



ARCHEOS SOCIETY

Ein Spiel von

Paolo Mori



Vor drei Tagen haben wir mit der Erkundung begonnen. Es gibt viele Gebiete, in denen wir Ausgrabungen vornehmen können, aber alle sind schwer zugänglich. Wir brauchen die besten und intelligentesten Mitglieder der Archeos Society, um unsere Forschungen zu bahnbrechenden Erfolgen zu führen. Daher wenden wir uns an alle Mitglieder: Linguistinnen, Botaniker, Professorinnen und auch Studenten können uns begleiten! Da es hier weitere Ausgrabungsteams gibt, werden wir Ortskundige anwerben, die uns mit ihrem Wissen unterstützen.

Wir werden uns natürlich höflich und zivilisiert gegenüber der Konkurrenz verhalten, aber seid sicher, dass wir diejenigen sein werden, die die größten Entdeckungen machen und der Archeos Society zu hohem Ansehen verhelfen werden!

W. A.

SPIELAUFBAU



In *Archeos Society* gibt es eine Vielzahl verschiedener Rollen und Fundstätten. Bei jeder Partie werdet ihr einen Teil des Spielmaterials verwenden, aber nicht alles, sodass interessante Aktionsmöglichkeiten und Kombinationen entstehen, die euch das Spiel jedes Mal anders erleben lassen.

Falls ihr das Spiel zum ersten Mal spielt, lest weiter und beachtet die kursiven Hinweise, um zu erfahren, wie ihr eure erste Partie am besten vorbereiten solltet.

Bei allen weiteren Partien könnt ihr die „Spielaufbau-Varianten für Fortgeschrittene“ unten auf dieser Seite verwenden, die das Spiel vielfältiger machen.

1 **Bereitet die Fundstätten vor:** Jede Tafel ist einem Kontinent zugeordnet (rot: Nordamerika; grün: Südamerika; blau: Europa; gelb: Afrika; rosa: Asien; lila: Ozeanien) und zeigt auf jeder Seite eine wichtige Fundstätte dieses Kontinents. Legt alle Tafeln in die Tischmitte.

Die Abbildung unten zeigt einen beispielhaften Aufbau, aber die genaue Anordnung spielt keine Rolle.

Dreht bei eurer ersten Partie alle Tafeln auf die Kompass-Seite , außer die rote Tafel. Dreht die rote Tafel auf die fortgeschrittene Seite , sodass Chichén Itzá oben liegt.





SPIELMATERIAL

- 1 Spielanleitung
- 6 doppelseitige Fundstätten-Tafeln **1**
- 159 Karten **2**
- 54 Fahrzeuge (je 9 in 6 verschiedenen Formen und Farben) **3**
- 6 Punkteplättchen **3**
- 1 Punkteleiste **3**
- 1 Botanikerrahmen **A**
- 36 Reliktplättchen (je 6 in 6 verschiedenen Farben) **B**
- 6 Museumstafeln **B**
- 1 Linguistinnenleiste **C**
- 6 Professorinnenplättchen **D**



SPIELAUFBAU-VARIANTEN FÜR FORTGESCHRITTENE

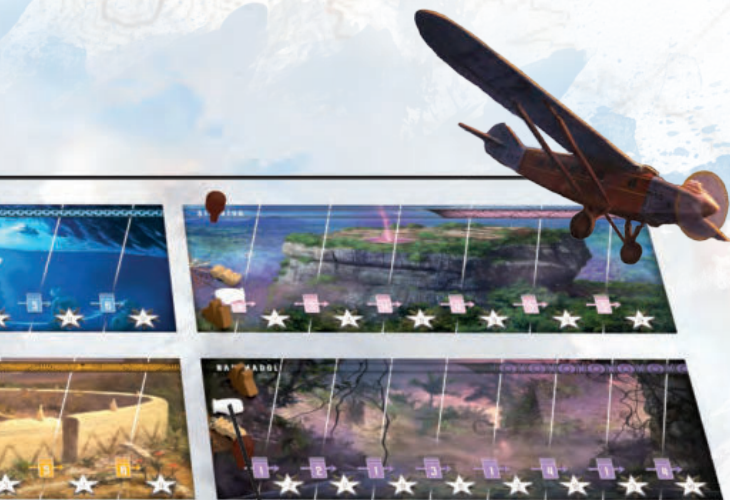
Nachdem ihr eure erste Partie gespielt habt, könnt ihr mit den folgenden Spielaufbau-Varianten mehr Vielfalt ins Spiel bringen.

Spielaufbau mit Szenarien: Wählt eine dieser 6 Kombinationen, indem ihr die abgebildeten Rollen verwendet und die abgebildete Fundstätte auf die fortgeschrittene Seite  dreht. Dreht alle anderen Fundstätten auf die Kompass-Seite .



- 2 **Wählt die Rollen und bereitet den Stapel vor:** Wählt 6 Rollen, die ihr bei dieser Partie verwenden wollt. Nehmt dann alle Expeditionskarten dieser Rollen und mischt sie zu einem Stapel. Legt die Expeditionskarten mit allen anderen Rollen zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie bei dieser Partie nicht.

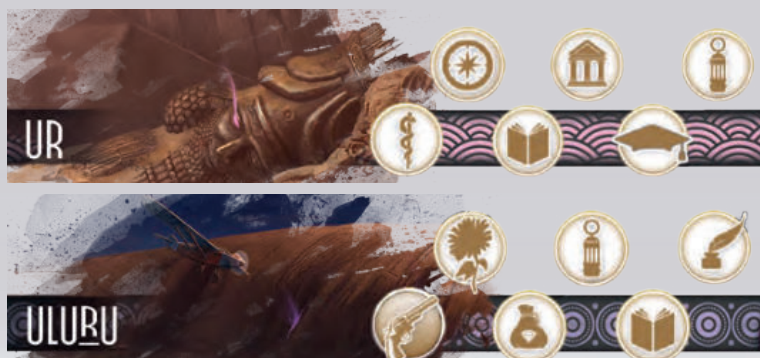
Verwendet bei eurer ersten Partie folgende 6 Rollen:



3

- 3 **Wählt eure Farben und bereitet alle Leisten vor:** Wählt jeweils eine Farbe und nehmt euch die dazu passenden 9 Fahrzeuge. Legt die Punkteleiste in die Nähe der Tafeln. Stellt dann auf jeder Fundstätte jeweils 1 eurer Fahrzeuge an den Anfang der Leiste (das Feld ganz links) und 1 eurer Fahrzeuge auf Feld 0/100 (das Sternfeld) der Punkteleiste. Legt außerdem eure Punkteplättchen (mit der Seite 100 unten) neben das Sternfeld auf der Punkteleiste.

Bei eurer ersten Partie werden die beiden verbleibenden Fahrzeuge nicht verwendet. Legt sie zurück in die Schachtel. Ihr braucht sie nur, wenn ihr mit der Linguistinnenrolle oder der Fundstätte Ta-sekhet-ma'at spielt.



- 4 **Führt die Aufbauschritte für bestimmte Rollen und Fundstätten durch:** Je nachdem, welche Rollen ihr für diese Partie gewählt habt und ob ihr mit der Fundstätte Ta-sekhet-ma'at spielt, müsst ihr eventuell zusätzliche Aufbauschritte durchführen.

Bei eurer ersten Partie müsst ihr nur den Aufbauschritt für die Botanikerrolle durchführen. Danach seid ihr startklar.

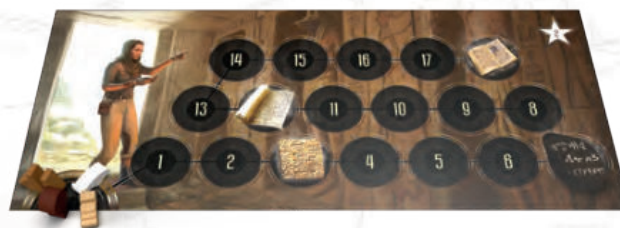
- A **Der Botaniker:** Legt den Botanikerrahmen in die Nähe der Tafeln.



- B **Die Kuratorin:** Nehmt euch jeweils 1 Museumstafel und 6 Reliktplättchen (1 in jeder Farbe).



- C **Die Linguistin:** Legt die Linguistinnenleiste in die Nähe der Tafeln. Stellt jeweils 1 eurer Fahrzeuge auf Feld 0 der Leiste.



- D **Die Professorin:** Legt die 6 Professorinnenplättchen (nummeriert von 1 bis 6) in die Nähe der Tafeln.



- E **Ta-sekhet-ma'at:** Stellt jeweils 2 eurer Fahrzeuge an den Anfang der Leiste auf dieser Fundstätte anstatt nur 1.

Zufälliger Spielaufbau: Nehmt 1 Expeditionskarte jeder Rolle, mischt sie und zieht 6 zufällige Karten, die ihr bei dieser Partie verwendet. Mischt alle Fundstätten-Tafeln und zieht 1 zufällige Tafel, deren fortgeschrittene Seite ihr bei dieser Partie verwendet.

Spielaufbau mit Drafting: Nehmt 1 Expeditionskarte jeder Rolle, mischt sie und teilt 6 zufällige Karten an die Startperson aus. Legt die restlichen Karten als verdeckten Stapel beiseite. Die Startperson wählt 1 Rolle aus und legt sie für alle sichtbar offen vor sich. Dann gibt sie die verbleibenden 5 Karten an die Person zu ihrer Linken. Diese zieht die oberste Karte des verdeckten Stapels, fügt sie den 5 Karten hinzu und wählt ebenfalls 1 Rolle aus. Fahrt so im Uhrzeigersinn fort, bis 6 Rollen ausgewählt wurden.

Gibt dann die 6 Fundstätten-Tafeln an die nächste Person im Uhrzeigersinn. Sie zieht 1 zufällige Tafel, entscheidet sich für die Kompassseite oder die fortgeschrittene Seite und legt sie mit der gewählten Seite oben in die Tischmitte. Dann gibt sie die verbleibenden Tafeln an die Person zu ihrer Linken. Fahrt so im Uhrzeigersinn fort, bis alle Tafeln in der Tischmitte liegen.

SPIELABLAUF

Archeos Society wird je nach Personenanzahl über eine bestimmte Anzahl an Jahren (Runden) gespielt. Bei 2–3 Personen spielt ihr 2 Jahre. Bei 4–6 Personen spielt ihr 3 Jahre.

BEGINN EINES NEUEN JAHRES

Um ein neues Jahr zu beginnen, müsst ihr diese Schritte befolgen:

1. **Teilt die Starthand aus:** Mischt den Stapel und teilt an alle jeweils 1 Karte aus.
2. **Bereitet die Auslage vor:** Nehmt 1 Karte pro Person plus 2 vom Stapel (bei 5 Personen wären es 7 Karten) und legt sie offen in die Tischmitte, um die **Auslage** zu bilden. Die Reihenfolge der Karten in der Auslage spielt keine Rolle.
3. **Bereitet den Stapel vor:**



4. **Bestimmt die Startperson:** Im ersten Jahr beginnt, wer zuletzt an einer archäologischen Fundstätte war. Danach beginnt, wer im vorigen Jahr die dritte Affenkarte gezogen hat.

ABLAUF EINES JAHRES

Die Startperson macht den ersten Zug. Fahrt dann im Uhrzeigersinn fort.



NIMM 1 EXPEDITIONSKARTE

Nimm ENTWEDER 1 Karte aus der Auslage ODER ziehe 1 Karte vom Stapel. Halte deine Handkarten vor den anderen geheim.



Beachte folgendes:

- Nachdem du eine Karte aus der Auslage genommen hast, wird keine neue Karte vom Stapel aufgedeckt. (Ihr Platz bleibt vorerst leer.)
- Falls keine Karten mehr in der Auslage liegen, ziehst du 1 zusätzliche Karte vom Stapel (also insgesamt 2).

WICHTIG: Du kannst nie mehr als 10 Handkarten haben. Hast du 10 Handkarten, kannst du dir keine weitere Karte nehmen und musst eine Expedition ausspielen. Hast du 9 Handkarten und es liegen keine Karten in der Auslage, kannst du 1 Karte vom Stapel ziehen, aber darfst dann keine zusätzliche Karte ziehen.

AFFENKARTEN

Sobald du eine Affenkarte ziehst, musst du sie sofort vorzeigen. Lege sie offen beiseite, **ziehe dann eine weitere Karte** und spiele wie gewohnt weiter. Für die zweite gezogene Affenkarte gilt dasselbe.

Die ersten beiden Affenkarten haben keine Auswirkungen. Wird aber die dritte Affenkarte gezogen, **endet das Jahr sofort** (siehe „Jahresende“ auf Seite 6). Wer die dritte Affenkarte gezogen hat, legt sie vor sich und wird die Startperson des nächsten Jahres.



SPIELE 1 EXPEDITION AUS

Eine Expedition ist ein Satz Karten, den du von deiner Hand ausspielst. Jede Karte hat **zwei Eigenschaften**:

- Die **Farbe** des dazugehörigen Kontinents wird durch die Hintergrundgrafik (A) und das Muster am oberen Rand der Karte (B) angegeben.
- Die **Rolle** wird durch die Charaktergrafik (C), das Rollensymbol (D) und das Rolleneffektsymbol (E) angegeben.



Alle Karten in einer Expedition müssen entweder **dieselbe Farbe** oder **dieselbe Rolle** haben.

Um eine Expedition auszuspielen, wählst du eine Karte aus deiner Hand als Expeditionsleitung aus und legst sie vor dich. Entscheide dich dann für 1 Eigenschaft der Expeditionsleitung (entweder **Farbe** oder **Rolle**). Du darfst beliebig viele Karten von deiner Hand ausspielen, die der gewählten Eigenschaft der Expeditionsleitung entsprechen. Füge sie zur Expedition hinzu und mache sie dadurch größer. Lege die Expeditionskarten offen in einer Spalte hinter die Expeditionsleitung. Der obere Teil sollte bei allen Karten sichtbar bleiben (siehe unten).

Ausgespielte Expeditionen bleiben vor dir liegen und werden am Jahresende gewertet.



Die Eigenschaften dieser Expeditionsleitung sind **Gelb (Afrika)** und **Linguistin**.

Diese Expedition ist gültig, da alle Karten der Eigenschaft **Linguistin** entsprechen.



Die Eigenschaften dieser Expeditionsleitung sind **Grün (Südamerika)** und **Fotografin**.

Diese Expedition ist gültig, da alle Karten der Eigenschaft **Grün** entsprechen.

Hinweis: Du darfst identische Karten in derselben Expedition haben, wie z.B. zwei grüne Fotografinnen.



Die Eigenschaften dieser Expeditionsleitung sind **Blau (Europa)** und **Ortskundiger**. Eine der Karten hinter der Expeditionsleitung ist **Blau**, die andere ist ein **Ortskundiger**. Diese Expedition ist **NICHT** gültig, da alle Karten einer Expedition **DIESELBE** Eigenschaft haben müssen (entweder Farbe oder Rolle).

Sobald du alle Karten der Expedition ausgespielt hast, darfst du die Effekte der Eigenschaften deiner Expeditionsleitung abhandeln. Beide Effekte sind optional und dürfen in beliebiger Reihenfolge abgehandelt werden.

- **Farbe:** Ist deine Expedition groß genug, **darfst** du dein Fahrzeug auf der Leiste der Fundstätte, die der Farbe deiner Expeditionsleitung entspricht, vorrücken. Überprüfe die Kartenanzahl \rightarrow , die rechts neben dem aktuellen Feld deines Fahrzeugs abgebildet ist. Ist die Expedition so groß wie oder größer als die angegebene Kartenanzahl, rücke dein Fahrzeug auf das nächste Feld vor. Du kannst dein Fahrzeug mit einer Expedition nie weiter als 1 Feld vorrücken.

Hinweis: Du kannst eine Expedition auch ausspielen, wenn sie kleiner als die angegebene Kartenanzahl für das nächste Feld dieser Fundstätte ist. Wenn deine Expedition nicht groß genug ist, rückst du dein Fahrzeug einfach nicht vor.



Um auf dieser Leiste vorzurücken, brauchst du eine Expedition, die aus mindestens 3 Karten besteht. Mit dieser Expedition aus 5 Karten darfst du dein Fahrzeug auf das nächste Feld vorrücken.

- **Rolle:** Du darfst den Rolleneffekt der Expeditionsleitung abhandeln (siehe Seite 8).

Zum Schluss **MUSST** du alle Karten, die du noch auf der Hand hast, in die Auslage legen.




Mit diesen Handkarten könntest du die folgenden Expeditionen ausspielen:

- eine **rosa** Expedition aus 2 Karten mit einem **Arzt** als Expeditionsleitung
- eine **rosa** Expedition aus 2 Karten mit einem **Mäzen** als Expeditionsleitung
- eine **grüne** Expedition aus 2 Karten mit einem **Botaniker** als Expeditionsleitung
- eine **blaue** Expedition aus 2 Karten mit einem **Botaniker** als Expeditionsleitung
- eine **beliebige** Expedition aus 1 Karte

Alle nicht ausgespielten Karten musst du in die Auslage legen.

JAHRESENDE

Führt nacheinander Züge aus, bis die dritte Affenkarte gezogen wird. Dadurch wird sofort das Jahresende ausgelöst. Befolgt die folgenden Schritte:

- Legt nicht ausgespielte Karten zurück in den Stapel:** Legt alle Handkarten und die Karten aus der Auslage zurück in den Stapel.
- Handelt „Jahresende“-Rolleneffekte ab** (abhängig von den Rollen, die ihr bei der Partie verwendet; siehe Seite 8).
Im Beispiel rechts erhält die Person mit dem Botanikerrahmen 2 Punkte und legt ihn zurück in die Tischmitte.
- Punkte für Fundstätten:** Ihr erhaltet für jede Fundstätte jeweils die Punkte , des Feldes, auf dem eure Fahrzeuge stehen. Die Fahrzeuge werden **nicht zurückgesetzt**, sondern bleiben auf ihrem aktuellen Feld stehen, außer ein Fundstättenereffekt besagt etwas anderes.
- Punkte für Expeditionen:** Ihr erhaltet Punkte für eure ausgespielten Expeditionen. Schaut in der Darstellung unten (oder auf der Punkteleiste) nach, wie viel jede einzelne Expedition wert ist. Legt die Karten danach zurück in den Stapel (außer im letzten Jahr).

EXPEDITIONSGRÖÖE ▶						
PUNKTE ▶	0					

Hinweis: Zählt eure Punkte mithilfe eurer Fahrzeuge auf der Punkteleiste. Wer erneut das Sternfeld (100 Punkte) erreicht, dreht das eigene Punkteplättchen auf die Seite 100.

Rechts seht ihr eine beispielhafte Wertung am Jahresende bei einer Partie zu zweit.

Habt ihr gerade das letzte Jahr beendet (2–3 Personen: 2. Jahr; 4–6 Personen: 3. Jahr), fahrt mit dem Spielende fort. Bereitet andernfalls das nächste Jahr vor, indem ihr die Schritte unter „Beginn eines neuen Jahres“ auf Seite 4 befolgt.

SPIELENDE

Die Partie endet nach dem letzten Jahr. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!

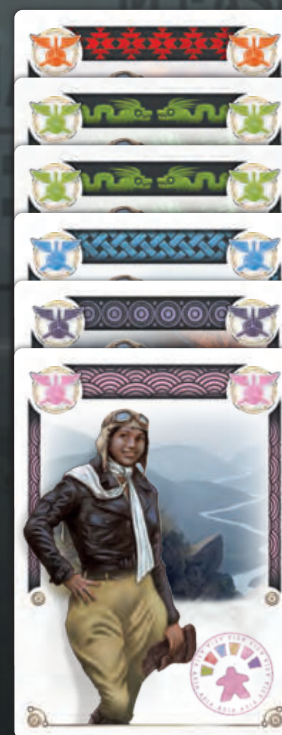
Bei einem Gleichstand gewinnt, wer im letzten Jahr die größte Expedition ausgespielt hat. Gibt es immer noch einen Gleichstand, vergleichen die am Gleichstand Beteiligten jeweils ihre nächstgrößeren Expeditionen, bis die gewinnende Person bestimmt ist. Im äußerst seltenen Fall, dass die am Gleichstand Beteiligten die genau gleiche Anzahl Expeditionen in der gleichen Größe haben, gewinnen beide und ihr könnt im Internet damit prahlen, wie extrem unwahrscheinlich dieses Ereignis ist.

REGELN, DIE OFT VERGESSEN WERDEN

- 2–3 Personen = 2 Jahre; 4–6 Personen = 3 Jahre
- Mischt die Affenkarten in die untere Hälfte des Stapels.
- Du kannst nie mehr als 10 Karten auf der Hand haben. Hast du 10 Karten auf der Hand, kannst du dir keine weitere Karte nehmen und musst eine Expedition ausspielen.



Die Person mit dem weißen Zeppelin erhält für die Fundstätten 10 Punkte: 2 für Machu Picchu, 0 für Chichén Itzá, 0 für Great Zimbabwe, 0 für Grotta Azzurra, 2 für Nan Madol und 6 für Sigiya





Die Person mit dem braunen Halbkettenfahrzeug erhält für die Fundstätten 8 Punkte: 2 für Machu Picchu, 1 für Chichén Itzá, 3 für Great Zimbabwe, 4 für Grotta Azzurra, -2 für Nan Madol and 0 für Siririya



Sie erhält außerdem 27 Punkte für Expeditionen:

12 für die Expedition aus 6 Karten;
8 für die Expedition aus 4 Karten mit einer Fotografin als Expeditionsleitung (durch den „Jahresende“-Effekt der Fotografin zählt sie als Expedition aus 5 Karten, siehe Seite 8);
5 für die Expedition aus 4 Karten mit einem Botaniker als Expeditionsleitung;
0 für die Expedition aus 1 Karte.
Außerdem erhält sie 2 Punkte für den Botanikerrahmen.

Für das nächste Jahr wird der Rahmen zurück in die Tischmitte gelegt.

- Du darfst eine Expedition ausspielen, auch wenn du nicht die nötige Kartenanzahl erreichst, um auf der Fundstätte vorzurücken.
- Nachdem du eine Expedition ausgespielt hast, musst du all deine nicht ausgespielten Handkarten in die Auslage legen. Dort haben alle Zugriff darauf.
- Du kannst dein Fahrzeug mit einer Expedition nie weiter als 1 Feld vorrücken, egal wie groß deine ausgespielte Expedition ist.
- Mit den Fahrzeugen wird der Fortschritt auf verschiedenen Leisten festgehalten. Dieser Fortschritt wird am Jahresende nicht zurückgesetzt, außer ein Fundstätteneffekt besagt etwas anderes.
- Beim Abhandeln einer Expedition sind nur die Eigenschaften der Expeditionsleitung relevant (Farbe und Rolle).
- Am Jahresende werden alle Söldner entfernt, bevor die Expedition gewertet wird (siehe Seite 8).
- Wenn ein Student Expeditionsleitung ist, darfst du dein Fahrzeug nicht an der Fundstätte vorrücken, egal wie groß deine Expedition ist (siehe Seite 8).

CREDITS

Autor: **Paolo Mori**

Spielentwicklung: **Paolo Mori und das Team von Space Cowboys**

Illustrationen: **John McCambridge**

Grafische Gestaltung: **Sebastien Lopez und das Team von Space Cowboys**

Spielanleitung: **Steve Kimball und das Team von Space Cowboys**

Redaktion: **Scott Lewis und das Team von Space Cowboys**



Paolo Mori, der Autor, wurde 1977 in Parma (Italien) geboren, wo er sein bisheriges Leben verbracht hat. Wenn er gerade an keinem Spiel arbeitet, diskutiert er oft mit anderen Autoren über verschiedene Methoden des Game-Designs, um sich Inspiration zu holen und seine Gedanken mit anderen zu teilen.



John McCambridge, der Illustrator, wurde an der Nordküste von Irland geboren. Nach dem Studium arbeitete er in vielen verschiedenen Ländern. Zurzeit lebt er zusammen mit seiner Frau Sarah und seinem Sohn Fergus in der Nähe von Cambridge im Vereinigten Königreich. Neben seiner Leidenschaft für das Illustrieren unterrichtet er die nächste Generation von aufstrebenden Künstlern in Digitaler Kunst.

Besonderer Dank geht an **David Pretti** und das **CMON-Team**, die großartige Arbeit am Spiel *Ethnos* geleistet haben, auf dem dieses Spiel basiert.

Zum Schluss möchten wir uns bei **allen Spielerinnen und Spielern** bedanken, die uns dabei geholfen haben, *Archeos Society* während der Entwicklung zu testen und zu verbessern, und bei allen, die an diesem Spiel in den nächsten Jahren Freude haben werden.

DEUTSCHSPRACHIGE AUSGABE – ASMODEE GERMANY:

Max Breidenbach, Veronika Stallmann, Jessica Ullrich und Franziska Wolf

ERSATZTEILSERVICE

Dieses Spiel wurde mit größtmöglicher Sorgfalt erstellt und produziert. Sollte dennoch ein Teil fehlen oder beschädigt sein, wende dich bitte an den Asmodee-Ersatzteilservice unter der Adresse: <https://kundenservice.asmodee.de>

Wir werden uns schnellstmöglich um das Problem kümmern.

Veröffentlicht von SPACE Cowboys – Asmodee Group



47 rue de l'Est – 92100 Boulogne-Billancourt – FRANKREICH
© 2023 SPACE Cowboys. Alle Rechte vorbehalten.

Erfahrt mehr über *Archeos Society* und die SPACE Cowboys auf:
f SpaceCowboysFR, @space_cowboys_officiel, SpaceCowboys1
www.spacecowboys.fr

ROLLEEFFEKTE

In diesem Abschnitt wird erklärt, wie die Rolleneffekte der Expeditionsleitungen funktionieren und wann die Effekte abgehandelt werden: **SOFORT** (wird sofort abgehandelt, wenn die Expedition ausgespielt wird), **ANDAUERND** (ein passiver Effekt, der immer gilt), am **JAHRESENDE** oder am **SPIELENDE. EINSCHRÄNKUNGEN** müssen beachtet werden, alle anderen Effekte sind optional.



DER BOTANIKER

Spielaufbau: Legt den Botanikerrahmen in die Nähe der Tafeln.

Sofort: Vergleiche die Größe dieser Expedition mit der Größe der Expedition im Botanikerrahmen. Ist die Expedition so groß wie oder größer als die Expedition im Botanikerrahmen, erhältst du 2 Punkte und legst den Botanikerrahmen über diese Expedition. Hinweis: Du kannst den Botanikerrahmen auch von einer eigenen Expedition nehmen.

Jahresende: Wer den Botanikerrahmen hat, erhält 2 Punkte und legt den Rahmen in die Tischmitte.



DIE KARTOGRAFIN

Sofort: Falls du mit dieser Expedition eines deiner Fahrzeuge vorrückst, darfst du sofort 1 zusätzliche Expedition von deiner Hand ausspielen (und ihre Effekte abhandeln), bevor du deine Handkarten in die Auslage legst.



DIE KURATORIN

Spielaufbau: Nehmt euch jeweils 1 Museumstafel und 6 Reliktplättchen (1 in jeder Farbe).

Sofort: Lege ein Reliktplättchen, das der Farbe der Kuratorin entspricht, auf deine Museumstafel. (Es darf höchstens 1 Reliktplättchen pro Farbe auf deiner Museumstafel liegen.)

Spielende: Ihr erhaltet Punkte, je nachdem wie viele Relikte ihr jeweils auf euren Museumstafeln habt:



DER ORTSKUNDIGE

Sofort: Bei dieser Expedition wird die nötige Kartenanzahl zum Vorrücken auf der Fundstätte um 1 verringert.



DIE LINGUISTIN

Spielaufbau: Legt die Linguistinnenleiste in die Nähe der Tafeln. Stellt jeweils 1 Fahrzeug auf Feld 0 dieser Leiste.

Sofort: Rücke dein Fahrzeug auf der Linguistinnenleiste um so viele Felder vor, wie diese Expedition groß ist. Für jedes Feld mit einem linguistischen Artefakt, auf dem du landest oder über das du ziehst, rückst du 1 deiner Fahrzeuge auf einer beliebigen Fundstätte um 1 Feld vor, egal wie groß deine Expedition ist und welche Kartenanzahl gefordert ist.

Jahresende: Wer auf der Linguistinnenleiste auf dem Feld mit der höchsten Zahl steht, erhält 2 Punkte (bei Gleichstand alle Beteiligten).



DER SÖLDNER

Einschränkung: Söldner können keine Expeditionsleitung sein. Falls du in deinem Zug 10 Söldner auf der Hand hast, kannst du keine Expedition ausspielen und musst stattdessen alle Söldner in die Auslage legen und deinen Zug beenden.

Andauernd: Söldner sind Joker, die zu einer beliebigen Expedition hinzugefügt werden können, egal welche Farbe oder Rolle sie hat.

Jahresende: Entferne alle Söldner aus deinen Expeditionen, bevor sie gewertet werden.



DER MÄZEN

Sofort: Nachdem du deine Handkarten in die Auslage gelegt hast, ziehe eine Anzahl Karten vom Stapel, die der Größe dieser Expedition entspricht.



DIE FOTOGRAFIN

Jahresende: Werte diese Expedition, als hätte sie 1 zusätzliche Karte.



DER ARZT

Sofort: Anstatt deine Handkarten in die Auslage zu legen, darfst du so viele Karten behalten, wie Karten in dieser Expedition sind oder weniger. Lege deine restlichen Handkarten in die Auslage.



DIE PILOTIN

Sofort: Du darfst 1 deiner Fahrzeuge auf einer beliebigen Fundstätte (anstatt auf der Fundstätte, die der Farbe der Expeditionsleitung entspricht) um 1 Feld vorrücken, solange diese Expedition so groß wie oder größer als die angegebene Kartenanzahl ist.



DIE PROFESSORIN

Spielaufbau: Legt die 6 Professorinnenplättchen in die Nähe der Tafeln.

Sofort: Nimm dir 1 Professorinnenplättchen, dessen Wert so groß wie oder niedriger als die Größe dieser Expedition ist.

Jahresende: Rechnet jeweils den Wert eurer Professorinnenplättchen zusammen. Wer den höchsten Gesamtwert hat, wählt 1 Fundstätte und rückt das eigene Fahrzeug um 1 Feld vor (bei Gleichstand alle Beteiligten). Wer den niedrigsten Gesamtwert hat (einschließlich 0 bei 0 Professorinnenplättchen), wählt 1 Fundstätte, auf der das Fahrzeug nicht am Anfang der Leiste ist, und bewegt das eigene Fahrzeug um 1 Feld zurück. Legt dann alle Professorinnenplättchen zurück in die Tischmitte.

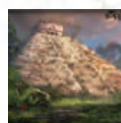


DER STUDENT

Einschränkung: Wenn ein Student Expeditionsleitung ist, darfst du dein Fahrzeug auf keiner Fundstätte vorrücken, egal wie groß deine Expedition ist.

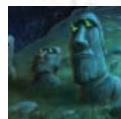
Hinweis: Es gibt doppelt so viele Studenten (24) im Stapel wie Karten für die anderen Rollen (jeweils 12). Dadurch könnt ihr größere Expeditionen ausspielen, die am Jahresende mehr Punkte wert sind.

FUNDSTÄTTEN



CHICHÉN ITZÁ

Fahrzeug vorrücken: Nachdem du dein Fahrzeug vorgerückt und deine Handkarten in die Auslage gelegt hast, ziehe die Anzahl Karten 5, die auf dem aktuellen Feld deines Fahrzeugs angegeben ist. (Ziehe diese Karten vom Stapel und nimm sie nicht aus der Auslage.) Du darfst trotzdem nur 10 Handkarten haben.



RAPA NUI

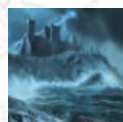
Jahresende: Wer das eigene Fahrzeug am weitesten auf dieser Fundstätte vorgerückt hat, erhält 3 Punkte. Das Fahrzeug wird zurück auf den Anfang der Leiste gesetzt. Die Fahrzeuge der anderen bleiben auf ihren aktuellen Feldern stehen.



TA-SEKHET-MAAT

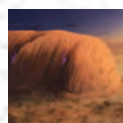
Spielaufbau: Stellt jeweils 2 Fahrzeuge an den Anfang der Leiste anstatt nur 1.

Fahrzeug vorrücken: Wähle 1 deiner Fahrzeuge, das du vorrückst. **Jahresende:** Du erhältst nur für das Fahrzeug Punkte, das näher am Anfang der Leiste steht. Für das andere erhältst du keine Punkte.



TANTALLON CASTLE

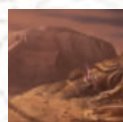
Jahresende: Falls dein Fahrzeug allein auf einem Feld steht, erhältst du die Punkte im großen Stern. Falls dein Fahrzeug auf einem Feld steht, auf dem noch andere Fahrzeuge stehen, erhältst du die Punkte im kleinen Stern.



ULURU

Fahrzeug vorrücken: Nachdem du dein Fahrzeug vorgerückt hast, darfst du dich dafür entscheiden, die Punkte des neuen Felds sofort zu erhalten. Tust du das, musst du dein Fahrzeug zurück an den Anfang der Leiste setzen.

Jahresende: Du erhältst für diese Fundstätte am Jahresende während des Schritts „Punkte für Fundstätten“ keine Punkte. Du kannst nur Punkte durch „Fahrzeug vorrücken“ oben erhalten.



UR

Jahresende: Sobald die dritte Affenkarte gezogen wird, dürft ihr (beginnend bei der Person mit der Affenkarte und dann im Uhrzeigersinn) jeweils noch 1 Expedition ausspielen (und ihre Effekte wie gewohnt abhandeln). Die maximale Größe dieser Expedition ist jeweils auf dem Feld eurer Fahrzeuge auf der Ur-Leiste abgebildet 7.