



Spielanleitung

AB 6 BIS 99 JAHRE

2-10 SPIELER

In dieser Schachtel findest du 300 Karten. Die Vorderseite (ohne Rahmen) nennt ein Ereignis der Weltgeschichte aus christlicher Perspektive, die Rückseite (mit farbigem Rahmen) nennt das Jahr, in dem dieses Ereignis eingetreten ist, sowie weitere Informationen zum Ereignis.

ANNO Dazumal ist ein ausbaubares Spiel. Es gibt insgesamt vier Kartensets: Altes Testament, Neues Testament, Kirchengeschichte und Adventgeschichte im Besonderen. Jede Serie ist durch eine eigene Farbe auf der Rückseite gekennzeichnet. Heißt: Jede neue Farbe in der Mischung wird den Spielspaß und auch den Lernfaktor erhöhen. Aber selbstverständlich ist ANNO Dazumal auch mit den Karten einer einzigen Serie spielbar.

Ereigniskette

Teile jedem Mitspieler 9 Karten aus. Zufällig natürlich, denn Auswählen ist streng verboten. Und es dürfen auch nicht die Rückseiten angeschaut werden. Nun legen alle ihre Karten mit der Ereignisseite (ohne farbigen Rand) offen vor sich hin. Die restlichen Karten werden als Stapel in die Mitte gelegt. Auch hier mit der Ereignisseite nach oben, das Lösungsjahr (Rückseite) nicht sichtbar.

Wichtig: Die Karten bleiben während des ganzen Spiels auf dem Tisch! Schiebe die Karten, wenn du sie bewegst, und vermeide es, offen mit ihnen zu hantieren – deine Mitspieler erfahren sonst ungewollt die Lösungsjahre, die besser geheim bleiben sollten.

Eine Kette von Ereignissen beginnt mit der obersten Karte des Stapels. Das erste Ereignis wird laut vorgelesen und die betreffende Karte für alle sichtbar auf den Tisch gelegt – die Rückseite bleibt für alle verborgen. Der jüngste Spieler beginnt. Er wählt eine seiner Karten aus, liest das auf ihr befindliche Ereignis vor und legt seine Karte oberhalb der bereits auf dem Tisch liegenden Karte hin, wenn er glaubt, sein Ereignis sei VOR dem erstgenannten Ereignis eingetreten. Glaub

er hingegen, sein Ereignis sei NACH dem bereits auf dem Tisch liegenden Ereignis erfolgt, so legt er seine Karte unterhalb der ersten Karte ab. Reihum fügen die Spieler nun auf diese Weise der Ereigniskette jeweils eine ihrer Karten hinzu. Sie dürfen dabei ihre Karte an jeder Stelle in die Kette einfügen, also auch zwischen bereits ausgelegte Karten, wenn sie glauben, ihr Ereignis passe dort zeitlich hinein.

Zweifel

Wer am Zug ist und glaubt, in der bestehenden Ereigniskette Fehler in der angenommenen zeitlichen Einordnung zu entdecken, darf diese korrigieren, BEVOR er seine eigene Karte einfügt und die Kette weiterreicht. Er darf sich aber auch entscheiden, keine weitere seiner Karten hinzuzufügen und stattdessen den zeitlichen Ablauf der Ereignisse öffentlich **anzuzweifeln**. In diesem Fall geht eine Spielrunde zu Ende. Alle Karten der Kette werden von oben nach unten umgedreht. Ist der zeitliche Ablauf korrekt, muss der Zweifler **vier neue Karten** vom Stapel aufnehmen (wie immer: ohne die Rückseiten anzuschauen). Weist die Kette der Ereignisse jedoch einen Irrtum auf, so nimmt stattdessen der Vorgänger des Zweiflers, der zuletzt eine Ereigniskarte abgelegt hatte, **zwei neue Karten** vom Stapel auf. Sei es auch nur ein einziger Tag, und ganz unabhängig davon, wer das zeitlich fehlerhaft eingeordnete Kärtchen gelegt hat: Den Letzten beißen die Hunde. Wer also keinen Zweifel äußert und eine Karte in die Reihe ablegt, akzeptiert damit die ganze sichtbare Ereigniskette und hat so unter Umständen gegenüber dem misstrauischen nächsten Spieler die Verantwortung dafür zu übernehmen. Nach der Spielrunde werden die Karten der aktuellen Ereigniskette weggelegt.

Neue Runde

Eine neue Runde beginnt mit einer neuen Anfangskarte vom Stapel in der Mitte. Die Runde beginnt entweder der Spieler, der gezweifelt hatte, sofern er recht behalten hat, oder aber der Spieler nach ihm, wenn der Zweifler Unrecht hatte. Dann geht es wieder reihum weiter. Mit anderen Worten: Wer in der vorherigen Runde Zusatzkarten aufnehmen musste, erfährt einen weiteren Nachteil, indem er als Letzter ins neue Spiel kommt.

Spezialfall

Etwas schwerer ist der Beginn einer neuen Runde für einen Spieler, der nur noch eine einzige Karte besitzt. Er muss statt einer gleich zwei Karten vom Stapel in der Mitte nehmen, diese chronologisch ordnen und anschließend seine letzte Karte einfügen.



Änderung der Spielrichtung

Ein Wechsel der Spielrichtung erfolgt sofort und einmalig, sobald ein Spieler nur noch zwei Karten besitzt.

Sieger

Gewonnen hat, wer als Erster seine letzte Karte ablegen kann – natürlich in einer korrekten Kette. Zweifelsohne wird der Nächfolger nochmals Zweifel äußern, um den Sieg zu vereiteln. Kommt dabei ein Fehler zum Vorschein, gibt es zwei neue Karten für den Vorgänger, und das Spiel geht in die Verlängerung.

Mitspieler

Das Spiel *ANNO Dazumal* eignet sich grundsätzlich für 2–10 Spieler, die Idealzahl liegt jedoch bei 3–6 Spielern. Bei großen Gruppen empfehlen wir, anfangs weniger als 9 Karten auszugeben. Kinder können mitspielen, sobald sie flüssig lesen können. Erfahrungsgemäß machen sie ihr geringeres historisches Wissen bald durch geschicktes Taktieren wett – und sie lernen rasch! Werden erst einmal die bereits gespielten Kärtchen wieder ins Spiel eingeführt, zahlt sich die Lern- und Merkfähigkeit der jüngsten Mitspielenden aus. Die Spielrunde kann auch beschließen, mitspielenden Kindern anfangs weniger Karten auszuteilen.

Erläuterungen

Gleiches Datum

Das entscheidende Datum ist auf der Rückseite der Karten klar angegeben. Auch wenn Ereignisse im gleichen Jahr oder sogar am gleichen Tag stattfanden, gibt es dennoch eine entscheidende Chronologie, die durch die dreistellige Zahl (z. B. 01|135) unten auf der Rückseite definiert ist. Je höher die Zahl, desto später das Ereignis. Haben zwei Karten das gleiche Datum, entscheidet die dreistellige Zahl über die Richtigkeit in der Chronologie.

Wissenschaftlichkeit der Daten

Die Zeitangaben der Ereignisse wurden mit großer Mühe verifiziert und die biblischen Daten auf Grundlage der biblischen Zeitangaben bestimmt. Bei anderen geschichtlichen Ereignissen wurde versucht, den aktuellen Stand der Forschung abzubilden. Unsichere Daten sind mit einer Wellenlinie gekennzeichnet (z. B. ~ 150 n. Chr.). Eines ist uns dabei vollkommen bewusst: Auch gewöhnlich zuverlässige Quellen können sich irren. Fakten können sich ändern und die Forschung fördert neue Erkenntnisse zutage. Wir sind offen für konstruktive Kritik, Zusatzinformationen und neue Fragen (wenn möglich mit Quellenangabe). Wo Korrekturen nötig sind,

werden wir sie in möglichen zukünftigen Auflagen anbringen. Korrekturen zu *ANNO Dazumal* bitte schriftlich an info@advent-verlag.ch.

Bemerkung zum Alten Testament

Die Zeitangaben zum Alten Testament richten sich nach der Chronologie von Edwin R. Thiele. Alle Daten vor Terach (Abrahams Vater) sind zudem in Klammern angegeben, da eine gewisse Unsicherheit über die Vollständigkeit der Chronologie in 1. Mose 11,10–26 besteht (vgl. mit der Chronologie in Lukas 3,23–38). Zudem wurde für die Regentschaft von Salomo eine vierjährige Mitregentschaft von David angenommen.

Wir wünschen viel Spaß und jede Menge neue Erkenntnisse beim Spielen!

Informationen zu unseren Neuheiten und unserem Sortiment findest du unter www.advent-verlag.ch.

Alle Sets von ANNO Dazumal:

ISBN Altes Testament: 978-3-906309-66-8

ISBN Neues Testament: 978-3-906309-67-5

ISBN Kirchengeschichte: 978-3-906309-68-2

ISBN Adventgeschichte: 978-3-906309-69-9

© 2023 Advent-Verlag Schweiz
Leissigenstr. 17 | CH-3704 Krattigen

Mit freundlicher Genehmigung von Urs Hostettler als Autor und Fata Morgana Spiele, Bern als Verlag des Spiels *Anno Domini*.

Autor: Benjamin Zihlmann

Projektteilung: Dominik Maurer

Inhaltliches Lektorat: Martin Pröbstle (AT),
Johannes Kovar (NT), Fritz-Gerhard Link (KG),
Benjamin Zihlmann (AG)

Lektorat & Korrektorat: Britta Zimmermann,
Medea Gysin, Kornelia Langer, www.editing-dreams.de

Layout: Simon Eitzenberger, www.deslm.de

Alle Rechte vorbehalten!

