

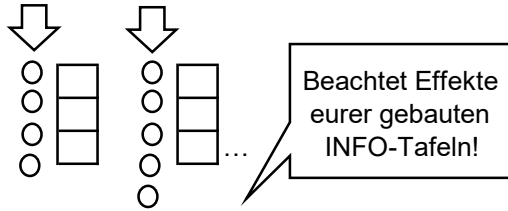
Ihr spielt 5 Runden zu je 4 Phasen, die letzte Runde verläuft etwas anders.

Das **RUNDEN-Tableau** zeigt die wechselnden Phasen jeder der 5 Runden an.

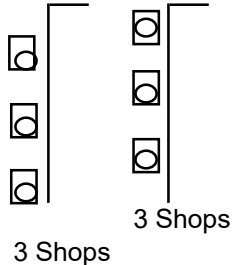
Ablauf einer Runde*:



1) EINKOMMENS-PHASE:



a) GELD:

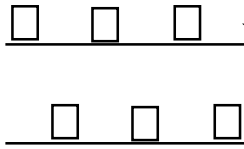


➔ Jedes zum eig. SHOP passende Fossil in den 3 entsprech. Reihen bringt 1 \$.

➔ NUR in Runde 1: Erhaltet alle je 1 \$ für das Start-Fossil.

passend = botanisch / aquatisch / terrestrisch (grün / blau / braun)

b) GÄSTE:



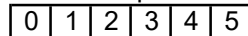
➔ Erhaltet 1 GAST für jedes zum Spalten-Typ passende Fossilien-Teil der Spalte. Das Fossil darf unvollständig sein.

➔ NUR in Runde 1: Erhaltet je 1 Gast für das Start-Fossil.

c) DOKTORANDEN:

siehe auch Seite 3 der KSR

➔ Erhaltet so viele Doktoranden, wie sichtbare Symbole "Doktorand" im eig. Lager sichtbar sind. Max. 5 Doktoranden kann man besitzen, überzählige verfallen ggf.. ZIEHE deinen Doktoranden-Marker entsprechend vor.



2) AKTIONSPHASE:

- Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer den Ammoniten (wechselt in Ausgrabungs-Phase, Punkt 10) hat, beginnt. Wer dran ist, darf genau 1 Aktion ausführen. WÄHLE 1 beliebige ZEILE des Aktions-Plans aus und SETZE deine Arbeitskraft auf 1 Aktions-Feld in dieser Zeile, um die Aktion auszuführen. Der linke Rand des Aktions-Plans zeigt die Art der Aktion an. 4. Spalte (ganz rechts): Wer dort steht, hat keine Ausgrabung in der Runde.

REGELN zum ARBEITS-KRÄFTE (AK) EINSETZEN: siehe auch Seite 3!

- 1 AK kann man auf kleines Aktions-Feld, 2 AK auf ein großes einsetzen. Ggf. zahle / erhalte \$ bei bestimmten Feldern.
- AKs bestimmen die Aktion (die du ausführen musst) und AK AK AK Ausgrabungs-Stätte für die nächste Ausgrabungs-Phase.
- Die ersten 3 Spalten des Aktions-Plans gehören je zu 1 Ausgrabungs-Stätte. Die Aktions-Felder in der 4. Spalte gehören zu keiner Ausgrabungs-Stätte. Sie ermöglichen nur Aktionen. AK dort nehmen an keiner Ausgrabung teil.

Es gibt 6 Zeilen:

2.1: AUSSTELLEN:

Beachte Ausrichtung lt. Bildern!

ENTWEDER stelle genau 1 neues Fossil aus:

- Hast du mind. 1/2 der max. erforderlichen Teile eines Fossils in deinem Lager, darfst du das Fossil ausstellen.
- LEGE dazu alle passenden Teile dieses Fossils vom Lager auf beliebige zusammenhängende freie Felder in deinem Ausstellungsraum. Manche Fossile können aus Teilen mehrerer Ausgrabungsstätten bestehen. Das Fossil kann senkrecht oder waagrecht ausgestellt werden.
- Unvollständige Fossile erhalten je 1 "IM BAU"-Plättchen auf jedes seiner noch nicht bestückten Ausstellungsfelder (außer auf Podesten).

ODER erweitere 1 unvollständiges Fossil:

FÜGE einem deiner ausgestellten Fossile ALLE passenden Teile hinzu.

Aktion mit Bonus (rechte Spalte des Aktions-Plans):

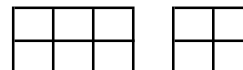
Du darfst zusätzlich genau 1 Fossil-Teil eines NEUEN Fossils ausstellen, wenn das Fossil die Größe 1 oder 2 hat. ODER du darfst ein schon existentes Fossil um genau 1 Teil erweitern.

BEACHT:

Jedes Fossil kann nur 1-mal in deinem Museum ausgestellt werden.

PODEST:

Fossile in Größe 4 oder 6 in exakter Ausrichtung wie eine Podest-Verankerung bringen später extra Prestige. LEGE direkt 1 passendes Podest unter das Fossil. Auch unvollständige Fossile erhalten extra Prestige.



BONUS für VERVOLLSTÄNDIGUNG eines FOSSILS:

- a) Größe in Feldern = Anzahl neue GÄSTE
- b) Typ-abhängiger Bonus:
 botanisch: 1 Doktorand
 aquatisch: 1 Dino-\$
 terrestrisch: 1 zusätzl. Gast

NUR in der 1 Partie: Erhalte Gäste in Anzahl der Fossilien-Teile - wie a) -, aber keinen Typ-Bonus.

c) 6er-FOSSIL fertig: PLATZIERE den passenden PAPP-AUFSTELLER.

GÄSTE-LEISTE:

Die Leiste hat 30 Spalten = 30 Gäste.
 Sie zeigt an, wie viele Gäste in der Öffnungs-Phase dein Museum besichtigen und wie viel Prestige (max. 18) du erhältst.
 Je Gast ziehst du deine Gästeleiste um 1 Feld heraus.
 Solltest du mal mehr als 30 Gäste haben, bringt jeder zusätzliche Gast 1 \$.

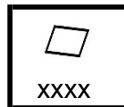
Stamm-Gäste: Rundenziele bringen bei Erfüllung die Belohnung, dass 1 Stammgast-Plättchen auf die Gästeleiste aufgelegt wird.

Durch Restaurant-Infotafel:

Erhalte sofort 2 Stamm-Gäste = Gästeleiste herausziehen.

2.2: BAUEN / STIFTEN:

ENTWEDER BAUE 1 INFO-TAFEL in deinem Museum:**



- SUCHE 1 deiner 6 Info-Tafeln aus und PLATZIERE sie mit gewünschter Seite nach oben auf 1 beliebigen freien Feld in deinem Ausstellungs-Raum. Dein persönliches Übersichts-Blatt zeigt die nun aktivierten EFFEKTE auf.

ODER STIFTE 1 FOSSILIEN-TEIL:

- GIB 1 Teil aus deinem Lager an einen anderen Spieler, der es sofort an ein bei ihm ausgestelltes Fossil anbaut. Bei Vervollständigung erhält er die übliche Belohnung für die Ausstellung.

Dein Stifter-Lohn: ERHALTE so viel PRESTIGE wie die Anzahl der nun ausgestellten Fossilien-Teile dieses Fossils.

Aktion mit Bonus (rechte Spalte des Aktions-Plans):

ERHALTE zusätzlich sofort 2 Prestige-Punkte.

2.3: KAUFEN/VERKAUFEN:

- Je Reihe des Marktes gilt immer der Preis, der zu Zugbeginn über dem Teil ganz RECHTS steht und für den ganzen Zug fest bleibt.
- MARKIERE jeden Preis mit einem Preis-Marker.

ENTWEDER KAUF 1 - x neue Fossilien-Teile vom Markt in dein LAGER:

- Erst nach Abschluss aller Käufe rücken verbliebene Teile nach LINKS auf. Generell darfst du auch immer Teile aus dem Archiv kaufen für je 5 \$.
- ZAHLE die Kosten für neue Teile.

ODER VERKAUFE beliebig viele Teile aus deinem LAGER:

- LEGE die verkauften Teile nach Typ sortiert in entsprechende Marktreihen.
- Ggf. rutschen Teile LINKS HERAUS, wenn in eine volle Reihe noch Teile hinzukommen, womit sie dann im ARCHIV sind (kaufbar für je 5 \$). Ist eine Reihe leer, wohin du verkaufen willst, gilt Preis = "4 \$". ERHALTE den VERKAUFS-ERLÖS.

Aktion mit Bonus (rechte Spalte des Aktions-Plans):

Du darfst kaufen UND verkaufen, in freier Reihenfolge. Führe zunächst eine Aktion vollständig aus, bevor die andere erfolgt, also z.B. zuerst Verkäufe und dann Käufe. Das Doppelfeld bringt 2 Geld.

2.4: FÜHRUNG GEBEN:

Jedes Aktions-Feld des Aktions-Plans gehört zu einem anderen Typ von Fossilien. Es gibt 4 Aktions-Felder.

WÄHLE den MUSEUMS-EINGANG ODER SHOP passend zum Typ des Aktions-Felds UND ERHALTE EINKOMMEN für die Zeile bzw. Spalte gemäß EINKOMMENS-PHASE.

Aktion mit Bonus (rechte Spalte des Aktions-Plans):

Du darfst den Typ deiner Führung frei wählen.
Ansonsten bleibt die Aktion unverändert.

2.5: JOKER:

Diese Aktions-Felder erlauben es dir, 1 beliebige andere Aktion in derselben Spalte auszuführen.

Die Grundkosten dafür sind 10 \$.
Pro Arbeitskraft, die in der gleichen Spalte steht, reduzieren sich die Kosten um 1 \$, egal, wem diese Arbeitskräfte gehören.
Die Arbeitskraft auf der "Joker"-Aktion zählt nicht dazu.
Feste Arbeitskräfte oberhalb der Spalte zählen jedoch dazu.
Ignoriere die Kosten bzw. Geldboni in den Aktionsfeldern der Aktionen, die du kopierst.



Aktion mit Bonus (rechte Spalte des Aktions-Plans):

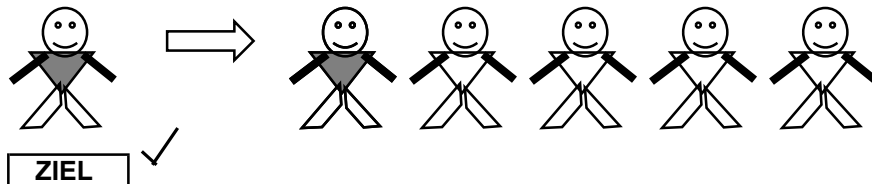
Aktion ist identisch mit der normalen Aktion.
Dafür erhältst du in diesem Fall auch den Bonus-Effekt gewählter Aktion.
(z.B.: Führung: 1 Gast erhalten)

2.6: MANAGEMENT:

Die Aktions-Felder in dieser Zeile sind besonders. Es dürfen dort beliebig viele Arbeitskräfte stehen.
SETZE zum AKTIVIEREN des Feldes je 1 Arbeitskraft ein.
ERHALTE je nach Aktionsfeld 1 \$, 1 Doktoranden oder 1 Gast.

Wie erhält man Arbeits-Kräfte?

Du kannst in der Partie bis zu 4 Arbeits-Kräfte erhalten.
Das passiert immer, wenn du eins der 4 Ziele des Arbeitsmarktes erfüllst.
Dann erhältst du die darüber stehende Arbeits-Kraft, die noch in der aktuellen Runde eingesetzt werden darf.



Wie and warum sendet man Doktoranden aus?

- Vor ODER nach deiner Aktion darfst du 1-mal im Zug deine Doktoranden aussenden. UM AUSZUGRABEN musst du mind. 1 freies LAGER-Feld haben. Die POSITION deines Doktoranden-Markers gibt an, wie viele Fossilien-Teile du aus genau EINER AUSGRABUNGS-STELLE deiner Wahl ziehen darfst.
- BEHALTE davon GENAU 1 Teil nach Wahl, die übrigen kommen zurück.
- SETZE den Doktoranden-Marker auf "0".

ENDE der AKTIONS-PHASE: (PASSEN)

- Hast du keine Arbeits-Kräfte mehr zur Verfügung ODER willst du keine Aktion mehr ausführen, ist die Aktions-Phase für dich beendet. Solange andere Spieler noch Aktionen ausführen, wirst du übersprungen.

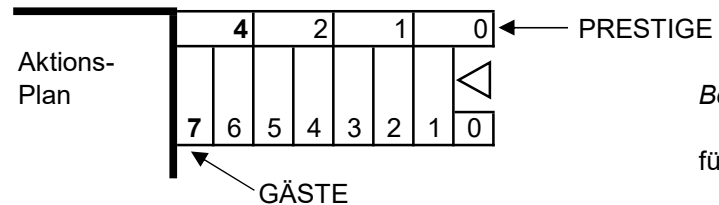
Sind ALLE Spieler fertig, geht es zur ÖFFNUNGS-PHASE.



3) ÖFFNUNGS-PHASE:

gleichzeitig spielen

- 1) ÖFFNE die PFORTEN deines Museums und ERHALTE PRESTIGE für deine Gäste. Dazu schaust du dort auf deine Gäste-Leiste, wo sie in den Aktions-Plan einläuft.



Beispiel:

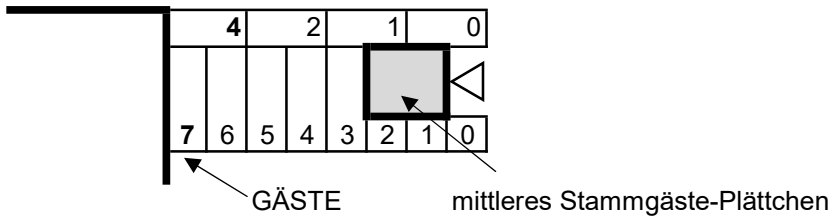
für 7 Gäste = 4 Prestige

- 2) WERTE das aktuelle RUNDEN-Ziel UND ERHALTE STAMM-GÄSTE. Jedes Ziel hat 3 unterschiedliche Bedingungen.
Du erhältst nur die Belohnung für die höchste ggf. erreichte Stufe.

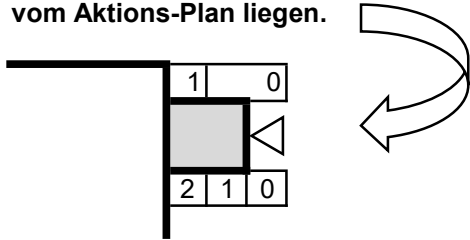
1. Bedingung erfüllt = ERHALTE 1 kleines Stammgäste-Plättchen.
2. Bedingung erfüllt = ERHALTE 1 mittleres Stammgäste-Plättchen.
3. Bedingung erfüllt = ERHALTE 1 großes Stammgäste-Plättchen.

LEGE die STAMM-GÄSTE auf das 1. Feld deiner Gäste-Leiste von rechts, wo keine Stamm-Gäste liegen. Reicht der freie Platz mal nicht aus, ziehst du die Gästeleiste entsprechend weit heraus, bis es passt..

- 3) SETZE deine GÄSTE-LEISTE zurück. Siehe Beispiel auf Folgeseite.



Du setzt deine Gäste-Leiste so zurück, dass nur **STAMM-GÄSTE** rechts vom Aktions-Plan liegen.



4) AUSGRABUNGS-PHASE:

● FÜHRE jeweils die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge aus:
Das kann jeder Spieler für sich machen, ohne zu beachten, was andere tun.

- 1) NIMM dir 1 beliebige AUSGRABUNGS-STÄTTE (also deren Beutel).
Du MUSST mind. 1 eigene Arbeits-Kraft in betreff. Spalte haben.
- 2) ZIEHE so viele zufällige FOSSILIEN-TEILE daraus, wie insgesamt Arbeits-Kräfte (beliebiger Museen) in der zugehörigen Spalte des Aktions-Plans stehen, aber max. 6 Fossilien-Teile.
- 3) BEHALTE so viele FOSSILIEN-TEILE, wie du EIGENE Arbeits-Kräfte in der Spalte hast. SAMMLE sie NEBEN deinem Museums-Tableau und lege sie noch nicht in dein Lager.
- 4) WIRF die NICHT GEWÄHLTEN Fossilien-Teile zurück in den Beutel. Gib den Beutel danach im Uhrzeigersinn weiter.
- 5) WIEDERHOLE die Schritte 1 - 4 für die anderen Ausgrabungs-Stätten.
- 6) WÄHLE aus, welche der gezogenen Fossilien-Teile du behalten möchtest und LEGE sie in dein Lager. Du kannst aber nicht weniger Teile nehmen, um dein Lager zu schonen.

- 7) LEGE alle gerade gezogenen Fossilien-Teile, die nicht in dein Lager passen, in den MARKT. Erhalte kein Geld dafür. Du kannst Fossilien-Teile nicht in den Markt legen, falls du noch Platz im Lager hast.
- 8) STELLE deine ARBEITS-Kräfte von Aktions-Feldern zurück in deinen ARBEITS-BEREICH.
- 9) WEISE FESTE ARBEITS-KRÄFTE (AK) ZU (oberhalb von Spalten):

Du hast nur Platz für 4 AK auf deinem Tableau.
Während der Partie ist es möglich, dass du zusätzliche AK bekommst.
WÄHLE für jede überzählige AK eine Spalte des Aktions-Plans und PLATZIERE sie oberhalb davon, wo sie verbleiben + erst in Runde 5 wirken.

Diese FESTEN AK zählen für dich in jeder AUSGRABUNGS-PHASE mit.
Du darfst also pro fester AK immer 1 Fossilien-Teil mehr ziehen und behalten. Andere Spieler ignorieren diese AK.
Max. 6 Teile können so gezogen werden.
- 10) Wer den AMMONITEN hat, gibt ihn im Uhrzeigersinn weiter.
- 11) In der 2. und 4. Runde FÜLLT ihr zusätzlich den FOSSILIEN-MARKT auf:
ZIEHT 2 Fossilien-Teile aus jeder Ausgrabungs-Stätte und legt sie in den MARKT, so dass es insgesamt 6 neue gibt bzw. 4 zu zweit/Solo.

Besonderheiten der letzten Runde:

- BEACHTET:** Nun wird der AKTIONS-STREIFEN der letzten Runde platziert.
- ➡ Es gibt KEINE regulären AUSGRABUNGEN.
 - ➡ Deine FESTEN Arbeitskräfte (AK) bleiben oberhalb ihrer Spalten stehen!
- NEUE AKTIONS-FELDER auf dem Streifen:**
- NIMM 1 Fossilien-Teil deiner Wahl aus der jeweiligen Ausgrabungs-Stätte (Beutel) und stelle es sofort in deinem Museum aus. Es gelten übliche Regeln für das Ausstellen. Ein neues 4er/6er-Fossil ist nicht ausstellbar. Kosten = wie JOKER-Aktion.
 - Du darfst nun auch deine FESTEN Arbeits-Kräfte (oberhalb der Spalten) nutzen. Das heißt, du darfst sie wie reguläre AK, aber nur in ihrer Spalte verwenden. Sie sind im Prinzip zusätzliche Arbeitskräfte dort.
 - Am Ende der Runde gibt es eine zusätzliche EINKOMMENS-PHASE.

ENDE der PARTIE und SCHLUSSWERTUNG:

Nach der 5. Runde wird gewertet:

I: MEHRHEITEN:

- 1) Meiste Gäste auf der Gästeleiste, die nach der 2. Einkommensphase der Endrunde wieder neue Gäste bekommen hat.
- 2) Meiste Dino-\$ im Besitz
- 3) Endwertungs-Ziel (falls vorhanden)

Jede Mehrheit in den 3 Kategorien wird für 3 Plätze gewertet. Bei Patt teilen sich die Beteiligten das Prestige ihrer und der nächstniedrigeren Platzierung(en). Ungerade Ergebnisse rundet man ab. Überspringt diese Platzierungen anschließend für weitere Punktevergaben.

Beispiel: 2 Museen teilen sich den 2. Platz. Daher teilen sie sich die Summe der Punkte für den 2. und 3. Platz.

Platzierung:	Gäste	Dino-\$	Endw.-Ziel
--------------	-------	---------	------------

Platz	Prestige	Prestige	Prestige
1	7	7	7
2	4	4	4
3	2	2	2

II: FOSSILIEN und INFOTAFELN:

Erhalte Prestige für deine Fossilien und Infotafeln mit "Schlusswertung"-Effekten gemäß der Beschreibung auf den Übersichts-Blättern.

INFO-TAFELN: PP = Prestige-Punkte

Planetarium: Erhalte pauschal 5 PP.
 Sponsorentafel: Erhalte 1 PP je 3 Geld.
 Toilette: Erhalte 3 PP je angrenzendem freien Feld zum WC.
 Auditorium: Erhalte 1 PP je 2 Stammgäste.
 Aussichts-Plattform: Erhalte x PP wie Größen-Kategorien angrenzender Fossilien.

FOSSILIEN:

- a. Cycadales
- b. Plateosaurus engelhardi
- c. Stegosaurus
- d. Tyrannosaurus rex
- e. Plesiosaurier
- f. Williamsonia eskensis
- g. Oviraptor-Nest
- h. Pentacrinites dargniesi

Wer das meiste Prestige erzielt, gewinnt die Partie.

Patt: Der Beteiligte ist besser, wer weniger freie Felder in seiner Ausstellung hat. Ansonsten gilt, wer die meisten Papp-DINO-Aufsteller hat. Bei weiterem Patt ist der Sieg als geteilt zu betrachten.

***Partien zu zweit/dritt:**

Zu Beginn jeder neuen Runde rücken die neutralen AK in ihrer Aktions-Zeile nach rechts weiter zur nächsten Spalte (Ausgrabungsstätte / 4. Spalte). Erreichen sie das Ende der Aktions-Zeile (gabz rechts), bewegen sie sich zu Beginn der nächsten Runde wieder zur 1. Spalte ganz links.

****Infotafel "BERNSTEIN":**

Suche 1 Bernstein mit gewünschtem Typ (botanisch, aquatisch, terrestrisch) aus und lege ihn auf die Info-Tafel "Bernstein", die in dein Museum kommt.

****Infotafel "RESTAURATOR":**

Hier darf entgegen der Regel, dass mind. 1/2 der Teile eines Fossils nötig sind für eine Ausstellung, ein neues Fossil ausgestellt werden.