









TURA GRACZA





W swojej turze wykonaj **1 akcję główną**:

- **Prowadzenie wykopalisk.** Rozpatrz efekt stanowiska archeologicznego.
- **Odkrycie nowego stanowiska archeologicznego.** Weź bożki, rozpatrz efekt stanowiska, połóż strażnika.
- **Ujarmienie strażnika.** Ujarmij strażnika na stanowisku z Twoim .
- **Kupno karty przedmiotu** . Połóż kupioną kartę przedmiotu na spodzie swojej talii.
- **Kupno karty artefaktu** . Połóż kupioną kartę artefaktu w swoim obszarze gry.
Rozpatrz jej efekt, ignorując koszt .
- **Zagranie karty.** (Jest to akcja darmowa, jeśli ma symbol )
- **Badania.** Pamiętaj, aby rozpatrzeć efekt rzędu:  albo .
- **Spasowanie.** W tej rundzie nie będziesz już rozgrywać tur.

 Możesz też wykonać dowolną liczbę **akcji darmowych**.

PRZYGOTOWANIE DO NASTĘPNEJ RUNDY

Przygotowanie planszетки:

- Zabierz z planszy swoich   (weź  za ).
- Potasuj wszystkie karty ze swojego obszaru gry i połóż zakryte na spodzie swojej talii.
- Przygotuj swoich asystentów.

Przygotowanie rzędu kart:

- Usuń 2 karty sąsiadujące bezpośrednio z księżycowym berłem.
- Przesuń księżycowe berło w prawo.
- Uzupełnij rząd kart.

Rozpoczęcie nowej rundy:

- Dotychczasowy pierwszy gracz przekazuje znacznik pierwszego gracza osobie po lewej.
- Każdy z graczy dobiera tyle kart, aby mieć w sumie 5 kart na ręce.

ZATRUDNIENIE PILOTA



HIERARCHIA SYMBOLI PODRÓŻY



EFEKTY



Otrzymujesz wskazane zasoby.



Możesz dokonać 1 z tych wymian:



ALBO



Możesz **dobrać kartę**. Jeśli Twoja talia jest pusta, ten efekt nic nie powoduje.



Możesz **usunąć kartę z ręki albo ze swojego obszaru gry**. Usunięte karty kładzie się w górnej części planszy głównej (nie wracają do Twojej talii).



Odkłóć kartę z ręki do swojego obszaru gry, ignorując widoczne na niej symbole podróży i efekt.



Otrzymujesz kartę **Strachu**. Musisz wziąć kartę *Strachu* z planszy i umieścić odkrytą w swoim obszarze gry.



Możesz natychmiast **kupić kartę przedmiotu albo kartę artefaktu** z rzędu kart, korzystając ze wskazanej **zniżki**.



Otrzymujesz **kartę przedmiotu**. Wykonaj akcję kupna karty przedmiotu, nie opłacając jej kosztu. Połóż tę kartę przedmiotu na spodzie swojej talii.



Otrzymujesz **kartę artefaktu**. Wykonaj akcję kupna karty artefaktu, nie opłacając jej kosztu, ale rozpatrując jej efekt.



Możesz za darmo **ujarżmić strażnika** na stanowisku archeologicznym, na którym masz archeologa.



Wykonaj **akcję prowadzenia wykopalisk** albo **akcję odkrycia nowego stanowiska archeologicznego**.



Weź **asystenta** z planszy zasobów.



Awansuj 1 ze swoich asystentów i **go przygotuj**.



Możesz **przygotować** 1 ze swoich asystentów.