









TOUR DE JEU





À votre tour, effectuez **1 action principale** :

- **Excaver un site.** Résolvez son effet.
- **Découvrir un nouveau site.** Prenez les idoles, résolvez l'effet du site, ajoutez un gardien.
- **Maîtriser un gardien** sur un site occupé par votre .
- **Acheter un objet** . Placez-le sous votre pioche.
- **Acheter un artéfact** . Placez-le dans votre zone de jeu. Utilisez son effet en ignorant le coût .
- **Jouer une carte.** (C'est une action gratuite si le symbole  est présent.)
- **Rechercher.** N'oubliez pas de résoudre l'effet  ou  de la rangée.
- **Passer.** Vous ne jouerez plus aucun tour lors de cette manche.

 Vous pouvez effectuer autant d'**actions gratuites** que vous le voulez.

PRÉPARATION DE LA MANCHE SUIVANTE

Réinitialisez votre plateau :

- Récupérez   (recevez 1  par ).
- Mélangez toutes les cartes de votre zone de jeu. Placez-les sous votre pioche.
- Redressez vos assistants.

Ajustez la rangée de cartes :

- Exilez les 2 cartes de part et d'autre du Sceptre lunaire.
- Décalez le Sceptre lunaire d'un espace.
- Complétez la rangée de cartes.

Commencez la nouvelle manche :

- Donnez le marqueur Premier joueur au joueur à votre gauche.
- Piochez jusqu'à avoir 5 cartes en main.

ENGAGER UN PILOTE



HIÉRARCHIE DES DÉPLACEMENTS



EFFETS



Gagnez les jetons indiqués.



Vous pouvez effectuer l'un de ces échanges :



OU



Vous pouvez **piocher une carte**. Si votre pioche est vide, cela n'a aucun effet.



Vous pouvez **exiler une carte** de votre **main** ou de votre **zone de jeu**.

Une carte exilée est placée en haut du plateau (elle ne retourne pas dans votre pioche).



Utilisez une carte. Elle est prise dans votre main puis placée dans votre zone de jeu, mais vous ignorez sa valeur de déplacement et son effet.



Subissez la Peur. Vous devez prendre une carte *Peur* du plateau et la placer face visible dans votre zone de jeu.



Vous pouvez immédiatement **acheter un objet** ou un **artéfact** depuis la rangée de cartes, en bénéficiant de la réduction indiquée.



Gagnez un objet. Effectuez l'action Acheter un objet en ignorant l'étape de paiement du coût. La carte est placée sous votre pioche.



Gagnez un artéfact. Effectuez l'action Acheter un artéfact en ignorant l'étape de paiement du coût, puis résolvez son effet.



Vous pouvez gratuitement **maîtriser un gardien** présent sur un site occupé par l'un de vos archéologues.



Effectuez l'action **Excaver un site** ou **Découvrir un nouveau site**.



Prenez un **assistant** du plateau Réserve.



Améliorez l'un de vos assistants, puis **redressez-le**.



Vous pouvez **redresser** l'un de vos assistants.