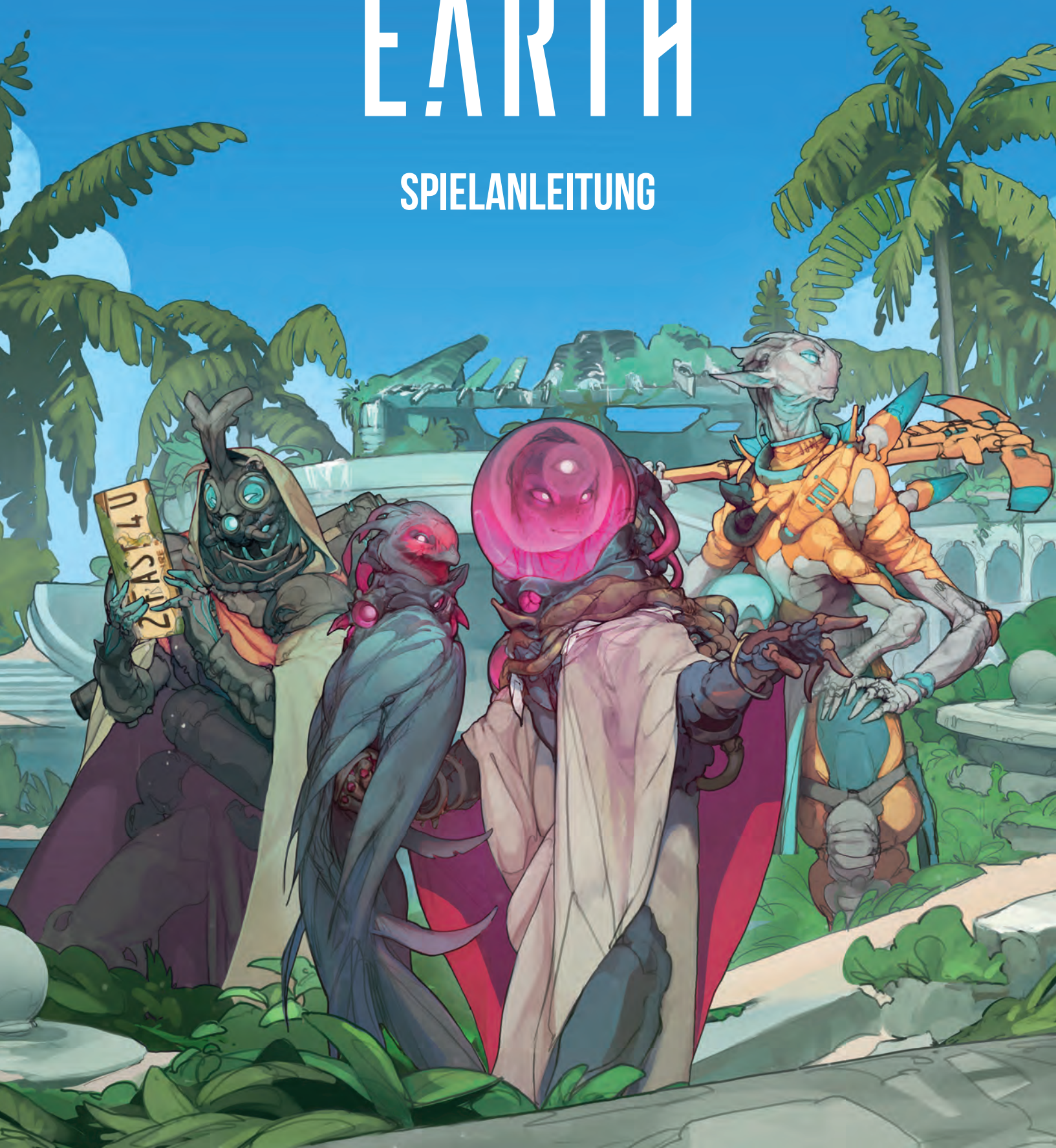


EXCAVATION EARTH

SPIELANLEITUNG



EXCAVATION EARTH

In *Excavation Earth* schlüpft ihr in die Rolle von Außerirdischen mit der Mission, Artefakte von einem kürzlich entdeckten und seit langer Zeit unbewohnten Planeten zu bergen: der Erde. Sammelt Sets aus uralten Artefakten, findet interessierte Käufer und manipuliert den Markt zu eurem Vorteil! Vergesst dabei aber nicht, euren Einfluss auf dem Mutterschiff zu vergrößern!

Ein Spiel von Dávid Turczi und Wai Yee mit Unterstützung von Gordon Calleja

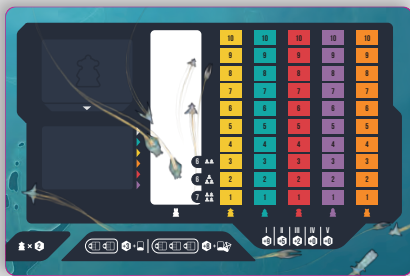
SPIELMATERIAL (Das zusätzliche Spielmaterial für den Solomodus wird auf Seite 18 beschrieben.)



1 Spielplan



5 Fraktionstableaus



1 Käufertafel



1 Mutterschiff-Tafel



90 Artefaktplättchen



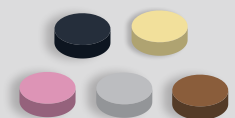
4 Initiativeplättchen



15 Archäologenfiguren



110 Crewmarker



5 Zugreihenfolgemarken



50 Käuferfiguren
(je 10 in fünf Farben)



1 Rundenmarker



7 Alleskäufer-Figuren



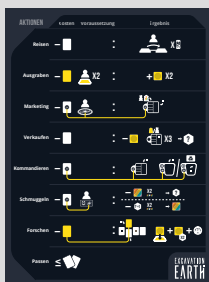
17 Käuferkarten



60 Aktionskarten



8 Kommandokarten



4 Spielhilfen



12 Reisekarten



Credit-Plättchen
(im Wert von 1, 5, 10 und 50 Credits)

SPIELAUFBAU

1. Legt den Spielplan in die Tischmitte und legt den Rundenmarker auf Feld 1 der Rundenleiste unten.
2. Jeder von euch wählt eine Fraktion und legt das passende Fraktionstableau vor sich.
3. Jeder nimmt sich die Archäologenfiguren seiner Fraktion sowie die Crewmarker und den Zugreihenfolgemarker derselben Farbe.
4. Nehmt euch jeweils 8 Credits. Legt die übrigen Credit-Plättchen als Vorrat bereit.
5. Seht auf euren Fraktionstableaus nach, mit welchem Initiativwert ihr jeweils startet. Der Spieler mit dem **niedrigsten** Initiativwert legt seinen Zugreihenfolgemarker auf Feld 1 der Zugreihenfolgeleiste. Dann legt der Spieler mit dem zweitniedrigsten Initiativwert seinen Marker auf Feld 2 usw.
6. Legt die Mutterschiff-Tafel und die Käufertafel neben den Spielplan.
7. Mischt die 60 Aktionskarten verdeckt und legt sie als Aktionsstapel bereit. Lasst daneben etwas Platz für den gemeinsamen Abwurfstapel.
8. Teilt an jeden verdeckt 6 Aktionskarten aus und nehmt eure Karten auf die Hand.

Hinweis: Wer mindestens 4 Karten von derselben Farbe oder mit demselben Symbol ausgeteilt bekommt, darf beliebig viele von diesen Karten abwerfen und auf 6 Karten nachziehen.

Hinweis: Wenn ihr das Spiel besser kennt, könnt ihr eure Starthand auch „draften“, statt zufällig Karten auszuteilen, wie in Schritt 5 der Vorbereitungsphase beschrieben (siehe Seite 9).

9. Jeder nimmt 3 Reisekarten auf die Hand – eine von jeder Art (mit 2, 3 und 4 Treibstoffsymbolen).
10. Deckt so viele Karten oben vom Aktionsstapel auf, wie Spieler mitspielen plus 1. Legt sie offen nebeneinander neben den Aktionsstapel. Dies ist die **Forscherprognose**.
11. Legt die Initiativeplättchen bereit.
12. Sortiert die Artefaktplättchen nach Farbe, mischt sie getrennt und legt sie jeweils als verdeckten Stapel bereit. Dies sind die **Artefaktstapel**.





13. Zieht bei 2/3/4 Spielern von jedem Artefaktstapel 3/3/4 Artefakte. Legt sie jeweils offen auf die Spielplanfelder mit der passenden Farbe und der passenden Glyphen (es können mehrere Artefakte auf demselben Feld liegen). Dies sind **Ausgrabungen**.
14. Unten links auf dem Spielplan findet ihr die Schwarzmarkt-Detailansicht. Zieht von jedem Artefaktstapel so viele Artefakte, wie Spieler mitspielen, und stapelt sie dort offen auf den farblich passenden Feldern. Dies sind die **Schwarzmarktstapel**.
15. Stellt die Käufer auf die Käufertafel: Die Alleskäufer kommen auf das große weiße Feld. Die farbigen Käufer stellt ihr auf die farblich passenden Nachfrageleisten (immer 1 Käufer pro Feld). Dies ist der **Käufervorrat**. Spielt ihr zu zweit oder zu dritt, werden einige Käufer entfernt und zurück in die Schachtel gelegt:
 - Im Spiel zu dritt entfernt ihr 1 Alleskäufer sowie den untersten Käufer von jeder Farbe.
 - Im Spiel zu zweit entfernt ihr 1 Alleskäufer sowie die beiden untersten Käufer von jeder Farbe.
16. Mischt die Käuferkarten und legt sie verdeckt auf das obere Feld der Käufertafel. Dies ist der **Käuferstapel**. Deckt die obersten 2 Käuferkarten auf (ohne sie auszuführen) und legt sie auf das Feld darunter.
17. Am oberen Spielplanrand findet ihr die Detailansichten der Märkte. Deckt für jeden Markt 3 Käuferkarten auf und stellt für jede von ihnen 1 passenden Käufer von der Käufertafel in die Käuferschlange auf der Detailansicht dieses Marktes. Nehmt immer den Käufer vom untersten Feld der farblich passenden Nachfrageleiste und stellt ihn ans hintere Ende der Schlange. Ist der Käuferstapel aufgebraucht, mischt alle aufgedeckten Käuferkarten zu einem neuen Käuferstapel und deckt weiter Karten auf.
18. Mischt die Kommandokarten und legt sie mit der weißen Seite nach oben vorerst beiseite. Ihr benötigt sie erst später im Spiel.
19. Jeder von euch stellt 2 Archäologen auf die Weltkarte auf dem Spielplan: einen auf das ☹️-Marktfeld und einen auf das ⚙️-Marktfeld.
20. Jeder Spieler wählt zu Beginn seines ersten Spielerzuges, auf welchem Markt-, Ausgrabungs- oder Schwarzmarktfeld sein dritter Archäologe starten soll. Es kann keines der beiden Marktfelder sein, auf denen bereits eure anderen beiden Archäologen stehen.

SPIELÜBERSICHT

In *Excavation Earth* schlüpfst du in die Rolle von Außerirdischen auf der Mission, Artefakte vom inzwischen unbewohnten Planeten Erde zu bergen. Der Spielplan zeigt die Karte der Erde mit 21 Orten. Es gibt drei Arten von Orten: **Marktfelder**, **Ausgrabungsfelder** und **Schwarzmarktfelder**. Manche Orte sind Markt- und Ausgrabungsfeld zugleich. Jedes Marktfeld hat zudem eine **Detailansicht** am oberen Spielplanrand. Alle Schwarzmarktfelder teilen sich eine Detailansicht unten links auf dem Spielplan.

Auf den verschiedenen Ausgrabungsfeldern lassen sich **Artefakte** ausgraben. Artefakte stammen aus fünf verschiedenen **Regionen** der Erde. Jede Region hat ihre eigene Farbe: Gelb, Türkis, Rot, Lila und Orange. In jeder Region gibt es vier Arten von Artefakten, zu erkennen an den **Glyphen** oben links auf den Artefakten. Jedes Ausgrabungsfeld zeigt ebenfalls eine Farbe und eine Glyphen. So weißt du, welche Art von Artefakten dort zu finden sein wird.

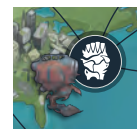
Immer wenn du ein Artefakt ausgräbst, darfst du eine **Probe** davon nehmen und sie in der **Galerie** auf deinem Fraktionstableau ausstellen. Dazu legst du einen Crewmarker aus deinem Vorrat als **Wache** auf das Galeriefeld, das zum ausgegrabenen Artefakt passt. Die Wache zeigt an, dass dort eine wertvolle Probe ausgestellt ist. Je mehr Proben eines Sets (Reihen und Spalten) du sammelst, desto mehr Credits erhältst du am Spielende – je nachdem wie schwierig es ist, ein bestimmtes Set zu vervollständigen. Jedes Artefakt hat aufgedruckte Credits, und je mehr Credits auf ihm abgebildet sind, desto seltener ist es.

Hinweis: Die aufgedruckten Credits eines Artefakts setzen sich immer wie folgt zusammen: 9 Credits minus die Anzahl der Exemplare dieses Artefakts im Spiel. Ein Artefakt mit 6 aufgedruckten Credits gibt es somit insgesamt 3 Mal.

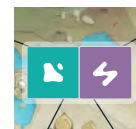
Immer wenn du eine **Spalte** in deiner Galerie zum ersten Mal vervollständigst, ziehst du als Bonus sofort 1 Aktionskarte und nimmst sie auf die Hand. (Diesen Bonus gibt es nur ein Mal pro Spalte.)

Dein Fraktionstableau zeigt zwei **Frachträume**: Artefakte, die du bei der Aktion „Ausgraben“ ausgräbst, legst du immer in deinen **Hauptfrachtraum**. Artefakte, die du bei der Aktion „Schmuggeln“ auf dem Schwarzmarkt kaufst, darfst du in deinen Hauptfrachtraum oder deinen **Geheimfrachtraum** legen. Egal ob die Artefakte in deinem Haupt- oder Geheimfrachtraum liegen – du darfst bei den Aktionen „Verkaufen“ und „Schmuggeln“ Artefakte von beiden Frachträumen verkaufen bzw. verschachern.

Jeder **Markt** hat seine eigene **Käuferschlange** (auf seiner Detailansicht). Die Farbe eines Käufers zeigt, für welche Farbe von Artefakten er sich interessiert. Alleskäufer interessieren sich für Artefakte jeder Farbe. Fügst du Käufer zu einem Markt hinzu, stellst du sie immer ans hintere Ende der Schlange. In jeder Schlange können höchstens 4 Käufer stehen. Immer wenn du einen Käufer zu einer Schlange mit 4 Käufern hinzufügst, wird der vorderste Käufer aus der Schlange verdrängt und zurück in den Käufervorrat auf der Käufer-tafel gestellt.



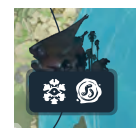
Marktfeld



2 Ausgrabungsfelder



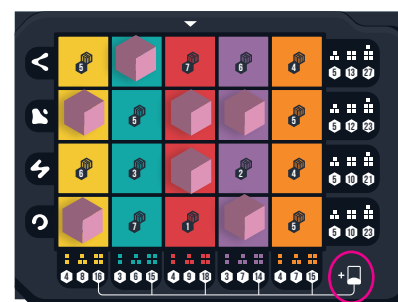
Marktfeld + Ausgrabungsfeld



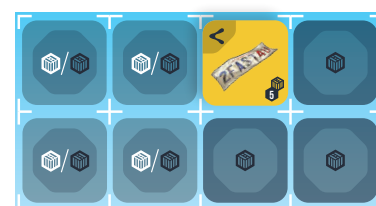
Schwarzmarktfeld



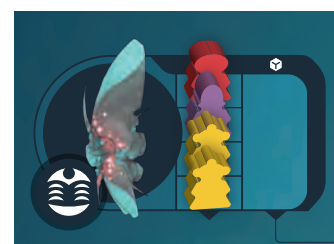
Artefakte
Aufgedruckte Credits



Galerie mit Wachen
(ausgestellten Proben)



Hauptfrachtraum (weiß/schwarz)
und Geheimfrachtraum (schwarz)



Käuferschlange auf der Detailansicht
eines Marktes

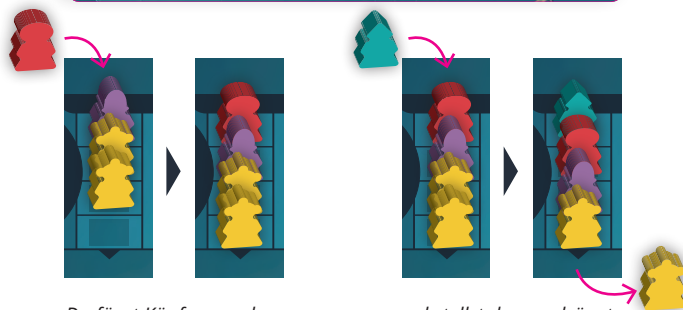
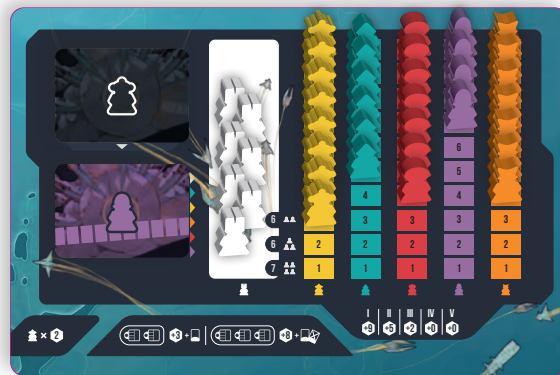
Die Käufer im Käufervorrat stehen farblich sortiert auf den **Nachfrageleisten**. Nimmst du einen Käufer aus dem Vorrat, nimmst du immer den vom untersten besetzten Feld (mit der niedrigsten Zahl) der farblich passenden Nachfrageleiste. Kommt ein Käufer zurück in den Vorrat, stellst du ihn immer auf das oberste freie Feld (mit der höchsten Zahl) der farblich passenden Nachfrageleiste.

Die Zahl auf dem obersten freien Feld einer Nachfrageleiste zeigt, wie hoch die **Nachfrage** nach Artefakten der entsprechenden Farbe aktuell ist. Alleskäufer werden auf einem gesonderten Feld aufbewahrt und immer von dort genommen bzw. dorthin zurückgestellt.

Deine Crew kann noch mehr als nur Proben bewachen. Wenn du sie auf Märkte schickst, agieren sie dort als **Händler** und können Artefakte verkaufen. Das Verkaufen von Artefakten gilt als sehr prestigeträchtig. Daher beförderst du jeden Händler, der etwas verkauft hat, anschließend zum einflussreichen **Gesandten** und schickst ihn aufs Mutterschiff, wo er dich fortan in der zugehörigen **Kommandozentrale** vertritt. Wer am Rundenende die meisten Gesandten in einer Kommandozentrale hat, erhält zusätzliche Credits.

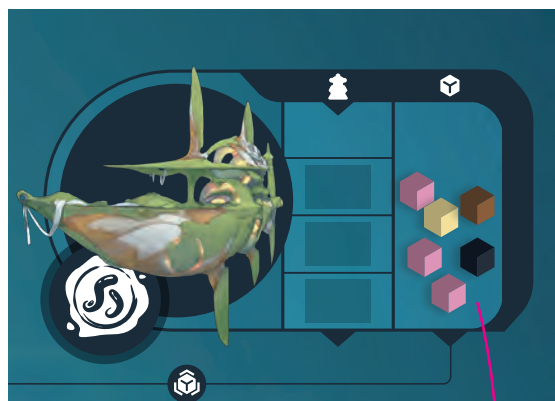
Aber das ist noch nicht alles. Ab der zweiten Runde werden Kommandokarten neben die **Kommandozentralen** gelegt. Das heißt, dass deine Gesandten auf dem Mutterschiff von nun an auch Kommandos geben können. Anschließend kehren sie in deinen Vorrat zurück.

Mit Ausnahme der Credit-Plättchen gelten alle Ressourcen in diesem Spiel als **begrenzt**. Wenn sich ein Effekt auf eine Ressource bezieht, die nicht mehr vorrätig ist, ignorierst du ihn. Das könnte zum Beispiel passieren, wenn von einer Farbe keine Käufer mehr im Käufervorrat sind oder der Artefaktstapel einer bestimmten Farbe aufgebraucht ist.



Du fügst Käufer aus dem Vorrat zu einem Markt hinzu ...

... und stellst den verdrängten Käufer zurück in den Vorrat.



Händler auf der Detailansicht eines Marktes

Gesandte in Kommandozentralen



SPIELABLAUF

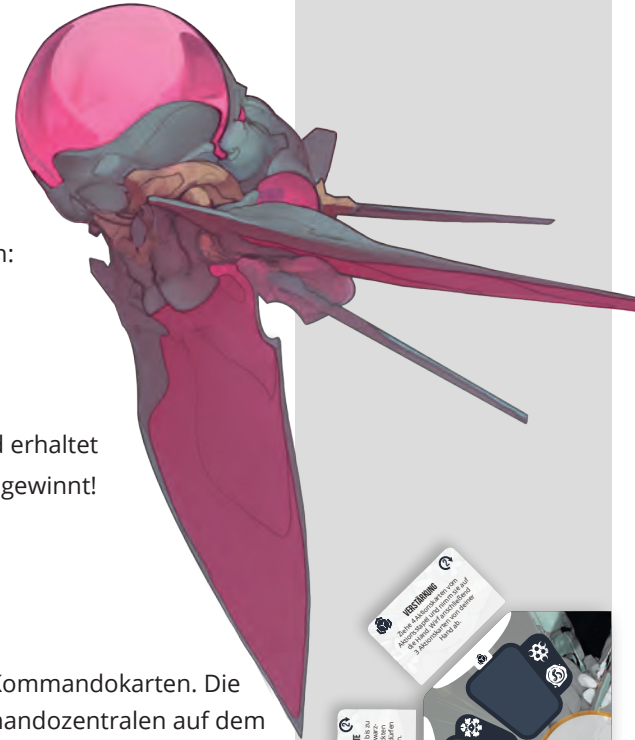
Excavation Earth wird über 3 Runden gespielt. Jede Runde besteht aus 3 Phasen:

- I. Vorbereitungsphase (wird in der ersten Runde übersprungen)
- II. Aktionsphase
- III. Mutterschiffphase

Nach der dritten Runde endet die Partie. Dann wertet ihr eure Galerien aus und erhaltet zusätzliche Credits für eure gesammelten Proben. Wer die meisten Credits hat, gewinnt!

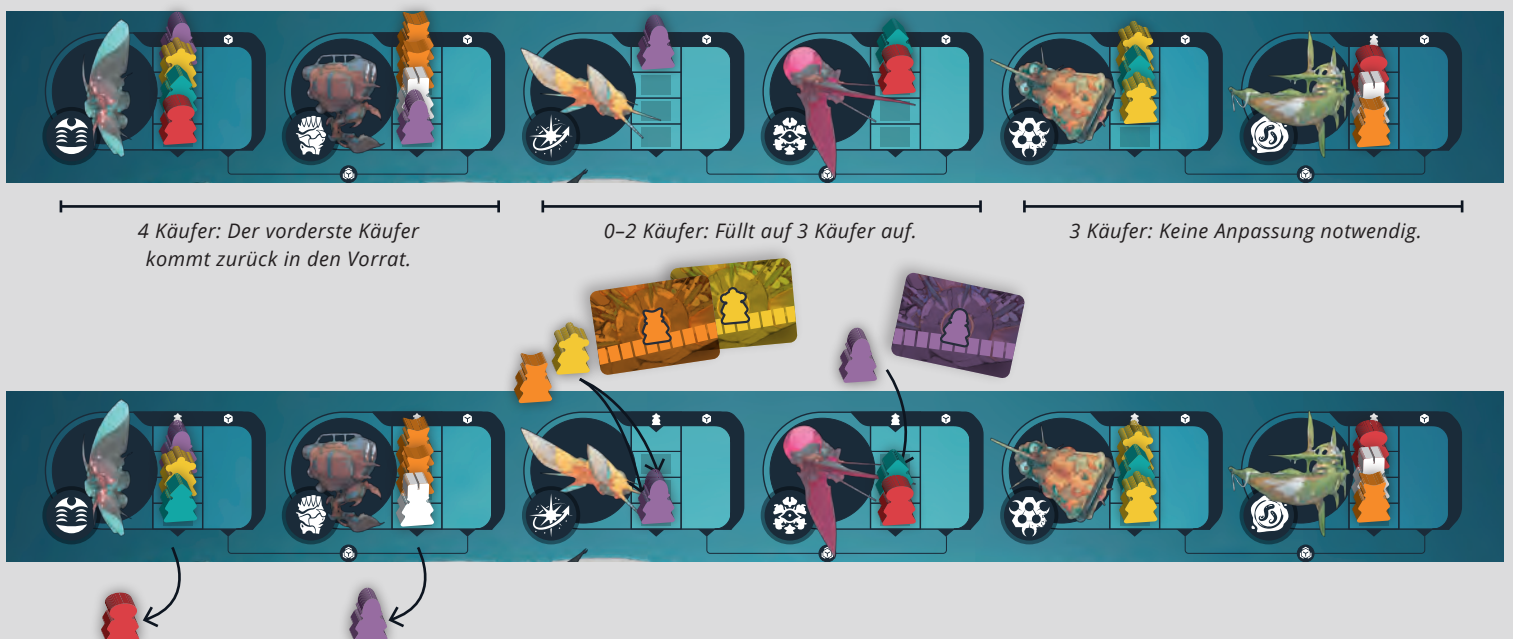
I. VORBEREITUNGSPHASE

1. **Kommandokarten auslegen:** In der zweiten Runde zieht ihr 3 zufällige Kommandokarten. Die übrigen kommen zurück in die Schachtel. Legt neben jede der drei Kommandozentralen auf dem Mutterschiff jeweils eine Kommandokarte mit der weißen Seite nach oben. In der dritten Runde dreht ihr diese drei Kommandokarten auf die gelbe Seite.
2. **Käuferschlangen aufrücken:**
 - Bei jedem Markt mit genau 4 Käufern in der Schlange kommt der vorderste Käufer zurück in den Käufervorrat. Schiebt die übrigen drei Käufer nach vorne.
 - Bei jedem Markt mit genau 3 Käufern in der Schlange geschieht nichts. (Schiebt die Käufer ggf. nach vorne.)
 - Bei jedem Markt mit 2 oder weniger Käufern in der Schlange fügt ihr solange einen Käufer nach dem anderen hinzu, bis 3 Käufer in der Schlange sind. Deckt dazu immer die oberste Käuferkarte vom Käuferstapel auf, nimmt den Käufer vom untersten besetzten Feld der farblich passenden Nachfrageleiste und stellt ihn ans hintere Ende der Schlange. Ist der Käuferstapel aufgebraucht, mischt alle aufgedeckten Käuferkarten zu einem neuen Käuferstapel und deckt weiter Karten auf.



Seite der Kommandokarten für Runde 2

Beispiel für den Schritt „Käuferschlangen aufrücken“:



3. Forscherprognose erfüllen:

- Zieht für jede Karte in der Forscherprognose 3 farblich passende Artefakte. Legt immer die ersten beiden Artefakte offen auf die entsprechenden Ausgrabungsfelder und das dritte Artefakt offen **unter** den farblich passenden Schwarzmarktstapel.
- Nehmt alle Crewmarker auf den Karten in der Forscherprognose zurück in euren Vorrat. Werft dann alle Karten aus der Forscherprognose auf den gemeinsamen Abwurfstapel ab. In der zweiten Runde zieht ihr so viele Aktionskarten, wie Spieler mitspielen plus 1, und legt sie als neue Forscherprognose aus. In Runde 3 werden keine neuen Karten mehr in der Forscherprognose gelegt.

Beispiel für den Schritt „Forscherprognose erfüllen“:



- ### 4. Zugreihenfolge aktualisieren:
- Wer ein Initiativeplättchen hat, legt seinen Zugreihenfolgemarkers auf das Feld der Zugreihenfolgeleiste mit der gezeigten Zahl. Spieler ohne Initiativeplättchen kommen in der Reihenfolge automatisch nach allen Spielern mit Initiativeplättchen und behalten untereinander die bisherige Zugreihenfolge bei. Legt anschließend alle Initiativeplättchen zurück neben den Spielplan.

Beispiel für den Schritt „Zugreihenfolge aktualisieren“:



5. Handkarten draften:

- Teilt an jeden 8 Aktionskarten vom Aktionsstapel aus. Haltet diese getrennt von euren übrigen Karten aus der letzten Runde. Ist der Aktionsstapel aufgebraucht, mischt den gemeinsamen Abwurfstapel zu einem neuen Aktionsstapel und teilt weiter Karten aus.
- Seht euch eure Karten gleichzeitig an, wählt 2 davon aus, die ihr behalten möchtet, und gebt den Rest im Uhrzeigersinn an euren linken Nachbarn weiter. Wiederholt das noch zweimal, bis jeder von euch 6 Karten ausgewählt hat. Die übrigen 2 Karten, die jeder von euch jetzt noch übrig hat, weil sie nicht ausgewählt wurden, kommen auf den gemeinsamen Abwurfstapel.
- Danach nimmt jeder noch seine Reisekarten vom persönlichen Abwurfstapel zurück auf die Hand.

- ### 6. Schwarzmarkt rotieren:
- Nehmt von jedem Schwarzmarktstapel das oberste Artefakt und schiebt es offen unter den jeweiligen Stapel.

Hinweis: Ihr dürft die Schwarzmarktstapel jederzeit durchsehen und wissen, welche Artefakte darin sind. (Verändert dabei aber nicht die Reihenfolge der Artefakte!)



II. AKTIONSPHASE

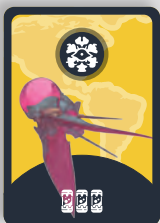
In der Aktionsphase seid ihr mehrmals nacheinander in Zugreihenfolge am Zug. In eurem Zug müsst ihr immer **2 Aktionen** ausführen – entweder verschiedene oder zweimal dieselbe. Dann geht es in Zugreihenfolge weiter. Wer passt, hat in dieser Runde keine weiteren Züge mehr. Die anderen spielen aber in Zugreihenfolge weiter. Nachdem alle gepasst haben, folgt die Mutterschiffphase dieser Runde.

Es gibt 8 verschiedene Aktionen:

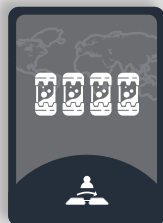
- REISEN
- AUSGRABEN
- MARKETING
- VERKAUFEN
- KOMMANDIEREN
- SCHMUGGELN
- FORSCHEN
- PASSEN

Auf den folgenden Seiten werden die einzelnen Aktionen detailliert erklärt.

Hinweis: Mit Ausnahme der Aktion „Passen“ musst du für jede Aktion eine Karte von deiner Hand abwerfen oder ausspielen. Hast du keine Handkarten mehr, musst du passen.



Aktionskarte

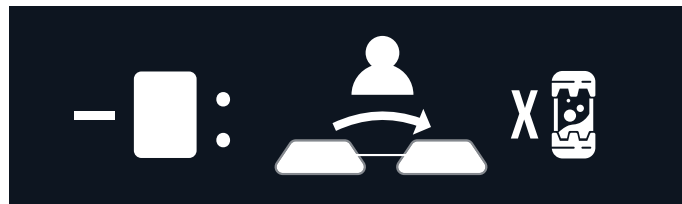


Reisekarte

Abgeworfene Aktionskarten kommen auf den gemeinsamen Abwurfstapel, abgeworfene Reisekarten auf deinen persönlichen Abwurfstapel.

Reisekarten unterscheiden sich von Aktionskarten dadurch, dass sie weder eine Farbe passend zu einer Region noch ein Symbol passend zu einem Markt haben. Stattdessen zeigen sie 2-4 Treibstoffsymbole.

REISEN



Mit der Aktion „Reisen“ bewegst du deine Forscher. Wirf dafür 1 Aktions- oder Reisekarte von deiner Hand ab. Dann darfst du deine Archäologen auf dem Spielplan um so viele **Schritte** bewegen, wie **Treibstoffsymbole** auf der Karte sind. Du darfst diese Schritte beliebig auf deine Archäologen aufteilen.

Hinweis: Aktionskarten haben immer 3 Treibstoffsymbole. Reisekarten haben 2-4 Treibstoffsymbole.

Als 1 Schritt zählt die Bewegung eines Archäologen von seinem aktuellen Ort auf einen **angrenzenden Ort** – zu erkennen an den schwarzen Verbindungslinien. Deine Archäologen dürfen sich über Orte bewegen, auf denen andere Archäologen stehen. Sie dürfen ihre Bewegung aber nicht auf Orten beenden, auf denen du selbst bereits Archäologen hast (gegnerische sind kein Problem).

Hinweis: Die Erde ist eine Kugel. Daher grenzt die gelbe Ausgrabung im Südwesten an die orangefarbene Ausgrabung (mit Markt) im Osten sowie an den östlichen Schwarzmarkt an.



AUSGRABEN



Mit der Aktion „Ausgraben“ birgst du Artefakte. Wirf dafür 1 Aktionskarte von deiner Hand ab. **Ihre Farbe muss zu der Region passen**, in der du diese Aktion ausführen möchtest.

Dann darfst du **bis zu 2 Artefakte** ausgraben, die auf der Weltkarte liegen. Für jedes musst du die folgenden Voraussetzungen erfüllen:

- Das Artefakt muss zur **Farbe** der abgeworfenen Karte passen.
- Du musst einen **Archäologen** auf dem Ausgrabungsfeld haben, auf dem das gewünschte Artefakt liegt.
- Du musst einen freien Platz in deinem **Hauptfrachtraum** haben, um das Artefakt dorthin zu legen.

Gräbst du 2 Artefakte aus, müssen sie von **verschiedenen Ausgrabungen** in der gewählten Region stammen. Du musst dazu also auf zwei Ausgrabungsfeldern derselben Farbe einen Archäologen haben und brauchst zwei freie Plätze in deinem Hauptfrachtraum.

Ausgegrabene Artefakte legst du offen auf freie Plätze in deinem Hauptfrachtraum (nicht in deinen Geheimfrachtraum!).

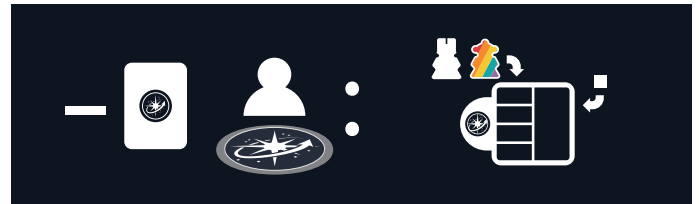
Anschließend darfst du **Proben** von den soeben ausgegrabenen Artefakten nehmen und ausstellen. Das geht nur sofort und nicht mehr zu einem späteren Zeitpunkt! Um eine Probe von einem Artefakt auszustellen, lege einen Crewmarker aus deinem Vorrat als Wache auf das passende Feld in deiner Galerie (sofern dort noch keiner liegt).

Hast du keine Crewmarker mehr in deinem Vorrat, darfst du Wachen von anderen Feldern deiner Galerie neu zuteilen. Es ist nicht erlaubt, Händler von Märkten oder Gesandte von Kommandozentralen spontan neu zuzuteilen.

Hinweis: Immer wenn du eine Spalte in deiner Galerie zum ersten Mal mit Crewmarkern vervollständigst, ziehst du als Bonus sofort 1 Aktionskarte und nimmst sie auf die Hand. (Diesen Bonus gibt es nur einmal pro Spalte.)

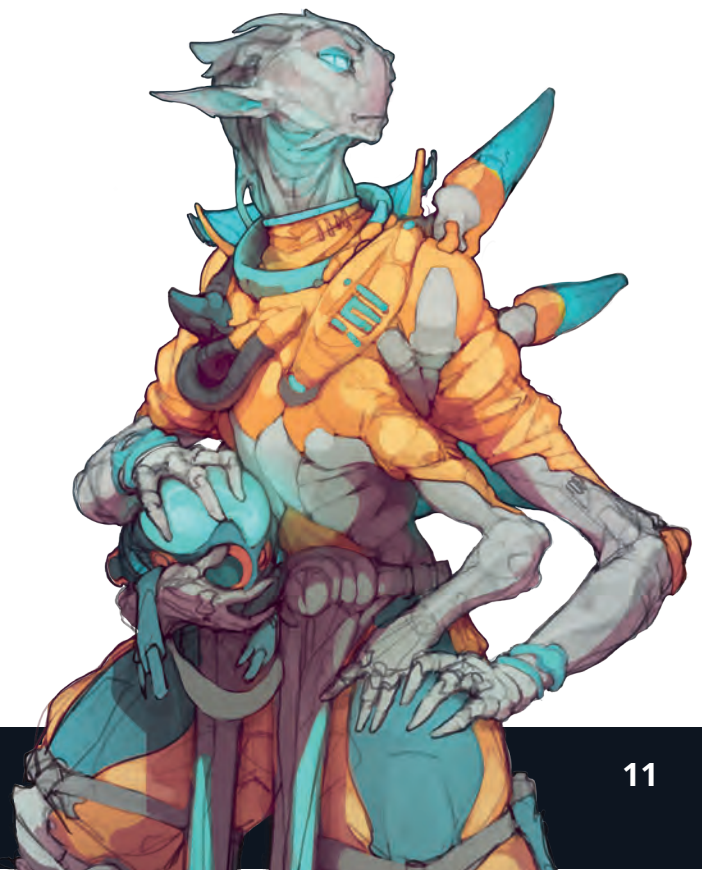


MARKETING



Mit der Aktion „Marketing“ beeinflusst du den Markt. Wirf dafür 1 Aktionskarte von deiner Hand ab. **Ihr Symbol muss zu dem Markt passen**, auf dem du diese Aktion ausführen möchtest. Du musst außerdem einen **Archäologen** auf dem Marktfeld zu diesem Markt haben. Führe dann beliebig viele der folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge aus (jeder ist optional):

1. Lege 1 Crewmarker aus deinem Vorrat als **Händler** auf diesen Markt. Hast du keine Crewmarker mehr in deinem Vorrat, darfst du eine Wache von deiner Galerie neu zuteilen. Es ist nicht erlaubt, Händler von Märkten oder Gesandte von Kommandozentralen spontan neu zuzuteilen.
2. Stelle **1 Alleskäufer** aus dem Vorrat ans hintere Ende der Schlange auf diesem Markt. Sind keine Alleskäufer mehr im Vorrat, ignoriere diesen Schritt.
3. Stelle **1 Käufer in der Farbe deiner Wahl** aus dem Vorrat ans hintere Ende der Schlange auf diesem Markt. Falls du dich im vorherigen Schritt dazu entschieden hast, einen Alleskäufer hinzuzufügen, darfst du den Käufer in der Farbe deiner Wahl erst nach diesem hinzufügen.

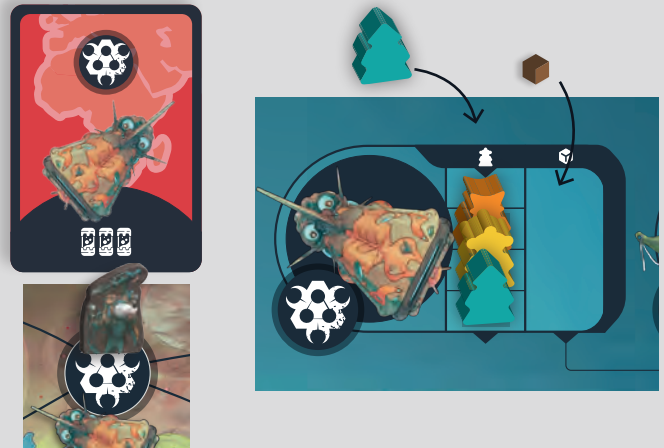


Beispiel 1 für die Aktion „Marketing“



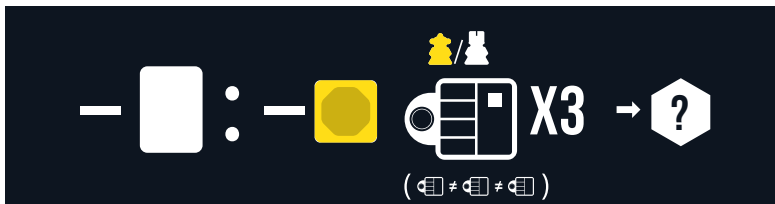
Du legst einen deiner Crewmarker als Händler auf diesen Markt. Dann stellst du erst einen Alleskäufer und anschließend einen orangefarbenen Käufer ans hintere Ende der Schlange. Dadurch werden ein lilafarbener und ein gelber Käufer verdrängt und zurück in den Käufervorrat gestellt. Somit sinkt die Nachfrage nach Lila und Gelb, während die Nachfrage nach Orange steigt.

Beispiel 2 für die Aktion „Marketing“



Du legst einen deiner Crewmarker als Händler auf diesen Markt. Du möchtest die Nachfrage nach Türkis steigern und stellst daher einen türkisfarbenen Käufer ans hintere Ende der Schlange. Du fügst vorher absichtlich keinen Alleskäufer hinzu, weil der vorderste türkisfarbene Käufer sonst verdrängt werden und zurück in den Vorrat kommen würde. Dann würde sich an der Nachfrage nach Türkis nichts ändern.

VERKAUFEN



Mit der Aktion „Verkaufen“ veräußerst du Artefakte aus deinen Frachträumen auf den legalen Märkten. Wirf dafür 1 Aktions- oder Reisekarte von deiner Hand ab. **Wähle eine beliebige Artefaktfarbe.** (Die Farbe der Karte muss nicht dazu passen.)

Wähle bis zu 3 Märkte, bei denen du die folgenden Voraussetzungen erfüllst:

- Du hast mindestens **1 Händler** auf der Detailansicht des Marktes.
- In der Schlange des gewählten Marktes steht mindestens **1 Käufer**, der sich für deine gewählte Artefaktfarbe interessiert, **oder 1 Alleskäufer.**

Du kannst auf jedem ausgewählten Markt nur 1 Artefakt verkaufen. Willst du mehrere verkaufen, musst du unterschiedliche Märkte auswählen. Mit einer Aktion „Verkaufen“ kannst du bis zu 3 Artefakte verkaufen.

Gibt es keinen passenden Markt, kannst du diese Aktion nicht ausführen.





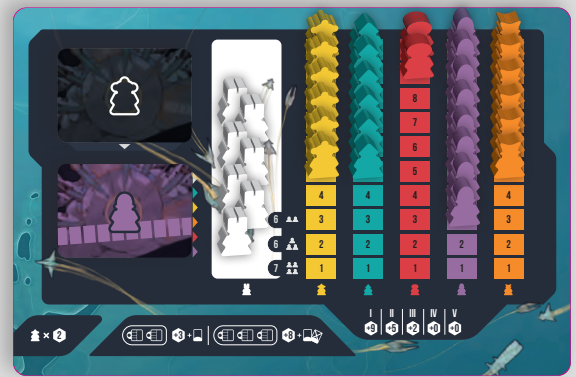
Zähle dann, wie viele **Credits** du für den gesamten Verkauf erhältst. Dies sind **nicht** die aufgedruckten Credits der verkauften Artefakte.

- Sieh nach, wie hoch die **Nachfrage** nach der gewählten Artefaktfarbe im Vergleich zu den anderen Farben ist. Die Tabelle unter den Nachfrageleisten zeigt, wie viele Credits du erhältst, wenn die Nachfrage nach deiner gewählten Farbe am größten, am zweitgrößten usw. ist. Bei einem Gleichstand ist jede beteiligte Farbe die volle Anzahl an Credits für diesen Platz wert. Beteiligte nachfolgende Plätze werden übersprungen (siehe Beispiel).
- Du erhältst 2 Credits für jeden Käufer in der **Farbe der verkauften Artefakte** (und Alleskäufer) in den Schlangen der gewählten Märkte.
- Hast du **mehrere Märkte** ausgewählt, erhältst du **zusätzliche Credits**: Verkaufst du auf zwei Märkten, erhältst du zusätzlich 3 Credits. Verkaufst du auf drei Märkten, erhältst du stattdessen zusätzlich 8 Credits.

Auf mehreren Märkten zu verkaufen, bringt dir auch eine **Aktionskarte als Bonus**:

- Verkaufst du auf zwei Märkten, ziehe 1 Aktionskarte vom Aktionsstapel und nimm sie auf die Hand.
- Verkaufst du auf drei Märkten, ziehe stattdessen 2 Aktionskarten, nimm eine davon auf die Hand und wirf die andere auf den gemeinsamen Abwurfstapel.

Beispiel für die Nachfrage:



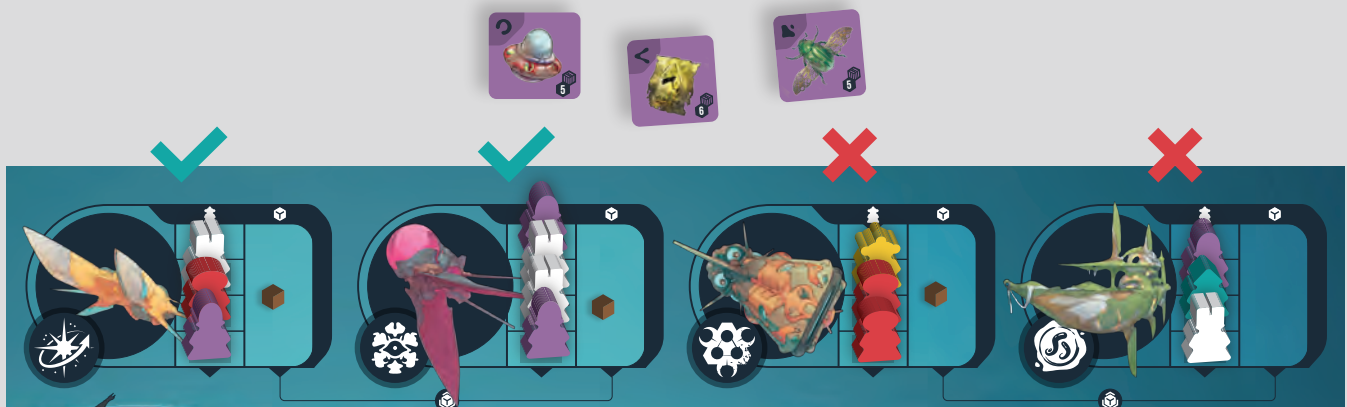
Aktuell ist Rot die Farbe mit der größten Nachfrage und damit 9 Credits wert. Zwischen Gelb, Türkis und Orange herrscht Gleichstand um die zweitgrößte Nachfrage; somit ist jede von ihnen 5 Credits wert. Lila hat die nächstgrößte Nachfrage, ist aber 0 Credits wert: Der dritte und vierte Platz werden übersprungen, weil zwischen drei Farben Gleichstand um den zweiten Platz herrscht.

Nimm dann alle Käufer, die an diesem Verkauf beteiligt waren, und stelle sie auf das runde Feld auf dem **Mutterschiff**. Falls auf dem Mutterschiff bereits Käufer sind, kommen diese nun zurück in den Käufervorrat.

Nimm von jedem gewählten Markt 1 deiner Händler und lege diese Händler auf die Kommandozentrale passend zum jeweiligen Markt. Diese Händler wurden damit **zu Gesandten befördert** und können dir in der Mutterschiffphase zusätzliche Credits bringen.

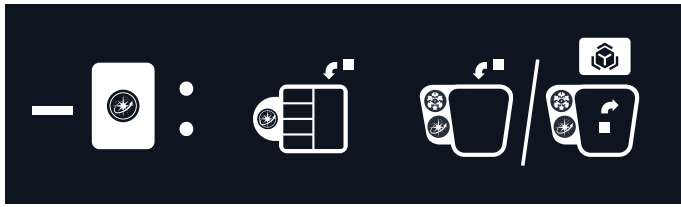
Wirf alle soeben verkauften Artefakte ab und lege sie zurück in die Schachtel. **Diese Artefakte sind nicht länger im Umlauf.**

Beispiel für die Aktion „Verkaufen“:



Du hast 3 lilafarbene Artefakte und Händler auf drei verschiedenen Märkten. Leider sind in der Schlange von Markt 3 keine Käufer, die an lilafarbenen Artefakten interessiert sind, also kannst du dort keines davon verkaufen. Auch auf Markt 4 kannst du nichts verkaufen, weil du dort keinen Händler hast. Du entscheidest dich also, zwei lilafarbene Artefakte zu verkaufen und erhältst dafür 20 Credits: 5 Credits, weil Lila aktuell die zweitgrößte Nachfrage hat; 12 Credits für die 6 interessierten Käufer; und 3 Credits (und 1 Aktionskarte als Bonus), weil du auf zwei Märkten verkauft hast. Danach stellst du die sechs beteiligten Käufer auf das Mutterschiff und die Käufer, die bereits dort waren, kommen zurück in den Käufervorrat. Anschließend beförderst du von jedem der gewählten Märkte einen deiner Händler zum Gesandten und legst diese Händler dazu auf die Kommandozentrale passend zum jeweiligen Markt.

KOMMANDIEREN



Mit der Aktion „Kommandieren“ beorderst du Crewmitglieder auf ihre Posten. Wirf dazu 1 Aktionskarte von deiner Hand ab. **Relevant ist dabei das Symbol der Karte.**

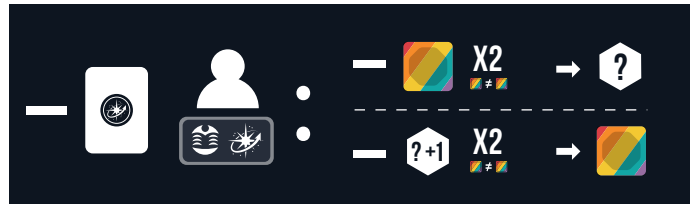
Nutze dann von den folgenden zwei Optionen eine oder beide in beliebiger Reihenfolge (beide sind optional):

- Lege 1 Crewmarker aus deinem Vorrat als **Händler** auf den Markt, der zum Symbol deiner Karte passt.
- ENTWEDER: Lege 1 Crewmarker aus deinem Vorrat als **Gesandten** auf die Kommandozentrale, die zum Symbol deiner Karte passt. ODER: Nimm 1 deiner Gesandten aus der passenden Kommandozentrale zurück in deinen Vorrat; du darfst anschließend den **Effekt der Kommandokarte nutzen**, die an dieser Kommandozentrale anliegt.

Hinweis: Hast du keine Crewmarker mehr in deinem Vorrat, darfst du eine Wache von deiner Galerie neu zuteilen. Es ist nicht erlaubt, Händler von Märkten oder Gesandte von Kommandozentralen spontan neu zuzuteilen.



SCHMUGGELN



Mit der Aktion „Schmuggeln“ machst du illegale Geschäfte auf dem Schwarzmarkt. Wirf dafür 1 Aktionskarte ab. **Ihr Symbol muss zu einem der Symbole auf einem Schwarzmarktfeld passen**, auf dem du einen **Archäologen** hast. Entscheide dich dann für eine der folgenden zwei Optionen:

- **Artefakte verschachern:** Verschachere **bis zu 2 verschiedenfarbige Artefakte** auf dem Schwarzmarkt. Für jedes von ihnen erhältst du die aufgedruckten Credits. Schiebe die verschachtelten Artefakte anschließend offen unter die farblich passenden Schwarzmarktstapel.
- **Artefakte kaufen:** Kaufe **bis zu 2 verschiedenfarbige Artefakte**, die auf dem Schwarzmarkt verfügbar sind, das heißt oben auf den Schwarzmarktstapeln liegen. Zahle für jedes davon die aufgedruckten Credits +1. Lege die gekauften Artefakte jeweils auf freie Plätze in deinem Haupt- und/oder Geheimfrachtraum.

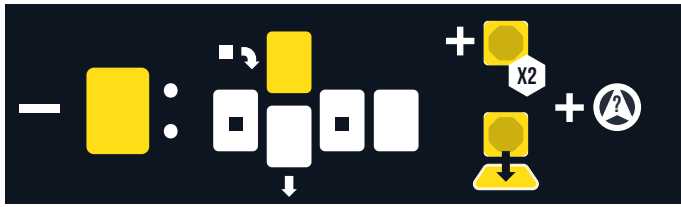
Hast du in keinem deiner Frachträume einen freien Platz, kannst du keine Artefakte auf dem Schwarzmarkt kaufen.

Anschließend darfst du **Proben** von den soeben gekauften Artefakten nehmen und ausstellen. Das geht nur sofort und nicht mehr zu einem späteren Zeitpunkt! Um eine Probe von einem Artefakt auszustellen, lege einen Crewmarker aus deinem Vorrat als Wache auf das passende Feld in deiner Galerie (sofern dort noch keiner liegt).

Hast du keine Crewmarker mehr in deinem Vorrat, darfst du Wachen von anderen Feldern deiner Galerie neu zuteilen. Es ist nicht erlaubt, Händler von Märkten oder Gesandte von Kommandozentralen spontan neu zuzuteilen.

Hinweis: Immer wenn du eine Spalte in deiner Galerie zum ersten Mal vervollständigst, ziehst du als Bonus sofort 1 Aktionskarte und nimmst sie auf die Hand. (Diesen Bonus gibt es nur einmal pro Spalte.)

FORSCHEN



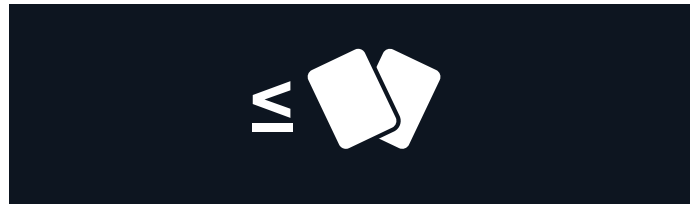
Mit der Aktion „Forschen“ kannst du verschiedene Karten und Plättchen erhalten und auslegen. Spiele dazu 1 Aktionskarte von deiner Hand aus. **Relevant ist ihre Farbe.** Führe dann der Reihe nach die folgenden drei Schritte aus:

1. Wähle 1 Karte in der Forscherprognose, auf der kein Crewmarker liegt. Gibt es keine, kannst du diese Aktion nicht ausführen. **Lege die gewählte Karte ab** und ersetze sie durch deine ausgespielte Karte. Falls du noch einen Crewmarker in deinem Vorrat hast, lege ihn darauf.
2. Hast du in dieser Runde noch kein Initiativeplättchen erhalten, nimm dir das **Initiativeplättchen mit der niedrigsten verfügbaren Zahl.**
3. Ziehe **2 Artefakte** vom Artefaktstapel in der Farbe der ausgespielten Karte. Lege eines dieser Artefakte auf das passende Ausgrabungsfeld. Mische das andere entweder zurück in den Artefaktstapel ODER zahle das Doppelte der aufgedruckten Credits, um es zu kaufen und auf einen freien Platz in deinem Hauptfrachtraum zu legen. Kaufst du es, darfst du sofort eine Probe davon nehmen und ausstellen (siehe „Ausgraben“ auf Seite 11).

Hinweis: Überspringe in der dritten Runde die ersten beiden Schritte: *Wirf die Karte von deiner Hand ab, statt sie auszuspielen, und führe direkt Schritt 3 aus.*



PASSEN



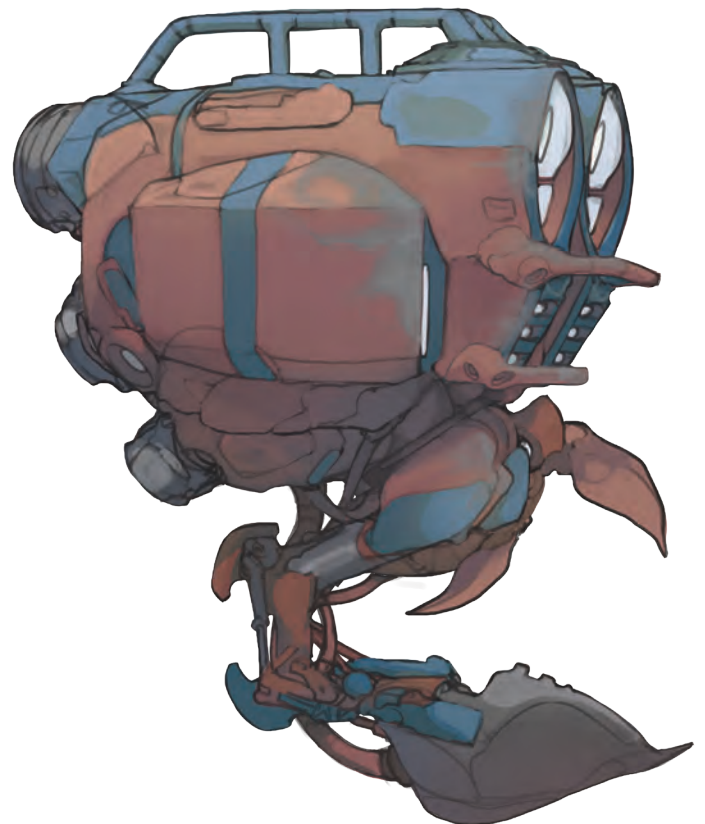
Mit der Aktion „Passen“ erklärst du, dass du in dieser Runde keine weiteren Züge spielen möchtest. Du musst dafür keine Karte von deiner Hand abwerfen.

Wenn du passt und noch Karten auf der Hand hast, führe folgende Schritte aus:

- Wirf alle Reisekarten auf deiner Hand auf deinen persönlichen Abwurfstapel; du erhältst sie in der Vorbereitungsphase der nächsten Runde zurück.
- Wirf anschließend Aktionskarten von deiner Hand ab, bis du höchstens noch **2 Aktionskarten** auf der Hand hast.

Nachdem du gepasst hast, spielst du in dieser Runde keine weiteren Züge.

Führst du die Aktion „Passen“ als erste Aktion in deinem Zug aus, verfällt deine zweite Aktion und es ist sofort der nächste Spieler in Zugreihenfolge am Zug.



III. MUTTERSCHIFFPHASE

In dieser Phase überprüft ihr die drei Kommandozentralen und erhaltet Credits für **Gesandtenmehrheiten**. Zählt für jede Kommandozentrale einzeln, wer wie viele Gesandte dort hat.

- **Runde 1:** Wer die meisten Gesandten hat, erhält 5 Credits. Die Zweit- und Drittplatzierten erhalten keine Credits.
- **Runde 2:** Wer die meisten Gesandten hat, erhält 10 Credits. Wer die zweitmeisten Gesandten hat, erhält 5 Credits. Der Drittplatzierte erhält keine Credits.
- **Runde 3:** Wer die meisten Gesandten hat, erhält 15 Credits. Wer die zweitmeisten Gesandten hat, erhält 10 Credits. Wer die drittmeisten Gesandten hat, erhält 5 Credits.

Hinweis: Hast du keine Gesandten in einer Kommandozentrale, kannst du dafür keine Credits erhalten.

Haben zwei Spieler gleich viele Gesandte, erhalten sie den Mittelwert zwischen ihrem Platz und dem darunterliegenden (abgerundet). Haben drei oder mehr Spieler gleich viele Gesandte, erhalten sie den Mittelwert zwischen ihrem Platz und den beiden darunterliegenden (abgerundet). In jedem Fall werden diese Plätze für den nachfolgenden Spieler übersprungen.

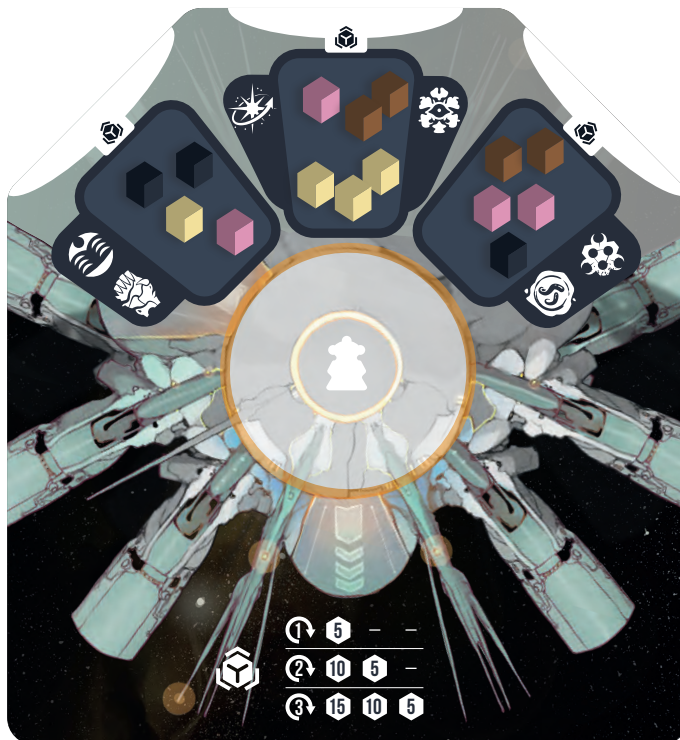
SPIELEND

Nach der dritten Runde endet die Partie. Nun erhaltet ihr zusätzliche Credits für die ausgestellten **Proben in euren Galerien**. Je mehr Proben eines Sets (Reihen und Spalten) ihr habt, desto mehr Siegpunkte erhaltet ihr. Vergleicht daher jede Reihe und Spalte einzeln mit den Angaben rechts daneben bzw. darunter und nehmt euch für jede die entsprechenden Credits.

Hinweis: Artefakte in euren Frachträumen, die ihr nicht verkauft oder verschachert habt, bringen am Spielende keine Credits.

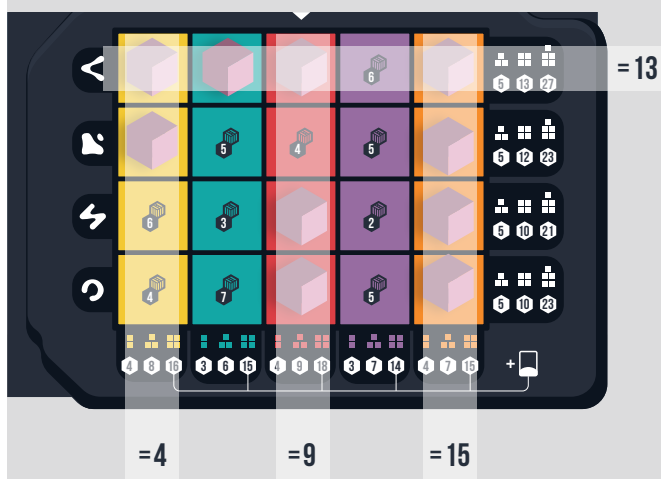
Wer nach der Auswertung der Galerien die **meisten Credits** hat, gewinnt! Bei Gleichstand gewinnt von den daran Beteiligten, wer mehr Artefakte übrig hat. Seid ihr dann immer noch gleichauf, teilt ihr euch die Platzierung.

Beispiel für die Mutterschiffphase:



Wir befinden uns in der dritten Runde des Spiels. In der linken Kommandozentrale hat Schwarz die meisten Gesandten und damit den ersten Platz (15 Credits). Rosa und Gelb teilen sich den zweiten Platz (jeweils 7 Credits). In der mittleren Kommandozentrale ist Gelb auf dem ersten Platz (15 Credits), Braun auf dem zweiten (10 Credits) und Rosa auf dem dritten (5 Credits). In der rechten Kommandozentrale teilen sich Braun und Pink den ersten Platz (jeweils 12 Credits). Schwarz muss den zweiten Platz überspringen und landet auf dem dritten (5 Credits).

Beispiel für die Auswertung einer Galerie:



Du erhältst 13 Credits für die Proben in der ersten Reihe, 4 Credits für die Proben in der ersten Spalte, 9 Credits für die Proben in der dritten Spalte und 15 Credits für die Proben in der fünften Spalte. Die anderen Reihen und Spalten deiner Galerie sind nichts wert. Insgesamt erhältst du somit 41 Credits für die Proben in deiner Galerie.

FÄHIGKEITEN DER FRAKTIONEN



IS'SISINUI

Die Hellseher

Führst du die Aktion „Forschen“ aus, ziehe ein zusätzliches Artefakt. Du darfst eines der 3 gezogenen Artefakte kostenlos in deinen Hauptfrachtraum legen und trotzdem noch eines der anderen beiden Artefakte für das Doppelte der aufgedruckten Credits kaufen (sofern du Platz dafür hast).

GUL-KARTELL

Die Schmuggler

Führst du die Aktion „Verkaufen“ aus, darfst du zuerst 1 Artefakt vom Schwarzmarkt für die aufgedruckten Credits kaufen (statt +1). Dafür muss einer deiner Archäologen auf einem Schwarzmarktfeld stehen. Du darfst das Artefakt in dieser Aktion direkt verkaufen.



AQUILLA-KOLLEKTIV

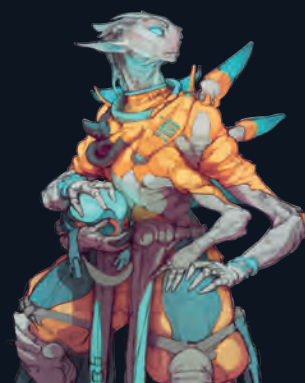
Die Kaufleute

Führst du die Aktion „Verkaufen“ aus, darfst du auf dem Markt verkaufen, der zum Symbol der abgeworfenen Karte passt, auch wenn du dort keinen Händler hast.

DAL-HARRAI-KONZERN

Die Piloten

Zu Beginn deines Zuges darfst du immer einen deiner Archäologen kostenlos auf einen angrenzenden Ort bewegen, auf dem noch keiner deiner Archäologen ist.



KUTI-KUTI-UNION

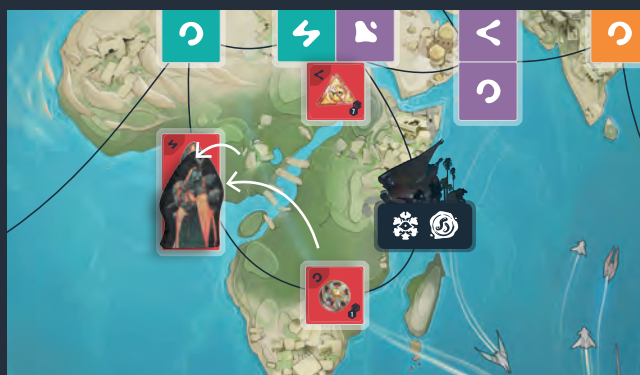
Die Grabungsexperten

Führst du die Aktion „Ausgraben“ mit nur einem einzelnen Archäologen aus, darfst du ein zweites Artefakt derselben Farbe von derselben oder einer angrenzenden Ausgrabung ausgraben.



Beispiel für die Fähigkeit der Kuti-Kuti-Union:

Führst du die Aktion „Ausgraben“ mit diesem Archäologen aus, darfst du beide rote Artefakte auf diesem Ort ausgraben, oder eines von diesem und eines von dem angrenzenden roten Ausgrabungsfeld. Du brauchst keinen zweiten Archäologen dort.



SOLOMODUS

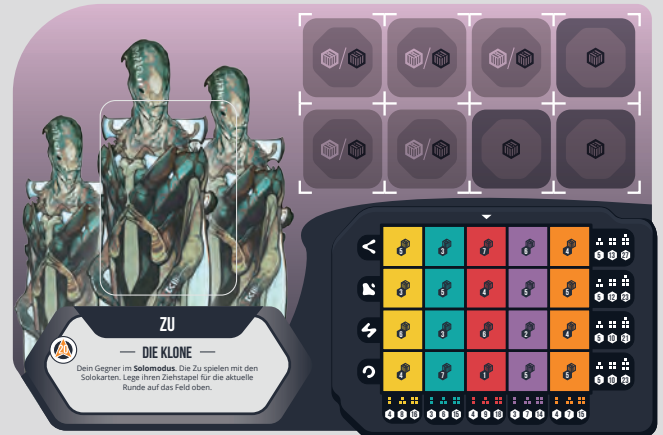
Im Solomodus konkurrierst du mit einem mächtigen Konzern, der beim Artefakthandel heimlich die Fäden zieht. Die Angestellten sind ausnahmslos Klone des Geschäftsführers. Alle Konzernangehörigen werden kollektiv „die Zu“ genannt. Während die Klone einander erkennen, sind sie für Außenstehende praktisch nicht zu unterscheiden. Die Zu sind überall und nirgends. Niemand weiß, wie weit ihre Beziehungen wirklich reichen. Ihre Crew arbeitet höchst effizient und ihre Handelskompetenz ist unvergleichlich. So können sich die Zu über die Gesetze zum Sammeln und Verkaufen irdischer Artefakte und die darauf erhobenen Steuern hinwegsetzen. Sei gewarnt – die Zu haben immer ein Ass im Ärmel!

ZUSÄTZLICHES SPIELMATERIAL FÜR DEN SOLOMODUS

Fraktionstableau der Zu

24 Solokarten

- 8x Ausgraben
- 2x Marketing
- 6x Kommandieren
- 4x Verkaufen
- 2x Schlussverkauf
- 2x Forschen



SPIELAUFBAU

Hinweis: In diesen Regeln bezieht sich „du“ immer auf dich als Spieler und „die Zu“ und „sie“ auf den künstlichen Gegner.

Folge dem üblichen Spielaufbau für 2 Spieler mit folgenden Änderungen:

1. Lege für die Zu das Fraktionstableau der Zu bereit.
2. Die Zu erhalten keine Archäologen – sie platzieren und bewegen keine Archäologen auf dem Spielplan.
3. Die Zu erhalten weder Reise- noch Aktionskarten.
4. Im Solomodus gibt es nicht die Möglichkeit, die Starthand wie in Schritt 5 der Vorbereitungsphase beschrieben zu draften.
5. Lege für die Zu alle Crewmarker einer nicht verwendeten Farbe bereit und zusätzlich eine zweite Farbe (für den Fall, dass die erste ausgeht).
6. Gib den Zu 8 Credits und lege den Zugreihenfolge-marker ihrer Farbe entsprechend der Initiative auf ihrem Fraktionstableau auf die Zugreihenfolgeleiste.
7. Sortiere die Solokarten nach Art und mische jeden der sechs Stapel einzeln. Nimm verdeckt so viele Karten von diesen Stapeln, wie in der Tabelle unten gezeigt, um drei verdeckte Ziehstapel für die Zu zusammenzustellen – einen für jede Runde:

| RUNDE 1 | RUNDE 2 | RUNDE 3 |
|-------------------|-----------------|-----------------|
| 3x Ausgraben | 3x Ausgraben | 2x Ausgraben |
| 2x Marketing | 2x Kommandieren | 3x Kommandieren |
| 1x Kommandieren | 1x Verkaufen | 2x Verkaufen |
| 1x Verkaufen | 1x Forschen | |
| 2x Schlussverkauf | | |
| 1x Forschen | | |

8. Mische jeden dieser drei Ziehstapel einzeln. Lege den Ziehstapel für Runde 1 auf das Fraktionstableau der Zu und die beiden anderen Ziehstapel in der richtigen Reihenfolge daneben. Lass Platz für den persönlichen Abwurfstapel der Zu.

GALERIE UND CREW DER ZU

Die Zu interagieren auf dieselbe Weise mit ihrer **Galerie** wie ein echter Spieler: Wenn sie Proben nehmen, legen sie Crewmarker als Wachen auf die passenden Felder, und am Spielende erhalten sie Credits für die Sets in ihrer Galerie. Doch anders als ein echter Spieler teilen die Zu niemals ihre Wachen neu zu.

Die Zu haben einen **unbegrenzten Vorrat** an Crewmarkern. Falls den Zu die Crewmarker ihrer ersten Farbe ausgehen, verwenden sie einfach die Crewmarker der zweiten bereitgelegten Farbe.



DIE PRIORITÄTEN DER ZU

Die Zu folgen festen Prioritäten zu zwei Aspekten des Spiels: **Gesandtenmehrheiten** und **lukrativste Märkte**. Nachfolgend findest du eine detaillierte Beschreibung.

Gesandtenmehrheiten

Haben die Zu die Wahl, entscheiden sie sich für die Kommandozentrale, in der sie die Gesandtenmehrheiten durch ihre Aktion am meisten beeinflussen. Sie prüfen also, in welcher Kommandozentrale der zahlenmäßige Unterschied zwischen deinen Gesandten und ihren am kleinsten ist. Die Zu entscheiden sich anhand der folgenden absteigenden Prioritäten für eine Kommandozentrale:

- Kommandozentrale, in der gar keine Gesandten sind.
- Kommandozentrale, in der durch die Platzierung des Zu-Gesandten ein Gleichstand zwischen dir und den Zu entsteht.
- Kommandozentrale, in der durch die Platzierung des Zu-Gesandten ein Gleichstand zugunsten der Zu aufgelöst wird.
- Kommandozentrale, in der durch die Platzierung des Zu-Gesandten deine Mehrheit geschmälert wird.
- Kommandozentrale, in der durch die Platzierung des Zu-Gesandten die Mehrheit der Zu vergrößert wird.
- Herrscht Gleichstand zwischen Kommandozentralen, bestimmen die Zu zufällig eine davon.

Lukrativste Märkte

Haben die Zu die Wahl, entscheiden sie sich für den lukrativsten Markt. Die Zu bestimmen anhand der folgenden absteigenden Prioritäten, welcher das ist:

- Markt mit den meisten interessierten Käufern (einschließlich Alleskäufern) an der gefragtesten Farbe, von der die Zu Artefakte haben.
- Markt mit den meisten deiner Händler, sofern die Zu dort mindestens 1 Händler haben.
- Markt, mit dem die Zu die Gesandtenmehrheiten in der zugehörigen Kommandozentrale am meisten beeinflussen, wenn der Zu-Händler auf diesem Markt zum Gesandten befördert wird.
- Herrscht Gleichstand zwischen Märkten, bestimmen die Zu zufällig einen davon.

SPIELABLAUF

I. VORBEREITUNGSPHASE

Führe die Vorbereitungsphase für die zweite und dritte Runde wie im Standardspiel aus, mit folgenden Änderungen:

Bereite den Ziehstapel der Zu für die aktuelle Runde vor:

- Mische die Solokarten im Abwurfstapel der Zu verdeckt.
- Nimm davon verdeckt 3 Solokarten und mische sie in den zu Spielbeginn bereitgelegten Ziehstapel der Zu für die aktuelle Runde. Der übrige Abwurfstapel der Zu kommt unbesehen zurück in die Schachtel.
- Lege den so zusammengestellten Ziehstapel auf das Fraktionstableau der Zu.

Ziehe für dich 9 Karten vom Aktionsstapel (statt 8). Die Zu erhalten keine Aktionskarten. Stelle aus diesen Karten dann deine neue Hand zusammen:

- Wähle 2 Karten aus, die du behalten möchtest.
- Mische die restlichen Karten und wirf verdeckt 2 davon ab.
- Wähle wieder 2 Karten aus, die du behalten möchtest.
- Mische die restlichen Karten und wirf verdeckt 1 davon ab.
- Behalte die verbleibenden 2 Karten.

II. AKTIONSPHASE

Die Aktionsphase verläuft genauso wie im Standardspiel. Die Zu und du seid abwechselnd am Zug. Für deine Züge gelten dieselben Regeln wie im Standardspiel.

Die Zu führen in ihrem Zug immer **2 Aktionen** aus. Für jede Aktion deckst du die oberste Solokarte im Ziehstapel der Zu für die aktuelle Runde auf. Führe die auf der Karte beschriebene Aktion aus und wirf die Karte anschließend offen auf den persönlichen Abwurfstapel der Zu.

Die Zu führen so lange in Zugreihenfolge Züge aus, bis ihr Ziehstapel aufgebraucht ist. Sind keine Karten mehr in ihrem Ziehstapel, passen die Zu als ihre nächste Aktion.


AKTIONEN DER ZU

AUSGRABEN

Die Ausgraben-Solokarten geben eine der folgenden Optionen vor:

- Die Zu graben ein oder zwei Artefakte der gefragteren der beiden abgebildeten Farben aus.
- Die Zu graben ein oder zwei Artefakte der aktuell gefragtesten Farbe aus. Liegen auf keinem der Ausgrabungsfelder dieser Farbe Artefakte, wählen die Zu die Farbe mit der nächstgrößten Nachfrage usw., bis sie eine Farbe finden, von der Artefakte auf der Weltkarte liegen.

Haben die Zu die Wahl zwischen mehreren Farben, bei denen die Nachfrage gleich groß ist, entscheiden sie sich nach den folgenden absteigenden Prioritäten für eine Farbe:

- 
- Farbe, von der die Zu 2 Artefakte (statt nur 1) ausgraben können, sofern sie in ihrem Hauptfrachtraum zwei freie Plätze haben.
 - Farbe, von der die Zu aktuell keine Artefakte haben.
 - Farbe, von der du die wenigsten Artefakte hast.
 - Herrscht Gleichstand zwischen Farben, bestimmen die Zu zufällig eine davon.

Wenn möglich graben die Zu immer 2 Artefakte auf den Ausgrabungsfeldern der zuvor festgelegten Farbe aus. Andernfalls graben sie nur 1 Artefakt aus.

Bevor die Zu jedoch etwas ausgraben, solltest du ihre Frachträume überprüfen, um zu sehen, ob sie dies überhaupt dürfen. Wenn nicht, führen sie eine alternative Aktion aus:

- Sind zu Beginn der Aktion sowohl der Haupt- als auch der Geheimfrachtraum der Zu voll, verschachern sie stattdessen Artefakte auf dem Schwarzmarkt (siehe „Schmuggeln“ auf Seite 21).
- Wenn zu Beginn der Aktion der Hauptfrachtraum der Zu voll ist, aber in ihrem Geheimfrachtraum noch Platz ist, kaufen die Zu stattdessen ein Artefakt auf dem Schwarzmarkt (siehe „Schmuggeln“ auf Seite 21).

Wenn geklärt ist, dass die Zu ausgraben dürfen, versuchen sie, Artefakte der zuvor festgelegten Farbe auszugraben. **Sie ignorieren dabei Artefakte, von denen sie bereits Exemplare oder Proben haben.** Sie entscheiden nach folgenden absteigenden Prioritäten, welche Artefakte sie ausgraben:

- Artefakte der festgelegten Farbe, von denen **du** noch keine Proben genommen hast.
- Artefakte der festgelegten Farbe, von denen aktuell die wenigsten Exemplare auf der Weltkarte liegen.
- Artefakte der festgelegten Farbe mit den meisten aufgedruckten Credits.
- Herrscht Gleichstand zwischen Artefakten, wählen die Zu zufällig unter diesen.

Können die Zu keine Artefakte der festgelegten Farbe ausgraben – weil keine Artefakte dieser Farbe auf der Weltkarte liegen oder weil die Zu bereits von allen Artefakten dieser Farbe Exemplare oder Proben haben – kaufen die Zu stattdessen ein Artefakt auf dem Schwarzmarkt (siehe „Schmuggeln“ unten).

Ausgegrabene Artefakte legen die Zu in ihren Hauptfrachtraum. Die Zu nehmen anschließend sofort Proben von diesen Artefakten und stellen sie aus. Dazu legen sie Crewmarker als Wachen auf die passenden Felder ihrer Galerie.

SCHMUGGELN

Die Zu führen die Aktion „Schmuggeln“ nur dann aus, wenn sie bei der Aktion „Ausgraben“ nichts ausgraben dürfen bzw. können. Ob die Zu mit der Aktion „Schmuggeln“ ein Artefakt kaufen oder Artefakte verschachern, hängt davon ab, aus welchem Grund das Ausgraben nicht möglich war (siehe „Ausgraben“ auf Seite 20).

A. Ein Artefakt auf dem Schwarzmarkt kaufen

Kaufen die Zu ein Artefakt auf dem Schwarzmarkt, wählen sie genau 1 Artefakt von der Farbe, die sie bei der Aktion „Ausgraben“ festgelegt haben (auch wenn diese nicht ihre erste Wahl war).

Um ein Artefakt zu kaufen, zahlen die Zu die aufgedruckten Credits +1 wie im Standardspiel.

Die folgenden Voraussetzungen entscheiden darüber, welches Artefakt die Zu kaufen:

- Die Zu dürfen noch kein Exemplar und keine Probe von dem gewünschten Artefakt haben.
- Die Zu müssen genug Credits haben, um das gewünschte Artefakt zu bezahlen.

Ist auf dem Schwarzmarkt kein zulässiges Artefakt in der gewünschten Farbe verfügbar, prüfen die Zu die nächste verfügbare Farbe auf dem Schwarzmarkt: Sie sehen sich von links nach rechts im Kreis immer das oberste Artefakt jedes Schwarzmarktstapels an, bis sie ein zulässiges Artefakt gefunden haben.

Ist von keiner Farbe ein zulässiges Artefakt auf dem Schwarzmarkt verfügbar, verschachern die Zu stattdessen Artefakte auf dem Schwarzmarkt (siehe unten).

Das gekaufte Artefakt legen die Zu in ihren Geheimfrachtraum. Ist ihr Geheimfrachtraum voll, legen sie es stattdessen in ihren Hauptfrachtraum. In beiden Fällen nehmen die Zu anschließend eine Probe und stellen sie aus, indem sie einen Crewmarker als Wache auf das passende Feld ihrer Galerie legen.

B. Artefakte auf dem Schwarzmarkt verschachern

Haben die Zu beim Versuch, Artefakte zu verschachern, keine Artefakte, ist die Aktion gescheitert (siehe „Gescheiterte Aktion“ auf Seite 23).

Andernfalls verschachern die Zu zwei verschiedenfarbige Artefakte auf dem Schwarzmarkt. Dabei wählen sie immer die beiden Artefakte mit den meisten aufgedruckten Credits. Haben die Zu nur ein Artefakt, verschachern sie nur dieses eine.

Haben mehrere Artefakte gleich viele aufgedruckte Credits, entscheiden die Zu nach folgenden absteigenden Prioritäten, welche davon sie verschachern:

- Artefakte im Hauptfrachtraum > Artefakte im Geheimfrachtraum
- Artefakte in der Farbe mit der niedrigsten Nachfrage > Artefakte in der Farbe mit der größten Nachfrage
- Herrscht Gleichstand zwischen Artefakten, wählen die Zu zufällig unter diesen.

MARKETING

Haben die Zu bereits mindestens 1 Händler auf jedem Markt, gilt die Aktion als gescheitert (siehe „Gescheiterte Aktion“ auf Seite 23).

Andernfalls legen die Zu je einen Crewmarker als Händler auf 1 bzw. wenn möglich 2 verschiedene Märkte, auf denen sie noch keine Händler haben.

Kommen mehrere Märkte infrage, entscheiden die Zu nach folgenden absteigenden Prioritäten:

- Markt mit den meisten interessierten Käufern (einschließlich Alleskäufern) an der gefragtesten Farbe, von der die Zu Artefakte haben.
- Markt, mit dem die Zu die **Gesandtenmehrheiten** in der zugehörigen Kommandozentrale am meisten beeinflussen, wenn der Zu-Händler später zum Gesandten befördert wird.
- Herrscht Gleichstand zwischen Märkten, bestimmen die Zu zufällig einen davon.

Anschließend fügen die Zu 1 Alleskäufer (sofern vorhanden) und 1 Käufer einer bestimmten Farbe (sofern vorhanden) zu jedem der Märkte hinzu, auf die sie soeben einen Händler gelegt haben.

Die Zu entscheiden nach folgenden absteigenden Prioritäten, welche Farbe die Käufer haben:

- Gefragteste Farbe, von der die Zu mindestens 1 Artefakt haben.
- Farbe, von der die Zu am meisten Artefakte haben.
- Herrscht Gleichstand zwischen Farben, bestimmen die Zu zufällig eine davon.

KOMMANDIEREN

Jede Kommandieren-Solokarte gibt einen Markt und die zugehörige Kommandozentrale vor. Die Zu legen wie folgt Crewmarker auf sie:

- Haben die Zu keinen Händler auf dem vorgegebenen Markt, legen sie 1 Crewmarker aus ihrem Vorrat als Händler darauf.
- Die Zu legen 1 Crewmarker aus ihrem Vorrat als Gesandten auf die zugehörige Kommandozentrale.

VERKAUFEN

Haben die Zu keine Artefakte oder gibt es keine interessierten Käufer auf den Märkten, auf denen die Zu Händler haben, gilt diese Aktion als gescheitert (siehe „Gescheiterte Aktion“ auf Seite 23).

Andernfalls wählen die Zu die Artefaktfarbe, von der sie am meisten verkaufen können (auf bis zu 3 Märkten). Dazu müssen sie mindestens 1 Händler auf jedem dieser Märkte haben. Kommen mehrere Märkte infrage, wählen die Zu immer die **lukrativsten Märkte**.

Die Zu verkaufen die gewählten Artefakte und befördern ihre Händler von den beteiligten Märkten zu Gesandten genau so wie bei der Aktion „Verkaufen“ im Standardspiel beschrieben (siehe Seite 12). Verkaufen sie auf mehreren Märkten, erhalten sie die zusätzlichen Credits dafür, aber nie die Aktionskarte als Bonus.

Haben die Zu die Wahl zwischen mehreren Artefakten der gewählten Farbe, verkaufen sie davon die mit den wenigsten aufgedruckten Credits. Haben mehrere Artefakte die wenigsten aufgedruckten Credits, bestimmen die Zu zufällig welche davon.

SCHLUSSVERKAUF (MARKETING + VERKAUFEN)

Haben die Zu keine Artefakte oder gibt es auf keinem Markt interessierte Käufer, gilt diese Aktion als gescheitert (siehe „Gescheiterte Aktion“ auf Seite 23).

Andernfalls bestimmen die Zu die Farbe, von der sie am wenigsten Artefakte haben (mindestens 1). Bei Gleichstand zwischen den Farben wählen sie die gefragteste der beteiligten Farben. Haben sie mehrere Artefakte in dieser Farbe, wählen sie das mit den wenigsten aufgedruckten Credits.

Anschließend wählen die Zu den Markt mit den meisten interessierten Käufern an dieser Farbe. Bei Gleichstand zwischen den Märkten wählen die Zu den **lukrativsten Markt**.

Dann verkaufen die Zu das gewählte Artefakt:

- Haben die Zu keinen Händler auf dem gewählten Markt, legen sie zuerst 1 Crewmarker als Händler darauf.
- Die Zu verkaufen das gewählte Artefakt und befördern wie im Standardspiel einen ihrer Händler vom gewählten Markt zum Gesandten (siehe „Verkaufen“ auf Seite 12).

FORSCHEN

Die Zu ziehen 1 Karte vom Aktionsstapel.

Erste und zweite Runde: Die Zu werfen die am weitesten links liegende Karte ohne Crewmarker aus der Forscherprognose ab. Anschließend legen sie die gezogene Aktionskarte als Ersatz in die Forscherprognose, mit einem ihrer Crewmarker darauf.

Alle Runden: Die Zu ziehen 2 Artefakte vom farblich passenden Artefaktstapel zur gezogenen Aktionskarte und führen die folgenden Schritte aus:

- Wenn möglich kaufen die Zu eines dieser Artefakte, von dem sie noch kein Exemplar und keine Probe haben. Sie zahlen die doppelten aufgedruckten Credits und legen das Artefakt in ihren Hauptfrachtraum. Falls die Zu von beiden Artefakten weder Exemplare noch Proben haben, kaufen sie das, das sie sich leisten können. Können sie sich beide leisten, kaufen sie das mit mehr aufgedruckten Credits. Haben die Artefakte gleich viele aufgedruckte Credits, bestimmen die Zu zufällig eines davon.
- Das andere Artefakt legen die Zu auf das passende Ausgrabungsfeld auf dem Spielplan. Haben die Zu keines der Artefakte gekauft, bestimmen sie zufällig, welches davon sie auf den Spielplan legen. Das andere Artefakt mischen sie zurück in den Artefaktstapel.

GESCHEITERTE AKTION

Können die Zu die Aktion auf der aktuellen Solokarte nicht ausführen, gilt die Aktion als gescheitert und die Zu erhalten stattdessen 10 Credits.

III. MUTTERSCHIFFPHASE

Führe die Mutterschiffphase wie üblich durch.

SPIELEND

Werte deine Galerie und die Galerie der Zu wie im Standardspiel aus (siehe Seite 16).

Addiere für die Zu anschließend noch die aufgedruckten Credits der Artefakte, die sie in ihren Frachträumen haben, und zähle diese Credits zu ihrem Ergebnis hinzu.

Hast du mehr Credits als die Zu, hast du gewonnen!

SCHWIERIGKEITSGRADE

Der Solomodus hat von Grund auf einen mittleren Schwierigkeitsgrad. Für eine leichtere oder schwierigere Partie kannst du die folgenden Anpassungen vornehmen:

Leichterer Solomodus

- Die Zu erhalten zu Spielbeginn keine Credits.
- Die Zu erhalten keine Credits für gescheiterte Aktionen.
- Bei der Aktion „Marketing“ fügen die Zu nur Alleskäufer zu den ausgewählten Märkten hinzu, keine Käufer einer bestimmten Farbe.
- Führen die Zu eine Aktion „Schlussverkauf“, „Forschen“ oder „Ausgraben“ (größte Nachfrage) aus, werfen sie anschließend die nächste Solokarte in ihrem Ziehstapel ab. Dadurch haben die Zu womöglich weniger als fünf Züge pro Runde und eventuell nur 1 Aktion in ihrem letzten Zug der Runde.
- Die Zu erhalten keine Crewmarker in einer zweiten Farbe. Haben die Zu nicht genügend Crewmarker für die Aktionen „Marketing“, „Kommandieren“ oder „Schlussverkauf“ in ihrem Vorrat, gelten diese Aktionen als gescheitert.

Schwierigerer Solomodus

- Führen die Zu eine Aktion „Ausgraben“ aus, die zwei Farben vorgibt, graben sie jeweils 1 Artefakt von beiden Farben aus.
- Die Zu erhalten bei einer gescheiterten Aktion 15 Credits (statt 10).
- Die Zu dürfen Artefakte immer in ihren Haupt- oder Geheimfrachtraum legen, egal auf welche Weise sie Artefakte erhalten.
- Hast du am Spielende noch Artefakte in deinen Frachträumen, ziehst du die aufgedruckten Credits von deinem Ergebnis ab.
- Immer wenn die Zu ein Artefakt auf dem Schwarzmarkt kaufen, kaufen sie das Artefakt mit den meisten aufgedruckten Credits, das aktuell auf dem Schwarzmarkt verfügbar ist und von dem sie noch kein Exemplar und keine Probe haben. (Herrscht Gleichstand zwischen Artefakten, wählen sie das am weitesten links liegende davon.) Haben die Zu bereits von allen auf dem Schwarzmarkt verfügbaren Artefakten Exemplare oder Proben, wird dieser Effekt ignoriert.

KURZÜBERSICHT

I. VORBEREITUNGSPHASE

(wird in der ersten Runde übersprungen)

1. Kommandokarten auslegen
2. Käuferschlangen aufrücken
3. Forscherprognose erfüllen
4. Zugreihenfolge aktualisieren
5. Handkarten draftern
6. Schwarzmarkt rotieren

II. AKTIONSPHASE

III. MUTTERSCHIFFPHASE

Zählt in jeder Kommandozentrale einzeln eure Gesandten und erhaltet Credits für Mehrheiten.

- **RUNDE 1:** 5 Credits
- **RUNDE 2:** 10 Credits, 5 Credits
- **RUNDE 3:** 15 Credits, 10 Credits, 5 Credits

SPIELENDE

Nach der dritten Runde endet die Partie und ihr erhaltet zusätzliche Credits für die ausgestellten Proben in euren Galerien. Wer die meisten Credits hat, gewinnt!

REISEN

AUSGRABEN

MARKETING

VERKAUFEN

KOMMANDIEREN

SCHMUGGELN

FORSCHEN

PASSEN

MITWIRKENDE UND DANK

Autoren: Dávid Turczi und Wai Yee

Spielentwicklung: Gordon Calleja

Spielanleitung: Dávid Turczi, Emanuela Pratt, Robert Pratt

Grafikdesign: Mark Casha, Zak Eidsvoog

Illustrationen: Philipp Kruse

Produktion und Produktdesign: Mark Casha

Entwicklung/Solomodus: Nick Shaw

Redaktion: Dustin Schwartz

Koordination der Testspielergruppen: Anne Hamarsnes, Ben Hodgson, Eleni Papadopoulou, Andrew Porsella Flores, Fleur Sciortino, Nick Shaw, Denholm Spurr, Kieran Symington

Besonderer Dank an: Noralie Lubbers für die Unterstützung beim Testspielen, bei der Spielanleitung und zusätzlichen Inhalten; Frank de Jong für die Unterstützung bei der Umsetzung im Tabletop Simulator; Fleur Sciortino für die Unterstützung bei der Umsetzung auf Tabletopia; unsere Testspieler aus Großbritannien, den Niederlanden, Malta, Griechenland, Polen und den USA.

DEUTSCHE AUSGABE — ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Lisa Prohaska (Level:German Translations)

Redaktion & Lektorat: Franziska Wolf, Simon Blome, Susanne Kraft, Veronika Stallmann

Satz & Layout: Vanessa Lühr

© 2020 Mighty Boards. Alle Rechte vorbehalten.