punkte durch Aufgabenkarten erreicht hat.  
Ansonsten gilt der Sieg als geteilt.*

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 29.11.21

### Codex Naturalis - KSR

Wer am Zug ist, muss hintereinander diese 2 Schritte machen:

1) Eine Karte von der Hand ausspielen:

**SPIELE** 1 Deiner 3 Handkarten in Deine Auslage.

- ... Die Ausrichtung muss in korrekter Leserichtung für Dich sein.
- ... Die Karte muss 1 - x sichtbare Ecken von Karten in Deiner Auslage überdecken.
- ... Es dürfen durch diese Karte nicht mehrere Ecken derselben Karte abgedeckt werden.
- ... Die überdeckten Ecken müssen sichtbar sein, jedoch nicht zwingend auf der neu ausgelegten Karte an deren Ecken, wo diese eine andere Ecke abdeckt.
- ... Man kann wählen, ob man die Vorder- oder Rückseite der ausgelegten Karte wählt.

Goldkarte: Vor dem Auslegen müssen die darauf geforderten Ressourcen sichtbar in Deiner Auslage sein. Abdecken durch die Goldkarte ist erlaubt.  
Ggf. bringt Dir die Karte sofort Punkte (oben mittig angezeigt).

**ZEIGT** die gerade gespielte Karte Punkte (oberer Rand), trage diese ab.

2) **SUCH** Dir 1 neue Karte aus 4 offen ausliegenden Karten / von einem verdeckten Stapel aus.  
Die offene Auslage wird ggf. wieder auf 4 Karten ergänzt.

**Spielende:**

- ♦ Die Runde wird noch zu Ende gespielt, sobald jemand **mind. 20 Punkte** hat oder die beiden Kartenstapel aufgebraucht sind. Dann ist jeder Spieler noch 1-mal an der Reihe.



Danach addiert man seine Punkte aus Aufgaben-Karten (2 gemeinsame, 1 geheime) dazu.  
*Jede Ressource und jede Goldkarte in der eigenen Auslage nur 1-mal je Aufgabe werten!*

- ♦ Es gewinnt, wer die meisten Punkte erzielte.  
*Patt: Der Beteiligte siegt, der mehr Punkte durch Aufgabenkarten erreicht hat.  
Ansonsten gilt der Sieg als geteilt.*

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 29.11.21