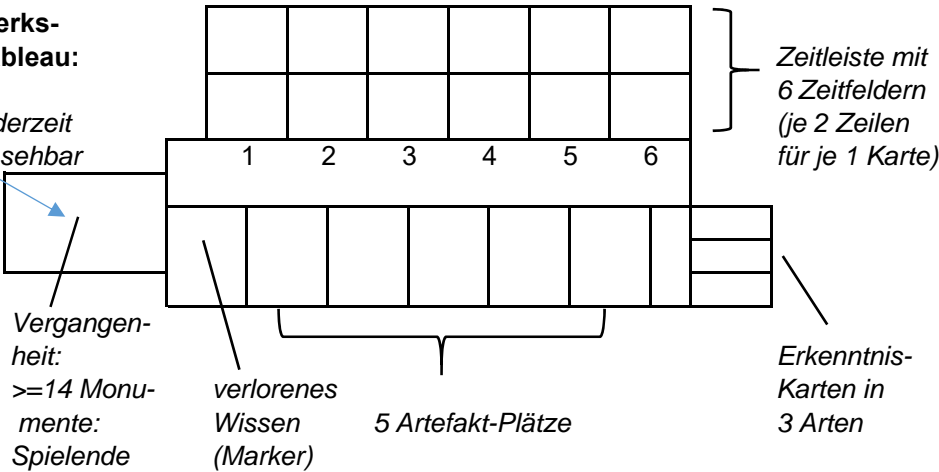


**Werks-  
Tableau:**

jederzeit  
ansehbar



Jeder Zug hat 3 Phasen (A, B, C) im Uhrzeigersinn. Der Startspieler ist fest.

**A - Aktionen:**

- Führe nacheinander 2 Aktionen aus. Es gibt 5 Aktions-Typen (AT), wovon Du auch dieselbe 2-mal ausführen darfst.

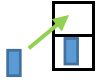
A	<b>ERSCHAFFE</b>
T	<b>1 Monuments:</b>

Spiele 1 Monument-Karte aus.

- WÄHLE 1 Monument-Karte von der Hand und lege sie in Deine Zeitleiste. Beachte folgende Schritte in Reihenfolge:
  - 1) Ist das Symbol links oben auf der Karte, musst Du so viele Karten von der Hand ablegen (abwerfen), wie daneben angegeben sind.
  - 2) LEGE das gewählte Monument auf sein Start-Zeitfeld, angegeben im Symbol: Es gibt Werte von 1 bis 6 für das Zeitfeld.
  - 3) LEGE so viele WISSENS-Marker vom Vorrat auf das Monument, wie bei der Wissens-Startmenge dort angegeben sind.
  - 4) Besitzt die Karte einen BLITZ, wende ihren Effekt sofort an. Kannst Du dabei nicht den vollen Effekt ausführen, führe ihn soweit wie möglich aus.
- Du kannst jetzt das START-Zeitfeld noch ÄNDERN, wenn Du so viele Karten abwirfst, wie die Differenz zum gewünschten Zeitfeld ausmacht. PLATZIERE das gewählte Monument auf dem entsprechenden Feld, aber NICHT in der VERGANGENHEIT.

- Bei einem **VORHÄNGE-SCHLOSS** links oben auf dem Monument kann für diese Karte NICHT das Zeitfeld geändert werden.

Ein Monument kann auch **auf ein Zeitfeld mit schon 1 Karte** gelegt werden. Das neue Monument muss dann oberhalb davon liegen.



- ➔ Mehr als 2 Karten können auf keinem Zeitfeld sein.
- ➔ Ist das Feld noch leer, wird das erste Monument stets in die untere Zeile der Zeitleiste gelegt, das zweite kommt dann in die obere Zeile darüber.
- ➔ Ist auf einem Zeitfeld nur noch das obere Monument übrig, wird es dann auf den unteren Platz versetzt.

**BENACHBARTE** Karten sind Karten im selben Zeitfeld oder direkt nebeneinander in der gleichen Zeile. Karten auf dem selben Zeitfeld können nicht ihre Plätze tauschen.

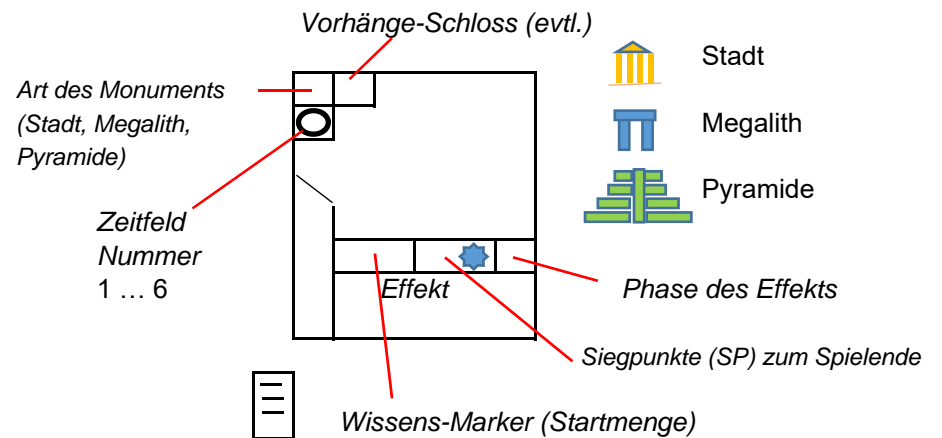
A	<b>ERSCHAFFE</b>
T	<b>1 Artefakt:</b>

Spiele 1 Artefakt-Karte aus.



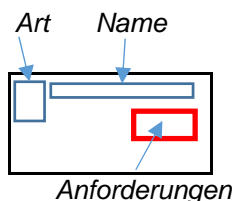
- WÄHLE 1 Artefakt-Karte von der Hand und LEGE sie auf einen freien Platz für Artefakte auf Deinem Tableau ab. Überdecken geht dort nicht. Mehr als 5 Artefakte können dort nicht liegen, aber bestimmte Karteneffekte erlauben Abwurf bereits liegender Artefakte.

**MONUMENT-KARTE**



**A** **STUDIERN:**  
**T**

Erwerbe 1 Erkenntnis-Karte.



- WÄHLE 1 ausliegende Erkenntnis-Karte (Level I / II) und prüfe, ob Du ihre **Anforderungen** rechts oben (falls vorhanden) erfüllst.
- LEGE die Karte rechts neben Dein Tableau in die passende Position. Es gibt 3 Arten: Personen, Schriften, Geheimnisse  
Sofort-Effekte direkt ausführen, ggf. nur teilweise, wenn nicht anders möglich.

**NACHFÜLLEN?**

- Liegt auf einer Säule der Erkenntnis nur noch 1 Karte, lege diese ab und fülle die Säule mit 3 neuen Karten vom zugehörigen Stapel auf.
- Ist ein Stapel ( I / II ) leer, mische den Ablagestapel und forme einen neuen verdeckten Stapel. Sollten nicht mind. 3 neue Karten nachfüllbar sein, kommt der entsprechende Stapel und die Säule dazu aus dem Spiel.

**A** **ARCHIVIEREN:**  
**T**

Wissens-Marker von Monumenten entfernen.

- LEGE 1 - x Karten von der Hand ab und lege je Karte 1 Wissens-Marker von einem Monument in Deiner Zeitleiste in den Vorrat zurück.



**A** **AUSGRABEN:**  
**T**

Nutze Monumente in der Vergangenheit.

- DREHE so viele Monumente in der Vergangenheit um 90 Grad nach LINKS, wie Du möchtest. ZIEHE für jede so gedrehte Karte 2 neue Karten vom Werks-Stapel auf Deine Hand.
- Bereits gedrehte Karten benötigen Karteneffekte zum Zurückdrehen.

**A** **SUCHEN:**  
**T**

Ziehe 1 Werks-Karte (Monumente, Artefakte).

- ZIEHE 1 Werks-Karte vom Stapel auf Deine Hand.

**HANDLIMIT: 10 Karten** Um das Limit nicht zu überschreiten, ziehst Du beim Nachziehen ggf. weniger Karten.

**Stapel der WERKS-Karten leer?** Ablage mischen = neuer verd. Ziehstapel.

**B - Zeitleiste:**

Löse Karteneffekte aus.



- Monumente + Artefakte mit diesem Symbol lösen Effekte aus: FÜHRE in beliebiger Reihenfolge solche Karteneffekte aus.
- Karten in der Vergangenheit werden niemals wieder ausgelöst, außer solche mit Spielende-Symbol.

**C - Verfall:**

Alle Monumente wandern um 1 Feld nach links.



- Monumente ganz links in der Zeitleiste verfallen. In folgender Reihenfolge sind diese Schritte abzuhandeln:
  - 1) Hat ein Monument das Symbol der Verfall-Phase, wende seinen Effekt an.
  - 2) Liegen noch Wissens-Marker auf der verfallenden Karte, lege diese in den Bereich "verlorenes Wissen" auf Deinem Tableau unten links.
  - 3) Lege die Karte in die Vergangenheit. Ihr Effekt geht verloren, außer es ist ein Spielende-Effekt.
- Verfallen 2 Monumente im selben Zug, führe o. a. Schritte zunächst für eine Karte aus, dann für die andere.
- PRÜFE nach Verfall aller relevanten Monumente:



- a)** Bist Du die **erste Person** mit **mind. 7 Karten** in der Vergangenheit, **dann** beginnt die 2. Spielhälfte wie folgt:
  - WÄHLE dazu 1 Säule (Level I) und lege alle Karten ab, die darauf liegen. Drehe die Säule auf Level II. Bestücke die Säule mit 3 Karten vom Level II. Die Säule bleibt bis zum Spielende auf Level II.
- b)** Bist Du die **erste Person** mit **mind. 14 Karten** in der Vergangenheit, wird das Spielende eingeleitet.
- SCHIEBE alle Deine Monumente in der Zeitleiste samt Markern darauf um 1 Feld weiter nach LINKS.

**Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.**

**Spielende:** Nach Auslösung des Spielendes wird nur noch solange gespielt, bis der Startspieler dran wäre. Es folgt danach die Endwertung.

- Zählt SP auf Euren Monumenten in der Vergangenheit sowie SP durch Auslösung in der Vergangenheit sowie SP auf Level II - Erkenntnissen.
- Erhaltet 1 SP für jedes Monument, das noch in Eurer Zeitleiste liegt.
- Erhalte 1 MINUS-SP für jedes vergessene Wissen auf Eurem Tableau. Die meisten SP gewinnen. *Patt: Beteiligter mit weniger verlorenem Wissen siegt. Andernfalls ist der Sieg als geteilt anzusehen.*