

### Obscura Tempora - KSR

Jeder Spieler erhält vor sich ausliegend 1 "Schloss"-Karte + 1 "Dorf"-Karte.  
 Restliche "Schloss"-Karten kommen aus dem Spiel.  
 Vom Kartenstapel zieht jeder verdeckt 3 Karten. Kirchen und Dörfer können sofort sichtbar vor dem jeweiligen Spieler ausgelegt werden.  
 Je Dorf kann je 1 Markt, Hafen, Mauer sichtbar zum Dorf dazu gelegt werden.  
 Jeder Spieler zieht verdeckt 3 Karten vom Gulden-Stapel, sieht sie an und legt diese verdeckt unter seine "Schloss"-Karte.  
 Anzahl im Spiel: Markt (9), Dorf (15), Sarazenen (9), Mauer (9), Hafen (3), Milizen (21), Kirche (3), Bischof (6), Katapult (9)  
 Gespielt wird in Runden zu je **5 Phasen, die der aktive Spieler komplett durchspielt.**

#### 1.) Verstärkung:

- Spieler nimmt 1 Karte vom Nachziehstapel auf die Hand.
- Er kann bis zu 3 weitere Karten zu je 2 Gulden kaufen und nimmt die Karten auf die Hand. Der Kartenkauf muss in 1 einzigen\* Vorgang erfolgen, also nicht Karte für Karte einzeln. Zahlung erfolgt wahlweise aus den Gulden unter seinen Gebäuden. Es gibt kein Rückgeld bei nicht passender Zahlung.
- Im Verhältnis 1:1 darf der Zugspieler Karten aus der Hand mit anderen Spielern tauschen. Geschenke sind nicht erlaubt. Man zeigt sich die Karten, spricht aber nicht über deren Inhalte.

#### 2.) Angriffe:

- Zugspieler darf beliebig viele Angriffe ausführen, solange er Karten hat. Er benennt den Spieler, den er angreifen will und spielt 1 Karte aus.

Angreifer spielt	Angriff ist möglich gegen	Gegenwehr Verteidiger	Im Falle der Niederlage des Verteidigers gibt es folgende Verluste
Katapult	Mauer	Katapult	Mauer
Sarazenen	Dorf mit/ohne Mauer	Milizen	Mauer auf Ablage; wenn keine Mauer: Markt, Hafen, Gulden im Dorf auf Ablage
Milizen	Dorf ohne Mauer	Milizen	Gulden des Dorfes an Angreifer geben. Vorhandenen Markt ablegen. Angreifer verteilt Gulden unter seine Dörfer.
Bischof	Kirche	Bischof	Kirche + Gulden darunter = zum Angreifer

Benutzte Karten werden abgelegt. Ein aufgebrauchter Kartenstapel wird gemischt.

#### 3.) Rendite:

- Je Schloss, Dorf, Markt, Hafen, Kirche (vor einem Spieler liegend) nimmt dieser 1 Gulden-Karte und legt nach deren Ansicht genau 1 davon verdeckt unter seine "Schloss"-Karte. Alle übrigen Gulden verteilt er beliebig verdeckt unter seine Dörfer und Kirchen.
- Zugeordnete Gulden-Karten dürfen nicht mehr zwischen Gebäuden vertauscht werden. Jederzeit dürfen die eigenen Gulden-Karten (Werte: 0 - 5) angesehen werden.
- Sollten nicht genug Gulden-Karten inkl. offener Ablage vorhanden sein, endet das Spiel.

#### 4.) Konstruktionen:

Karten aus der Hand können ausgelegt werden, zunächst Dörfer und Kirche.  
 Auf bisher schon liegende Dörfer dürfen Hafen, Markt oder Mauer jeweils 1x je Dorf insges. abgelegt werden. Kirchen werden separat von den Dörfern gehalten.

#### 5.) Startspieler wechselt nach links.

##### Spiel-Ende:

- Erreicht ein Spieler bei 2, 3 oder 4 Spielern 80, 60 oder 42 Gulden, hat er gewonnen.
- Sollte der Kartenstapel das 2. Mal durchgespielt sein oder Gulden-Karten fehlen, endet das Spiel sofort und es siegt, wer die meisten Gulden hat.

\*mit Verlag abgeklärt | Tip von R.Winner: max. 3 Dörfern je Spieler erlauben.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
 SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 21.11.05  
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

### Obscura Tempora - KSR

Jeder Spieler erhält vor sich ausliegend 1 "Schloss"-Karte + 1 "Dorf"-Karte.  
 Restliche "Schloss"-Karten kommen aus dem Spiel.  
 Vom Kartenstapel zieht jeder verdeckt 3 Karten. Kirchen und Dörfer können sofort sichtbar vor dem jeweiligen Spieler ausgelegt werden.  
 Je Dorf kann je 1 Markt, Hafen, Mauer sichtbar zum Dorf dazu gelegt werden.  
 Jeder Spieler zieht verdeckt 3 Karten vom Gulden-Stapel, sieht sie an und legt diese verdeckt unter seine "Schloss"-Karte.  
 Anzahl im Spiel: Markt (9), Dorf (15), Sarazenen (9), Mauer (9), Hafen (3), Milizen (21), Kirche (3), Bischof (6), Katapult (9)  
 Gespielt wird in Runden zu je **5 Phasen, die der aktive Spieler komplett durchspielt.**

#### 1.) Verstärkung:

- Spieler nimmt 1 Karte vom Nachziehstapel auf die Hand.
- Er kann bis zu 3 weitere Karten zu je 2 Gulden kaufen und nimmt die Karten auf die Hand. Der Kartenkauf muss in 1 einzigen\* Vorgang erfolgen, also nicht Karte für Karte einzeln. Zahlung erfolgt wahlweise aus den Gulden unter seinen Gebäuden. Es gibt kein Rückgeld bei nicht passender Zahlung.
- Im Verhältnis 1:1 darf der Zugspieler Karten aus der Hand mit anderen Spielern tauschen. Geschenke sind nicht erlaubt. Man zeigt sich die Karten, spricht aber nicht über deren Inhalte.

#### 2.) Angriffe:

- Zugspieler darf beliebig viele Angriffe ausführen, solange er Karten hat. Er benennt den Spieler, den er angreifen will und spielt 1 Karte aus.

Angreifer spielt	Angriff ist möglich gegen	Gegenwehr Verteidiger	Im Falle der Niederlage des Verteidigers gibt es folgende Verluste
Katapult	Mauer	Katapult	Mauer
Sarazenen	Dorf mit/ohne Mauer	Milizen	Mauer auf Ablage; wenn keine Mauer: Markt, Hafen, Gulden im Dorf auf Ablage
Milizen	Dorf ohne Mauer	Milizen	Gulden des Dorfes an Angreifer geben. Vorhandenen Markt ablegen. Angreifer verteilt Gulden unter seine Dörfer.
Bischof	Kirche	Bischof	Kirche + Gulden darunter = zum Angreifer

Benutzte Karten werden abgelegt. Ein aufgebrauchter Kartenstapel wird gemischt.

#### 3.) Rendite:

- Je Schloss, Dorf, Markt, Hafen, Kirche (vor einem Spieler liegend) nimmt dieser 1 Gulden-Karte und legt nach deren Ansicht genau 1 davon verdeckt unter seine "Schloss"-Karte. Alle übrigen Gulden verteilt er beliebig verdeckt unter seine Dörfer und Kirchen.
- Zugeordnete Gulden-Karten dürfen nicht mehr zwischen Gebäuden vertauscht werden. Jederzeit dürfen die eigenen Gulden-Karten (Werte: 0 - 5) angesehen werden.
- Sollten nicht genug Gulden-Karten inkl. offener Ablage vorhanden sein, endet das Spiel.

#### 4.) Konstruktionen:

Karten aus der Hand können ausgelegt werden, zunächst Dörfer und Kirche.  
 Auf bisher schon liegende Dörfer dürfen Hafen, Markt oder Mauer jeweils 1x je Dorf insges. abgelegt werden. Kirchen werden separat von den Dörfern gehalten.

#### 5.) Startspieler wechselt nach links.

##### Spiel-Ende:

- Erreicht ein Spieler bei 2, 3 oder 4 Spielern 80, 60 oder 42 Gulden, hat er gewonnen.
- Sollte der Kartenstapel das 2. Mal durchgespielt sein oder Gulden-Karten fehlen, endet das Spiel sofort und es siegt, wer die meisten Gulden hat.

\*mit Verlag abgeklärt | Tip von R.Winner: max. 3 Dörfern je Spieler erlauben.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
 SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 21.11.05  
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)