



IFS
ITMS
IRMS

Inventar der Fundmünzen der Schweiz
Inventaire des trouvailles monétaires suisses
Inventario dei ritrovamenti monetali svizzeri

ANNO DOMINI – MÜNZEN Kurzanleitung

T. BOSCHETTI-MARADI – J. DIAZ TABERNERO, ANNO DOMINI – MÜNZEN.
Kartenspiel mit 336 Karten (Spielidee: U. Hostettler). Abacusspiele 2002.

Interessiert an Geschichte? Gut im Bluffen? Dann ist dies das richtige Spiel für Sie! Das Spiel enthält 336 Karten für 2–10 Spieler (ideal 3–6) ab 12 Jahren. Die Spieldauer beträgt ca. 60 Min. Das Besondere an *ANNO DOMINI – MÜNZEN* ist die Kombination von Bildern und Text: 280 Bildkarten zeigen die Vielfalt der Münzen von der Antike bis heute, 56 Textkarten fragen nach Ereignissen der Münz- und Geldgeschichte.

Trotz des Titels fragt *ANNO DOMINI* nicht nach Jahreszahlen. Um die richtige zeitliche Abfolge erstaunlicher, wirrer, wichtiger, unzusammenhängender Ereignisse dreht sich *ANNO DOMINI*. Niemand muss wissen. Viel wertvoller sind kluges Schätzen und eine Prise Bluff. Zusätzlichen Reiz erhält das Spiel, wenn Karten aus mehreren *ANNO DOMINI*-Serien verwendet werden.

Die Ereignisse bzw. Bilder müssen in die richtige zeitliche Reihenfolge gebracht werden. Oder nicht einmal das, sondern in eine Reihenfolge, von der die Mitspieler glauben, sie könnte stimmen. Falls der Nachbar Ihre Reihenfolge akzeptiert, sind Sie fein raus, und er muss jetzt eine weitere Münze oder ein historisches Ereignis zeitlich glaubhaft einsetzen. Dies geschieht so lange, bis jemand das Risiko eingeht, die ganze historische Seifenblase platzen zu lassen.

Kurzanleitung

Jeder Mitspieler erhält 9 Karten mit der Vorderseite nach oben (Bild bzw. schwarzer Text). Die Karten werden für alle sichtbar auf den Tisch gelegt, Umdrehen gilt nicht. Eine Karte des Stapels wird vorgelesen und mit der Vorderseite nach oben in die Mitte platziert. Der nächste Spieler wählt eine eigene Karte

aus, liest sie vor und legt sie oberhalb der ersten Karte hin, wenn vermutet wird, dass sein Ereignis jünger ist, bzw. unterhalb, falls es älter ist. Rundum fügen die Spieler auf diese Weise der Ereigniskette eine ihrer Karten hinzu. Die Karte kann auch zwischen bereits gelegten Karten eingeschoben werden.

Wer am Zuge ist, kann Zweifel an der bestehenden Kette äussern. In diesem Fall werden alle Karten umgedreht. Ist der Zweifel berechtigt, d. h. die zeitliche Abfolge falsch, muss der vorangehende Spieler drei neue Karten aufnehmen. Ist der Zweifel unberechtigt, muss hingegen der Zweifler zwei neue Karten aufnehmen. Die offen gelegten Karten werden weggeräumt und eine neue Anfangskarte in die Mitte gesetzt. Eine neue Kette wird gebildet.

Ziel ist es, als Erste/Erster alle seine Karten loszuwerden.

Weitere Informationen

Etwas schwerer ist der neue Anfang für einen Spieler, der nur noch eine Karte besitzt. Er muss statt einer gleich zwei Karten vom Stapel nehmen, diese ordnen und seine letzte Karte einfügen.

Zeitliche Reihenfolge

Jh. = Jahrhundert. *Im 12. Jh.* bedeutet zwischen 1101 und 1200. Die Karte kann zwischen Karten dieses Zeitraumes beliebig eingefügt werden.

v. u. Z. = vor unserer Zeitrechnung, gleich bedeutend mit vor Christus (v. Chr.). *Im 7. Jh. v. u. Z.* bedeutet 700–601 v. Chr.

um = *Um 1990* heisst *1985–1995*. Die Karte kann zwischen Karten dieses Zeitraumes beliebig eingefügt werden.