

Bosrand

Fase 1 - Voorraden

- 2 zaden = 1 akker
- 3 hout = 1 dorp
- 3 relikwieën = 1 klooster

Fase 2 - Inrichting

- Akkers:** +1 voedsel
- Waterloop:** +1 voedsel voor aangrenzende akkers
- Dorp:** +3 punten, minstens één dorp in 2 gebieden geeft een bonus van +4, één dorp in 3 gebieden +6 en in alle gebieden +8
- Klooster:** Klooster: +3 punten, +1 bezweringspunt in het gebied, beschermt omliggende tegels tegen geruchten.

Fase 4 - Oogst

Tel pas alles op nadat je de effecten van niet-bezwoeren geruchten hebt toegepast.

voedsel	bouwprojecten	bezwoeren
Alle akkers <input type="checkbox"/>	Dorpen x3 = <input type="checkbox"/>	Weerwolven +3 <input type="checkbox"/>
Waterloop bonus <input type="checkbox"/>	Spreidingsbonus dorpen	Alvermannetjes +3 <input type="checkbox"/>
totaal voedsel <input type="checkbox"/>	2 gebieden +3 3 gebieden +5 4 gebieden +8	Dwaallichten +3 <input type="checkbox"/>
< 15 voedsel = -5 > 20 voedsel = +5	<input type="checkbox"/>	Watergeesten +3 <input type="checkbox"/>
Dit is een bonus of straf! Niet je totale score uit voedsel!	Kloosters x 2 = <input type="checkbox"/>	Bonus: alle wezens bezwoeren +3 <input type="checkbox"/>
Voor je totale score bij voedsel tel je de bonus op of trek je de straf af van je totaal voedsel.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
totaal voedsel <input type="checkbox"/>	totaal bouwprojecten <input type="checkbox"/>	totaal bezwoeren <input type="checkbox"/>

Fase 3 - Bezwoeren

Gebied:



Weerwolven

Weerwolven maken dorpelingen bang. Ze durven niet meer buiten te komen en dorpen in dit gebied verliezen hun punten.



Alvermannetjes

Alvermannetjes stelen de oogst en maken akkers in dit gebied onbruikbaar. Deze akkers leveren geen oogst op.



Dwaallichten

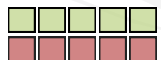
Dwaallichten verleiden mensen onderweg naar de mis en laten hen verdwalen. Kloosters in dit gebied geven geen punten meer.



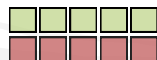
Watergeesten

Watergeesten nestelen zich in waterlopen. Hierdoor durven mensen geen irrigatie meer aan te leggen. Akkers naast waterlopen verliezen hun bonus.

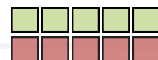
Gebied:



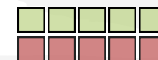
Bezwoeren:



Bezwoeren:



Bezwoeren:



Bezwoeren:

Totale score