









EIN SPIELZUG




Im eigenen Spielzug führt jeder Spieler 1 Hauptaktion aus:

- **An einem Ort graben:** Den Ortseffekt nutzen.
- **Einen neuen Ort entdecken:** Totem nehmen, den Ortseffekt nutzen, Wächter hinzufügen.
- **Einen Wächter bezwingen** an einem Ort mit eigenem .
- **Einen Gegenstand**  **kaufen:** Die Karte unter das eigene Deck legen.
- **Ein Artefakt**  **kaufen:** Die Karte in den eigenen Spielbereich legen. Nutze den Effekt der Karte, ignoriere die -Kosten.
- **Eine Karte spielen.** (Dies ist eine Nebenaktion, wenn der Effekt ein -Symbol hat.)
- **Forschen.** Nicht vergessen, den - oder -Effekt der Reihe zu nutzen.
- **Passen.** Der Spieler kann in dieser Runde keine weiteren Spielzüge mehr ausführen.

 Der Spieler kann zusätzlich beliebig viele *Nebenaktionen* ausführen.

VORBEREITUNG DER NÄCHSTEN RUNDE

Spielertableau:

-  zurücknehmen ( für  erhalten).
- Alle Karten im eigenen Spielbereich mischen und unter das Deck legen.
- Alle eigenen Gehilfen auffrischen.

Kartenreihe:

- Die Karten zu beiden Seiten des Mondstabs verbannen.
- Den Mondstab weiterbewegen.
- Die Kartenreihe auffüllen.

Beginn der nächsten Runde:

- Startspielermarker nach links weiterreichen.
- Auf 5 Karten nachziehen.

EINEN PILOTEN ANWERBEN



BEWEGUNGS- HIERARCHIE



EFFEKTE



Die gezeigten Ressourcenmarker **erhalten**.



Tausche entweder



ODER



Der Spieler kann **1 Karte ziehen**. Wirkungslos, wenn sein Deck leer ist.



Der Spieler kann **1 Karte aus seiner Hand oder seinem Spielbereich verbannen**. Verbannte Karten werden auf das Spielbrett gelegt. (Sie kommen nicht ins Deck zurück.)



1 Karte verbrauchen. Die Karte wird aus der Hand in den eigenen Spielbereich gelegt. Dabei wird ihr Effekt/Bewegungswert ignoriert.



Furcht erhalten. Der Spieler muss 1 Furchtkarte nehmen und offen in seinen Spielbereich legen.



Der Spieler darf sofort **1 Gegenstand oder Artefakt** aus der Kartenreihe mit dem angezeigten **Rabatt kaufen**.



Einen Gegenstand erhalten. Der Spieler führt die Aktion „Einen Gegenstand kaufen“ kostenfrei aus.



Ein Artefakt erhalten. Der Spieler führt die Aktion „Ein Artefakt kaufen“ kostenfrei aus.



Der Spieler führt die Aktion „**Einen Wächter bezwingen**“ kostenfrei an einem Ort mit eigenem Archäologen aus.



Die Aktion „**An einem Ort graben**“ oder „**Einen neuen Ort entdecken**“ ausführen.



Einen **Gehilfen** vom Vorratstableau nehmen.



Einen eigenen Gehilfen **aufwerten** und **auffrischen**.



Einen eigenen Gehilfen **auffrischen**.