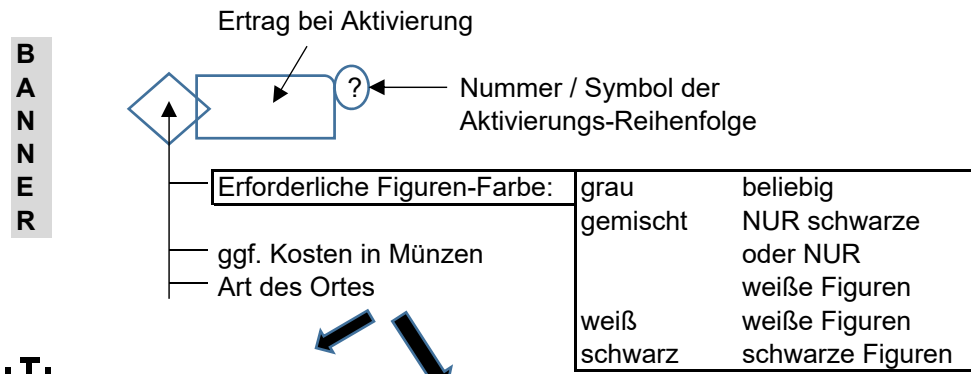


- Blitz Lager (Sofort-Effekt)
 - 1 Stele des Wissens
 - 2 Tempel
 - 3a Ausgrabungs-
 - 3b Stätten mit
 - 3c div. Boni
 - 4 Schwarzmarkt
 - 5 Dorf
 - 6 Büro des Hafenmeisters
 - 7 1 - 2 Schiffe
- SP = Siegpunkte, EP = Entdeckungs-Punkte
SP werden auf entsprech. Leiste abgetragen.

2 - Figuren einsetzen:

- Beginnend mit dem Startspieler und dann reihum im Uhrzeigersinn WÄHLT jeder Spieler EINEN Ort, an dem er 1 - x seiner Figuren einsetzt (Anzahl variiert je nach Ort).
- Es geht solange reihum, bis alle Figuren platziert sind.
- Jeder Ort wird durch ein oder mehrere Banner repräsentiert.



EINZIGARTIGER ORT:

Insgesamt kann auf jedem Banner nur 1 Figur insgesamt stehen.

AUKTIONS-ORT:

... Hier kann entweder nur schwarz oder nur weiss eingesetzt werden. Wer hier zuerst einsetzt, bestimmt die Farbe.

... Überbieten kostet mehr Figuren als zuvor: Evtl. Überbieter sind an schon vorhandene Farbe gebunden. Der unterlegene Spieler erhält jeweils seine Figuren zurück.

... Ist bisher einzige Figur = "Exped.-Leiter", bestimmt diese Figur keine Farbe dort.

FREIER ORT:

unlimitiert wählbar, 1 - x Figuren bei jedem Einsetzen

Eine Partie besteht aus 5 Runden zu je 4 Phasen.
In jeder Runde setzt jeder Spieler alle seine Figuren auf Spielplan-Orte ein.

Ablauf einer Runde:

1 - Figuren werfen:

- Gleichzeitig werft Ihr Eure Figuren wie Würfel. Die neue Lage der Figuren und ihre Farbe bestimmen ihre Funktion:

1	Figur	sichtbare Farbe	Funktion
Jede aufrecht stehende Figur bringt sofort 1 MÜNZE ein.	liegt flach	schwarz	Abenteurer
	liegt flach	weiß	Archäologe
	steht aufrecht	egal	Abenteurer / Archäologe**
	liegt seitlich	egal	Abenteurer / Archäologe**
	Exped.-Leiter (Lage = egal)	egal	Abenteurer / Archäologe**

**Funktion wird erst beim Einsetzen der Figur bestimmt.

3 - Orte aktivieren:

- In der genannten Reihenfolge (1 - 7) werden alle Orte aktiviert.

Sonderfall **LAGER:**

Das Lager wirkt sofort bei Einsatz einer Figur dort.
SETZE hier IMMER nur jeweils 1 Figur ein (engl. Originalregel).
ERHALTE für die gerade platzierte Figur dort 1 Münze.
Du DARFST 1 eigene unplatzierte Figur neu WERFEN.
Steht sie danach aufrecht, ERHALTE 1 Münze.

immer nur 1 Figur!

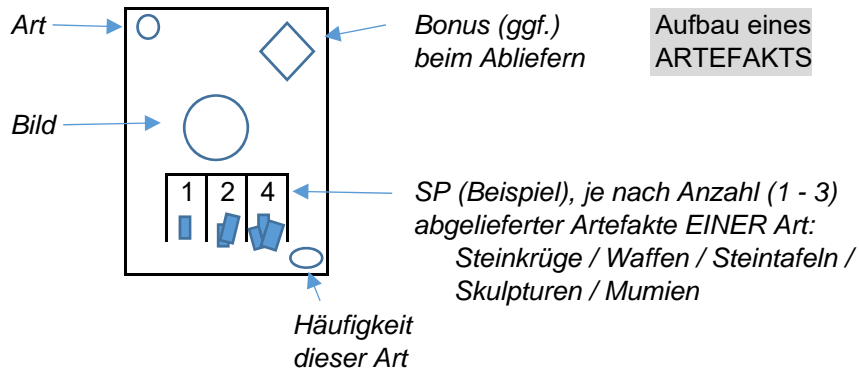
1. STELE des WISSENS: Du darfst **NICHT** den Startspieler-Marker besitzen. NIMM den Startspieler-Marker UND ERHALTE 1 EP auf der Entdecker-Leiste. Sollte Dein Marker dort Belohnungs-Felder erreichen oder passieren, ERHÄLTST Du deren angegebenen Effekt:



Münzen / SP / oberste Aufwertung vom Stapel ziehen

2. TEMPEL: Belegung der Banner kostet beim Einsetzen 1 - 5 Münzen. Abhandlung erfolgt von oben nach unten. Der jeweilige Spieler NIMMT die angegebene Anzahl an aufgedeckten + ggf. verdeckten Artefakten auf die Hand.

3. AUSGRAB.-STÄTTEN: Der Gewinner der Auktion ERHÄLT 2 ARTEFAKTE + den BONUS des Ortes: 1 SP / 1 EP / 1 Münze.
a / b / c



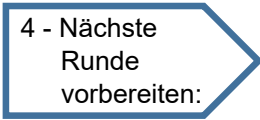
4. SCHWARZ-MARKT: Der Gewinner der Auktion darf 1 ARTEFAKT ABLEGEN (auf pers. Ablagestapel) und ERHÄLT dafür 7 Münzen.

5. DORF: Belegung der Banner kostet beim Einsetzen 1 - 2 Münzen. Abhandlung erfolgt von oben nach unten. Der jeweilige Spieler NIMMT 1 verfügbare Aufwertung.

6. BÜRO des HAFEN-MEISTERS: Das Platzieren dort kostet je Figur 2 Münzen. Für jede dort platzierte eigene Figur darf man bis zu 3 Artefakte ABLIEFERN und ERHÄLT deren SP und Boni.

7. SCHIFFE: Der Gewinner der Auktion darf bis zu 6 ARTEFAKTE ABLIEFERN und ERHÄLT entsprechend SP und Boni.

ARTEFAKTE ABLIEFERN: Man darf mehr als 3 Artefakte EINER Art abliefern, wobei dann immer 3 Karten einer Art 1 Set sind und weitere 1 - 2 Karten bringen nur SP für unvollständige Sets. Einige Artefakte bringen beim Abliefern Boni (Raute oben rechts).



- ◆ Der Flugzeug-Marker geht 1 Feld vor auf Rundenleiste. Ist der Marker zuvor auf 5. Feld, endet das Spiel.
- ◆ Füllt den Tempel und Ausgrabungs-Stätten mit Artefakten auf vom Nachziehstapel.
- ◆ Füllt leere Dorf-Felder mit Aufwertungen auf.

Spielende: *Zusätzlich zu bereits erhaltenen SP gibt es noch welche...*

- ➔ aus Besitz des Startspieler-Markers: 2 SP
 - ➔ aus Besitz von je 3 Münzen: 1 SP
 - ➔ aus Aufwertungen inkl. pers. Ablage: 3 SP max. jeweils
- Aufwertungen mit ROTEM X haben im Spiel schon sofort Bonus gebracht. Von anderen Aufwertungen darf man max. 2 besitzen, keine identischen. Erhält man 1 weitere, muss man 1 beliebige Aufwertung auf den persönl. Ablagestapel legen, eine erhaltene identische Aufwertung ebenso.

- ◆ Wer die meisten *Patt: Der Beteiligte mit Marker am weitesten vorn auf SP hat, gewinnt. EP-Leiste ist besser. Andernfalls: unentschieden*

2 Personen-Partie:

Setup: Die gezogene Automaton-Karte bestimmt, wie die 6 Automaton-Figuren auf dem Spielbrett für die aktuelle Runde eingesetzt werden.

Änderungen im Spiel-Ablauf:

- 2 - Figuren setzen: Überbietet man Automaton-Figuren, verschwinden diese für die aktuelle Runde.
- 3 - Orte aktivieren: Das Automaton-Plättchen zeigt Priorisierung des Automaton (obere Reihe). Dieser nimmt die Artefakte von links nach rechts. Ist dort mehr als 1 Artefakt selber Art, verwendet er bei Auswahl nun die untere Prio-Reihe seines Plättchens (zB: EP vor SP). Gewählte Artefakte kommen auf den Ablagestapel.

Ausgrab.-Stätten: Sind am Ende der Phase noch Automaton-Figuren an einer Ausgrab.-Stätte, werden die Artefakte des Ortes abgelegt.

Schwarzmarkt und Schiff: nichts passiert

- 4 - Neue Runde: Automaton-Figuren vom Spielplan entfernen. Neue Automaton-Karte ziehen und die 6 Figuren einsetzen