



# Artifact

## **EINLEITUNG**

Wir schreiben das frühe 20. Jahrhundert. Die führenden Museen Europas und Amerikas liefern sich ein heißes Wettrennen um die seltensten Fundstücke der Welt. Das Ziel ist es, die wertvollste Ausstellung präsentieren zu können.

## **SPIELIDEE**

In **Artifact** schlüpfen die Spieler in die Rolle vom Archäologen, die um die Welt reisen, um alte Artefakte zu suchen. Die Fundstücke werden zurück in die Museen gebracht, um dort ausgestellt zu werden. Die Ausstellungen generieren Einkommen, welches für die Finanzierung weiterer Grabungen benötigt wird. Spektakuläre Ausstellungen erhöhen auch das Ansehen, das bei Spielende den Sieger bestimmt.

Die Anzahl an Aktionen und die Geldmittel sind aber stark beschränkt und die Konkurrenz ist groß. Manchmal werden die Spieler sich sogar auf dem Schwarzmarkt umsehen müssen; sei es um eine wichtige Grabung zu finanzieren, oder um das letzte fehlende Sammlerstück zu erbeuten, das eine Ausstellung komplettiert.

## **ZIEL DES SPIELES**

Der Spieler mit dem höchsten Ansehen gewinnt das Spiel. Ansehen erhalten die Spieler durch möglichst vollständige Ausstellungen und durch hohes Einkommen.

## **GRUNDSPIEL UND ERWEITERUNGEN**

**Artifact** ist ein sehr thematisches Spiel, das den Spielern viele Optionen bietet. Um den Einstieg zu erleichtern, wurden die Regeln in ein statt das Grundspiel und zwei Erweiterungen unterteilt. Letztere komplettieren das Grundspiel zum vollständigen Spiel.

Das Grundspiel kann problemlos ohne Erweiterungen gespielt werden, auch ist es nicht nötig bei steigender Erfahrung beide Erweiterungen auf einmal einzubauen. Erfahrenen Spielern sei allerdings das vollständige Spiel ans Herz gelegt.

## **SPIELMATERIAL**

### 108 Fundstückkarten :

- 27 in jeder der vier Ausgrabungsfarben:
- 4 jeden Typs sowie 7 Besondere Fundstücke in jeder Farbe

### 25 Ausstellungsplättchen

- 3 für jeden Fundstücktyp
- 2 in jeder Ausgrabungsfarbe sowie 2 gemischte Ausstellungen

### 60 Aktionssteine:

- 10 Museumssteine
- 10 Schiffe
- 10 Arbeiter aus Afrika
- 10 Arbeiter aus Asien
- 10 Arbeiter aus Amerika und
- 10 Arbeiter aus Nahost

### 5 Spielertableaus:

Eines in jeder Spielerfarbe

### 5 „Passen“-Plättchen:

Eines in jeder Spielerfarbe

### 50 Hütten:

10 in jeder Spielerfarbe

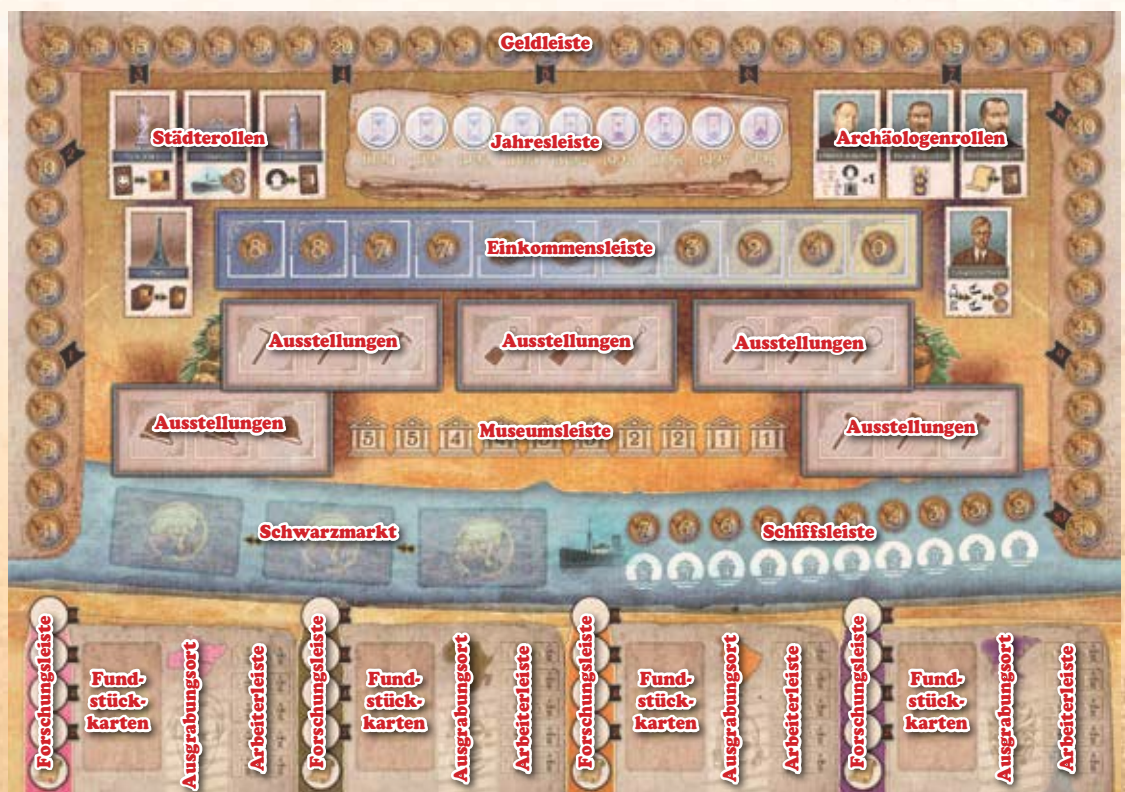
### 35 Holzmarker:

7 in jeder Spielerfarbe

1 Startspielerplättchen

1 Jahreszähler

Spielregel



# DAS GRUNDSPIEL

## Spielaufbau

1. Das Spielbrett wird in die Tischmitte gelegt.
2. Die 28 Besonderen Fundstücke und 6 Holzmarker jeder Farbe werden aus dem Spiel genommen – sie werden nur für die Erweiterungen benötigt (siehe Seite 7).
3. Die Fundstückkarten werden nach Fundorten farblich sortiert. Die einzelnen Stapeln werden verdeckt gemischt und auf die zugehörigen Ausgrabungsorte auf dem Spielplan gelegt.
4. Die 3 Ausstellungsplättchen jeden Typs werden auf die zugehörigen Museumsfelder gelegt.
5. Die übrigen 10 Ausstellungsplättchen werden auf der Einkommensleiste platziert. Das erste Feld ("8") bleibt frei.
6. Alle Aktionssteine werden auf die entsprechenden Aktionsleisten des Spielplans gestellt.  
***Achtung:** Für das Spiel zu dritt werden zwei Aktionssteine vom Feld mit der Nummer 1 aus dem Spiel genommen und zurück in die Schachtel gelegt. Sie nehmen am Spiel nicht teil.*  
***Achtung:** Für das Spiel zu viert wird ein Aktionsstein vom Feld mit der Nummer 1 aus dem Spiel genommen und zurück in die Schachtel gelegt. Er nimmt am Spiel nicht teil.*
7. Der Jahreszähler wird auf das erste Feld der Jahresleiste gelegt (1920).
8. Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich sein Material:
  - Das Spielertableau,
  - 10 Hütten (werden neben das eigene Tableau gelegt),
  - Ein „Passen“-Plättchen (wird mit der Seite „Action“ nach oben auf das Tableau gelegt),
  - 1 Holzmarker (wird auf das Feld „0“ der Geldleiste gestellt).
9. Der jüngste Spieler bekommt das Startspielerplättchen.

**Wichtig:** Im Spiel zu dritt spielt ein beliebiger Ausgrabungsort nicht mit. Entsprechend werden die entsprechenden Aktionssteine, Fundstückkarten und Ausstellungsplättchen nicht auf den Spielplan gelegt, sondern kommen zurück in die Schachtel. Alle Ausstellungsplättchen auf der Einkommensleiste werden rechtsbündig gelegt.

## Weitere Spielvorbereitung

1. Beginnend beim Startspieler nimmt jeder reihum eine seiner Hütten und stellt sie auf einen Ausgrabungsort auf dem Spielplan. Dann nimmt er sich einen Aktionsstein vom selben Ausgrabungsort und stellt ihn auf sein Tableau.
2. Wieder beginnend beim Startspieler platziert jeder reihum eine weitere Hütte und nimmt sich wieder den passenden Aktionsstein.

***Achtung:** Es ist ausdrücklich erlaubt zweimal denselben Ausgrabungsort zu wählen.*

***Wichtig:** Die erste Hütte überhaupt an einem Ort produziert noch keine Fundstücke. Jede weitere Hütte (egal von welchem Spieler!) „produziert“ ein Fundstück: Es wird eine Fundstückkarte gezogen und neben den entsprechenden Ausgrabungsort gelegt.*

3. Dann nimmt sich jeder Spieler, beginnend mit dem Startspieler 4 weitere Aktionssteine von beliebigen der 6 Aktionsleisten des Spielplans und platziert sie auf den entsprechenden Feldern seines Spielertableaus.



## Vorgefertigter Startaufbau

Die Spieler können sich darauf einigen, folgenden Startaufbau zu verwenden, statt zu entscheiden, wo sie graben:

	Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4	Spieler 5
<b>Spiel zu dritt</b>	Afrika Amerika	Amerika Nahost	Nahost Afrika		
<b>Spiel zu viert</b>	Afrika Asien	Amerika Afrika	Nahost Amerika	Asien Nahost	
<b>Spiel zu fünft</b>	Afrika Amerika	Amerika Asien	Nahost Asien	Asien Afrika	Nahost Amerika

Bei diesem Aufbau wird neben jeden Fundort eine offene Fundstückkarte gelegt.

# SPIELVERLAUF

Das Spiel läuft in Spielrunden ab. Jede Spielrunde unterteilt sich in folgende Phasen:

- I. **Einkommen:** Alle Spieler kassieren Einkommen.
- II. **Aktionen:** Die Spieler führen nacheinander eine oder zwei Aktionen durch oder passen.
- III. **Rundenende**

## I. Einkommen

Alle Spieler kassieren ihr Einkommen.

Jeder Spieler erhält das Grundeinkommen: Die niedrigste Zahl, die auf der Einkommensleiste zu sehen ist, gibt die Höhe des Grundeinkommens an (zu Spielbeginn 8). Zusätzlich kassiert jeder Spieler Boni für die Ausstellungen, die er durchgeführt hat. Die Höhe dieses Bonuseinkommens ist auf den Ausstellungsplättchen angegeben.

Das Geld wird auf der Geldleiste abgetragen – Spielgeld gibt es nicht.



---

**Beispiel:** Das Grundeinkommen für alle Spieler ist 7. Der Spieler hat 2 Ausstellungen durchgeführt, die ihm jeweils 2 Münzen zusätzliches Einkommen bringen. Er erhält insgesamt 11 Münzen (Marker auf der Geldleiste vorwärts ziehen).

---

## II. Aktionen

Beginnend beim Startspieler hat ein Spieler eine der folgenden Möglichkeiten:

### a) Eine oder zwei Aktionen durchführen

Um eine Aktion durchzuführen nimmt der Spieler einen Aktionsstein von seinem Tableau und stellt ihn auf das Feld der passenden Aktionsleiste mit der höchsten freien Zahl. Anschließend bezahlt er für diese Aktion, in dem er so viele Felder auf der Geldleiste zurückzieht, wie die abgedeckte Zahl besagt.

Dann führt der Spieler die entsprechende Aktion durch (siehe „Aktionen“). Er kann dies maximal zweimal tun, wenn er dran ist.

***Achtung:** Der Spieler kann jeden Aktionsstein als „Joker“ für eine beliebige Aktion nutzen, allerdings muss er dann für diese Aktion insgesamt 6 Münzen bezahlen! Der Aktionsstein wird auch in diesem Fall auf die passende Leiste gestellt. Der Spieler kann dies für beide Aktionen so handhaben.*

### b) Passen und einen Aktionsstein nehmen

Alternativ kann der Spieler passen. Dazu dreht der Spieler das „Passen“-Plättchen auf die „Pass“-Seite. Ein Spieler, der gepasst hat, kann keine Aktionen mehr durchführen. Stattdessen wählt er jedes Mal, wenn er an der Reihe ist (das erste Mal in dem Zug, in dem der Spieler das „Passen“-Plättchen umgedreht hat) eine der folgenden Optionen:

- Er nimmt einen beliebigen Aktionsstein vom Spielplan und stellt ihn auf sein Tableau oder
- Er tauscht einen beliebigen Aktionsstein von seinem Tableau mit irgend einem vom Spielplan. Der abgegebene Aktionsstein kommt auf das Feld der passenden Aktionsleiste mit der höchsten Zahl oder
- Er tut nichts.

***Wichtig:** Wenn ein Spieler sechs Aktionssteine auf seinem Tableau stehen hat, kann er keinen weiteren nehmen. Er kann dann nur noch Aktionssteine austauschen oder nichts tun.*

***Achtung:** In der allerletzten Runde, nehmen die Spieler keine neuen Aktionssteine mehr.*

## III. Rundenende

Hat der letzte Spieler gepasst, endet die Runde. Dieser letzte Spieler bekommt den Startspielermarker.

Beginnend beim neuen Startspieler füllen die Spieler reihum ihr Tableau auf sechs Aktionssteine auf. Dazu nehmen sie die Aktionssteine vom Spielbrett. Es dürfen keine Aktionssteine mehr getauscht werden!

Alle Spieler drehen ihr „Passen“-Plättchen wieder auf die „Actions“-Seite.

Der Jahreszähler wird ein Feld weiter gesetzt.

# SPIELENDE

Das Spiel endet wenn mindestens eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Das letzte Ausstellungsplättchen wurde von der Einkommensleiste genommen.
- Alle drei Ausstellungsplättchen von 2 verschiedenen Ausstellungstypen wurden vom Spielbrett genommen.
- Die letzte Fundstückkarte von einem Grabungsort wurde gezogen.
- Die Runde des Jahres 1928 endet.

Wenn eine oder mehrere dieser Bedingungen eintreffen, wird die aktuelle Spielrunde noch zu Ende gespielt. Haben alle Spieler gepasst folgt die Wertung. Die Rundenendphase wird nicht mehr durchgeführt.

# WERTUNG

Jeder Spieler bekommt

- Prestigepunkte für durchgeführte Ausstellungen (die Prestigepunkte stehen auf der oberen, rechten Ecke der Ausstellungsplättchen)
- Je einen Prestigepunkt für 5 Felder auf der Geldleiste.

Der Spieler mit den meisten Prestigepunkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt von den Beteiligten der Spieler, der mehr Ausstellungen durchgeführt hat. Lässt sich auch so der Sieger nicht ermitteln, entscheiden die meisten Münzen auf der Geldleiste.

# DIE AKTIONSMÖGLICHKEITEN

## I. Forschung

Der Spieler stellt einen Museumsstein von seinem Tableau auf das freie Feld der Museumsleiste mit der höchsten Zahl. Die überdeckte Zahl gibt an, wie viele Felder sich der Spieler auf der Geldleiste zurück bewegen muss. Dann stellt der Spieler eine seiner Hütten auf einen beliebigen neuen Fundort.

*Achtung:* Der Spieler darf an diesem Ort noch keine Hütte stehen haben.

Steht an dem Fundort bereits eine Hütte eines beliebigen anderen Spielers, wird eine Fundstückkarte vom entsprechenden Stapel gezogen und offen neben diesen Ort gelegt.

**Beispiel:** Blau hat keine Hütte im Nahen Osten. Sie gibt einen Museumsstein zurück auf den Spielplan, rückt den entsprechenden Betrag auf der Geldleiste zurück und platziert dort eine Hütte. Da sich dort bereits Hütten anderer Spieler befinden, wird eine Karte gezogen und offen neben diesen Ort gelegt.



## II. Arbeiter anheuern

Der Spieler stellt eine Arbeiterfigur von seinem Tableau auf das freie Feld der entsprechenden Leiste mit der höchsten Zahl. Die überdeckte Zahl gibt an, wie viele Felder sich der Spieler auf der Geldleiste zurückbewegen muss. Dann wird eine Hütte auf den entsprechenden Fundort gestellt. Anschließend wird eine Fundstückkarte vom entsprechenden Stapel gezogen und offen neben den Ort gelegt.

*Wichtig:* Diese Aktion kann nur an einem Ort durchgeführt werden, an dem der Spieler bereits mindestens eine Hütte stehen hat. Um die erste Hütte an einem Ort zu errichten, muss die Forschungsaktion gewählt werden.

**Beispiel:** Beispiel: Blau hat bereits eine Hütte im Nahen Osten stehen. Sie gibt einen passenden Arbeiterstein von ihrem Tableau zurück auf die entsprechende Arbeiterleiste. Sie deckt mit dem Arbeiterstein die Zahl „3“ ab, also hat sie 3 Münzen zu zahlen. Dann stellt sie im Nahen Osten eine weitere ihrer Hütten auf und deckt dort eine (weitere) Artefaktkarte auf.

### III. Fundstücke verschiffen

Der Spieler stellt ein Schiff von seinem Tableau auf das freie Feld der Schiffsleiste mit der höchsten Zahl. Die überdeckte Zahl gibt an, wie viele Felder sich der Spieler auf der Geldleiste zurück bewegen muss.

Der Spieler nimmt sich anschließend so viele offene Fundstückkarten von einem Fundort auf die Hand, wie er dort Hütten stehen hat. Alle Hütten von diesem Ort nimmt der Spieler dann wieder zu seinem eigenen Vorrat zurück.

**Beachte:** Hat ein Spieler nur eigene Hütten an einem Fundort stehen, bekommt er dort eine Karte weniger, als er Hütten dort stehen hat. Er muss dennoch alle Hütten zurücknehmen.

**Beispiel:** Blau stellt ein Schiff von seinem Tableau zurück auf die Schiffsleiste und muss 3 Münzen bezahlen. Dann holt sie ihre beiden Hütten aus dem Nahen Osten zurück in den eigenen Vorrat und wählt 2 der offen ausliegenden Artefaktkarten, die sie auf ihre Hand nimmt.



### IV. Ausstellung durchführen

Der Spieler legt einen Museumsstein von seinem Tableau auf das freie Feld der Museumsleiste mit der höchsten Zahl. Die überdeckte Zahl gibt an, wie viele Felder sich der Spieler auf der Geldleiste zurück bewegen muss.

Der Spieler nimmt sich anschließend ein Ausstellungsplättchen und legt es vor sich ab. Dann zeigt er die für die Ausstellung benötigten Fundstückkarten vor und legt alle bis auf eine unter das Ausstellungsplättchen. Die eine Karte kann er für spätere Ausstellungen auf der Hand behalten. Das Ausstellungsplättchen wird umgedreht, so dass das Bonuseinkommen zu sehen ist.

**Wichtig:** Wenn ein Ausstellungsplättchen genommen wurde, werden alle auf der Einkommensleiste liegenden Plättchen nach rechts geschoben, so dass keine Lücke entsteht. Nun sieht man das neue Grundeinkommen für alle Spieler.

**Achtung:** Es gibt vier Sorten von Ausstellungsplättchen:

	4 oder 5 Fundstücke vom selben Fundort (2 pro Ort)		3, 4, oder 5 Fundstücke eines Typs (3 jedes Typs)		3 Fundstücke von verschiedenen Fundorten (jeder Typ) (1x)		5 verschiedene Fundstücke (Fundort beliebig) (1x)
--	--	---	---	---	---	---	---

**Beispiel:** Der Spieler stellt einen seiner Museumssteine zurück auf die Museumsleiste des Spielplans und bezahlt 2 Münzen. Er zeigt seine 3 Architekturfundstücke aus seiner Hand vor, nimmt sich das entsprechende Ausstellungsplättchen vom Spielplan und legt es verdeckt vor sich. Dann schiebt er 2 der 3 benötigten Fundstückkarten aus der Hand unter das neu erworbene Ausstellungsplättchen. Die dritte Fundstückkarte darf er behalten.



## V. Fundstücke verkaufen

Will ein Spieler eine Fundstückkarte verkaufen, wird sie auf das Schwarzmarktfeld des Spielbrettes ganz rechts gelegt. Bereits dort liegende Fundstückkarten werden ein Feld nach links weiter geschoben, sodass keine Lücken entstehen. Wird dadurch die Karte ganz links aus dem Schwarzmarkt herausgeschoben, wird diese aus dem Spiel genommen.

Für diese Aktion benötigt der Spieler ein Schiff. Dieses nimmt er von seinem Tableau und stellt es auf das freie Feld der Schiffsleiste mit der höchsten Zahl. Die Zahl direkt über dem neu platzierten Schiff zeigt an, wie viele Münzen der Spieler bekommt.

*Wichtig: Es ist natürlich nicht erlaubt einen „Joker“ zu nutzen, um auf dem Schwarzmarkt eine Karte zu verkaufen!*

**Beispiel:** Der Spieler stellt eines seiner Schiffe zurück auf die Schiffsleiste des Spielplans. Dann legt er eine Fundstückkarte von seiner Hand in den Schwarzmarkt auf das Feld ganz rechts. Bereits dort liegende Artefaktkarten schiebt er ein Feld nach links. Er erhält für den Verkauf 5 Münzen, die er mit seinem Marker auf der Geldleiste vorwärts zieht.



## VI. Fundstück kaufen

Der Spieler nimmt sich eine beliebige Fundstückkarte vom Schwarzmarkt.

Der Spieler stellt ein Schiff von seinem Tableau auf das freie Feld der Schiffsleiste mit der höchsten Zahl. Die Zahl direkt über dem neu platzierten Schiff zeigt an, wie viele Münzen der Spieler zu zahlen hat und entsprechend seinen Marker auf der Geldleiste rückwärts ziehen muss.

*Wichtig: Es ist nicht möglich eine Joker-Aktion zu nutzen, um vom Schwarzmarkt eine Fundstückkarte zu kaufen!*

**Beispiel:** Der Spieler stellt eines seiner Schiffe zurück auf die Schiffsleiste des Spielplans und bezahlt 4 Münzen. Dann nimmt er sich eine beliebige Fundstückkarte vom Schwarzmarkt auf seine Hand.



# ERWEITERUNGSREGELN I: FORSCHUNG & BESONDERE FUNDSTÜCKE

Mit diesen Erweiterungsregeln kommt die Forschungsleiste, sowie 7 besondere Fundstücke zu jedem Fundort dazu. Die Forschungsleiste ermöglicht zusätzliche Prestigepunkte zu bekommen. Die Besonderen Fundstücke geben ihrem Besitzer besondere Vor- oder Nachteile im Spiel.

## Zusätzliches Spielmaterial

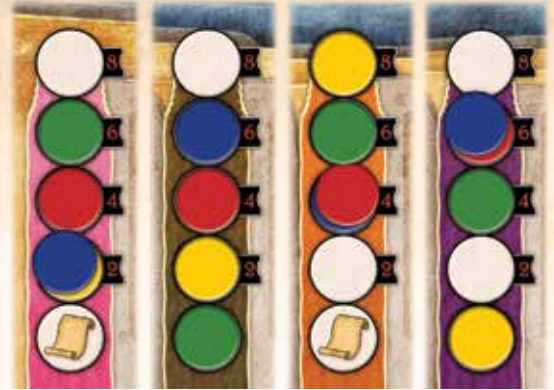
- 4 Forschungssteine (Holzmarker) in jeder Spielerfarbe
- 28 Karten „Besondere Fundstücke“ (7 Karten für jeden Fundort)

## Forschungsleiste

Zu Spielbeginn stellt jeder Spieler einen Forschungsstein seiner Farbe auf das unterste Feld jeder der 4 Forschungsleisten.

Jedes Mal, wenn der Spieler eine „Forschungs“-Aktion eines Ortes durchführt, bewegt er seinen Forschungsstein auf der entsprechenden Leiste ein Feld nach oben. Am Ende des Spieles bekommt der Spieler für seinen am wenigsten entwickelten Forschungsstein 2, 4, 6 oder 8 Bonuspunkte (je nach erreichtem Feld). Diese Bonuspunkte werden bei Spielende zu den Prestigepunkten hinzugezählt.

**Achtung:** Im Spiel zu viert oder zu fünft zählt nicht der am wenigsten entwickelte, sondern der am zweitwenigsten entwickelte Forschungsstein.



**Beispiel:** Im Spiel zu viert bekommt Blau 4 Bonuspunkte über die Forschungsleisten.

## Besondere Fundstücke

Die 7 besonderen Fundstücke jedes Ortes werden bei Spielbeginn in die entsprechenden Stapel der Artefaktkarten gemischt. Die Spieler nehmen und decken die Besonderen Fundstücke genauso auf, wie die „normalen“ Artefakte (es sei denn die folgende Regel sagt etwas anderes). Besondere Fundstücke geben folgende Vor- oder Nachteile:

 <p><b>Einzelausstellung (3x)</b></p>	<p>Dieses Besondere Fundstück ist so wertvoll, dass es eine eigene Ausstellung wert ist. Der Spieler spielt diese Karte aus seiner Hand offen vor sich, wenn er eine Museumsaktion durchführt. Dafür ist keine andere Artefaktkarte nötig. Jede Einzelausstellung gibt dem Spieler eine zusätzliche Münze als Einkommen und am Spielende einen zusätzlichen Prestigepunkt.</p>
 <p><b>Gold entdeckt (1x)</b></p>	<p>Zu jeder Zeit während der Spieler am Zug ist (aber niemals nachdem er gepasst hat!), darf er diese Karte abwerfen (zurück in die Spielschachtel legen) und nimmt sich eine beliebige Artefaktkarte vom Schwarzmarkt auf die Hand ohne dafür zu bezahlen und ohne einen Aktionsstein dafür zu benutzen. Dies zählt nicht als Aktion.</p>
 <p><b>Bruchstück (1x)</b></p>	<p>Bruchstücke von Fundstücken können jeden beliebigen Fundstücktyp oder Farbe annehmen und so zu jeder Ausstellung eingesetzt werden. <b>Wichtig:</b> Diese Karte muss bei einer Ausstellung auf jeden Fall unter das erworbene Ausstellungsplättchen geschoben werden und darf nicht auf der Hand behalten werden, um es noch einmal einzusetzen</p>
 <p><b>Verfluchtes Fundstück (1x)</b></p>	<p>Verfluchte Fundstücke können nicht in einer Ausstellung eingesetzt werden. Liegt eine solche Karte offen an einem Ort, muss diese Karte als erstes genommen werden, wenn ein Spieler von dort Fundstücke verschifft. Sofort nach der Verschiffung, legt der Spieler das verfluchte Fundstück zurück in die Spielschachtel.</p>
 <p><b>Manuskript (1x)</b></p>	<p>Jedes Manuskript bringt zusätzliche Forschungspunkte. Am Ende des Spiels, noch bevor der Spieler für seine Forschungsleisten Punkte erhält, darf er für jede Manuskriptkarte, die er auf der Hand hält einen Forschungsmarker um ein Feld vorwärts bewegen.</p>

# ERWEITERUNGSREGELN II: STÄDTE & ARCHÄOLOGEN

Diese Erweiterung führt 2 Arten von „Rollen“ ins Spiel ein: Die Städterollen und die Archäologenrollen. Diese Rollen bringen spezielle Vorteile im Spiel.

## Zusätzliches Spielmaterial:

- Zwei Rollensteine (Holzmarker) in jeder Spielerfarbe.





## Rollenwahl

Nach jeder Aktion „Ausstellung durchführen“, platziert der Spieler einen seiner beiden Rollensteine auf eine der 8 Rollenfelder auf dem Spielplan, oder bewegt ihn auf ein neues Rollenfeld.





**Wichtig:** Ein Spieler darf nur einen seiner Rollensteine in der Stadt und einen bei den Archäologen haben. Es ist möglich, dass mehrere Spieler dieselbe Rolle besetzt haben.

Der Spieler hat ab sofort (schon bei seiner nächsten Aktion) einen speziellen Vorteil durch die von ihm besetzten Rollen. So lange ein Rollenstein des Spielers auf einer Rolle liegt, kann er dessen Vorteil nutzen. Jeder Vorteil ist mit einer bestimmten Aktion verbunden.

## Übersicht Stadtrollen

	<b>Paris</b>	<b>Ausstellung durchführen:</b> Der Spieler darf 2 seiner benutzten Artefaktkarten anstatt nur einer auf der Hand behalten.
	<b>London</b>	<b>Fundstücke verschiffen:</b> Der Spieler zieht eine Karte vom verdeckten Fundstückkartensapel des Ortes, von dem er Fundstücke verschifft und nimmt sie auf die Hand, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen.
	<b>Berlin</b>	<b>Artefakte verkaufen:</b> Der Spieler erhält 3 Extramünzen, wenn er ein Fundstück am Schwarzmarkt verkauft.
	<b>New York</b>	<b>Ausstellung durchführen:</b> Der Spieler darf eine Artefaktkarte als „Joker“ benutzen (als eine beliebige Farbe oder Typ).

## Übersicht Archäologenrollen

	<b>Johan Gunnar Andersson</b>	<b>Der Spieler darf eine 7. Aktion durchführen</b> , nachdem er all seine 6 Aktionssteine in dieser Runde eingesetzt hat. Diese Aktion ist kostenlos und es wird auch kein Aktionsstein dafür benötigt. <b>Wichtig:</b> Diese Aktion kann man nicht dazu benutzen, um auf dem Schwarzmarkt eine Karte zu kaufen oder zu verkaufen.
	<b>Howard Carter</b>	<b>Forschung:</b> Der Spieler bewegt seinen Forschungsmarker 2 Felder vorwärts, anstatt nur eines. <b>Beachte:</b> Dies hat keinen Einfluss auf die „Manuskriptkarten“!
	<b>Neil Merton Judd</b>	<b>Forschung:</b> Der Spieler zieht eine Karte vom verdeckten Fundstückkartensapel des Ortes, an dem er die Forschungsaktion durchführt und nimmt sie auf die Hand, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen.
	<b>Sylvanus G. Morley</b>	<b>Arbeiter anheuern:</b> Der Spieler stellt 2 Hütten anstatt nur einer an einen Ort. Er benötigt dafür trotzdem nur einen Arbeiterstein, muss allerdings die doppelten Kosten für die Aktion bezahlen. Dafür deckt er 2 Artefaktkarten von diesem Ort auf einmal auf und legt sie offen daneben.

**Spielauteurs:** Jeffrey D. Allers und Bernd Eisenstein

**Illustrationen:** Christophe und Sandrine Swal

**Layout der Spielregel:** Jeroen Hollander

**Projektmanager:** Jonny de Vries

© 2013 White Goblin Games

[www.whitegoblingames.com](http://www.whitegoblingames.com)

### Danksagung

Die Autoren und der Verlag danken allen Spieletestern, besonders Günter Cornett, Peer Sylvester, Rolf Raupach, Michael Schmitt, Benjamin Kutzner, Reinhold Müller, Carsten Schünemann, Florian Rapp, Sam Brown, Olaf Hartmann und Larry Levy.

