



Konquistadoren
Start bei 6



Musketen - Start bei 6



Nahrung -
Start bei 6



Moral -
Start bei 6



Bewegungs-
fortschritt -
Start bei 6

Phase 1 - Planung



Fieber

Keine 1 in Phase 2-6



+1 / pro Zug
Diego
Mendoza

10/13/2016

v818

Phase 2 Bewegung	
Musketen erlaubt 1 x würfeln	
0-4	
5-6	
7-8	
9	
10	
11	
12+	

Phase 3 Erforschung (Karte)	
2	Sumpf
3	Hügel
4	Gebirge
5	Dschungel
6-9	Gleiches
10	Wald
11	See
12	Ebene

Phase 4 Entdeckung	
Musketen erlaubt 1 x würfeln	
0-3	
4	
5-6	
7	
8	
9	
10+	

Phase 5 Indianer-Kontakt	
Musketen erlaubt 1 x würfeln	
0-3	
4-5	
6	
7-8	
9	
10	
11+	

Phase 6 Jagd	
Musketen erlaubt 1 x würfeln	
0-3	
4-6	
7	
8	
9	
10+	

Phase 7 Interessante Orte	
2-3	
4	
5	
6-8	
9	
10	
11+	

See / +1 Bewegung

Modifikationen	
Ebene	+1 Bew.-fort.
Sumpf	-1 Bewegung
Hügel	-1 Bewegung
Gebirge	-1 Bewegung
Dschungel	-1 Bewegung

Katarakt:
Male ein X zwischen dei.
Flusshex + dem angr.
Flusshex, wenn Du im
Zug in Phase 3 eine o.
2 Würfel mit einer 1 ge-
würfelt hast Wenn alle
angrenz. Felder ange-
malt sind, überspringe
Phase 3.

Modifikatoren	
Dschungel	-1 auf Entd.

Modifikatoren	
Hügel	+1 b.Ind.-Kon
Prinzessin	Würfel 1+2er
Reich	Nur 1 Würfel

Modifikatoren	
Sumpf- Fieber nicht heilbar	
Wald	+1 auf Jagd
Gebirge	+1 auf Jagd
See	+1 auf Jagd

Reise-Moral	
-3 NW	-1 N
-1 SW	-1 NE
+1 S	+3 SE
Travel	

Phase 8
Essen -1 Nahrung

Phase 9
Reisen/Bewegung

Phase 10
Moral aktualisieren

Phase 11
Tage verstreichen
1 Tag auf der Zeitleiste abkreuzen

Phase 12
Journal/Tagebuch

überlebt ?
Planung/Nächster
Tag