

Alexandre Garcia
Nastya Lehn

QUETZAL[®]

DIE STADT DER HEILIGEN VÖGEL

10+

2-5

15 Min.

SPIELMATERIAL

1 Spielplan:



10 Holzscheiben
(je 2 in 5 verschiedenen Spielerfarben)

5 Expeditionsleiter-Figuren
(je 1 in 5 verschiedenen Spielerfarben)

30 Team-Figuren
(je 6 in 5 verschiedenen Spielerfarben)



5 Expeditionsleiter-Plättchen
(je 1 in 5 verschiedenen Spielerfarben)



1 Startspielermarker



60 Münzen
(40 Münzen mit dem Wert 1 und
20 Münzen mit dem Wert 3)



Vorderseite

Rückseite

75 Artefaktkarten
(21 Steinkrüge, 18 Waffen, 15 Steintafeln,
12 Skulpturen, 9 Mumien)



1 Flugzeugmarker



1 Aufwertungsabdeckung
(nur im Spiel zu zweit)



Vorderseite

Rückseite

24 Aufwertungsplättchen



1 Automaton-Plättchen
(nur im Spiel zu zweit)



Vorderseite

Rückseite

10 Automaton-Karten
(nur im Spiel zu zweit)



5 „+ 50 Siegpunkte“-Marker
(je 1 in 5 verschiedenen Spielerfarben)




1 Schiffsabdeckung
(nur im Spiel zu zweit oder zu dritt)



1 Dorfabdeckung
(nur im Spiel zu zweit)

ZIEL DES SPIELS

Jeder von euch leitet eine Gruppe von Abenteurern und Archäologen, die während einer Inselexpedition zu den uralten Ruinen eines vergessenen Tempels gereist ist.

Sammelt Siegpunkte  , indem ihr auf der Insel verstreute Artefakte bergt und diese am Hafen abliefern. Wer am Ende von 5 Runden die meisten Siegpunkte hat, gewinnt!

SPIELAUFBAU FÜR 3-5 SPIELER

(Für ein Spiel zu zweit, siehe S. 11.)

- 1) Legt den Spielplan in die Tischmitte **A**.
- 2) Mischt die 75 Artefaktkarten und bildet einen verdeckten Stapel **B**.
- 3) Zieht 14 Artefaktkarten und legt jeweils 1 offen auf alle -Felder auf dem Spielplan **C**.
- 4) Mischt die 24 Aufwertungsplättchen zu einem verdeckten Stapel. Nehmt die obersten 3 Plättchen und legt sie offen auf die entsprechenden Dorffelder **D**.
- 5) Legt den Flugzeugmarker auf Feld 1 der Rundenleiste **E**.
- 6) Wer zuletzt eine Insel erkundet hat, erhält den Startspielermarker **F**.
- 7) Beginnend beim Startspieler und dann im Uhrzeigersinn erhält jeder von euch die angegebene Anzahl an Münzen mit dem Wert 1 **G**:

Startspieler	2. Spieler	3. Spieler	4. Spieler	5. Spieler
4 x	5 x	5 x	6 x	6 x

Bildet mit den übrigen Münzen einen Vorrat **H**.

- 8) Jeder von euch wählt sich eine Spielerfarbe aus und nimmt sich folgendes Material in der entsprechenden Spielerfarbe:

• die Team-Figuren , abhängig von der Spielerzahl **I**:
 3 Spieler: 6 x 4 Spieler: 5 x 5 Spieler: 4 x

• die 2 Holzscheiben

• das Expeditionsleiter-Plättchen **J**

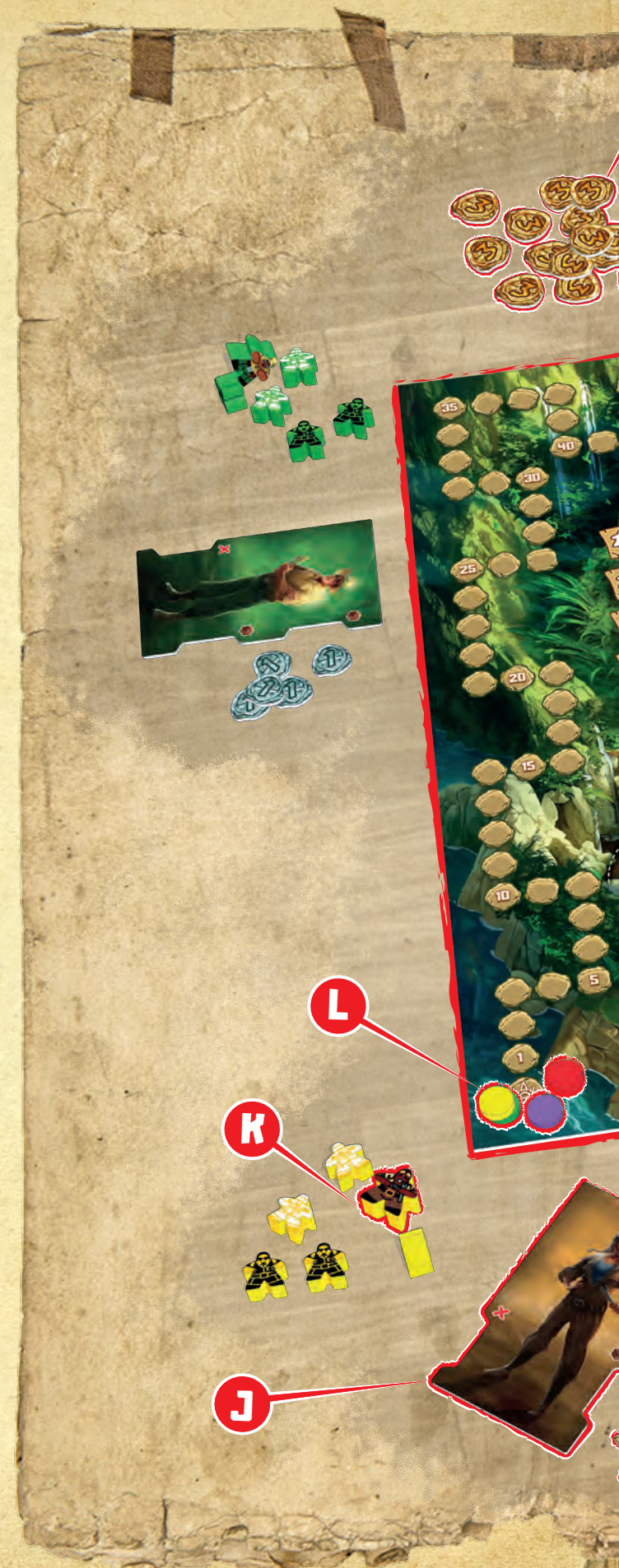
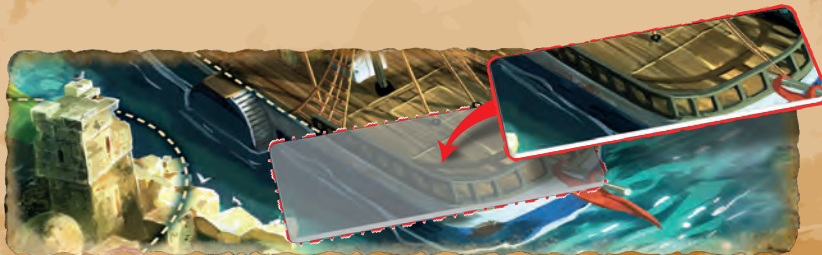
• die Expeditionsleiter-Figur **K**

- 9) Legt eine eurer Holzscheiben auf Feld 0 der Siegpunkteleiste **L** und eine auf Feld 0 der Entdeckungsleiste **M**.



- 10) Legt die fünf „+50 Siegpunkte“-Marker neben den Spielplan **N**. Falls jemand mehr als 50 Siegpunkte erreicht, dann zählt derjenige ab Feld 0 auf der Siegpunkteleiste weiter und nimmt sich den „+50 Siegpunkte“-Marker seiner Spielerfarbe.

Spiel zu dritt: Im Spiel für 3 ist nur eines der Schiffe verfügbar. Nutzt die Schiffsabdeckung, um eines der Schiffe (egal welches) abzudecken.





H

B

M

D

E

C

A

C

G

I

F



N

SPIELABLAUF

Jede der fünf Runden unterteilt sich in vier Phasen, die ihr in der folgenden Reihenfolge durchführt:


- 1) FIGUREN WERFEN 2) FIGUREN SETZEN 3) ORTE AKTIVIEREN 4) NÄCHSTE RUNDE VORBEREITEN

PHASE 1: FIGUREN WERFEN

Jeder von euch wirft gleichzeitig seine Figuren wie Würfel, um sein Team für diese Runde zu bilden. Sowohl die Expeditionsleiter- als auch die Team-Figuren können als Abenteurer  oder Archäologen  eingesetzt werden, je nachdem, wie sie liegen bleiben:

- Eine Team-Figur mit Schwarz oben  zählt als Abenteurer .
- Eine Team-Figur mit Weiß oben  zählt als Archäologe .
- Eine Team-Figur, die aufrecht steht,  zählt als Abenteurer oder Archäologe .*
- Eine Team-Figur, die seitlich liegt,  zählt als Abenteurer oder Archäologe .*
- Die Expeditionsleiter-Figur  zählt **immer** als Abenteurer oder Archäologe .*

*Du entscheidest während des Setzens.

Zusätzlich gilt: Für jede deiner aufrecht stehenden Figuren (Expeditionsleiter oder Team) erhältst du sofort nach ihrem Wurf 1 Münze .

PHASE 2: FIGUREN SETZEN

Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn wählt jeder von euch **einen Ort** auf dem Spielplan und setzt eine oder mehrere seiner Figuren darauf. Das geht reihum so lange weiter, bis jeder alle seine Figuren auf den Spielplan gesetzt hat.



Jeder Ort wird durch ein oder mehrere Banner repräsentiert:

- 1** Das linke Quadrat zeigt die benötigte Figurenfarbe, die Art des Ortes und, falls vorhanden, die Kosten in Münzen.
- 2** Der zentrale Teil zeigt den Ertrag der Aktivierung (siehe Seite 8, Orte aktivieren).
- 3** Die Nummer oder das Symbol im Kreis zeigt die Aktivierungsreihenfolge an (siehe Seite 8, Orte aktivieren).













Beispiel: Jan wirft seine Figuren, die wie auf dem Bild oben liegen bleiben. 3 Team-Figuren kann er nur als Abenteurer und 1 Team-Figur nur als Archäologe einsetzen. Die Expeditionsleiter-Figur und die aufrecht stehende Team-Figur kann er als Abenteurer oder als Archäologe einsetzen. Zusätzlich erhält Jan für die aufrecht stehende Team-Figur 1 Münze.

Hinweis: Einige Aufwertungsplättchen und der Ort **Das Lager** erlauben es, Figuren neu zu werfen. Auch eine aufrecht stehende Figur, die neu geworfen wird, gewährt vor dem Neuwurf 1 Münze.

• DIE FIGURENFARBE

Wenn du eine oder mehrere Figuren auf einen Ort setzt, müssen die Figuren die benötigte Figurenfarbe haben:

-  Hier darfst du nur Archäologen setzen .
-  Hier darfst du nur Abenteurer setzen .
-  Hier darfst du Archäologen  **oder** Abenteurer  setzen. Eine Kombination aus beiden ist **nicht** erlaubt.
-  Hier darfst du Archäologen  **und** Abenteurer  setzen. Eine Kombination aus beiden ist erlaubt.

Hinweis: Team-Figuren, die nach einem Wurf aufrecht stehen oder seitlich liegen, müssen beim Setzen so gelegt werden, dass die schwarze oder weiße Seite nach oben zeigt.

• ORTSARTEN

Es gibt drei Arten von Orten auf dem Spielplan:


- Einzigartige Orte
- Freie Orte
- Auktionsorte



EINZIGARTIGE ORTE

Ihr könnt genau eine Figur der benötigten Figurenfarbe auf eines der Banner setzen und müsst anschließend die darauf angegebenen Kosten bezahlen. Sobald jemand ein Banner eines einzigartigen Ortes besetzt, kann es kein anderer mehr besetzen.



Beispiel: Laura (gelb) möchte eine Figur auf das zweite Banner des Tempels setzen. Sie zahlt 4 Münzen, um einen Archäologen  auf das Banner zu setzen. Kein anderer kann mehr eine Figur auf dieses Banner setzen.

Der Tempel, Die Stele des Wissens und Das Dorf sind einzigartige Orte (siehe Seite 8, Orte aktivieren).



FREIE ORTE

Diese Orte sind für jeden von euch frei verfügbar. Ihr könnt sie in jeder Runde sogar mehrfach wählen, indem ihr jedes Mal eine oder mehrere eurer Figuren dorthin setzt.




Beispiel: Maria (grün) setzt eine zweite Figur auf das Büro des Hafenmeisters und zahlt 2 Münzen. Dieser Ort kann weiterhin von allen gewählt werden, auch von Maria selbst.



Das Lager und Das Büro des Hafenmeisters sind freie Orte (siehe Seite 8, Orte aktivieren).






AUKTIONSORTE

Diese Orte haben keine Kosten und nutzen stattdessen ein Auktionsystem. Wenn einer von euch einen Auktionsort wählt, setzt er so viele Figuren der benötigten Figurenfarbe, wie er möchte. Die Figuren werden nicht auf das Banner, sondern auf das dazugehörige Feld des Ortes gesetzt. Falls ihr die Figurenfarbe selbst wählen könnt , müsst ihr entweder Abenteurer  oder Archäologen  wählen, niemals aber eine Kombination aus beiden.

Im weiteren Verlauf der Runde könnt ihr euch gegenseitig überbieten, indem ihr mehr Figuren setzt als der aktuell Höchstbietende. Die Figuren müssen jedoch die **gleiche Figurenfarbe** wie die zuvor gesetzten haben. Wer überboten wird, nimmt seine Figuren zurück, ohne dabei die Figurenfarbe zu ändern, die nach oben zeigt. Ihr dürft die Figuren in der gleichen Runde zu einem späteren Zeitpunkt erneut setzen.



Beispiel: Jan (rot) hat 2 Abenteurer  auf den Steinbruch gesetzt. Laura entscheidet sich ebenfalls für den Ort und setzt 3 Abenteurer . Damit überbietet sie Jan, der seine 2 Abenteurer zurücknehmen muss, ohne die Figurenfarbe zu ändern, die nach oben zeigt. Er darf diese in der gleichen Runde erneut setzen.

Erklärung: Falls ihr nur eure Expeditionsleiter-Figur auf einen Auktionsort setzt , wird noch keine Figurenfarbe für die laufende Auktion bestimmt. Dies passiert erst dann, wenn ein höheres Gebot abgegeben wird.

Die Ausgrabungsstätten (**Der Steinbruch, Der kleine Tempel, Die Ruinen**), **Der Schwarzmarkt** und **Die Schiffe** sind Auktionsorte (siehe Seite 8, Orte aktivieren).



PHASE 3: ORTE AKTIVIEREN

Sobald ihr alle Figuren auf den Spielplan gesetzt habt, werden die Orte in folgender Reihenfolge aktiviert:



• DAS LAGER (Freier Ort)

Wichtig: Das Lager wird immer sofort nach dem Setzen einer Figur aktiviert.

Setzen: Abenteurer und Archäologen .

Aktivierung: Du erhältst pro gesetzter Figur sofort 1 Münze und darfst eine deiner noch nicht gesetzten Figuren (Team- oder Expeditionsleiter) neu werfen. Wenn die neu geworfene Figur aufrecht steht, erhältst du 1 zusätzliche Münze.



• DIE STELE DES WISSENS (Einzigartiger Ort)

Setzen: Nur Archäologen . Du darfst nicht im Besitz des Startspielermarkers sein.

Aktivierung: Du nimmst dir den Startspielermarker und erhältst 1 Entdeckungspunkt .

ENTDECKUNGSPUNKTE

Entdeckungspunkte gewähren dir zusätzliche Belohnungen während des Spiels.

Sobald du Entdeckungspunkte erhältst, bewegst du deine Holzscheibe um entsprechend viele Felder weiter. Manche Felder zeigen unterhalb eine Belohnung. Du erhältst die Belohnung jedes Feldes, das deine Holzscheibe überquert oder erreicht.

➔ Du erhältst so viele Münzen wie angegeben.

➔ Du erhältst so viele Siegpunkte wie angegeben.

➔ Du ziehst die oberste Aufwertung vom Stapel.



Die Entdeckungsleiste



• DER TEMPEL (Einzigartiger Ort)

Setzen: Je nach Banner entweder Abenteurer oder Archäologen .

Der Tempel zeigt fünf Banner mit Kosten zwischen 1 und 5 Münzen . Hier kannst du Artefakte bergen. Je höher das Banner im Tempel liegt, desto teurer ist es. Dafür darfst du früher als die anderen von den Artefakten wählen.

Aktivierung: Von oben nach unten birgt jeder die angegebene Anzahl an Artefakten.

Beispiel: Lauras Figur ist auf dem zweiten, Jans Figur auf dem vierten und Marias Figur auf dem fünften Banner des Tempels. Als Erstes wählt Laura 2 von den 8 aufgedeckten Artefaktkarten des Tempels. Dann wählt Jan 1 von den 6 übrig gebliebenen Karten und zieht die oberste Karte vom Artefaktstapel. Zum Schluss wählt Maria 1 Artefaktkarte von den 5 übrig gebliebenen.

➔ Wähle 2 Artefaktkarten vom Tempel.

+ ➔ Wähle 1 Artefaktkarte vom Tempel und ziehe dann die oberste Artefaktkarte vom Stapel.

➔ Wähle 1 Artefaktkarte vom Tempel.

Hinweis: Geborgene Artefaktkarten bekommst du auf die Hand. Du darfst beliebig viele Karten auf deiner Hand haben.



• DIE AUSGRABUNGSSTÄTTEN (Auktionsorte)

DER STEINBRUCH, DER KLEINE TEMPEL UND DIE RUINEN

Setzen: Abenteurer oder Archäologen . Eine Kombination aus beiden ist nicht erlaubt.

Aktivierung: Der Gewinner der jeweiligen Auktion erhält die 2 Artefaktkarten und den Bonus, der mit dem Ort in Verbindung steht.

➔ Du erhältst 1 Siegpunkt.

➔ Du erhältst 1 Entdeckungspunkt.


➔ Du erhältst 1 Münze.



AUFBAU EINER ARTEFAKTKARTE

Eine Artefaktkarte enthält verschiedene Informationen:

- 1** Das Symbol, das die Artefaktart angibt. Es gibt 5 verschiedene Arten:

Steinkrüge 
 Waffen 
 Steintafeln 
 Skulpturen 
 Mumien 

- 2** Die Illustration des Artefakts.

- 3** Der Bonus auf manchen Karten (siehe Seite 10, *Artefakte abliefern*).

- 4** Die Siegpunkte, je nach Anzahl abgelieferter Karten einer Art (siehe Seite 10, *Artefakt abliefern*).

- 5** Die Anzahl der Artefaktkarten dieser Art im Stapel der 75 Artefaktkarten.



EINE AUFWERTUNG ERHALTEN

Es gibt zwei verschiedene Arten von Aufwertungen (siehe Seite 12, *Die Aufwertungen*):

- Mit einem roten Kreuz **X** markierte Aufwertungen gewähren dir bei Erhalt einen Sofortbonus. Anschließend legst du sie auf deinen persönlichen Ablagestapel **1**.
- Aufwertungen ohne rotes Kreuz gewähren dir einen dauerhaften Bonus.

Wenn du eine Aufwertung mit dauerhaftem Bonus erhältst, legst du sie in eine der zwei Aussparungen rechts von deinem Expeditionsleiter-Plättchen **2**.

Du darfst höchstens 2 dauerhafte Aufwertungen besitzen. Falls du eine neue Aufwertung erhältst, nachdem du dein Limit erreicht hast, legst du eine Aufwertung deiner Wahl auf deinen persönlichen Ablagestapel.




Achtung: Es ist nicht erlaubt, 2 gleiche Aufwertungen zu besitzen. Falls du eine Aufwertung erhältst, die du bereits besitzt, legst du sie direkt auf deinen persönlichen Ablagestapel **A**.

Hinweis: Siegpunkte auf dem unteren Teil der Aufwertungsplättchen erhältst du erst am Spielende (siehe Seite 10, *Spielende*).



• DER SCHWARZMARKT (Auktionsort)



Setzen: Nur Abenteurer .


Aktivierung: Der Gewinner der Auktion darf eine Artefaktkarte von seiner Hand ablegen, um 7 Münzen zu erhalten.

Er bekommt weder die Siegpunkte noch den Bonus des abgelegten Artefakts.



• DAS DORF (Einzigartiger Ort)




Setzen: Je nach Banner entweder Abenteurer  oder Archäologen .

Das Dorf zeigt drei Banner mit Kosten zwischen 1 und 2 Münzen . Hier kannst du Aufwertungen erwerben. Je höher das Banner im Dorf liegt, desto teurer ist es. Dafür darfst du früher als die anderen von den Aufwertungen wählen.

Aktivierung: Von oben nach unten nimmt sich jeder 1 offene Aufwertung, die noch im Dorf verfügbar ist.





• DAS BÜRO DES HAFENMEISTERS (Freier Ort)

Setzen: Abenteurer  und Archäologen . Jede hier gesetzte Figur kostet 2 Münzen .

Aktivierung: Für jede gesetzte Figur darfst du bis zu 3 Artefaktkarten abliefern (siehe Seite 10, *Artefakte abliefern*).



• DIE SCHIFFE (Auktionsort)

Setzen: Abenteurer  oder Archäologen . Eine Kombination aus beiden ist nicht erlaubt.

Aktivierung: Der Gewinner der Auktion darf bis zu 6 Artefakte abliefern (siehe Seite 10, *Artefakte abliefern*).

ARTEFAKTE ABLIEFERN

Die Anzahl der Artefakte, die du abliefern kannst, werden durch deinen Ort begrenzt. Du bist nicht gezwungen, Artefakte abzuliefern. Artefaktkarten werden abgelegt, sobald sie abgeliefert wurden.

Je mehr Artefakte der gleichen Art du ablieferst, desto mehr Siegpunkte erhältst du **A**. Ein Set aus 3 Artefaktkarten derselben Art gewährt dir die meisten Siegpunkte.

Du kannst auch mehr als 3 Artefaktkarten einer Art abliefern. Dann erhältst du die Siegpunkte für jedes vollständige Set aus 3 Karten sowie für 1 unvollständiges Set aus 1 bzw. 2 Karten.

Einige Artefakte gewähren Bonusse **B**, die du beim Abliefern zusätzlich zu den Siegpunkten erhältst. Es gibt 3 verschiedene Bonusse, die du erhalten kannst:



➔ Du erhältst 1 Münze.

➔ Du erhältst 1 Entdeckungspunkt.

➔ Du erhältst 1 Siegpunkt.

Beispiel: Maria ist auf einem Schiff und kann deshalb bis zu 6 Artefakte abliefern. Sie hat 4 Skulpturen und 2 Mumien . Sie entscheidet sich, 3 Skulpturen in 8 Siegpunkte und 2 Mumien in 6 Siegpunkte umzutauschen. Insgesamt erhält sie 14 Siegpunkte.



Dank der 2 Entdeckungspunkte auf den Skulpturen bewegt sie ihre Holzscheibe um 2 Felder auf der Entdeckungsleiste und erhält 1 zusätzlichen Siegpunkt.



PHASE 4: NÄCHSTE RUNDE VORBEREITEN

1) Bewegt den Flugzeugmarker ein Feld auf der Rundenleiste weiter. Ist er bereits auf dem fünften Feld, endet das Spiel sofort.

2) Füllt den Tempel und die Ausgrabungsstätten auf, indem ihr neue Artefaktkarten vom Stapel auf alle leeren -Felder legt.

3) Füllt alle leeren Dorffelder auf, sodass dort 3 Aufwertungen ausliegen.

SPIELENDE

Am Ende der fünften Runde erhaltet ihr Siegpunkte, die ihr zu euren Siegpunkten auf der Siegpunkteleiste hinzuzählt, wie folgt:

- Wer den Startspielermarker hat, erhält 2 Siegpunkte **1**.
- Jeder erhält 1 Siegpunkt für je 3 eigene Münzen **2**.
- Jeder zählt die Siegpunkte seiner Aufwertungen zusammen, inklusive denen auf seinem persönlichen Ablagestapel **3**.

Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand gewinnt, wessen Marker am weitesten auf der Entdeckungsleiste fortgeschritten ist. Gibt es immer noch ein Unentschieden, dann teilen sich die Beteiligten den Sieg.



Beispiel: Jan beendet das Spiel mit 34 Siegpunkten, 8 Münzen, dem Startspielermarker und 5 Siegpunkten von Aufwertungen. Er erzielt $34 + 2 + 2 + 5 = 43$ Siegpunkte.

SPIEL ZU ZWEIT

In einem Spiel zu zweit nutzt ihr Automaton-Karten, um die Aktionen eines dritten Spielers zu simulieren. Dieser erhält allerdings keine Siegpunkte. Wendet die folgenden Regeländerungen an:

SPIELAUFBAU

- 1) Jeder von euch nimmt sich 5 Team-Figuren und die Expeditionsleiter-Figur eurer gewählten Spielerfarbe.
- 2) Wählt 6 Team-Figuren einer anderen Spielerfarbe, die als Automaton-Figuren genutzt werden.
- 3) Legt das Automaton-Plättchen zum Tempel:



- 4) Legt die Dorfabdeckung und die Aufwertungsabdeckung wie unten gezeigt zum Dorf:



- 5) Legt die Schiffsabdeckung wie in einem Spiel zu dritt auf eines der Schiffe.
- 6) Mischt die Automaton-Karten zu einem Stapel und zieht die oberste.
- 7) Setzt die 6 Automaton-Figuren wie auf der gezogenen Karte angegeben.

PHASE 1: FIGUREN WERFEN

Keine Änderungen.




AUFBAU EINER AUTOMATON-KARTE

Auf den Automaton-Karten wird angegeben, wie die 6 Automaton-Figuren auf dem Spielplan gesetzt werden. Der Automaton besetzt immer 3 verschiedene Orte, aufgeteilt wie folgt:

Der Tempel 1

Eine der Ausgrabungsstätten 2

Der Schwarzmarkt oder Das Schiff 3

Beispiel: Auf dieser Karte setzt der Automaton 2 Archäologen  auf den Tempel (je 1 auf das zweite und fünfte Banner), 3 Archäologen  auf den Steinbruch und 1 Abenteurer  auf den Schwarzmarkt.



PHASE 2: FIGUREN SETZEN

Wenn einer von euch den Automaton an einem Auktionsort überbietet, werden die Automaton-Figuren abgelegt und in der aktuellen Runde nicht mehr verwendet.

PHASE 3: ORTE AKTIVIEREN

• DER TEMPEL

Der Automaton nimmt sich Artefakte entsprechend seiner Prioritäten (von links nach rechts) auf der oberen Reihe des Automaton-Plättchens:



Falls sich dort mehr als ein Artefakt derselben Art befindet, wählt er entsprechend seiner Prioritäten (von links nach rechts) auf der unteren Reihe des Automaton-Plättchens:



Die vom Automaton gewählten Artefakte werden immer auf den Ablagestapel gelegt.



Beispiel: Der Automaton (lila Figur) belegt das dritte Banner des Tempels. Er erhält die Steintafel mit dem Entdeckungsbonus, zieht die oberste Karte vom Artefaktstapel und legt dann beide Karten ab.

• DIE AUSGRABUNGSSTÄTTEN

Falls sich am Ende dieser Phase immer noch Automaton-Figuren auf einer der 3 Ausgrabungsstätten befinden, werden die 2 Artefaktkarten des Ortes abgelegt.

• DER SCHWARZMARKT UND DAS SCHIFF

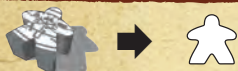
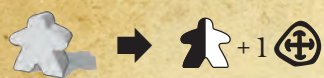
Nichts passiert.

PHASE 4: NÄCHSTE RUNDE VORBEREITEN

- 1) Entfernt die Automaton-Figuren vom Spielplan.
- 2) Zieht eine neue Automaton-Karte und setzt die 6 Automaton-Figuren wie auf der Karte angegeben.

ZUSAMMENFASSUNG

PHASE 1: FIGUREN WERFEN



PHASE 2: FIGUREN SETZEN



PHASE 3: ORTE AKTIVIEREN



PHASE 4: NÄCHSTE RUNDE VORBEREITEN

- 1) Bewegt den Flugzeugmarker ein Feld auf der Rundenleiste weiter.
- 2) Füllt den Tempel und die Ausgrabungsstätten auf, indem ihr neue Artefaktkarten vom Stapel auf alle leeren -Felder des Tempels legt.
- 3) Füllt alle leeren Dorffelder auf, sodass dort 3 Aufwertungen ausliegen.

DIE AUFWERTUNGEN



In Phase 1 (*Figuren werfen*): Du darfst bis zu 2 Figuren deiner Wahl neu werfen.



Du erhältst 2 Münzen für jede Steintafel, die du ablieferst.



Alle Banner des Tempels kosten dich 1 Münze weniger.



In Phase 1 (*Figuren werfen*): Du darfst ALLE (oder keine) deiner Figuren neu werfen.



Wenn du bei einer Ablieferung mindestens 1 Steinkrug, 1 Waffe und 1 Steintafel ablieferst, erhältst du 4 zusätzliche Siegpunkte.



Du darfst 1 zusätzliches Artefakt beim Büro des Hafenmeisters und bei den Schiffen abliefern.



Du darfst jederzeit 2 Münzen in 1 Siegpunkt umtauschen.



Wenn du bei einer Ablieferung mindestens 3 Steinkrüge ablieferst, erhältst du 1 zusätzliche Münze und 3 zusätzliche Siegpunkte.



Ziehe 1 zusätzliche verdeckte Artefaktkarte auf Banner 3 und 4 des Tempels. Behalte eine und lege die andere unter den Stapel.



Du darfst jederzeit 3 Münzen in 1 Entdeckungspunkt umtauschen.



Wenn du bei einer Ablieferung mindestens 3 Waffen ablieferst, erhältst du 2 zusätzliche Münzen und 2 zusätzliche Siegpunkte.



Du erhältst sofort den angegebenen Bonus. Lege diese Aufwertung dann auf deinen persönlichen Ablagestapel.