



Die Team-Variante ermöglicht euch, *Ancient Knowledge* auf völlig neue Weise zu erleben und in noch dynamischere Partien mit **4 Personen** einzutauchen.

Während der Partie machen du und dein Teammitglied eure Züge gleichzeitig und am Ende rechnet ihr auch eure Siegpunkte zusammen.

Dieses Regelblatt beschreibt den zusätzlichen Aufbau und die zusätzlichen Regelemente, die in dieser Variante auftauchen. Alle anderen Regeln entsprechen denen des Basisspiels.

SPIELAUFBAU

Teilt euch in 2 Teams aus 2 Personen auf. Für die Partie sollten die beiden Mitglieder eines Teams nebeneinander sitzen. Baut das Spiel dann nach dem üblichen Aufbau für 4 Personen auf (siehe Seite 5 des Regelhefts).



SPIELÜBERSICHT

Folgt den üblichen Regeln von *Ancient Knowledge* mit diesen Zusätzen:

TEAMZUG ÜBERSICHT

Teammitglieder sind gleichzeitig am Zug (und führen dabei die üblichen 3 Phasen aus). Wenn beide Teammitglieder ihren Zug beendet haben, ist das andere Team am Zug.

A. AKTIONSPHASE

Du kannst deine Aktionen frei mit deinem Teammitglied planen und diskutieren (besonders bei der **STUDIERN**-Aktion).

TAUSCHT 1 KARTE

Während des Zuges des anderen Teams können du und dein Teammitglied 1 Handkarte tauschen. Ihr könnt diesen Tausch vorher diskutieren, euch aber keine Karten zeigen und dürft dabei nur 1 Karte gegen 1 andere Karte tauschen. Ihr könnt euch auch entscheiden, keinen Tausch durchzuführen.

EFFEKTE ANDERER PERSONEN

Betrifft deine Karte andere Personen, kann dein Teammitglied entscheiden, von deiner Karte betroffen zu sein, oder nicht.

SPIELLENDE

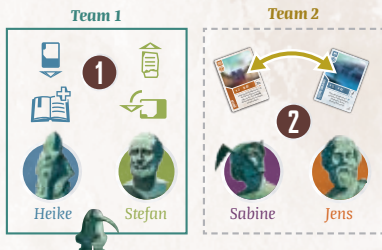
Zählt die **✳** beider Mitglieder eines Teams zusammen. **Das Team, das die meisten ✳ hat, gewinnt!** Herrscht Gleichstand, ermittelt ihr das Mitglied, das nach den Regeln des Basisspiels einzeln gewonnen hätte. Dessen Team gewinnt.

BEISPIELE

Heike und Stefan bilden **Team 1**, Sabine und Jens **Team 2**.

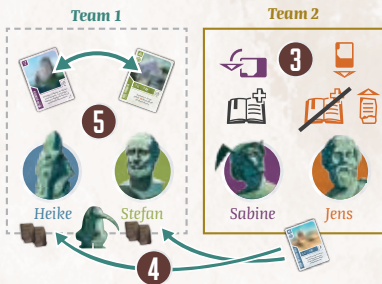
Team 1 beginnt. Heike und Stefan spielen ihren ersten Zug gleichzeitig **1**.

Während des Zuges von **Team 1** tauschen Sabine und Jens 1 Handkarte miteinander **2**.



Jetzt ist **Team 2** am Zug.

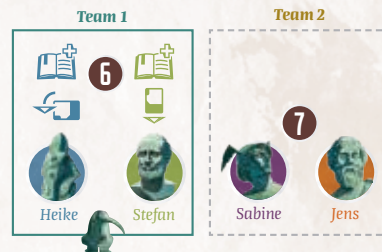
Sabine und Jens hätten gern dieselbe Erkenntniskarte. Sie tauschen sich aus und entscheiden, dass es besser wäre, wenn Sabine die **STUDIERN**-Aktion durchführt und die Karte ihrer Sammlung hinzufügt. Jens macht stattdessen eine andere Aktion **3**.



Jens spielt die Große Sphinx von Gizeh und legt mit ihrem Effekt 2 auf je ein Monument von Heike und Stefan, jedoch nicht bei Sabine, da sie im selben Team sind **4**.

Währenddessen möchte Stefan eine Karte mit Heike tauschen. Obwohl Heike lieber ihre Karten behalten würde, willigt sie dem Tausch ein, um ihrem Teammitglied zu helfen **5**.

Später im Spiel, während des Zuges von **Team 1**, sagt Heike die Auswahl an Erkenntniskarten nicht zu. Daher macht Stefan zuerst eine **STUDIERN**-Aktion und nutzt den Effekt der erworbenen Erkenntniskarte, um eine Säule neu aufzufüllen. Überzeugt von der neuen Auswahl macht auch Heike jetzt eine **STUDIERN**-Aktion **6**.



Während dieses Zuges könnten Sabine und Jens eine Handkarte tauschen, entscheiden sich aber dagegen **7**.

Am Ende der Partie zählt jedes Team die Siegpunkte beider Mitglieder zusammen.

Sabine und Jens haben mehr Punkte erzielt und gewinnen!

