









TURNO DE JUEGO





Durante tu turno tendrás que realizar una acción principal:

- **Excavar en un yacimiento.** Activa su efecto.
- **Descubrir un nuevo yacimiento.** Quédate los ídolos, activa el efecto del yacimiento y añade un guardián.
- **Derrotar a un guardián.** En un yacimiento con uno de tus .
- **Comprar un objeto** . Déjalo en el fondo de tu mazo.
- **Comprar un artefacto** . Déjalo en tu zona de juego y utiliza su efecto sin pagar el coste .
- **Jugar una carta** (aunque puede ser una acción gratuita si tiene el icono ).
- **Investigar.** No te olvides de resolver el efecto de la fila para  o .
- **Pasar.** No podrás jugar más turnos en esta ronda.

 También puedes realizar cualquier número de **acciones gratuitas**.

PREPARACIÓN PARA LA SIGUIENTE RONDA

Prepara tu tablilla

- Devuelve   (y añade  por cada ).
- Baraja las cartas de tu zona de juego y déjalas en el fondo del mazo.
- Recupera a tus ayudantes.

Prepara la fila de cartas

- Destierra las 2 cartas junto a la vara lunar.
- Desplaza la vara lunar.
- Repón la fila de cartas.

Prepara la próxima ronda

- La ficha de jugador inicial se pasa al jugador de la izquierda.
- Roba hasta tener 5 cartas.

CONTRATAR A UN PILOTO



JERARQUÍA DE DESPLAZAMIENTOS



EFECTOS



Obtén las fichas de recurso indicadas.



Puedes realizar uno de estos intercambios:



O BIEN



Puedes **robar una carta**. Si no te quedan cartas en el mazo, no tiene ningún efecto.



Puedes **desterrar una carta** de tu **mano** o de tu **zona de juego**. Las cartas desterradas se dejan en la parte superior del tablero (no se devuelven a tu mazo).



Gastar una carta. Pasará de tu mano a la zona de juego, pero ignorando su valor de desplazamiento y su efecto.



Recibir Miedo. Deberás quedarte una carta de Miedo del tablero y dejarla boca arriba en tu zona de juego.



Puedes **comprar inmediatamente un objeto o un artefacto** de la fila de cartas con el **descuento** señalado.



Obtener un objeto. Realiza la acción Comprar un objeto pero sin pagar su coste. Déjalo en el fondo de tu mazo.



Obtener un artefacto. Realiza la acción Comprar un artefacto sin pagar su coste pero aplicando su efecto.



Puedes **derrotar a un guardián** sin coste alguno en un yacimiento en el que tengas a un arqueólogo.



Realiza la acción **Excavar en un yacimiento** o **Descubrir un nuevo yacimiento**.



Quédate un **ayudante** de la reserva.



Mejora a uno de tus ayudantes y **recupéralo**.



Puedes **recuperar** a uno de tus ayudantes.