



In dieser Schachtel

finden Sie 336 Karten.
Die Vorderseite (schwarz) nennt ein Ereignis der Weltgeschichte, wenn auch nicht immer ein weltbewegendes, die Rückseite (farbig) nennt das Jahr des Herrn, Anno Domini, in dem dieses Ereignis eingetreten ist.

ANNO DOMINI ist ein ausbaubares Spiel. Sie können weitere Serien zu 336 Karten kaufen und sie mit dieser mischen. Ja, wir empfehlen den Wild Mix wärmstens!
Jede neue Farbe im Weltenmix wird den Spielspass erhöhen. Aber selbstverständlich ist ANNO DOMINI auch mit den Karten einer einzigen Serie spielbar.



Verteilen

Sie jetzt 9 Karten an jede Mitspielerin. Zufällig natürlich, auswählen streng verboten. Und noch etwas ist streng verboten: die Rückseiten anzuschauen. Alle legen ihre Karten mit der schwarz bedruckten Ereignisseite offen vor sich hin. Der Rest der Karten wird als Stapel in die Mitte gelegt. Auch hier: Ereignisse nach oben, farbiges Lösungsjahr (Rückseite) nicht sichtbar.

Wichtig: Belassen Sie die Karten während des Spiels auf dem Tisch! Schieben Sie die Karten, wenn Sie sie bewegen, fuchteln Sie nicht damit in der Luft rum - Ihre Mitspielerinnen erfahren sonst ungewollt Lösungsjahre, die Sie besser geheim halten sollten.



Eine Kette unseliger Ereignisse

beginnt mit der obersten Karte vom Stapel. Das Ereignis 1 wird laut vorgelesen, die Karte für alle sichtbar auf den Tisch gelegt - die Rückseite bleibt für alle geheim. Die Besitzerin des Spiels beginnt. Sie wählt eine ihrer Karten aus, liest sie vor und legt sie oberhalb der ersten Karte hin, wenn sie glaubt, ihr Ereignis 2 sei vor

Ereignis 1 eingetreten; sie legt sie unterhalb der ersten Karte hin, wenn sie glaubt, ihr Ereignis 2 sei nach Ereignis 1 eingetreten. Rundum fügen die Spielerinnen auf diese Weise der Ereigniskette jeweils eine ihrer Karten hinzu. Sie dürfen ihre Karte irgendwo in die Kette einfügen, also auch zwischen bereits ausgelegte Karten, wenn sie glauben, ihr Ereignis passe dort zeitlich hinein.



Zweifel

sind oft besser als blindes Vertrauen. Wer am Zuge ist und glaubt, in der bestehenden Kette einen Irrtum zu entdecken, fügt keine weitere Karte hinzu, sondern zweifelt stattdessen den zeitlichen Ablauf der Ereignisse an. In diesem Fall geht eine Spielrunde zu Ende. Alle Karten der Kette werden von oben nach unten umgedreht. Ist der zeitliche Ablauf korrekt, wird die Zweiflerin bestraft, indem sie **zwei neue Karten** vom Stapel aufnehmen muss (wie immer: ohne die Rückseiten anzuschauen). Weist die Kette der Ereignisse irgendeinen Irrtum auf, so nimmt die Vorgängerin der Zweiflerin, die Tischnachbarin, die zuletzt noch ein Ereignis hingelegt hat, **drei neue Karten** vom Stapel auf. Sei's auch ein einziges Jährchen, und ganz unabhängig davon, wer das zeitlich fehlerhafte Kärtchen gelegt hat: den Letzten beißen die Hunde.

Wer also keine Zweifel äussert und eine Karte in die Reihe ablegt, akzeptiert damit die ganze Ereigniskette und hat unter Umständen gegenüber der misstrauischen nächsten Spielerin die Verantwortung dafür zu übernehmen.

Nach der Spielrunde werden die Karten der Kette beiseite geschafft. Sie haben für heute ihre Schuldigkeit getan, sie können gehen (nach Schiller - 1783).



Eine neue Runde

beginnt mit einer neuen Anfangskarte vom Stapel. Erste Spielerin ist jetzt die Zweiflerin, sofern sie recht behalten hat, oder die Spielerin nach ihr, wenn sie zu unrecht nörgelte. Dann geht's wieder

hübsch rundum. Mit anderen Worten: Wer Strafkarten aufnehmen musste, erfährt einen zusätzlichen Nachteil, indem sie als Letzter ins Spiel kommt.

Spezialfall: Etwas schwerer ist der neue Anfang für eine Spielerin, die nur noch eine einzige Karte besitzt. Sie muss statt einer gleich zwei Karten vom Stapel nehmen, diese ordnen und ihre letzte Karte einfügen.



Gewonnen hat

wer zuerst seine letzte Karte los wird - natürlich in einer korrekten Kette. Zweifelsohne wird die Nachfolgerin nochmals Zweifel äussern. Wenn ein Fehler zum Vorschein kommt, gibt's drei neue Karten und das Spiel geht in die Verlängerung.



Erläuterungen und Beispiele

Das entscheidende Jahr

ist auf der Rückseite der Karte klar und fett gedruckt. Ergänzende Kommentare, auch Monats- und Tagesangaben bleiben ohne Einfluss auf das Spiel. Manche Karten bieten Zeitspannen als Lösung an, etwa ‚1903–1907‘ oder ‚5. Jh. v.u.Z.‘

Erläuterungen:

- **Jh.** heisst **Jahrhundert**. Ein solches dauert vom Jahr 01 bis zum Jahr 00.
Beispiel: Das 20. Jh. hat 1901 begonnen und endet mit dem Jahr 2000.
- **v.u.Z.** heisst **vor unserer Zeitrechnung**. Historiker halten das bekannte ‚v. Chr.‘ = vor Christus für veraltet. Meint aber das gleiche.
- **um** heisst, dass sich das Ereignis zeitlich nicht genau festlegen lässt. Im Sinn des Spiels werden **5 Jahre vorher und nachher als richtig anerkannt**.
Beispiel: Im Fall von ‚um 1900‘ gelten die Jahre 1895 bis 1905 als richtig.

Das erstmalige Auftreten

eines Dings, der Anfang eines Ereignisses ist massgebend, wenn nicht klar nach einer Zeitspanne gefragt ist.

Beispiele:

„Menschen auf dem Mond“ fragt nach der ersten Mondlandung von Apollo 11 - eine Antwort wie „2025 ist falsch, auch wenn nicht ausgeschlossen werden kann, das sich dazumal wieder Menschen auf dem Mond befinden werden.*

„Gezuckerte Kondensmilch auf dem Markt“ fragt nach deren Markteinführung. Dass sie heute noch erhältlich ist, ist prima, tut aber nichts zur Sache.

Gleichzeitige und sich zeitlich überschneidende Ereignisse

werden nach dem Prinzip ‚In dubio pro reo‘ abgehandelt. Die Kette gilt als korrekt.

Beispiele:

1) Zwei Ereignisse gingen 1987 über die Bühne, das dritte „um 1990“, ein viertes 1991.

Wenn Nr. 4 hinter Nr. 1 und Nr. 2 eingereiht wurde, ist die Reihenfolge korrekt. Nr. 3 heisst, zwischen 1985 und 1995, überschneidet sich demnach mit den andern drei Ereignissen und darf unter diesen beliebig eingereiht sein, auch zwischen den beiden 1987ern. Monats- und Tagesangaben innerhalb des Jahres 1987 sind belanglos, die beiden Karten sind gleichwertig.

2) Ein Ereignis fand im 8. Jh. v.u.Z. statt, ein zweites 805 v.u.Z., das dritte im 1. Jahrtausend v.u.Z. Nr. 2 hat vor Nr. 1 stattgefunden, denn das 8. Jh. v.u.Z. dauerte von 800–701 v.u.Z., während Nr. 3 sich zeitlich mit den beiden anderen Ereignissen überschneidet und beliebig unter diesen eingereiht werden darf.



Taktische Hinweise

Tja - **Selbstsicherheit** ist eine Tugend, vor allem wenn Sie nichts wissen. Ihre Nachfolgerin wird sich zweimal überlegen, ob sie Ihre Kette anzweifeln will, wenn Sie Ihr Ereignis als klare Sache deklarieren und rasch entschlossen einermassen sinnvoll einfügen.

Als hinterhältige Variante können Sie auch mal die Verunsicherte spielen, während Sie ein bombensicheres Ereignis in eine korrekte Kette platzieren...

Psychologie und ein gewisses Gefühl für Abläufe sind in ANNO DOMINI viel wichtiger als historisches Fachwissen.

Lassen Sie sich durch ihre Unwissenheit nicht entmutigen! Sie können getrost annehmen, dass die Mitspielerinnen auch nicht alle Daten dieser seltsamen Ereignisse in Ihren kleinen grauen Zellen gespeichert haben und, genau wie Sie, oft raten müssen. **Gebrauchen Sie Ihren gesunden Menschenverstand**, schätzen Sie, verkaufen Sie Ihre Lösungen gut. Vergessen Sie nie: Was Sie hinlegen, muss nicht unbedingt stimmen, es muss vor allem auf die nach Ihnen spielende Tischnachbarin glaubhaft wirken.

Haben Sie den Überblick angesichts einer langen Kette völlig verloren, so zweifeln Sie ruhig mal an. Meist steckt irgendwo eine böse Überraschung drin.

Behalten Sie wenn möglich ein Ereignis, das Sie zeitlich gut einordnen können, als sichere Abschlusskarte zurück. Bringen Sie umgekehrt Kärtchen, die Ihnen grosse Sorgen bereiten, nach bestem Wissen und Gewissen in kurzen Ketten unter, die bestimmt seltener angezweifelt werden als die Bandwürmer.

Wer spielt mit

bei ANNO DOMINI? -

Grundsätzlich eignet sich das Spiel für **2 - 10 SpielerInnen**, die Idealzahl liegt bei 3 bis 6.

Bei grossen Gruppen empfehlen wir anfangs weniger Karten als deren 9 auszugeben.

Kinder können mittun, 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 gebrauchten Kärtchen wieder ins Spiel eingemischt, zahlt sich die Lernfähigkeit aus.

Die Spielrunde kann auch beschliessen, mitspielenden Kindern anfangs weniger Karten auszuteilen.

Wir von Fata Morgana

haben uns grosse Mühe gegeben, Ereignisse aller Art zu sammeln und zu verifizieren.

Idee und Redaktion: Urs Hostettler.

Lektorat: Ulrich Bauer.

Grafik: Res Brandenberger.

Für Fragen, Auskünfte und Spieltests danken wir:

Andrea Strommer, Babu Wälti, Erwin Huber, Jeanette Kleber, Katja Koch, Katharina Siegenthaler, Nino Froelicher, Stephanie Schwarz, Thomas Moll, Uwe Rosenberg und den mittlerweile zahlreichen SpielerInnen, die durch ihre Zuschriften zum Gedeihen von Anno Domini beitragen.

Eines ist uns bewusst: Auch gewöhnlich zuverlässige Quellen können sich irren. Fakten können sich ändern, die Forschung fördert neue Erkenntnisse zutage. Wir sind offen für Kritik, Belehrungen und neue Fragen (wenn immer möglich mit Quellenangabe!). Wo Korrekturen nötig sind, werden wir sie in zukünftigen Auflagen (wir hoffen fest darauf – kauft, Leute, kauft!) anbringen. Eine Korrigenda zu Anno Domini ist unter <http://urs.fatamorgana.ch/adpleite.html> zu finden. Wir halten sie stets auf unserem neuesten Wissensstand. Korrespondenz bitte an urs@fatamorgana.ch.

Wir planen in lockerer Folge neue thematische Serien zu ANNO DOMINI. Verlangen Sie unseren Katalog bei Fata Morgana, Landoltstrasse 63, CH – 3007 Bern, E-mail verlag@fatamorgana.ch, Homepage: www.fatamorgana.ch



Verlangen Sie unseren Katalog bei: ABACUSSPIELE
Postfach 102063
D-63303 Dreieich
www.abacusspiele.com

Viel Spass bei Bluff und Halbwissen!

© 1998 Fata Morgana Spiele, 3007 Bern, Switzerland
© 1998 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, 63303 Dreieich, Germany
All rights reserved.