

Pergamon - KSR (Version für 3 - 4 Spieler)

Man spielt über 12 Runden zu je 4 Phasen in vorgegebener Reihenfolge.

1) Fundstücke auslegen:

AC = vor Christus

- ◇ Der aktuelle Startspieler legt **neue Fundstücke** in den Ausgrabungsbereich. Er nimmt den ersten Stapel mit 5 Fundstücken vom Kalender und deckt die Plättchen auf. Sieht man, dass nicht alle Fundstücke im Stollen Platz finden, nimmt man entsprechend weniger. Nicht gebrauchte Fundstücke des aktuellen Kalenderstapels gehen aus dem Spiel.
- ◇ **Sortiert wird** von links nach rechts, von jungem bis hohem Alter (AC = Jahrhundert, 1 - 5). Innerhalb des selben Jahrhunderts gilt die links angegebene zweistellige Zahl als Kriterium. In jeden Stollen I - V wird ein Fundstück offen abgelegt. Das jüngste kommt in Stollen I usw..

2) Forschungsgelder verteilen:

- ◇ Startspieler zieht **2 Forschungsgeld-Karten** vom Nachz.-Stapel + legt sie verdeckt neben Plan. Rückseite der Karte zeigt an, was in Summe an Geld (mind. - max.) in der Runde ins Spiel kommt.
 - ◇ Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn setzt jeder Spieler seine Figur auf ein beliebiges freies Forschungsgeld-Feld (quer auf Plan). Jedes Feld nimmt nur 1 Figur auf. Damit bestimmt man, wieviel Geld man erhält und welche Stollen erforscht werden.
- Sind alle Spieler mit dem Einsetzen fertig, gilt:
- ◇ Die beiden Geldkarten werden aufgedeckt und die Münzen neben den Plan ausgelegt.
 - ◇ Wer am **weitesten rechts** platziert steht, nimmt sich die auf seinem Feld angegebenen Münzen. In Reihenfolge (rechts nach links) nehmen sich die anderen Spieler ihre Münzen, falls vorhanden.
 - ◇ Der **letzte Spieler** darf stets alle übrigen Forschungsgelder kassieren.

3) Fundstücke ausgraben, ausstellen, lagern:

- ◇ Wer am **weitesten rechts** bei den Forschungsgeld-Feldern steht, beginnt. In Reihenfolge ihrer Figuren (von rechts nach links) folgen die anderen Mitspieler.
- ◇ Jeder Spieler führt erst alle seine Aktionen aus, bevor der nächste dran ist.

a) Fundstücke ausgraben:

Man darf **alle** Fundstücke in **einem** Stollen (lt. Auswahl Forschungsgeld-Feld) ausgraben. Kosten an die Bank zahlen: Im Stollen 1 = pauschal 1 Münze, im Stollen 2 = 2 Münzen usw.. Die ausgegrabenen Fundstücke legt man offen vor sich ab.

b) Fundstücke ausstellen:

Nun darf man eine/mehrere Sammlungen ausstellen. Dazu sind passende Fundstücke zusammensetzen. Solange eine Sammlung noch nicht im Museum ist, darf man sie noch beliebig verändern. **Wert** eines Fundstückes = so viele **Wertpunkte** wie das **Jahrhundert**.
Polieren: Abgabe von 1 bis zu 3 Münzen steigert Sammlungswert um 1 - 3. In der letzten Runde darf man beliebig viele Münzen einsetzen.

Sammlung im Museum ausstellen: Jede neue Sammlung bringt sofort 1 Sieg-Punkt.

- ◇ Sobald eine neue Sammlung ins Museum kommt, fallen alle bisherigen Sammlungen im gleichen Wert oder tiefer um 1 Feld. Fällt dabei ein Marker vom Feld 1, geht er an dessen Spieler zurück. Die betroffenen Fundstücke verfallen und kommen in die Spielschachtel zurück.
- ◇ Nun ein eckiges Plättchen (I - III) vor die Fundstücke legen und das dazu passende runde Plättchen (I - III) im Museum auf entsprechendes Wertfeld legen, d.h., im Gesamtwert der Sammlung (aber max.: 24). Jedes Wertfeld trägt nur 1 Marker.
- ◇ Hat man schon 3 Sammlungen im Museum und möchte eine weitere ausstellen, muss man eine schon bestehende eigene Sammlung auflösen (aus dem Spiel).

c) Fundstücke lagern:

- ◇ Nun muss man Fundstücke lagern, wenn man sie nicht ausgestellt hat.
- ◇ Bis zu 3 Fundstücke kosten nichts. Je weitere 3 Fundstücke kosten 1 Münze Lagergebühr.
- ◇ Kann/will man nicht zahlen, muss man entsprechend viele Fundstücke aus dem Spiel geben.

4) Wertung:

- ◇ Wie auf dem Kalender angegeben ist, gibt es in Runde 5, 7, 9 und 12 jeweils eine Wertung.
- ◇ Man erhält 1 - 6 Sieg-Punkte, je nach Wertigkeit der eigenen Sammlungen im Museum. Dafür gibt es Siegpunkt-Plättchen (Eintrittskarten), die man verdeckt sammeln darf.
- ◇ In jeder Wertung wird immer das älteste Fundstück einer Art mit 2 Extra-Siegpunkten prämiert.
- ◇ Nach jeder Wertung verlieren die Sammlungen an Interesse und fallen in der 5. / 7. / 9. Runde 3 / 4 / 5 Felder im Museum (Pfeile auf dem Kalender).

Neue Spielrunde:

- ◇ Die beiden Forschungsgeld-Karten sind aus dem Spiel.
- ◇ Die Spieler nehmen ihre Figuren von den Forschungsgeld-Feldern zurück.
- ◇ **Neuer Startspieler** wird, wer in der zuvor abgeschlossenen Runde am weitesten **links** auf den Forschungsgeld-Feldern stand.

Spielende und Schlusswertung:

Nach der 12. Runde gibt es noch 3 / 2 / 1 Sieg-Punkte für die 3 ältesten Fundstücke im Museum. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Sieg-Punkten.
Patt: Der Beteiligte mit dem ältesten ausgestellten Fundstück gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 26.04.11
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de