

Acties

Fase 1: Winter

Wijs telkens één van de dobbelstenen toe aan één van de volgende acties:

- Het gebied waar je gaat ontginnen
- Hoeveel tegels je kunt ontginnen
- Hoeveel voorraden je kunt aanleggen

Gebieden Kies het gebied waar je gaat ontginnen. Dit geldt per beurt: elke beurt moet je opnieuw een gebied kiezen, ook al heb je dat gebied al eerder gekozen.

Worp

Ontginnen Deze steen bepaalt hoeveel tegels je mag ontginnen. Ontginnen doe je door de randen van de tegels over te trekken. Je mag alleen ontginnen vanaf de bosrand of vanaf aansluitende tegels. Niet diagonaal.

Worp

Voorraden Deze steen bepaalt hoeveel vakjes je mag aanvinken bij je voorraden op je speelblad. De voorraden worden aan het einde van de fase besteed.

Worp

Seizoenswisseling

Gebruik nu je verzamelde voorraden om alvast een paar inrichtingsacties te doen voordat de volgende fase begint.

Fase 2: Lente

Wijs telkens één van de dobbelstenen toe aan één van de volgende acties:

- Het gebied dat je gaat inrichten
- Hoeveel akkers je aanlegt
- Welk bouwproject je aanlegt

Je mag enkel **ONTGONNEN** tegels inrichten

Gebieden

Worp

Akkerbouw Deze steen bepaalt hoeveel akkers je mag tekenen op je speelblad in je gekozen gebied. Akkers leveren +1 voedsel op. Akkers naast waterlopen geven +1 extra voedsel.

Worp

Bouwproject Deze steen bepaalt welk bouwproject je mag uitvoeren in je gekozen gebied. Waterlopen versterken akkers, dorpen kunnen veel punten geven en kloosters helpen bij de volgende fase.

Worp

Seizoenswisseling

Maak per klooster alvast één vakje groen bij het wezen in hetzelfde gebied als je klooster.

Fase 3: Zomer

In fase 3 worden de dobbelstenen vanzelf toegewezen aan de volgende acties:

- Voor hoeveel actiepunten je bezweert
- Hoeveel onrust het wezen toepast
- Het bereik van de onrust

Bezweren Bezweren: kruis op je speelblad bij het desbetreffende wezen een aantal groene vakjes aan.

Worp

Folklore Gerucht: kruis op je speelblad bij het desbetreffende wezen een aantal rode vakjes aan.

Worp