








SENİN SIRAN




Sıranda, bir **ana aksiyon** yap:

- **Bir alanda kazı yap.** Alanın özelliğini kullan.
- **Yeni bir alan keşfet.** İdollerini al, alanın özelliğini kullan, muhafız ekle.
- **İn** olan bir alandaki **muhafızı yen.**
- **Eşya satın al** . Aldığın eşyayı destenin altına koy.
- **Eser satın al** . Aldığın eseri oyun alanına koy.
 Bedelini göz ardı ederek özelliğini kullan.
- **Kart Oyna.** (Eğer  ikonu varsa bu bir serbest aksiyondur.)
- **Araştırma yap.** Araştırdığın sıraya denk gelen  veya  özelliklerini çözümlmeyi unutma.
- **Pasgeç.** Bu turda bir daha oynayamazsın.

 Ayrıca sınırsız sayıda serbest aksiyon gerçekleştirebilirsin.

SIRADAKİ TURA HAZIRLIK

Oyun tahtanı sıfırla:

- 'larını geri çek. ( için  al.)
- Oyun alanındaki kartları karıştır; ve onları destenin altına koy.
- Asistanlarını yenile.

Kart sırasını ilerlet:

- Ay esasının yanındaki 2 kartı sürgüne yolla.
- Ay esasını hareket ettir.
- Kart sırasını doldur.

Yeni turu başlat:

- Başlangıç oyuncusu pulunu solundaki oyuncuya ver.
- Desteden kart çekerek elini 5'e tamamla.

PİLOT KİRALA



YOLCULUK HİYERARŞİSİ



ÖZELLİKLER



Belirtilen kaynak pullarını **al**.



Şu takaslardan birini yapabilirsin:



VEYA



Bir **kart çekebilirsin**. Eğer destende kart kalmadıysa bu özelliği kullanamazsın.



Elinden veya oyun alanından bir kartı **sürgüne gönderebilirsin**.

Sürgüne gönderilen kartlar oyun tahtasının baş tarafına gider. (Bunlar destene geri dönmez.)



Elinden bir kart at. Kart elinden oyun alanına gider, ancak kartın yolculuk bedeli ve özelliği göz ardı edilir.



Korku al. Oyun tahtasından bir *korku* kartı al ve oyun alanına yüz üstü olacak şekilde yerleştir.



Belirtilen **indirimle**, kart sırasından **bir eşya veya eser** alabilirsin.



Eşya al. Bedelini ödeme basamağını atlayarak Eşya Satın Al aksiyonunu yap. Kartı destenin altına koy.



Eser Al. Bedelini ödeme basamağını atlayarak Eser Satın Al aksiyonunu yap, ayrıca kartın özelliklerini de kullan.



Arkeoloğun olan bir alandaki **muhafızı bedelini ödemedен yen**.



Alanda Kazı Yap veya **Yeni Bir Alan Keşfet** aksiyonunu yap.



Tedarik tahtasından bir **asistan** al.



Bir asistanını **geliştir ve onu yenile**.



Bir asistanını **yenileyebilirsin**.