



PREPARAZIONE

- 1) Ogni giocatore prende **1 archeologo, 1 segnatempo, 1 chronokel** e **1 set di 5 diversi permessi di scavo**.
- 2) Rimuovere le 10 carte esposizione e mescolare il mazzo.
- 3) Piazzare scoperte sul tabellone le prime 4 carte del mazzo.
- 4) Dividere il mazzo in 3 parti uguali.
- 5) Mescolare le esposizioni minori nel secondo mazzo e le maggiori nel terzo (in **2 giocatori** mescolare tutte le esposizioni nel secondo).
- 6) Piazzare il primo mazzo sopra il secondo e mettere a lato il terzo.
- 7) Incolonnare in modo casuale i segnatempo nello spazio iniziale (in **3 giocatori** piazzare i segnatempo su 16).
- 8) Piazzare il segnalino anno su 1901 (in **4 giocatori** piazzarlo su 1902).
- 9) Piazzare gli archeologi a Varsavia e le carte riassunto degli scavi accanto al tabellone.
- 10) Piazzare un gettone di valore 1 su ogni rispettivo sito.

SEQUENZA DI GIOCO

- 1) **ORDINE DEI GIOCATORI**. Il giocatore più indietro nella linea del tempo effettua il turno. In caso di parità inizia il giocatore sulla sommità (*quando si muove il segnatempo su uno spazio occupato posizionarlo sempre sopra*).
- 2) **MOVIMENTO** (*opzionale*). Il costo è 1 settimana per connessione.
 - a. Auto: diminuisce di 1 un viaggio di 3 o più settimane (*non scartare la carta dopo l'uso*).
 - b. Dirigibile: riduce a 0 le settimane di un viaggio (*scartare la carta dopo l'uso*).
- 3) **ESEGUIRE UN'AZIONE** (*obbligatorio; è possibile svolgere un'azione senza muoversi*).
 - a. **PRENDERE UNA CARTA RICERCATORE** (*è necessario trovarsi nella città corrispondente alla carta*).
 - i. Prendere la carta, pagare il costo in settimane e rimpiazzarla con una nuova.
 - ii. Se si pesca un'esposizione far scorrere quelle presenti e piazzarla in A (*scartare la carta che muove da C*).
 - iii. Se finisce il primo mazzo mescolare gli scarti nel terzo per formarne uno nuovo.
 - iv. Se finisce ancora il mazzo mescolare gli scarti per formarne uno nuovo.
 - b. **SOSTITUIRE LE CARTE SCOPERTE** (*è necessario trovarsi a Varsavia*).
 - i. Scartare tutte le carte e piazzarne 4 nuove dal mazzo.
 - ii. Se si sostituisce una seconda volta di seguito il costo è 2 settimane (terza volta 3 settimane, ecc.).

c. **SCAVARE** (*è necessario trovarsi in un sito di scavo; il primo a scavare in un sito ottiene il gettone 1*).

- i. Requisiti: permesso valido e almeno 1 conoscenza specifica per il sito.
- ii. Determinare conoscenze: sommare conoscenze specifiche, conoscenze generiche, indicazioni ed assistenti (2-3 assistenti=1-2 conoscenze multicolore). Scartare le indicazioni dopo l'uso. Si può scartare 1 assistente per 1 conoscenza. Il numero di conoscenze generiche non può eccedere il numero di conoscenze specifiche.
- iii. Ruotare il chronokel sul numero di conoscenze a disposizione (massimo 12).
- iv. Scegliere le settimane di scavo (1-12) e avanzare sulla linea del tempo.
- v. Pescare a caso dal sacchetto del sito il numero in rosso di gettoni (2-3 pale=1-2 gettoni in più, oppure scartare 1 carta pala per un gettone in più).
- vi. Tenere i reperti e rimettere i gettoni sabbia nel sacchetto.
- vii. Girare il permesso su X (*nel corso dello stesso anno non si può scavare ancora nello stesso sito a meno di scartare una carta scavo speciale*).

d. **ALLESTIRE UN'ESPOSIZIONE** (*è necessario trovarsi nella città corrispondente alla carta esposizione*).

- i. Mostrare i reperti richiesti per l'esposizione.
- ii. Prendere la carta e pagare il costo in settimane.

4) **AGGIORNAMENTO ANNO** (*quando un giocatore muove il segnatempo oltre 52 alla fine di un turno*).

- a. Se finisce il 1901 o 1902 il giocatore riattiva i permessi utilizzati. L'ultimo giocatore a passare il 52 fa avanzare l'anno.
- b. Se finisce il 1903 non si possono effettuare azioni che oltrepassano il 52. Quando si completa il turno piazzare il segnatempo su 1. I giocatori che oltrepassano 52 non svolgono più turni.

FINE DELLA PARTITA

La partita finisce quando tutti i segnatempo raggiungono la casella 1 dopo il 1903.

- 1) Sommare i punti di ciascun reperto, esposizione e congressi (in base al numero di carte congresso possedute).
- 2) Chi ha il maggior numero di conoscenze specifiche per sito ottiene 5 punti (in caso di pareggio ognuno ottiene 3 punti).

Vince il giocatore che ha totalizzato più punti.