

## **ERDBEBEN!**

Beginnt rechts vom aktiven Spieler. In umgekehrter Reihenfolge: Jeder Spieler muss wenn möglich 1 STEIN-Plättchen 2 Felder in eine Richtung schieben. Es dürfen KEINE Plättchen vom der Ausgrabungsfeld geschoben werden.

Du darfst den Zug eines anderen Spielers nicht "rückgängig machen", aber du darfst das gleiche Plättchen schieben.



# TRÖDELMARKT!

Beginnt beim aktiven Spieler. Im Uhrzeigersinn: Jeder Spieler nimmt eine Karte vom Markt, gibt sie dem Spieler zu seiner Linken und fügt dem Markt eine neue Karte aus dem entsprechenden Deck hinzu.



## **MENTORENBESUCH!**

Beginnt rechts vom aktiven Spieler. In umgekehrter Reihenfolge: Jeder Spieler kann 1 Fähigkeit seiner Wahl aus der Auslage nehmen oder 4 erhalten.

Wenn du bereits drei Fähigkeiten hast, darfst du keine vierte nehmen.



#### SCHLAMMLAWINE!

Beginnt rechts vom aktiven Spieler. In umgekehrter Reihenfolge: Die Spieler legen 1 LEHM-Plättchen zurück auf das Ausgrabungsfeld, bis insgesamt 3 platziert wurden.

Wenn LEHM ausgeht, platziert SAND. Wenn auch der Sand ausgeht, beendet die Platzierung:



## **SCHIRMHERRSCHAFT!**

Beginnt rechts vom aktiven Spieler. In umgekehrter Reihenfolge: Jeder Spieler erhält Gips und bis insgesamt 6; Jeder Spieler entscheidet selber, wie er dies aufteilt.



#### **NEUKLASSIFIZIERUNG!**

In Spielerreihenfolge: Jeder Spieler zieht einen Dinosaurier vom Deck. Du darfst es entweder zurück unter das Deck legen oder behalten, als ob du ihn gewertet hättest, und stattdessen einen einen deiner bereits gewerteten Dinosaurier zurückgeben.

werden dadurch weder gewonnen noch verloren.



# STEINSCHLAG!

Beginnt rechts vom aktiven Spieler. In umgekehrter Reihenfolge: Die Spieler legen 1 STEIN-Plättchen zurück auf das Ausgrabungsfeld, bis insgesamt 2 platziert wurden.

Wenn STEIN ausgeht, platziert LEHM. Wenn LEHM ausgeht, platziert SAND. Wenn auch der Sand ausgeht, beendet die Platzierung.



#### SANDSTURM!

Beginnt rechts vom aktiven Spieler. In umgekehrter Reihenfolge: Die Spieler legen 1 SAND-Plättchen zurück auf das Ausgrabungsfeld, bis insgesamt 4 platziert wurden. Wenn der SAND ausgeht, beendet die

Platzierung.



#### **SCHLANGENBISS!**

Beginnt rechts vom aktiven Spieler. In umgekehrter Reihenfolge: Jeder Spieler wählt a) verliere 3 oder b) werde gebissen. Gebissene Spieler dürfen sich nur 1 Feld für jede verbrauchte Energie bewegen, bis die nächste Gipsgrube aufgebraucht ist.

Bewahrt die Karte als Erinnerung in der Nähe des Ausgrabungsfeldes auf.



# **WEICHER STEIN!**

Bis die nächste Gipsgrube leer ist, kosten STEINPlättchen 1 Energie weniger beim Graben als gewöhnlich.

Bewahrt die Karte als Erinnerung in der Nähe des Ausgrabungsfeldes auf.

