

## SPIELAUFBAU:



Das Kofferplättchen wird neben das Spielertableau gelegt und bleibt dort.





Ziehe die obersten 3 Artefaktkarten vom Stapel und lege sie oberhalb deines Spielertableaus ab.

Das ist dein Archiv.







# Professor






Wie abgebildet wird je ein - oder -Marker auf die Felder oberhalb der Kartenreihe gelegt.

Zu Beginn jeder dieser Runden wird der entsprechende Marker genommen und auf den Koffer gelegt.

## KOFFER:


Die Koffereffekte   bedeuten, dass entsprechende - oder -Marker auf den Koffer gelegt werden.

- Die -Marker auf dem Koffer können nur benutzt werden, um Artefakte zu kaufen.
- Die -Marker auf dem Koffer können nur benutzt werden, um die -Kosten für den Effekt eines Artefakts zu bezahlen.

## ARCHIV:

Wenn du ein Artefakt kaufst, darfst du entweder wie üblich aus der Kartenreihe kaufen oder aus deinem Archiv.





**Wenn dein Archiv das erste Mal leer ist,** erhältst du  für deinen Koffer und füllst dein Archiv wieder mit den obersten 3 Artefaktkarten vom Stapel auf. Das kann nur ein Mal im gesamten Spiel geschehen.

## HINWEISE ZU DEN STARTKARTEN:



Der Effekt hängt davon ab, wie viele Artefakte du gegenwärtig in deinem Spielbereich hast:

Hast du keine Artefaktkarten, erhältst du .

Hast du 1 Artefaktkarte, hast du die Wahl zwischen  oder .

Hast du 2 oder mehr Artefaktkarten, kannst du einen beliebigen der drei Effekte nutzen.

## NEUE SYMBOLE UND SPIELKONZEPTE:



Wenn du ein Totem auf ein blaues Feld legst, kannst du den einzigartigen Totemfeldeffekt wählen oder einen der normalen. Die Totemfelder können in beliebiger Reihenfolge benutzt werden.



Einen deiner genutzten Wächter umdrehen, um seinen Segen erneut zu nutzen.




Einen deiner bezwungenen, noch nicht genutzten Wächter verdecken, ohne seinen Segen zu nutzen.




Einen beliebigen -Ort aktivieren.



Einen beliebigen entdeckten Stufe -Ort aktivieren.



Einen beliebigen unbesetzten Stufe -Ort aktivieren. Das Ortsplättchen – und gegebenenfalls der Wächter dieses Ortes – wird in die Spielschachtel zurückgelegt. Das oberste der übrigen Totemplättchen wird aufgedeckt und auf diesen Ort gelegt. Dieser Ort kann nun erneut erkundet werden.



Eine Münze oder einen Kompass erhalten.



Entweder einen neuen silbernen Gehilfen nehmen oder einen deiner silbernen Gehilfen zu einem goldenen Gehilfen aufwerten.



Nutze den Effekt der Silberseite eines auf dem Vorratstableau verfügbaren Gehilfen.



Nutze den Effekt der Goldseite eines auf dem Vorratstableau verfügbaren Gehilfen.



Nutze den Effekt der Silberseite eines auf dem Vorratstableau verfügbaren Gehilfen. Dieser Gehilfe wird dann unter seinen Stapel gelegt.

## SPIELAUFBAU:



Du nimmst *Sonderlieferung* auf die Hand, bevor du deine Startkarten mischt.

Dann ziehst du 4 weitere Karten, um 5 Handkarten zu haben.



# Baronin






Wie abgebildet wird je eine Münze auf die Felder oberhalb der Kartenreihe gelegt. Zu Beginn dieser Runden erhältst du die Münze als Einkommen.

## HINWEISE ZU DEN STARTKARTEN:



Der Effekt hängt davon ab, wie viele Gegenstände du in deinem Spielbereich hast:

Hast du keine Gegenstandskarten, erhältst du .

Hast du 1 oder 2 Gegenstandskarten, erhältst du  oder .

Hast du 3 oder mehr Gegenstandskarten, kannst du einen beliebigen der drei Effekte nutzen.



Du kannst diese Karte spielen, wenn du einen Gegenstand kaufst oder erhältst. Anstatt ihn unter dein Deck zu legen (oder wohin auch immer er gelegt werden soll), nimmst du ihn auf deine Hand.

*Sonderlieferung* kommt nie zurück ins Deck. Am Rundenende nimmst du die Karte zurück auf die Hand, bevor du nachziehst (auch aus der Verbannung).

## NEUE SYMBOLE UND SPIELKONZEPTE:



Wenn du ein Totem auf ein blaues Feld legst, kannst du den einzigartigen Totemfeldeffekt wählen oder einen der normalen. Die Totemfelder können in beliebiger Reihenfolge benutzt werden.



Einen deiner genutzten Wächter umdrehen, um seinen Segen erneut zu nutzen.




Einen deiner bezwungenen, noch nicht genutzten Wächter verdecken, ohne seinen Segen zu nutzen.




Einen beliebigen -Ort aktivieren.



Einen beliebigen entdeckten Stufe -Ort aktivieren.



Einen beliebigen unbesetzten Stufe -Ort aktivieren. Das Ortsplättchen – und gegebenenfalls der Wächter dieses Ortes – wird in die Spielschachtel zurückgelegt. Das oberste der übrigen Totemplättchen wird aufgedeckt und auf diesen Ort gelegt. Dieser Ort kann nun erneut erkundet werden.



Eine Münze oder einen Kompass erhalten.



Entweder einen neuen silbernen Gehilfen nehmen oder einen deiner silbernen Gehilfen zu einem goldenen Gehilfen aufwerten.



Nutze den Effekt der Silberseite eines auf dem Vorratstableau verfügbaren Gehilfen.



Nutze den Effekt der Goldseite eines auf dem Vorratstableau verfügbaren Gehilfen.



Nutze den Effekt der Silberseite eines auf dem Vorratstableau verfügbaren Gehilfen. Dieser Gehilfe wird dann unter seinen Stapel gelegt.

## FLÜSTERN AUS DEM JENSEITS:



Nachdem du deine Handkarten aufgefüllt hast (einschließlich zu Spielbeginn), nimmst du eine Furchtkarte vom Furchtkartenstapel auf die Hand.




## Mystiker

### RITUALSTAPEL:



Immer wenn du eine Furchtkarte verbannst, legst du sie auf deinen Ritualstapel. Die Karten dort geben keine Minuspunkte am Spielende und sie können für Rituale benutzt werden.

### RITUALE:

 Dieser Effekt bedeutet, dass du ein Ritual abhalten kannst. Dies ist nie eine Nebenaktion. Um ein Ritual abzuhalten, nimmst du 2, 3 oder 4 Furchtkarten von deinem Ritualstapel und legst sie zum Furchtkartenstapel zurück, um dann den entsprechenden Effekt auszuführen.





### HINWEISE ZU DEN STARTKARTEN:

Alle Startkarten können für den Effekt gespielt werden, sie zu verbannen und ein Ritual abzuhalten. Ein Ritual kann nur abgehalten werden, wenn die Karte für diesen Effekt gespielt wird und nicht, wenn die Karte aus einem anderen Grund verbannt wird.

### BESONDERE TOTEMFELDER:



Du erhältst 1 Furchtkarte, wenn du ein Totem auf ein Totemfeld mit  legst. Falls du einen Totemfeldeffekt mit  wählst, kannst du diese Karte sofort verbannen.

## NEUE SYMBOLE UND SPIELKONZEPTE:



Wenn du ein Totem auf ein blaues Feld legst, kannst du den einzigartigen Totemfeldeffekt wählen oder einen der normalen. Die Totemfelder können in beliebiger Reihenfolge benutzt werden.



Wenn du den mit diesem Symbol markierten Effekt nutzt, ist es keine Nebenaktion, sondern deine Hauptaktion dieses Spielzugs. (Aber der Effekt kann auch mit *Verfluchtes Totem* genutzt werden.)



Einen deiner genutzten Wächter umdrehen, um seinen Segen erneut zu nutzen.




Einen deiner bezwungenen, noch nicht genutzten Wächter verdecken, ohne seinen Segen zu nutzen.




Einen beliebigen -Ort aktivieren.



Einen beliebigen entdeckten Stufe -Ort aktivieren.



Einen beliebigen unbesetzten Stufe -Ort aktivieren. Das Ortsplättchen – und gegebenenfalls der Wächter dieses Ortes – wird in die Spielschachtel zurückgelegt. Das oberste der übrigen Totemplättchen wird aufgedeckt und auf diesen Ort gelegt. Dieser Ort kann nun erneut erkundet werden.



Eine Münze oder einen Kompass erhalten.



Entweder einen neuen silbernen Gehilfen nehmen oder einen deiner silbernen Gehilfen zu einem goldenen Gehilfen aufwerten.



Nutze den Effekt der Silberseite eines auf dem Vorratstableau verfügbaren Gehilfen.



Nutze den Effekt der Goldseite eines auf dem Vorratstableau verfügbaren Gehilfen.



Nutze den Effekt der Silberseite eines auf dem Vorratstableau verfügbaren Gehilfen. Dieser Gehilfe wird dann unter seinen Stapel gelegt.

## SPIELAUFBAU:



Du hast 3 Archäologen.

Nimm dir den grauen Archäologen und benutze ihn wie jeden anderen deiner Farbe.



## EINEN SPEZIALISTEN HERBEIRUFEN



Als Hauptaktion deines Spielzugs darfst du einen deiner verfügbaren Archäologen hierhin bewegen, um den Effekt der Silberseite eines auf dem Vorratstableau verfügbaren Gehilfen zu nutzen. Weder der Archäologe noch diese Aktion kann für den Rest der Runde erneut benutzt werden.


# Hauptmann



## HINWEISE ZU DEN STARTKARTEN:



Der Effekt hängt davon ab, wie viele Archäologen du eingesetzt hast:

Hast du keine eingesetzt, ist dieser Effekt wirkungslos.



Hast du 1 eingesetzten Archäologen, erhältst du .

Hast du 2 eingesetzte Archäologen, erhältst du  oder .

Hast du 3 eingesetzte Archäologen, kannst du einen beliebigen der drei Effekte nutzen.

Ein Archäologe auf dem „Spezialistenfeld“ gilt hierfür nicht.



Wie andere Furchtkarten auch kann diese Karte nicht für einen Effekt gespielt werden. Aber wenn sie verbannt wird, erhältst du  und .

## NEUE SYMBOLE UND SPIELKONZEPTE:



Wenn du ein Totem auf ein blaues Feld legst, kannst du den einzigartigen Totemfeldeffekt wählen oder einen der normalen. Die Totemfelder können in beliebiger Reihenfolge benutzt werden.



Einen deiner genutzten Wächter umdrehen, um seinen Segen erneut zu nutzen.




Einen deiner bezwungenen, noch nicht genutzten Wächter verdecken, ohne seinen Segen zu nutzen.




Einen beliebigen -Ort aktivieren.



Einen beliebigen entdeckten Stufe -Ort aktivieren.



Einen beliebigen unbesetzten Stufe -Ort aktivieren. Das Ortsplättchen – und gegebenenfalls der Wächter dieses Ortes – wird in die Spielschachtel zurückgelegt. Das oberste der übrigen Totemplättchen wird aufgedeckt und auf diesen Ort gelegt. Dieser Ort kann nun erneut erkundet werden.



Eine Münze oder einen Kompass erhalten.



Entweder einen neuen silbernen Gehilfen nehmen oder einen deiner silbernen Gehilfen zu einem goldenen Gehilfen aufwerten.



Nutze den Effekt der Silberseite eines auf dem Vorratstableau verfügbaren Gehilfen.



Nutze den Effekt der Goldseite eines auf dem Vorratstableau verfügbaren Gehilfen.



Nutze den Effekt der Silberseite eines auf dem Vorratstableau verfügbaren Gehilfen. Dieser Gehilfe wird dann unter seinen Stapel gelegt.



## SPIELAUFBAU:



Nimm dir das Adlerplättchen und lege es auf das Startfeld des Adlers. (Zu Beginn der ersten Spielrunde wird es auf das nächste Feld bewegt.)



## DER ADLER:

### FLUG



Dieser Effekt bewegt den Adler um 1 Feld vor.



Der Adler wird zu Beginn jeder Runde automatisch 1 Feld weiter bewegt, einschließlich Runde I.



Du kannst den Segen eines Wächters nutzen, um den Adler weiterzubewegen, anstatt den eigentlichen Effekt des Wächters zu nutzen.

## RÜCKKEHR


In deinem Spielzug kannst du den Adler auf dessen Startfeld zurücksetzen, um den Effekt des aktuellen Adlerfeldes oder eines beliebigen vorherigen Adlerfeldes zu benutzen.



## HINWEISE ZU DEN STARTKARTEN:



Der Effekt hängt von der Anzahl Wächter ab, die du bezwungen hast:

0+	 
1+	 
3+	 

Hast du keinen Wächter bezwungen, erhältst du .

Hast du 1 oder 2 Wächter bezwungen, erhältst du  oder .

Hast du 3 oder mehr Wächter bezwungen, kannst du einen beliebigen der drei Effekte nutzen.



Falls du 2 Wächter ziehst und 1 davon wählst, wird der andere unter den Stapel zurückgelegt.

## NEUE SYMBOLE UND SPIELKONZEPTE:



Wenn du ein Totem auf ein blaues Feld legst, kannst du den einzigartigen Totemfeldeffekt wählen oder einen der normalen. Die Totemfelder können in beliebiger Reihenfolge benutzt werden.



Einen deiner genutzten Wächter umdrehen, um seinen Segen erneut zu nutzen.




Einen deiner bezwungenen, noch nicht genutzten Wächter verdecken, ohne seinen Segen zu nutzen.




Einen beliebigen -Ort aktivieren.




Einen beliebigen entdeckten Stufe -Ort aktivieren.



Einen beliebigen entdeckten Stufe -Ort aktivieren.



Einen beliebigen unbesetzten Stufe -Ort aktivieren. Das Ortsplättchen – und gegebenenfalls der Wächter dieses Ortes – wird in die Spielschachtel zurückgelegt. Das oberste der übrigen Totemplättchen wird aufgedeckt und auf diesen Ort gelegt. Dieser Ort kann nun erneut erkundet werden.



Eine Münze oder einen Kompass erhalten.



Entweder einen neuen silbernen Gehilfen nehmen oder einen deiner silbernen Gehilfen zu einem goldenen Gehilfen aufwerten.



Nutze den Effekt der Silberseite eines auf dem Vorratstableau verfügbaren Gehilfen.



Nutze den Effekt der Goldseite eines auf dem Vorratstableau verfügbaren Gehilfen.



Nutze den Effekt der Silberseite eines auf dem Vorratstableau verfügbaren Gehilfen. Dieser Gehilfe wird dann unter seinen Stapel gelegt.

## SPIELAUFBAU:



Du benutzt nur 1 Archäologen. Der andere bleibt in der Schachtel.



# Entdeckerin



Du nimmst die 3 Snackmarker.  
Lege den mit dem Kompass  
auf Feld III oberhalb der


Kartenreihe und die anderen beiden auf die Felder deines Spielertableaus. Erst zu Beginn der dritten Runde erhältst du den dritten Marker.

## SNACKMARKER:


- Du kannst einen Snackmarker benutzen, um deinen Archäologen erneut einzusetzen. Der Snackmarker wird dann umgedreht auf den Ort gelegt, den der Archäologe verlässt. Sind auf dem Marker Kosten angegeben, müssen diese bezahlt werden.
- Der Archäologe kann nicht an einem Ort eingesetzt werden, auf dem ein Snackmarker liegt. Andere Spieler ignorieren die Snackmarker.
- Die Snackmarker können in beliebiger Reihenfolge benutzt werden.
- Am Rundenende kommen die Snackmarker auf dein Spielertableau zurück.

## HINWEISE ZU DEN STARTKARTEN:



Hier kannst du einen Snackmarker benutzen, um  zu erhalten und den Effekt eines offenen Totems an einem unentdeckten Ort zu nutzen.



Hier kannst du einen Snackmarker benutzen, um einen -Ort zu aktivieren.



Wenn du 2 Ortsplättchen ziehst und 1 davon wählst, wird das andere unter den Stapel zurückgelegt.

## NEUE SYMBOLE UND SPIELKONZEPTE:



Wenn du ein Totem auf ein blaues Feld legst, kannst du den einzigartigen Totemfeldeffekt wählen oder einen der normalen. Die Totemfelder können in beliebiger Reihenfolge benutzt werden.



Einen deiner genutzten Wächter umdrehen, um seinen Segen erneut zu nutzen.



Einen deiner bezwungenen, noch nicht genutzten Wächter verdecken, ohne seinen Segen zu nutzen.




Den Effekt eines offenliegenden Totems auf dem Spielbrett nutzen.




Einen beliebigen -Ort aktivieren.



Einen beliebigen entdeckten Stufe -Ort aktivieren.



Einen beliebigen unbesetzten Stufe -Ort aktivieren. Das Ortsplättchen – und gegebenenfalls der Wächter dieses Ortes – wird in die Spielschachtel zurückgelegt. Das oberste der übrigen Totemplättchen wird aufgedeckt und auf diesen Ort gelegt. Dieser Ort kann nun erneut erkundet werden.



Eine Münze oder einen Kompass erhalten.



Entweder einen neuen silbernen Gehilfen nehmen oder einen deiner silbernen Gehilfen zu einem goldenen Gehilfen aufwerten.



Nutze den Effekt der Silberseite eines auf dem Vorratstableau verfügbaren Gehilfen.



Nutze den Effekt der Goldseite eines auf dem Vorratstableau verfügbaren Gehilfen.



Nutze den Effekt der Silberseite eines auf dem Vorratstableau verfügbaren Gehilfen. Dieser Gehilfe wird dann unter seinen Stapel gelegt.