









EIN SPIELZUG




In deinem Spielzug führst du 1 Hauptaktion aus:

- **An einem Ort graben:** Nutze den Ortseffekt.
- **Einen neuen Ort entdecken:** Nimm ein Totem, nutze den Ortseffekt, füge einen Wächter hinzu.
- **Bezwinge einen Wächter** an einem Ort mit eigenem .
- **Einen Gegenstand**  **kaufen:** Lege die Karte unter dein Deck.
- **Ein Artefakt**  **kaufen:** Lege die Karte in deinen Spielbereich. Nutze den Effekt der Karte, ignoriere die -Kosten.
- **Eine Karte spielen.** (Dies ist eine Nebenaktion, wenn der Effekt ein -Symbol hat.)
- **Forschen.** Vergiss nicht, den - oder -Effekt der Reihe zu nutzen.
- **Passen.** Du kannst in dieser Runde keine weiteren Spielzüge mehr ausführen.

 Du darfst zusätzlich beliebig viele Nebenaktionen ausführen.

VORBEREITUNG DER NÄCHSTEN RUNDE

Spielertableau:

- Nimm  zurück (erhalte  für .
- Mische alle Karten in deinem Spielbereich und lege sie unter dein Deck.
- Frische alle deine Gehilfen auf.

Kartenreihe:

- Verbannt die Karten zu beiden Seiten des Mondstabs.
- Bewegt den Mondstab weiter.
- Füllt die Kartenreihe auf.

Beginn der nächsten Runde:

- Reicht den Startspielermarker nach links weiter.
- Zieht auf 5 Karten nach.

EINEN PILOTEN ANWERBEN



BEWEGUNGS- HIERARCHIE



EFFEKTE



Erhalte die gezeigten Ressourcenmarker.



Du darfst entweder



ODER



tauschen.



Du darfst **1 Karte ziehen**. Wirkungslos, wenn dein Deck leer ist.



Du darfst **1 Karte aus deiner Hand oder deinem 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 deinen Spielbereich gelegt. Dabei wird ihr Effekt/Bewegungswert ignoriert.



Furcht erhalten.

Du musst 1 Furchtkarte nehmen und offen in deinen Spielbereich legen.



Du darfst sofort **1 Gegenstand oder Artefakt**

aus der Kartenreihe mit dem angezeigten **Rabatt kaufen**.



Einen Gegenstand erhalten.

Führe die Aktion „Einen Gegenstand kaufen“ kostenfrei aus.



Ein Artefakt erhalten.

Führe die Aktion „Ein Artefakt kaufen“ kostenfrei aus.



Du darfst die Aktion „**Einen Wächter bezwingen**“

kostenfrei an einem Ort mit eigenem Archäologen ausführen.



Führe die Aktion „**An einem Ort graben**“

oder „**Einen neuen Ort entdecken**“ aus.



Nimm einen **Gehilfen** vom Vorratstableau.



Du darfst einen eigenen Gehilfen **aufwerten** und **auffrischen**.



Du darfst einen eigenen Gehilfen **auffrischen**.