



*Diese Erweiterung besteht aus verschiedenen Modulen und richtet sich an erfahrene Spieler.*

*Ihr könnt eine beliebige Kombination dieser Module zusammen mit dem Grundspiel **Excavation Earth** verwenden.*

## MODUL 1: JOKERKARTEN

*Ihr steckt in der Klemme? Zum Glück schuldet euch noch jemand von einem der Märkte einen Gefallen ...  
Mit den Jokerkarten habt ihr eine zusätzliche Aktion und immer ein Ass im Ärmel!*

### SPIELMATERIAL

7 Jokerkarten:

- 6 Joker-Aktionskarten
- 1 Joker-Reisekarte



### SPIELAUFBAU

Nachdem ihr in Schritt 8 des Spielaufbaus die Aktionskarten ausgeteilt habt, nimmt sich jeder die Jokerkarte seiner Fraktion. Eure Jokerkarten habt ihr zusätzlich zur üblichen Anzahl an Aktionskarten auf der Hand.

### NEUE REGELN

Joker-Aktionskarten lassen sich flexibel einsetzen, weil sie für eine beliebige Farbe stehen, und die Joker-Reisekarte gewährt einen zusätzlichen Schritt beim Reisen. Die Jokerkarten werden wie normale Aktions- bzw. Reisekarten verwendet. Sobald du deine Jokerkarte verwendet hast, legst du sie jedoch beiseite.

Nimmst du bei der Aktion „Kommandieren“ einen Gesandten zurück, darfst du – statt den Effekt der Kommandokarte zu nutzen – deine verwendete Jokerkarte wieder auf die Hand nehmen.

Jokerkarten können nicht für die Aktion „Forschen“ verwendet werden.

### SOLOMODUS

Nimm dir die Jokerkarte deiner Fraktion. Die Zu erhalten keine Jokerkarte. Um das auszugleichen, passe den Ziehstapel der Zu wie folgt an:

Nimm 1 Ausgraben-Solokarte aus dem Ziehstapel der Zu für die zweite Runde und mische sie in den Ziehstapel für die erste Runde. So haben die Zu in der ersten Runde eine zusätzliche Aktion. In der Vorbereitungsphase für die zweite Runde nimmst du verdeckt 4 Solokarten vom Abwurfstapel (statt 3).

## MODUL 2:

# DIE EINFLUSSREICHEN UND SAMMLER

Zwei neue Fraktionen entsenden die Besten in ihren Reihen auf die Erde, um mit den begehrtesten Waren zu handeln: Das Haus Tvntrm ist mit seinen einflussreichen Diplomaten ein Eckpfeiler der High Society. Die Mitglieder der Sheenu-Jai-Gilde dagegen sind bekannt als die besten Sammler der ganzen Union der Freien Spezies.

## SPIELMATERIAL

Für jede der zwei neuen Fraktionen:

- 1 Fraktionstableau
- 3 Archäologenfiguren
- 22 Crewmarker
- 1 Zugreihenfolgemarkers



2 Fraktionstableaus



6 Archäologenfiguren



44 Crewmarker



2 Zugreihenfolgemarkers

## SOLOMODUS

Du kannst mit jeder der neuen Fraktionen ohne Regeländerungen allein gegen die Zu spielen.

## SHEENU-JAI-GILDE

*Die Sammler*

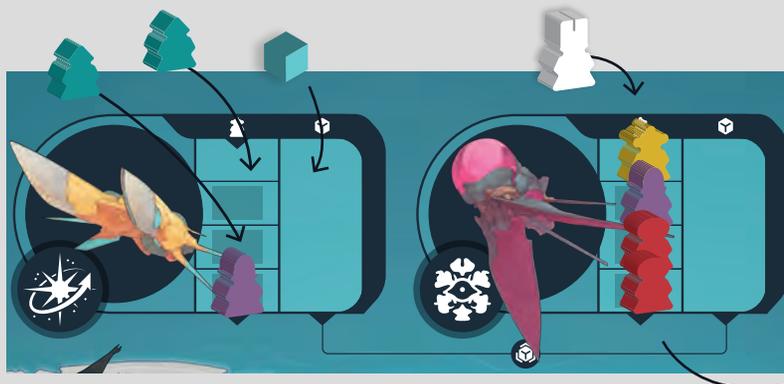
Immer wenn du eine Spalte in deiner Galerie zum ersten Mal vervollständigst, ziehst du als Bonus 2 Aktionskarten (statt 1).



## HAUS TVNTRM

*Die Einflussreichen*

Führst du die Aktion „Marketing“ aus, darfst du statt des Alleskäufer einen zweiten Käufer in der Farbe deiner Wahl hinzufügen. Du darfst außerdem 1 Alleskäufer zu einem anderen Markt hinzufügen.



Beispiel für die Fähigkeit von Haus Tvntrm:

Du nutzt bei der Aktion „Marketing“ die Fähigkeit deiner Fraktion und fügst 2 türkise Käufer zum gewählten Markt hinzu, zusammen mit einem Crewmarker als Händler. Anschließend fügst du 1 Alleskäufer zu einem anderen Markt hinzu. Dadurch wird dort der vorderste rote Käufer verdrängt.

# MODUL 3: ERFOLGE

Der Captain des Mutterschiffs fordert euch zu einem freundschaftlichen Wettstreit heraus. Wer von euch wird sich mit den größten Erfolgen einen Namen in der Galaxie machen?

## SPIELMATERIAL

- 22 Erfolgskarten: 8 grüne (einfach), 9 gelbe (mittel), 5 orangefarbene (schwer)
- 3 Erfolgsplättchen für jede Fraktion
- 2 Werten-Solokarten (nur für den Solomodus)



## SPIELAUFBAU

Bevor ihr eure Fraktionen wählt, sortiert die Erfolgskarten anhand der Farbe nach Schwierigkeitsgrad. Mischt jeden Stapel einzeln und zieht zufällig eine bestimmte Anzahl Karten: 2 grüne (einfach), 2 gelbe (mittel) und 1 orangefarbene (schwer). Legt sie mit der farbigen Vorderseite nach oben aus.

- Zieht ihr eine Erfolgskarte, die oben in der Mitte dasselbe Symbol hat wie eine bereits gezogene, legt sie weg und zieht weiter.
- Zieht ihr eine Erfolgskarte, die nicht für eure Spieleranzahl geeignet ist (zu erkennen an den Symbolen oben links), legt sie weg und zieht weiter.
- Die restlichen Erfolgskarten kommen zurück in die Schachtel.

Nachdem ihr eure Fraktionen gewählt habt, nimmt sich jeder die 3 Erfolgsplättchen seiner Fraktion.

## NEUE REGELN

Am Ende deines Zuges darfst du genau **eine** der verfügbaren Erfolgskarten werten, sofern du ihre Voraussetzungen in diesem Zug erfüllt hast. Nimm dir dann sofort die auf der Karte angegebenen Credits. Eine Erfolgskarte zu werten zählt nicht als Aktion und du musst dafür weder etwas zahlen noch Karten abwerfen.

Liegt die Erfolgskarte mit der farbigen Vorderseite oben, drehe sie auf die graue Rückseite. Von nun an bringt es weniger Credits, diese Erfolgskarte zu werten.

Darf die Erfolgskarte von jedem Spieler nur einmal gewertet werden (1/♀), lege eines deiner Erfolgsplättchen auf die Karte als Erinnerung, dass du sie nicht erneut werten kannst. Erfolgskarten ohne dieses Symbol darfst du mehrmals werten.

Die Erfolgsplättchen gelten als unbegrenzte Ressource. Solltest du keine mehr haben, nimm einen geeigneten Ersatz.

## SOLOMODUS

Spielst du allein gegen die Zu, wetteiferst du mit ihnen genauso um die Erfolge wie mit echten Spielern. Erfolgskarten mit (1/♂) werden im Solomodus aber nicht verwendet.

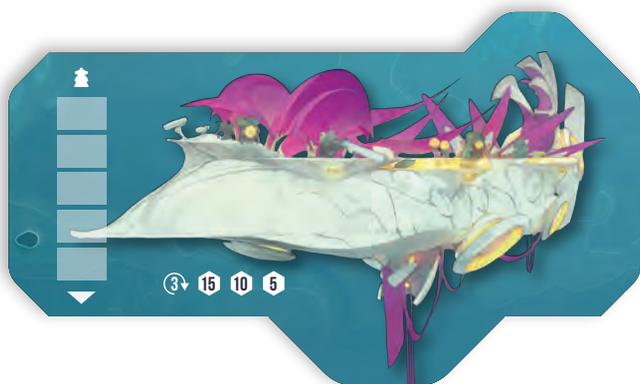
Suche zu Beginn jeder Runde die beiden Werten-Solokarten heraus und mische sie zusätzlich in den Ziehstapel der Zu für die aktuelle Runde. Wird eine Werten-Solokarte aufgedeckt, drehen die Zu eine Erfolgskarte deiner Wahl auf die graue Rückseite und erhalten entweder die Credits von dort (einfache Variante) oder von der farbigen Vorderseite (schwierige Variante). Zeigen bereits alle Erfolgskarten die graue Rückseite, erhalten die Zu stattdessen 5 Credits. Nachdem sie die Werten-Solokarte ausgeführt haben, führen die Zu sofort eine zusätzliche Aktion aus.

# MODUL 4: BEOBACHTUNGSSCHIFF

Das Spannendste an einer Ausgrabung ist zweifellos der Moment, in dem neue Artefakte geborgen werden. Kein Wunder also, dass die Prominenz der Galaxie hautnah mit dabei sein will. Wenn ihr zusammen mit diesen namhaften Persönlichkeiten auf dem Beobachtungsschiff wärt, könntet ihr euch sicher Freunde in hohen Positionen machen ...

## SPIELMATERIAL

- 1 Beobachtungsschiff-Tafel



## SPIELAUFBAU

Nachdem ihr den Spielplan ausgebreitet habt, legt die Beobachtungsschiff-Tafel daneben.

## NEUE REGELN

### Änderungen an der Aktion „Forschen“

Führst du die Aktion „Forschen“ aus, nimm anschließend 1 Käufer in der Farbe deiner ausgespielten bzw. abgeworfenen Karte aus dem Käufervorrat und stelle ihn ans hintere Ende der Käuferschlange auf dem Beobachtungsschiff. Diese Schlange bietet Platz für fünf Käufer. Kommt ein sechster hinzu, wird der vorderste Käufer aus der Schlange verdrängt und zurück auf die Käufertafel gestellt. Die Käufer auf dem Beobachtungsschiff beeinflussen die Nachfrage wie üblich.

In der dritten Runde darfst du bei der Aktion „Forschen“ zusätzlich 1 Crewmarker aus deinem Vorrat auf das Beobachtungsschiff legen. (Hast du keine Crewmarker mehr in deinem Vorrat, darfst du eine Wache nehmen und neu zuteilen.)

### Änderung an der Aktion „Verkaufen“

Führst du die Aktion „Verkaufen“ aus, stelle wie üblich alle Käufer, die an dem Verkauf beteiligt waren, auf das Mutterschiff. Nimm danach alle Käufer derselben Farbe vom Beobachtungsschiff (sofern vorhanden) und stelle sie mit auf das Mutterschiff. Für die Käufer vom Beobachtungsschiff erhältst du keine Credits!

### Änderung an der Vorbereitungsphase

Während ihr die Forscherprognose erfüllt, darf jeder beliebig viele seiner Crewmarker von Karten in der Forscherprognose nehmen und auf das Beobachtungsschiff legen, statt sie zurückzunehmen. (Die übrigen Crewmarker nehmt ihr wie üblich zurück in euren Vorrat.)

### Änderung am Spielende

Am Spielende wertet ihr zusätzlich die Mehrheiten auf dem Beobachtungsschiff aus: Wer die meisten Crewmarker auf dem Beobachtungsschiff hat, erhält 15 Credits. Wer die zweitmeisten hat, erhält 10 Credits. Wer die drittmeisten hat, erhält 5 Credits.

Bei Gleichstand addiert ihr die Credits des betroffenen Platzes und der nächsten Plätze. Teilt die Summe durch die Anzahl der beteiligten Spieler (abgerundet). Die mitgezählten Plätze werden übersprungen und der Spieler mit den nächstmeisten Crewmarkern auf dem Beobachtungsschiff landet auf dem Platz darunter (sofern vorhanden).

**Hinweis:** Hast du keine Crewmarker auf dem Beobachtungsschiff, kannst du dafür keine Credits erhalten.

## SOLOMODUS

Die Zu legen immer Crewmarker auf das Beobachtungsschiff, wenn das möglich ist – sowohl in der Vorbereitungsphase als auch bei der Aktion „Forschen“ in der dritten Runde.