










プレイヤーのターン




ターン中、メインアクションを1つ実行する。

- 場所を発掘する。その効果を使う。
- 新たな場所を発見する。偶像を取り、場所の効果を使い、守護者を追加する。
- 守護者を撃退する。自分の  がいる場所のみ。
- アイテム  を購入する。自分のデッキの一番下に置く。
- 遺物  を購入する。プレイエリアに置く。
  コストを無視して効果を使用する。
- カードをプレイする。( アイコンがある場合はフリーアクション。)
- 研究。その列の  や  の効果を忘れないこと。
- パス。このラウンドはこれ以上ターンを行わない。

 追加で任意の数のフリーアクションを行える。

次のラウンドの準備

ボードのリセット:

-  を戻す ( による  を受け取る)。
- プレイエリアのカードをシャッフルし、デッキの一番下に戻す。
- 助手を回復する。

カード列の補充:

- 月の杖の両隣の2枚のカードを除外する。
- 月の杖を移動する。
- カード列を補充する。

新たなラウンドの開始:

- 開始プレイヤーマーカーを左隣に渡す。
- 5枚になるまでカードを引く。

パイロットを雇う



移動の序列



効果



指定のリソーストークンを得る。



いずれか一方の交換を行う。



または



カードを1枚引いてよい。デッキが空の場合、効果は無い。



手札かプレイエリアのカードを1枚除外してよい。除外したカードはメインボードの一番上に置かれる。(自分のデッキには戻さない。)



カードを1枚捨てる。

手札からプレイエリアに置くが、移動力や効果は無視する。



恐怖を得る。「恐怖」カードをボードから取り、プレイエリアに表向きに置く。



ただちにコストを指定分減らしてカード列のアイテムや遺物を購入してよい。



アイテムを1つ得る。アイテムの購入アクションを、コストを支払うステップをとばして実行する。そのカードは自分のデッキの一番下に置く。



遺物を1つ得る。遺物の購入アクションを、コストを支払うステップをとばして実行する。その効果は解決する。



守護者を撃退してよい。自分の考古学者がいる場所のみ。コストは不要。



場所の発掘アクションか新たな場所の発見アクションを実行する。



助手を1人得る。サプライボードから受け取る。



助手を1人成長させ、回復する。



助手を1人回復してよい。