

## Jenseits von Theben

1. Reihenfolge:
  - ⊕ letzter auf Zeitleiste (oben auf Stapel)
2. Aktionen (eine):
  - ☞ **Forscherkarte** (FK) nehmen → Zeitstein bewegen (Kosten + Reise) → Karte(n) nachziehen
  - ☞ **Auslage austauschen** → Kosten = 1 Woche + Bewegung nach Warschau
  - ☞ **Ausgrabung durchführen** → setzt Grabungserlaubnis + mind. 1 Punkt Spezialwissen voraus → Chronokel einstellen: Wissenspunkte ermitteln\* → Grabungsplättchen ziehen → Schutt zurück → Grabungserlaubnis umdrehen
  - ☞ **Ausstellung durchführen** → Zeitstein bewegen (Kosten + Reise) → Artefakte zeigen → Ausstellungskarte nehmen
3. **Jahresende**
  - ⓘ Alle Grabungserlaubnisse sind wieder gültig
  - ⓘ Ende 1903 darf ein Zeitstein maximal auf die 1. Woche gezogen werden!
  - ⓘ Wertung bei Spielende

\* Man darf nicht mehr Punkte Allgemeinwissen als Spezialwissen einsetzen!

## Jenseits von Theben

1. Reihenfolge:
  - ⊕ letzter auf Zeitleiste (oben auf Stapel)
2. Aktionen (eine):
  - ☞ **Forscherkarte** (FK) nehmen → Zeitstein bewegen (Kosten + Reise) → Karte(n) nachziehen
  - ☞ **Auslage austauschen** → Kosten = 1 Woche + Bewegung nach Warschau
  - ☞ **Ausgrabung durchführen** → setzt Grabungserlaubnis + mind. 1 Punkt Spezialwissen voraus → Chronokel einstellen: Wissenspunkte ermitteln\* → Grabungsplättchen ziehen → Schutt zurück → Grabungserlaubnis umdrehen
  - Ausstellung durchführen** → Zeitstein bewegen (Kosten + Reise) → Artefakte zeigen → Ausstellungskarte nehmen
- Jahresende**
  - ⓘ Alle Grabungserlaubnisse sind wieder gültig
  - ⓘ Ende 1903 darf ein Zeitstein maximal auf die 1. Woche gezogen werden!
  - ⓘ Wertung bei Spielende

\* Man darf nicht mehr Punkte Allgemeinwissen als Spezialwissen einsetzen!

## Jenseits von Theben

1. Reihenfolge:
  - ⊕ letzter auf Zeitleiste (oben auf Stapel)
2. Aktionen (eine):
  - ☞ **Forscherkarte** (FK) nehmen → Zeitstein bewegen (Kosten + Reise) → Karte(n) nachziehen
  - ☞ **Auslage austauschen** → Kosten = 1 Woche + Bewegung nach Warschau
  - ☞ **Ausgrabung durchführen** → setzt Grabungserlaubnis + mind. 1 Punkt Spezialwissen voraus → Chronokel einstellen: Wissenspunkte ermitteln\* → Grabungsplättchen ziehen → Schutt zurück → Grabungserlaubnis umdrehen
  - ☞ **Ausstellung durchführen** → Zeitstein bewegen (Kosten + Reise) → Artefakte zeigen → Ausstellungskarte nehmen
3. **Jahresende**
  - ⓘ Alle Grabungserlaubnisse sind wieder gültig
  - ⓘ Ende 1903 darf ein Zeitstein maximal auf die 1. Woche gezogen werden!
  - ⓘ Wertung bei Spielende

\* Man darf nicht mehr Punkte Allgemeinwissen als Spezialwissen einsetzen!

## Jenseits von Theben

1. Reihenfolge:
  - ⊕ letzter auf Zeitleiste (oben auf Stapel)
2. Aktionen (eine):
  - ☞ **Forscherkarte** (FK) nehmen → Zeitstein bewegen (Kosten + Reise) → Karte(n) nachziehen
  - ☞ **Auslage austauschen** → Kosten = 1 Woche + Bewegung nach Warschau
  - ☞ **Ausgrabung durchführen** → setzt Grabungserlaubnis + mind. 1 Punkt Spezialwissen voraus → Chronokel einstellen: Wissenspunkte ermitteln\* → Grabungsplättchen ziehen → Schutt zurück → Grabungserlaubnis umdrehen
  - Ausstellung durchführen** → Zeitstein bewegen (Kosten + Reise) → Artefakte zeigen → Ausstellungskarte nehmen
- Jahresende**
  - ⓘ Alle Grabungserlaubnisse sind wieder gültig
  - ⓘ Ende 1903 darf ein Zeitstein maximal auf die 1. Woche gezogen werden!
  - ⓘ Wertung bei Spielende

\* Man darf nicht mehr Punkte Allgemeinwissen als Spezialwissen einsetzen!