🎲 Evolutiespel OverzichtTijdperken en Beloningen

|  |  |
| --- | --- |
| Tijdperk | Beloning(en) |
| 🦴 Prehistorie | 👟 Schoenen van melkbrikken |
| 🏛️ Grieken & Romeinen | 👟 Schoenen 🍽️ Middagmaal |
| 🏰 Middeleeuwen | 👕 T-shirt |
| 🧭 Tijd van de Ontdekkingen | 👖 Broek 🧁 Vieruurtje |
| 🏭 Industriële Revolutie | 👕 KSA-hemd |
| 🕰️ Eigen Tijd | 🍽️ Avondmaal |

# Gebouwen en Vereisten per Tijdperk

Een overzicht van alle gebouwen en de resources/opdrachten nodig om deze te ontgrendelen of upgraden.

## 🦴 Prehistorie

* • Boerderij (lvl 1): 1 hout
* • Houtzagerij: echt hout verzamelen
* • Vee: 2 hout + 1 graan + lasso maken & doel vangen
* • Mijn: verzamel 1 kg steen
* • Grieken & Romeinen ontgrendelen: maak vuur

## 🏛️ Grieken & Romeinen

* • Trainingskamp (lvl 1): 2 hout, 2 graan, 2 steen, 1 vee
* • Schoenen: 4 hout, 3 vee, 1 graan
* • Houtzagerij (lvl 2): 2 hout, 1 steen
* • Soldaten: 1 graan per soldaat
* • Boerderij (lvl 2): verzamel 5 insecten
* • Middagmaal: opdracht van leiding

## 🏰 Middeleeuwen

* • Stadhuis: schiet boog op 3 targets (1 pijl = 1 hout + 1 steen)
* • Mijn (lvl 2): 3 steen + 2 hout (produceert ook erts)
* • Trainingskamp (lvl 2): 1 erts + 1 vee + 2 graan

## 🧭 Tijd van de Ontdekkingen

* • Stadhuis: vind object op terrein
* • Houtzagerij (lvl 3): 3 hout + 2 steen
* • Trainingskamp (lvl 3): 1 erts + 2 vee + 3 graan
* • Boerderij (lvl 3): 2 hout + 2 vee
* • Broek: 3 hout + 3 vee + 1 graan
* • Vieruurtje: 2 graan

## 🏭 Industriële Revolutie

* • Stadhuis: schiet met geweer op 3 targets (1 erts per kogel)
* • Mijn (lvl 3): 3 steen + 3 hout + 1 erts
* • Vee (lvl 3): 3 hout + 3 graan
* • T-shirt: 2 hout + 2 vee
* • KSA-hemd: 3 van elke resource (vereist om te winnen)

## 🕰️ Eigen Tijd

* • Avondmaal: 5 van elke resource

# Extra Opdrachten

* • Hanengevecht
* • Krokodillengevecht
* • Toertjes lopen
* • Vinden van iets
* • WC-papier nummeren
* • Praat tegen bomen
* • Slesj skippen
* • Pompen
* • Touwspringen
* • Gedicht maken
* • Tekening maken
* • Liedje voor de leiding
* • Handtekeningen verzamelen
* • Sjorbalk omhooghouden
* • Leider Arne pijpen
* • Iets doen voor de leiding

# ⚔️ Oorlogsysteem

Elke 15 minuten mogen spelers een aanval uitvoeren met hun aantal soldaten.  
  
- Beide spelers gooien een dobbelsteen.  
- Voor elke soldaat mag de speler 1 keer gooien.  
- De som van de worpen bepaalt wie wint.  
- Als de aanvaller wint, mag hij per overgebleven soldaat 1 materiaal stelen van de verdediger.  
- Verdedigers mogen niet onmiddellijk terugslaan in dezelfde ronde.

* Per level kan je 1 extra soldaat in je legerkamp hebben.

# Extra opdrachtensysteem

Als je een opdracht succesvol voltooid gooi je met een dobbelsteen die bepaalt welke resource je krijgt

1: Graan

2: Hout

3: Steen

4: Vee

5: Erts

6: Niks