



# EXCAVATION EARTH

DAS GEHÖRT IN  
EIN MUSEUM

## SPIELANLEITUNG



## ALLGEMEINE REGELN

Diese Erweiterung enthält vier Module: zwei neue Fraktionen, mysteriöse Artefakte, das galaktische Museum und Pop-up-Märkte. Eine der neuen Fraktionen (die Admiralität von Mazz-un) kann unabhängig von den anderen Modulen gespielt werden, für die andere (die Feinmort-Stämme) ist das Modul „Galaktisches Museum“ erforderlich. Die Module sind mit allen bisherigen Inhalten kombinierbar.

Folgende Regeln gelten immer, wenn ihr mit Modulen aus dieser Erweiterung spielt:

## ÄNDERUNG DER REGELN FÜR WACHEN

Wenn ihr mit einem oder mehreren Modulen aus dieser Erweiterung spielt, ist es **nicht erlaubt**, Wachen von **vollständigen** Spalten der Galerie zu bewegen, zu entfernen oder neu zuzuteilen. Diese Regel hat Vorrang vor allen anderen Regeln, die Gegenteiliges besagen.

## WISSENSCHAFTLER

Wann immer ein Effekt besagt, dass du einen Wissenschaftler erhältst, nimm 1 holzfarbenen Marker und lege ihn auf dein Fraktionstableau.

Am **Spielende** (bevor du Siegpunkte für die ausgestellten Proben in deiner Galerie erhältst) kannst du deine Wissenschaftler beliebigen freien Feldern deiner Galerie zuteilen, als wären es **Wachen**. Bei der Wertung zählen sie zu deinen Sets (Reihen und Spalten) hinzu.

Anders als Crewmarker in deiner Farbe können Wissenschaftler niemals als Händler, Gesandte, Hüter oder Museumsführer agieren.

## VERMITTLER



Wann immer ein Effekt besagt, dass du einen Vermittler erhältst, wähle einen Käufer aus dem Käufervorrat (was möglicherweise die Nachfrage beeinflusst) und stelle ihn auf dein Fraktionstableau. **Du darfst nicht mehrere gleichfarbige Vermittler haben.** Wenn du einen Alleskäufer-Vermittler erhalten würdest, nimm stattdessen einen Vermittler einer beliebigen Farbe.

In deinem Zug darfst du einen deiner Vermittler zum Mutterschiff schicken (ohne die anderen Käufer von dort zu verdrängen), um eine der folgenden Möglichkeiten zu wählen:

- Ändere die Farbe einer soeben abgeworfenen Aktionskarte in die Farbe deines Vermittlers.
- Behandle eine soeben abgeworfene Aktionskarte in der Farbe deines Vermittlers, als hätte sie alle Marktsymbole.

Nicht verwendete Vermittler sind am Spielende so viele Credits wert wie die **Nachfrage** nach den Artefakten ihrer Farbe.

# MODUL 5: SUCHER UND KOMMANDANTEN

## SPIELMATERIAL



2 Fraktionstableaus



6 Archäologenfiguren



44 Crewmarker



2 Zugreihenfolgemarkers

## DIE SUCHER FEINMORT-STÄMME

Die Sucher können nur in Kombination mit Modul 7 gespielt werden.

Wenn du dich bei der Aktion „Schmuggeln“ für die Option „Artefakte kaufen“ entscheidest, hast du die Möglichkeit, von einem der gekauften Artefakte **keine** Probe zu nehmen und es stattdessen direkt ins Museum zu legen.

Dabei musst du dieselben Anforderungen erfüllen und erhältst dieselben Vorteile wie bei der Aktion „Ausstellen“.

Falls du ein Artefakt kaufst, von dem zuvor eine Probe genommen wurde, kannst du es trotzdem ins Museum legen, da du in diesem Zug keine Probe davon genommen hast.

**Wenn ihr mit Modul 1 der Erweiterung Phase II spielt:** Die Sucher haben keine Jokerkarte. Stattdessen starten sie mit zwei verschiedenfarbigen Vermittlern ihrer Wahl. Diese müssen unmittelbar vor der ersten Aktion der Sucher gewählt werden (wenn sie auch ihren dritten Archäologen platzieren).



6 Erfolgsplättchen

Die Erfolgsplättchen braucht ihr nur, wenn ihr mit Modul 3 der Erweiterung **Phase II** spielt.

## DIE KOMMANDANTEN ADMIRALITÄT VON MAZZ-UN

Wenn du die Aktion „Kommandieren“ ausführst, darfst du zudem sofort die Aktion „Ausgraben“ mit derselben Karte ausführen. Dabei darfst du nur **1** Artefakt ausgraben.

**Wenn ihr mit Modul 1 der Erweiterung Phase II spielt:** Die Kommandanten haben keine Jokerkarte. Stattdessen starten sie mit einer zufälligen Rekonstruktionskarte.



# MODUL 6: MYSTERIÖSE ARTEFAKTE

## SPIELMATERIAL



21 Rekonstruktions-  
karten



12 Wissenschaftler-  
marker



10 Mysteriöses-Artefakt-  
Plättchen



5 Spielplan-Auflagen



4 Kommandokarten



Platzierung der Spielplan-Auflagen

## ÄNDERUNGEN AM SPIELAUFBAU

- Legt in **Schritt 1** des normalen Spielaufbaus die 5 **Spielplan-Auflagen** an die passenden Stellen des Spielplans.
- Mischt in **Schritt 12** die 10 **Mysteriöses-Artefakt-Plättchen** in die jeweils farblich passenden Stapel.
- Mischt in **Schritt 18** auch die neuen Kommandokarten in den Stapel. (Falls ihr nicht mit Modul 7 spielt, sortiert die Karten mit dem Museumsymbol  vorher aus.)
- Mischt nach **Schritt 18** die **Rekonstruktionskarten** und legt sie als verdeckten Stapel neben die Kommandozentralen. (Falls ihr nicht mit Modul 7 spielt, sortiert die Karten mit dem Museumsymbol  vorher aus.)
- Falls beim Spielaufbau ein mysteriöses Artefakt gezogen wird:
  - In **Schritt 13** (Ausgrabungen): Legt es wie gewohnt auf die passende Ausgrabung.
  - In **Schritt 14** (Schwarzmarkt): Legt es nicht auf den Schwarzmarkt sondern auf den Spielplan (auf die passende Ausgrabung). Zieht keinen Ersatz.

## ÄNDERUNGEN BEI DEN AKTIONEN

**Ausgraben** – Von einem mysteriösen Artefakt kannst du keine Probe nehmen. **Stattdessen musst du dem Artefakt einen Crewmarker als Hüter zuteilen**, der aufpasst, dass es nicht in falsche Hände gerät. Hast du keinen Crewmarker mehr in deinem Vorrat, darfst du Wachen aus deiner Galerie neu zuteilen. Es ist nicht erlaubt, Händler von Märkten oder Gesandte von Kommandozentralen spontan neu zuzuteilen. Kannst du einem mysteriösen Artefakt keinen Hüter zuteilen, darfst du es nicht ausgraben. Ein Hüter kann **niemals** neu zugeteilt werden.

**Verkaufen** – Du darfst mit dieser Aktion keine mysteriösen Artefakte verkaufen. Kaum auszumalen, was passieren könnte, wenn etwas derart Mächtiges und Gefährliches auf dem offenen Markt landen würde.

**Kommandieren** – Wenn du mit dieser Aktion einen Gesandten in eine Kommandozentrale **legst**, darfst du ein mysteriöses Artefakt aus deinen Frachträumen zur Analyse mitschicken. Tust du das, ziehst du sofort 2 Rekonstruktionskarten. Wähle 1 und lege sie offen neben dein Fraktionstableau. Ihre Fähigkeit ist jetzt für dich aktiv (siehe nächste Seite).

Lege die andere unter den Stapel zurück. Wenn du ein mysteriöses Artefakt aufs Mutterschiff schickst, lege es auf die Mutterschiff-Tafel, neben die Wertungstabelle. Sein Hüter kehrt in deinen Crewmarker-Vorrat zurück. Du darfst ihn als den Crewmarker verwenden, den du mit dieser „Kommandieren“-Aktion als Gesandten in eine Kommandozentrale legst.

**Schmuggeln** – Wenn du ein mysteriöses Artefakt verschacherst:

1. Erhalte 6 Credits für jedes mysteriöse Artefakt, das gerade zur Analyse auf dem Mutterschiff liegt (egal, wer es dorthin geschickt hat).
2. Entferne das verschachtelte mysteriöse Artefakt **und seinen Hüter** aus dem Spiel (lege das Artefakt nicht unter einen Schwarzmarktstapel). Der Waffenschieber hat dein Crewmitglied abgeworben, sodass du nun mit einem Crewmarker weniger weiterspielen musst.

Es ist niemals möglich, mysteriöse Artefakte auf dem Schwarzmarkt zu kaufen. Analysierte mysteriöse Artefakte bleiben für den Rest der Partie auf dem Mutterschiff.

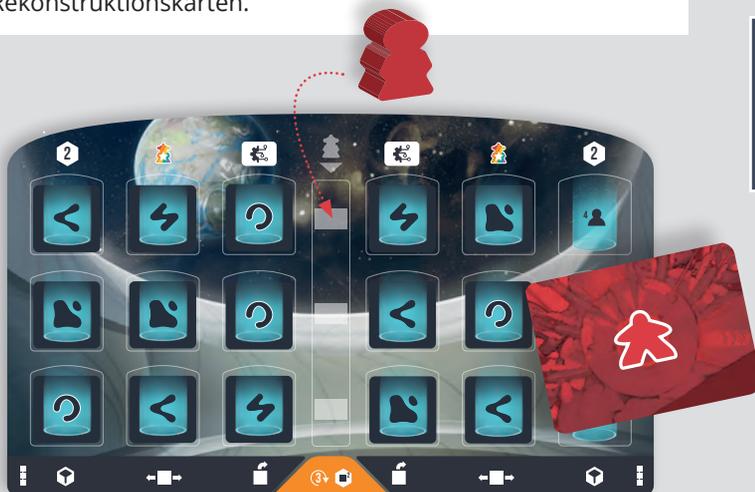
**Forschen** – Wenn du bei dieser Aktion ein mysteriöses Artefakt ziehst, musst du es sofort auf die passende Ausgrabung legen und einen Ersatz ziehen. Du hast nicht die Möglichkeit, das mysteriöse Artefakt zurück in den Stapel zu mischen oder zu kaufen.

## ÄNDERUNGEN IN DER VORBEREITUNGSPHASE

Wenn beim **Erfüllen der Forscherprognose (Schritt 3)** ein mysteriöses Artefakt gezogen wird, legt es immer auf die passende Ausgrabung, auch wenn es als Drittes gezogen wird. Zieht keinen Ersatz.

## SPIELENDE

Du erhältst Credits in Höhe der Werte auf all deinen Rekonstruktionskarten.



Beispiel für den Aufbau der Museumstafel im Spiel zu dritt.

# MODUL 7: GALAKTISCHES MUSEUM

Kann nur in Kombination mit Modul 6 gespielt werden.

## SPIELMATERIAL



18 Ausstellungsplättchen



Museumstafel



spezielle Kommando-, Rekonstruktions- und Erfolgskarten

## ÄNDERUNGEN AM SPIELAUFBAU

- Mischt in **Schritt 18** alle neuen Kommandokarten (auch die mit dem -Symbol) in den Stapel. Auch bei den Rekonstruktionskarten werden alle (inklusive derjenigen mit dem -Symbol) in den Stapel aufgenommen. Falls ihr mit Modul 3 der Erweiterung **Phase II** spielt, mischt die 3 neuen Erfolgskarten mit dem -Symbol in die jeweiligen Stapel.
- Führt nach **Schritt 19** des normalen Spielaufbaus die folgenden Schritte durch:
  - Legt die Museumstafel neben die Mutterschiff-Tafel.
  - Verteilt die Ausstellungsplättchen zufällig auf die Felder der Museumstafel. Manche Felder werden nur bei höheren Spieleranzahlen belegt. Die folgende Tabelle besagt, welche Plättchen ihr verteilt:

SPIELER	PRO SYMBOL	+5/+7	GESAMT
2	3	0	12
3	4 -1 zufälliges	0	15
4	4	2	18

- Käufer auf der Museumstafel werden **Kuratoren** genannt. Nehmt einen Käufer aus dem Käufervorrat, entsprechend der obersten aufgedeckten Käuferkarte. Stellt ihn auf das oberste Feld der Kuratorenstange (das sind die grauen Rechtecke in der Mitte der Museumstafel). Deckt dann die oberste Karte vom Käuferstapel auf und stellt einen passenden Käufer aus dem Käufervorrat auf das mittlere Feld der Kuratorenstange.

# NEUE AKTION: AUSSTELLEN

Mit der Aktion „Ausstellen“ stellst du Artefakte im Museum aus. Wirf dazu 1 Aktionskarte von deiner Hand ab. Dann kannst du eine oder beide dieser Optionen wählen:

- Lege ein Artefakt aus deinem Haupt- oder Geheimfrachtraum auf die Museumstafel. **Das Artefakt muss zur Farbe der abgeworfenen Karte passen.**
- Lege ein Artefakt aus deinem Haupt- oder Geheimfrachtraum auf die Museumstafel. **Das Artefakt muss eine andere Farbe haben als die abgeworfene Karte.**

Anschließend **musst** du folgenden Schritt ausführen:

- Decke die oberste Karte des Käuferstapels auf und stelle einen passenden Käufer aus dem Käufervorrat als Kurator ans hintere Ende der Kuratorenschlange. Rücke die übrigen Kuratoren um je 1 Feld nach vorn.
  - Zeigt die aufgedeckte Karte einen Alleskäufer, stelle 1 Käufer deiner Wahl als Kurator ins Museum, jedoch keinen Alleskäufer. **Alleskäufer gehen niemals als Kuratoren ins Museum.**
  - Ist der Käuferstapel aufgebraucht, mische alle aufgedeckten Käuferkarten zu einem neuen Stapel.
  - Wenn ein Kurator aus der Kuratorenschlange verdrängt wird, kehrt er als Käufer in den Käufervorrat zurück. Kuratoren auf der Museumstafel beeinflussen die Nachfrage wie gewohnt.

Jedes Ausstellungsplättchen hat eine Anforderung in Form eines Artefaktsymbols oder Artefaktwerts (+5 oder +7). Wann immer du ein Artefakt ins Museum legst, musst du es auf ein beliebiges freies Ausstellungsplättchen legen, dessen Anforderung das Artefakt erfüllt. Eine Symbol-Anforderung ist erfüllt, wenn das Artefakt und das Ausstellungsplättchen dasselbe Symbol aufweisen. Eine Wert-Anforderung ist erfüllt, wenn die aufgedruckten Credits des Artefakts mindestens so hoch sind wie der Wert auf dem Ausstellungsplättchen. **Mysteriöse Artefakte können nicht im Museum ausgestellt werden.**

Wann immer du ein Artefakt ins Museum legst, musst du ihm **1 deiner Crewmarker als Museumsführer zuteilen**. Hast du keinen Crewmarker mehr in deinem Vorrat, darfst du eine Wache aus deiner Galerie neu zuteilen. Es ist nicht erlaubt, Händler von Märkten, Gesandte von Kommandozentralen oder Museumsführer von anderen Ausstellungen spontan neu zuzuteilen. Falls du keinen Crewmarker als Museumsführer zuteilen kannst, darfst du kein Artefakt ins Museum legen.

Wenn das Artefakt, das du ins Museum legst, **farblich zu dem Kurator passt**, der gerade in der Reihe des Artefakts

steht, erhältst du sofort den Bonus, der oben in der Spalte der Museumstafel angegeben ist:

- Die **äußeren Spalten** geben 2 Credits.
- Die **mittleren Spalten** geben 1 beliebigen Vermittler.
- Die **inneren Spalten** lassen dich 2 Karten vom Rekonstruktionsstapel ziehen. Wähle 1 aus und bringe sie ins Spiel. Lege die andere unter den Stapel zurück.

Die Farben von Artefakt und Kurator werden nur in dem Moment verglichen, in dem du das Artefakt ins Museum legst. Der Farbvergleich findet statt, bevor ein neuer Kurator platziert wird und die anderen aufrücken.

Wenn du ein Artefakt auf das letzte freie Ausstellungsplättchen einer Spalte legst, erhält jeder Spieler, der einen Museumsführer in dieser Spalte hat, sofort den Bonus, der unter der Spalte angegeben ist. Wer mehrere Museumsführer in der Spalte hat, erhält den Bonus mehrmals.

- Die **äußeren Spalten** geben 1 Wissenschaftler. Diese können am Spielende in die Galerie gelegt werden.
- Die **mittleren Spalten** geben diese *optionale* Möglichkeit: Bewege 1 deiner Gesandten von einer Kommandozentrale, 1 deiner Händler von einem Markt oder (falls ihr mit Modul 4 aus der Erweiterung *Phase II* spielt) 1 deiner Crewmarker vom Beobachtungsschiff auf einen beliebigen Markt, in eine beliebige Kommandozentrale oder aufs Beobachtungsschiff. Du kannst damit einen Händler zum Gesandten machen und umgekehrt.
- Die **inneren Spalten** geben diese *optionale* Möglichkeit: Nimm 1 deiner Gesandten von einer Kommandozentrale, 1 deiner Händler von einem Markt oder (falls ihr mit Modul 4 aus der Erweiterung *Phase II* spielt) 1 deiner Crewmarker vom Beobachtungsschiff in deinen Vorrat zurück.

Museumstafel-Felder ohne Ausstellungsplättchen (beim Spiel zu zweit oder zu dritt) gelten als bereits belegt und müssen nicht mit Artefakten belegt werden, um eine Spalte zu vervollständigen.

## VORBEREITUNGSPHASE

Die Vorbereitungsphase bleibt gleich. Die Kuratorenschlange wird zu diesem Zeitpunkt **nicht** aufgerückt oder verändert.

## SPIELENDEN

Am Spielende erhältst du Credits für deine Museumsführer. Du bekommst **1/4/9/16/25/36/49/64/...** Credits für deine 1/2/3/4/5/6/7/8 ... Museumsführer auf der Museumstafel (immer die Quadratzahl deiner Museumsführer in Credits).

# MODUL 8: POP-UP-MÄRKTE

Kann nur in Kombination mit Modul 6 gespielt werden.  
Nicht kompatibel mit dem Solomodus.

## SPIELMATERIAL



10 Pop-up-Marktkarten

Pop-up-Märkte sind eine neue Geschäftsidee von fliegenden Händlern, die quer über den Globus reisen. Diese geschäftstüchtigen Aliens haben entweder günstige Artefakte im Angebot oder sind auf der Suche nach ganz speziellen Artefakten.

**Pop-up-Märkte erscheinen nach der Aktion „Verkaufen“ sowie in der Vorbereitungsphase.** Wann immer du einen Pop-up-Markt auf den Spielplan legen sollst, lege ihn neben das auf der Karte angegebene Ausgrabungsfeld. Der Pop-up-Markt zählt als Teil dieser Ausgrabung. Wenn du einen Archäologen auf einem Feld mit Pop-up-Markt hast und eine Aktion (außer Reisen und Passen) ausführst, kannst du gleichzeitig den Pop-up-Markt nutzen.

## ÄNDERUNGEN BEI DEN AKTIONEN

**Alle Aktionen (außer Reisen und Passen)** – Falls du einen Archäologen auf einem Feld mit einem Pop-up-Markt hast, darfst du zusätzlich zu deiner regulären Aktion den Pop-up-Markt nutzen.

**Verkaufen** – Wann immer du eine beliebige Anzahl Artefakte verkaufst, lege 1 Pop-up-Marktkarte auf den Spielplan. Lege sie neben das auf der Karte angegebene Ausgrabungsfeld, ohne dabei die Ausgrabung zu verdecken.

## ARTEN VON POP-UP-MÄRKTEN

**Sonderangebote:** Manche Pop-up-Märkte haben günstige Sonderangebote. Wann immer ein solcher Pop-up-Markt auf den Spielplan gelegt wird, lege ein farblich passendes Artefakt darauf. Solltest du dabei ein mysteriöses Artefakt ziehen, mische es in den Stapel zurück und ziehe ein neues. Wenn du einen Archäologen auf diesem Pop-up-Markt hast, kannst du ihn nutzen, um das Sonderangebot für 1 Credit weniger als den aufgedruckten Wert zu kaufen. Sobald das Sonderangebot gekauft wurde, wird der Pop-up-Markt aus dem Spiel entfernt.



**Sonderwünsche:** Andere Pop-up-Märkte sind auf der Suche nach ganz bestimmten Artefakten. Wenn du einen Archäologen auf einem solchen Markt hast und ein Artefakt besitzt, das genau den Sonderwünschen entspricht, kannst du den Markt nutzen, um das Artefakt aus dem Spiel zu entfernen und dafür die Belohnung zu erhalten, die auf der Pop-up-Marktkarte angegeben ist. Anschließend wird der Pop-up-Markt aus dem Spiel entfernt. *Im obigen Beispiel müsstest du ein beliebig farbiges Artefakt mit dem abgebildeten Symbol und 5 oder mehr aufgedruckten Credits entfernen, um 1 Rekonstruktionskarte zu erhalten.*

## ÄNDERUNGEN IN DER VORBEREITUNGSPHASE

In der Vorbereitungsphase von Runde 2 und 3 wird je 1 Pop-up-Marktkarte auf den Spielplan gelegt. Legt sie neben die auf der Karte angegebene Ausgrabung, ohne dabei die Ausgrabung zu überdecken.

# REGELÄNDERUNGEN IM SOLOMODUS

## ALLGEMEINE REGELN

Diese Regeländerungen kannst du auch dann verwenden, wenn du nur mit dem Grundspiel spielst.

## ÄNDERUNGEN AM SPIELAUFBAU

Statt den Zu alle Crewmarker von zwei Farben zu geben, gib ihnen **alle Crewmarker einer Farbe +2 einer anderen Farbe** (insgesamt also 24 Marker). Halte die restlichen Marker der zweiten Farbe griffbereit, da die Zu mit Modul 7 weitere Crewmarker hinzugewinnen können.

## ÄNDERUNGEN AN DEN ZU-GRUNDREGELN

Es ist nun möglich, dass den Zu die Crewmarker ausgehen. Wenn das passiert, ändert sich ihr Verhalten bei folgenden Aktionen:

- **Ausgraben** – Wenn die Zu Artefakte ausgraben können, aber keine Crewmarker mehr haben, graben sie trotzdem aus, nehmen aber keine Proben. **Modul 6:** Die Zu ignorieren mysteriöse Artefakte in diesem Fall, wenn sie ein Artefakt zum Ausgraben wählen.
- **Kommandieren, Ausstellen/Kommandieren (Modul 7)** – Falls die Zu nur noch 1 Crewmarker haben, legen sie keinen. Haben sie gar keine Crewmarker mehr, rufen sie falls möglich einen Gesandten zurück (siehe unten). Ansonsten scheitert die Aktion.
- **Marketing, Forschen, Schlussverkauf** – Wenn die Zu einen Crewmarker legen würden, aber keinen mehr haben, scheitert die Aktion.
- **Schmuggeln** – Falls die Zu ein Artefakt kaufen würden, aber keine Crewmarker mehr haben, verschachern sie stattdessen Artefakte.

## ÄNDERUNG BEI DER AKTION „KOMMANDIEREN“

Wenn die Zu in Runde 2 und 3 die Aktion „Kommandieren“ ausführen und bereits die Mehrheit in der angegebenen Kommandozone haben, legen sie keinen Gesandten dort hin. Stattdessen rufen sie einen Gesandten von dort zurück und erhalten 5 Credits (anstelle des Effekts der Kommandokarte).

Führen die Zu in Runde 3 die Aktion „Kommandieren“ aus, legen sie keinen Händler auf einen Markt, dessen Käufer-schlange leer ist. Sie legen trotzdem einen Gesandten (oder rufen einen zurück).

## MODUL 6: MYSTERIÖSE ARTEFAKTE

**Ausgraben** – Mysteriöse Artefakte haben für die Zu eine höhere Priorität als normale Artefakte.

**Verkaufen** – Gemäß den Grundregeln können die Zu keine mysteriösen Artefakte verkaufen.

**Kommandieren** – Wenn die Zu einen Gesandten legen (d. h. keinen zurückrufen) *und* mindestens 1 mysteriöses Artefakt in ihren Frachträumen haben:

- Falls bereits 4 oder mehr mysteriöse Artefakte auf dem Mutterschiff liegen (egal, wer sie dorthin geschickt hat), verschachern die Zu stattdessen ihr mysteriöses Artefakt (wie bei der Aktion „Schmuggeln“, siehe unten).
- Andernfalls schicken die Zu ihr mysteriöses Artefakt zur Analyse aufs Mutterschiff, legen die oberste Karte des Rekonstruktionsstapels ab und erhalten 20 Credits.

Haben die Zu mehrere mysteriöse Artefakte, schicken bzw. verschachern sie ein zufälliges.

**Schmuggeln** – Wenn die Zu Artefakte auf dem Schwarzmarkt verschachern, mindestens 1 mysteriöses Artefakt in ihren Frachträumen haben und mindestens 1 mysteriöses Artefakt zur Analyse auf dem Mutterschiff liegt, verschachern sie ihr mysteriöses Artefakt (anstelle eines normalen Artefakts). Dabei gelten die normalen Regeln für das Verschachern mysteriöser Artefakte. (Das heißt, sie erhalten auch die 6 Credits pro mysteriösem Artefakt auf dem Mutterschiff.)

## MODUL 7: GALAKTISCHES MUSEUM

### Zusätzliches Spielmaterial



3x Solokarten (Ausstellen/Kommandieren)

## Änderungen am Spielaufbau

Bevor du die Ziehstapel der Zu zusammenstellst, entferne 3 zufällige „Kommandieren“-Karten und ersetze sie durch die neuen „Ausstellen/Kommandieren“-Karten.

Behandle beim Zusammenstellen der Ziehstapel der Zu die „Ausstellen/Kommandieren“-Karten wie „Kommandieren“-Karten. Mische also alle „Kommandieren“- und „Ausstellen/Kommandieren“-Karten zusammen und nimm für jeden Ziehstapel so viele davon, wie die Tabelle im Grundspiel besagt.

### „Ausstellen/Kommandieren“-Karten

Wenn die Zu eine „Ausstellen/Kommandieren“-Karte aufdecken:

- Falls die Zu mindestens 1 Artefakt haben, das sie regelgerecht auf die Museumstafel legen könnten, führen sie die Aktion „Ausstellen“ aus (siehe unten).
- Ansonsten führen sie „Kommandieren“ aus und legen einen Gesandten in die Kommandozentrale, in der sie die Mehrheit am meisten beeinflussen. Können sie keinen Gesandten legen, rufen sie einen aus der Kommandozentrale zurück, in der sie die Mehrheit am wenigsten beeinflussen. Ist das nicht möglich, scheitert die Aktion.

### Aktion „Ausstellen“

Die Zu versuchen, möglichst 2 Artefakte ins Museum zu legen. Ist das nicht möglich, legen sie nur 1. Zuerst wählen sie ein Artefakt, das sie regulär auf ein Feld in der Reihe eines farblich passenden Kurators legen können. Gibt es mehrere Möglichkeiten, gilt diese absteigende Priorität:

- Artefakt der am wenigsten gefragten Farbe.
- Artefakt, von dessen Farbe die Zu am wenigsten haben.
- Artefakt mit den wenigsten aufgedruckten Credits.
- Zufälliges Artefakt.

*Das zweite Artefakt muss eine andere Farbe haben als das erste. Ansonsten gelten die gleichen Prioritäten.*

Wenn die Zu kein Artefakt haben, das sie regulär auf ein Feld in der Reihe eines farblich passenden Kurators legen können, oder wenn mehrere Felder infrage kommen, dann gilt diese absteigende Priorität:

- Spalte, in der die Zu die meisten Museumsführer haben.
- Spalte, in der *irgendwelche* Museumsführer sind.
- Äußerste Spalte.
- Möglichst hohe Reihe.
- Zufälliges Feld.

Nachdem die Zu ihr(e) Artefakt(e) gelegt haben, legen sie je 1 Crewmarker als Museumsführer darauf.

Falls es den Zu gelungen ist, ein Artefakt in die Reihe eines farblich passenden Kurators zu legen, erhalten sie folgenden Bonus:

- **Innere Spalten:** Die Zu legen die oberste Karte des Rekonstruktionsstapels ab und erhalten 20 Credits.

- **Mittlere Spalten:** Anstelle eines Vermittlers erhalten die Zu 1 zusätzlichen Crewmarker in ihrer zweiten Farbe.

- **Äußere Spalten:** Die Zu erhalten 2 Credits.

Wenn eine Spalte der Museumstafel vervollständigt wird, erhalten die Zu den folgenden Bonus für jeden ihrer Museumsführer in dieser Spalte:

- **Innere Spalten:** Falls die Zu in mindestens einer Kommandozentrale die Mehrheit haben, rufen sie 1 ihrer Gesandten aus der Kommandozentrale, in der sie die deutlichste Mehrheit haben, zurück (bei Gleichstand entscheidet der Zufall). Für das Zurückrufen erhalten sie wie gewohnt 5 Credits.
- **Mittlere Spalten:** Falls die Zu in mindestens einer Kommandozentrale die Minderheit haben, legen sie 1 Gesandten in die Kommandozentrale, in der sie die deutlichste Minderheit haben (bei Gleichstand entscheidet der Zufall).
- **Äußere Spalten:** Anstelle eines Wissenschaftlers erhalten die Zu 1 zusätzlichen Crewmarker in ihrer zweiten Farbe.

Anschließend stellen die Zu gemäß den normalen Regeln einen neuen Kurator in die Kuratorenstafel.

## SPIELLENDE

Bevor die Zu ihre Galerie werten, legen sie alle ihre ungenutzten Crewmarker als Wachen in die Galerie (wie ein normaler Spieler es mit Wissenschaftlern tut). Sie legen die Crewmarker so, dass sie die bestmögliche Wertung erzielen.

Die Museumstafel wird für die Zu genauso gewertet wie im Standardspiel.

## MITWIRKENDE

Autor: **Dávid Turczi**

Autoren des Grundspiels und Inspiration: **Dávid Turczi, Wai Yee mit Gordon Calleja**

Spielentwicklung: **Gordon Calleja, Johnathan Harrington**

Künstlerische Leitung und Produktdesign: **Mark Casha**

Grafikdesign: **Mark Casha, Sara Campos**

Illustrationen: **Philipp Kruse, Sara Campos**

Testleiter: **Johnathan Harrington, Frank de Jong**

Solomodus der Erweiterung: **Nick Shaw**

Besonderer Dank für Ideen, Inspiration und Testrunden:

**Noralie Lubbers, Jace Ravensburg, John Albertson, Tallon Simmons, Charalampos Apartoglou**

## DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung und Redaktion: **Susanne Kraft**

Lektorat: **Sophia Keßler, Marvin Pietsch**

Satz & Layout: **Monika Planeta**

Copyright 2021 Mighty Boards