

Relikt - KSR	
60 Abenteuerkarten in 5 Farben (Sets) und den Werten 1 - 12. Es werden nur so viele Sets eingemischt wie Spieler am Spiel teilnehmen.	
Wer am Zug ist, führt nacheinander folgende Phasen durch.	
1.) EINE AKTIONSKARTE AUSSPIELEN (DARF):	
- Der aktive Spieler darf genau 1 Aktionskarte ausspielen. Die Karte kommt offen auf einen Ablagestapel für Aktionskarten.	
- 1 Karte vom eigenen Aktionskarten-Stapel ziehen, wenn noch vorhanden.	
2.) EINE ABENTEUERKARTE AUSSPIELEN (MUSS):	
- Eine beliebige Abenteuerkarte offen zu einer Reihe mit einer offenen Schatzkarte legen.	
- 1 Karte nachziehen, damit auf der Hand wieder 4 Karten sind.	
Bei fehlenden Karten werden die abgelegten Karten neu gemischt.	
wichtig:	
Die gespielte Abenteuerkarte zählt immer für <u>den</u> Spieler, der die <u>gleichfarbige Camp-Karte</u> besitzt. Es sind nur so viele Camp-Karten im Spiel wie Spieler.	
3.) ÜBERPRÜFUNG DER AKTUELLEN REIHE:	
- Ist die Reihe "voll", es liegen also <u>so viele</u> Abenteuerkarten dort an, <u>wie Edelsteine</u> auf der Schatzkarte abgebildet sind, wird diese Reihe gewertet.	
Wertung:	
- Nun werden die Zahlenwerte aller farbgleichen Abenteuerkarten addiert.	
Wer die höchste Summe hat, nimmt die Schatzkarte + legt sie verdeckt vor sich ab.	
Patt: Niemand erhält die Schatzkarte. Sie bleibt liegen für eine spätere Wertung.	
- Die betroffenen Abenteuerkarten kommen stets auf einen separaten Ablagestapel.	
- Eine neue Schatzkarte wird gezogen und an den Platz der abgeräumten Karte gelegt.	
4.) DER NÄCHSTE SPIELER IM UHRZEIGERSINN IST AM ZUG.	
Ende:	
Wurden alle Schätze bis auf 1 Schatz gehoben, endet das Spiel sofort.	
Punkte ermitteln: Blaue Edelsteine = POSITIV, Rote = MINUS, aber:	
Jeweils zwei Karten mit roten Edelsteinen und demselben Wert zählen 1x als POSITIV.	
(Beispiel: 2 Karten mit jeweils dem Wert -5 gelten als 1 Karte mit Wert +5).	
Der Spieler mit den meisten Gesamtpunkten gewinnt.	
Aktionskarten:	
Rumflasche:	Eigene Camp-Karte mit beliebigem Mitspieler tauschen. Bisher gehobene Schätze verbleiben aber beim bisherigen Besitzer.
Kompass:	2 Abenteuerkarten statt 1 in Phase 2 spielen. Erst danach 2 Karten nachziehen.
Augenbinde:	Die nächste Abenteuerkarte verdeckt in eine Reihe legen. Erst bei Wertung werden verdeckte Karten aufgedeckt.
Fernglas:	Einen Spieler bestimmen, der Dir seine Abenteuerkarten offen zeigt. Daraus eine beliebige Karte nehmen und ausspielen. Der Mitspieler nimmt seine Karten auf + zieht 1 Karte vom Nachziehstapel.
Lasso:	1 offen in einer Reihe liegende Abenteuerkarte nachziehen statt vom Nachziehstapel.
Pistole:	1 offen in einer Reihe liegende Abenteuerkarte durch 1 eigene Karte von der Hand ersetzen. Farbe oder Zahl müssen allerdings bei den Karten übereinstimmen. Die ersetzte Karte ==> Ablagestapel.
Fotoapparat:	Die zuletzt ausgelegte Aktionskarte wird "kopiert", d.h., ausgeführt. Das darf aber keine Karte "Fotoapparat" sein.
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 16.10.06 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de	

Relikt - KSR	
60 Abenteuerkarten in 5 Farben (Sets) und den Werten 1 - 12. Es werden nur so viele Sets eingemischt wie Spieler am Spiel teilnehmen.	
Wer am Zug ist, führt nacheinander folgende Phasen durch.	
1.) EINE AKTIONSKARTE AUSSPIELEN (DARF):	
- Der aktive Spieler darf genau 1 Aktionskarte ausspielen. Die Karte kommt offen auf einen Ablagestapel für Aktionskarten.	
- 1 Karte vom eigenen Aktionskarten-Stapel ziehen, wenn noch vorhanden.	
2.) EINE ABENTEUERKARTE AUSSPIELEN (MUSS):	
- Eine beliebige Abenteuerkarte offen zu einer Reihe mit einer offenen Schatzkarte legen.	
- 1 Karte nachziehen, damit auf der Hand wieder 4 Karten sind.	
Bei fehlenden Karten werden die abgelegten Karten neu gemischt.	
wichtig:	
Die gespielte Abenteuerkarte zählt immer für <u>den</u> Spieler, der die <u>gleichfarbige Camp-Karte</u> besitzt. Es sind nur so viele Camp-Karten im Spiel wie Spieler.	
3.) ÜBERPRÜFUNG DER AKTUELLEN REIHE:	
- Ist die Reihe "voll", es liegen also <u>so viele</u> Abenteuerkarten dort an, <u>wie Edelsteine</u> auf der Schatzkarte abgebildet sind, wird diese Reihe gewertet.	
Wertung:	
- Nun werden die Zahlenwerte aller farbgleichen Abenteuerkarten addiert.	
Wer die höchste Summe hat, nimmt die Schatzkarte + legt sie verdeckt vor sich ab.	
Patt: Niemand erhält die Schatzkarte. Sie bleibt liegen für eine spätere Wertung.	
- Die betroffenen Abenteuerkarten kommen stets auf einen separaten Ablagestapel.	
- Eine neue Schatzkarte wird gezogen und an den Platz der abgeräumten Karte gelegt.	
4.) DER NÄCHSTE SPIELER IM UHRZEIGERSINN IST AM ZUG.	
Ende:	
Wurden alle Schätze bis auf 1 Schatz gehoben, endet das Spiel sofort.	
Punkte ermitteln: Blaue Edelsteine = POSITIV, Rote = MINUS, aber:	
Jeweils zwei Karten mit roten Edelsteinen und demselben Wert zählen 1x als POSITIV.	
(Beispiel: 2 Karten mit jeweils dem Wert -5 gelten als 1 Karte mit Wert +5).	
Der Spieler mit den meisten Gesamtpunkten gewinnt.	
Aktionskarten:	
Rumflasche:	Eigene Camp-Karte mit beliebigem Mitspieler tauschen. Bisher gehobene Schätze verbleiben aber beim bisherigen Besitzer.
Kompass:	2 Abenteuerkarten statt 1 in Phase 2 spielen. Erst danach 2 Karten nachziehen.
Augenbinde:	Die nächste Abenteuerkarte verdeckt in eine Reihe legen. Erst bei Wertung werden verdeckte Karten aufgedeckt.
Fernglas:	Einen Spieler bestimmen, der Dir seine Abenteuerkarten offen zeigt. Daraus eine beliebige Karte nehmen und ausspielen. Der Mitspieler nimmt seine Karten auf + zieht 1 Karte vom Nachziehstapel.
Lasso:	1 offen in einer Reihe liegende Abenteuerkarte nachziehen statt vom Nachziehstapel.
Pistole:	1 offen in einer Reihe liegende Abenteuerkarte durch 1 eigene Karte von der Hand ersetzen. Farbe oder Zahl müssen allerdings bei den Karten übereinstimmen. Die ersetzte Karte ==> Ablagestapel.
Fotoapparat:	Die zuletzt ausgelegte Aktionskarte wird "kopiert", d.h., ausgeführt. Das darf aber keine Karte "Fotoapparat" sein.
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 16.10.06 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de	