

# Silver & Gold

Phil Walker-Harding

935295



100 KREUZE - 1000 SCHÄTZE!

**Spieler:** 2 - 4 Personen

**Alter:** ab 8 Jahren

**Dauer:** 20 Minuten

## Material

**Achtung:** Alle 60 Spielkarten sind nur auf der **Vorderseite** abwischbar, **nicht** auf der Rückseite!

### 47 Schatzkarten

Von jeder Farbe (Lila, Orange, Grün, Grau) gibt es 12 Karten (von Grau nur 11). Im Spielverlauf werden die Felder der Schatzkarten angekreuzt. Eine **vollständig angekreuzte** Schatzkarte bringt so viele Siegpunkte, wie links oben angegeben. Auf manchen Karten befindet sich rechts oben ein Siegel, mit dem man zusätzliche Siegpunkte (Bonus) erzielen kann.



### 8 Expeditionskarten (6 verschiedene Muster)

Die Expeditionskarten bestimmen, wie viele und in welcher Anordnung Felder angekreuzt werden müssen. Es wird immer **eine** Expeditionskarte aufgedeckt, die für **alle** Spieler gilt. Sobald sieben der insgesamt acht Expeditionskarten aufgedeckt wurden, endet eine komplette Runde.



Es müssen genau 3 Felder in gerader Linie angekreuzt werden.

### 4 Wertungskarten



### 1 Rundenkarte



Nach jeder gespielten Runde wird eines der 4 Rundenfelder durchgestrichen.

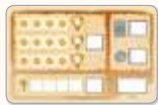
Diese Muster gibt es auf den 8 Expeditionskarten.

### 4 Stifte



## Spielvorbereitung

Jeder Spieler bekommt einen **Stift** und eine **Wertungskarte**, die er offen vor sich ablegt. Die **47 Schatzkarten** werden gemischt. Jeder Spieler bekommt **4 Schatzkarten** und sucht sich **zwei beliebige** davon aus, die er offen nebeneinander vor sich ablegt. Die beiden übrigen Schatzkarten gibt jeder Spieler zurück.



Wertungskarte



Sarah hat vier Schatzkarten erhalten und sich zwei davon ausgesucht, mit denen sie spielen möchte.

Die **Rundenkarte** kommt offen in die Tischmitte. Nun werden alle verbliebenen Schatzkarten gemischt und als verdeckter Schatzkartenstapel in die Tischmitte gelegt. Die obersten **vier Schatzkarten** des Stapels werden aufgedeckt und als **offene Auslage** daneben gelegt. **Hinweis:** Im Spielverlauf wird die offene Auslage immer wieder auf vier Karten aufgefüllt.

Die 8 Expeditionskarten werden ebenfalls gemischt und als verdeckter Expeditionskartenstapel neben die offene Auslage gelegt. Abschließend wird noch ein beliebiger Spieler zum Startspieler bestimmt. **Hinweis:** Der Startspieler wechselt im Spielverlauf jeweils nach Aktion 3 im Uhrzeigersinn.



Rundenkarte



Stapel  
Schatzkarten



offene Auslage von 4 Schatzkarten



Stapel  
Expeditionskarten

# Spielablauf

**Übersicht:** Es wird immer **eine** Expeditionskarte aufgedeckt. Diese Karte gilt für alle Spieler – gemäß dieser Karte kreuzt jeder auf einer seiner beiden Schatzkarten Felder an. Es werden 7 der insgesamt 8 Expeditionskarten aufgedeckt und damit Felder angekreuzt – eine Karte bleibt übrig und wird **nicht** genutzt. Damit endet die Runde. So werden insgesamt 4 komplette Runden gespielt. Abschließend berechnet jeder Spieler nach der 4. Runde seine Siegpunkte.

Es werden stets nacheinander folgende **3 Aktionen** ausgeführt:

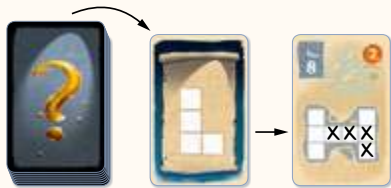
## 1. Aktion: Expeditionskarte aufdecken

Der Startspieler deckt **die oberste Expeditionskarte vom Stapel** auf und legt sie gut sichtbar offen daneben.

## 2. Aktion: Felder ankreuzen

Alle Spieler kreuzen auf **einer** beliebigen ihrer beiden Schatzkarten Felder an – gemäß des Musters der aufgedeckten Expeditionskarte. Das Muster darf um 90° oder 180° gedreht oder auch gespiegelt werden, muss aber ansonsten komplett unverändert und vollständig beibehalten werden. **Jedes** Schatzkartenfeld darf vom Spieler genau einmal angekreuzt werden, niemals mehrfach.

**Beachte, ganz wichtig: Kann oder will** ein Spieler das Muster der aufgedeckten Expeditionskarte nicht nutzen, kreuzt er **stattdessen** nur genau ein beliebiges Feld auf einer beliebigen seiner beiden Schatzkarten an. Es ist **nicht erlaubt**, in einer Runde gar kein Feld anzukreuzen.



Linus kreuzt die L-Form auf seiner Schatzkarte an (90° gedreht und gespiegelt).

**Hinweis:** Im Verlauf einer Runde werden alle aufgedeckten Expeditionskarten übereinander gestapelt. Es ist nicht erlaubt, im Stapel nachzuschauen, welche Expeditionskarten bereits aufgedeckt wurden.



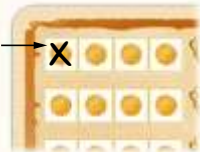
Kreuzt ein Spieler ein Feld mit **Kreuz-Symbol** an, muss er sofort ein weiteres freies Feld an einer beliebigen Stelle auf einer beliebigen seiner beiden Schatzkarten ankreuzen. Ist das erneut ein Kreuz-Symbol, kreuzt er erneut ein weiteres beliebiges freies Feld an, usw.



Kreuzt ein Spieler ein Feld mit **Münzen-Symbol** an, macht er ein Kreuz im nächsten freien Feld auf seiner Wertungskarte, beginnend im linken Feld der oberen Reihe. Die Felder der Wertungskarte werden von links nach rechts angekreuzt.

Ist die erste Reihe voll, wird in die zweite Reihe gewechselt, wieder links beginnend. Sollten alle 12 Felder der drei Reihen voll sein, ist das Maximum erreicht – weitere angekreuzte Münzen-Symbole bringen dem Spieler nichts mehr ein und verfallen.

**Wichtig:** Ist eine Münzreihe mit 4 Kreuzen gefüllt, bekommt der Spieler dafür Siegpunkte (Pokal). Diese Siegpunkte werden in Aktion 3 vergeben.



Kreuzt ein Spieler ein Feld mit **Palmen-Symbol** an, bekommt er dafür **sofort** Siegpunkte. Und zwar einen Siegpunkt für die angekreuzte Palme und je einen Siegpunkt für jede Palme, die zu diesem Zeitpunkt in der **offenen Auslage** zu sehen ist (die andere Schatzkarte des Spielers wird dabei nicht berücksichtigt).

Tim kreuzt auf einer seiner beiden Schatzkarten eine Palme an. Das bringt schon mal einen Punkt. Auf den vier Karten der offenen Auslage sind zwei Palmen zu sehen, das gibt nochmal zwei Punkte. Tim trägt drei Siegpunkte im grünen Palmenwertungsfeld ein.

**Beachte:** Jeder Spieler kann auf seiner Wertungskarte insgesamt vier Mal Palmen werten – weitere angekreuzte Palmen bringen ihm keine Punkte mehr ein.



### 3. Aktion: Münzreihe oder Schatzkarte komplett!

Jeder Spieler, der in Aktion 2 eine seiner drei Münzreihen oder eine seiner Schatzkarten (oder gar beide) komplett gefüllt hat, sagt dies jetzt **laut und deutlich** an.

Nun kommen die Spieler, beginnend beim Startspieler und dann **reihum im Uhrzeigersinn, einzeln nacheinander** dran und handeln ihre kompletten Münzreihen und komplett gefüllten Schatzkarten wie folgt ab.

**Hinweis:** Die Pokalpunkte für eine komplette Münzreihe werden dann vergeben, wenn ein Spieler an der Reihe ist.



Hat ein Spieler alle vier Münzfelder einer Reihe auf seiner Wertungskarte angekreuzt, streicht er denjenigen Pokal auf der Rundenkarte durch, der die aktuell höchste Zahl zeigt. Anschließend trägt er diese Zahl als Siegpunkte in den Pokal der gefüllten Münzreihe seiner Wertungskarte ein. Sollten alle 6 Pokale der allgemeinen Rundenkarte durchgestrichen sein, gibt es keine Pokalpunkte mehr.

Linus hat als Erster eine Münzreihe voll. Er streicht den Pokal mit der Zahl 6 auf der Rundenkarte durch und trägt sich 6 Punkte ein. Der nächste Spieler, der eine Münzreihe voll hat, bekommt (wenn er an der Reihe ist) 5 Punkte, usw.



Hat ein Spieler eine **Schatzkarte komplett gefüllt**, legt er sie ein Stückchen beiseite (offen) neben sich ab – dort bleibt sie bis zum Spielende für alle Spieler sichtbar liegen. Als Ersatz nimmt sich der Spieler eine neue Schatzkarte – **entweder** eine der vier offenen Schatzkarten der allgemeinen Auslage **oder** die oberste verdeckte Karte des Schatzkartenstapels. Sollte der Spieler seine beiden Schatzkarten komplett gefüllt haben, nimmt er sich auf diese Weise zwei neue Schatzkarten.

**Hinweis:** Erst am Ende seiner Aktion wird die offene Auslage wieder auf vier Karten aufgefüllt, indem entsprechend viele Karten vom Stapel aufgedeckt werden.



Sarah hat die orange Schatzkarte komplett gefüllt. Die 12 Siegpunkte sind ihr sicher. Sie legt die Schatzkarte beiseite und nimmt sich eine neue Schatzkarte aus der Tischmitte.

Im seltenen Fall, dass der Schatzkartenstapel aufgebraucht sein sollte, wird ganz normal weitergespielt – die offene Auslage kann dann nicht mehr auf vier Karten aufgefüllt werden und besteht aus weniger Karten.

**Wichtig:** Nach Aktion 3 wechselt der Startspieler einen Sitzplatz im Uhrzeigersinn.

## Ende einer Runde

In der beschriebenen Weise werden **7 der insgesamt 8 Expeditionskarten** aufgedeckt und von allen Spielern zum Ankreuzen genutzt – damit endet die Runde. Es wird also **eine Expeditionskarte nicht** aufgedeckt und **nicht** verwendet. Das entsprechende Feld auf der allgemeinen Rundenkarte wird durchgestrichen. Anschließend werden alle acht Expeditionskarten gemischt und wieder als verdeckter Zugstapel hingelegt.

## Ende des Spiels

Das Spiel endet nach vier Runden. Nicht komplett gefüllte Schatzkarten bringen keine Siegpunkte und werden beiseite gelegt. Jeder Spieler addiert nun die erzielten Siegpunkte auf seiner Wertungskarte wie folgt:

- Jedes angekreuzte Münzfeld zählt einen Punkt.
- Jeder Pokal bringt so viele Punkte, wie die darin eingetragene Zahl.
- Die Zahlen der vier Palmenfelder werden addiert.
- Jede komplett gefüllte Schatzkarte bringt so viele Punkte, wie links oben angegeben.
- Siegel auf komplett gefüllten Schatzkarten bringen 1 oder 2 Zusatzpunkte für jede eigene, komplett gefüllte Schatzkarte **dieser Farbe**. Hat ein Spieler mehrere Siegel, werden **alle** diese Siegel entsprechend gewertet.

Der Spieler mit der höchsten Summe an Siegpunkten ist Sieger. Im Falles eines Gleichstandes gewinnt derjenige Spieler, der mehr graue Schatzkarten komplett gefüllt hat. Sollte auch hierbei Gleichstand herrschen, entscheidet Grün, dann Orange, dann Lila.



Sarah hat 6 Schatzkarten komplett gefüllt. Die bringen 64 Punkte. Das graue Siegel bringt Sarah 1 Punkt pro grauer Schatzkarte (= 2 Bonuspunkte). Das orange Siegel bringt ihr 2 Punkte pro oranger Karte (= 4 Bonuspunkte). Neun angekreuzte Münzenfelder sowie die beiden Pokale bringen zusammen 17 Punkte. Die drei gewerteten Palmen bringen 8 Punkte. Insgesamt hat Sarah somit 95 Punkte.