















Ph	ase 2
	egung
Musketen erl	aubt 1 würfeln
0-4	<b>.</b>
5-6	lb de
7-8	<b>1</b>
9	L
10	<b>L</b> <sup>2</sup>
11	
12+	L <sup>2</sup> L <sup>2</sup>

Phase 3	
Erfor	schung
(Ka	rte)
2	Sumpf
3	Hügel
4	Gebirge
5	Dschunge
6-9	Gleiches
10	Wald
11	See
12	Ebene
Katarakt: Male ein X zwischen dei.	

Phase 4	
Entdeckung	
Musketen erla	aubt 1 x würfeln
0-3	<b>&amp;</b>
4	<b></b>
5-6	de
7	
8	t t
9	ŝ
10+	8

<b>Phase 5</b> Indianer-Kontakt Musketen erlaubt, 1 x würfeln	
0-3	
4-5	<u>&amp;</u>
6	<b>19-19-19-19-19-19-19-19-19-19-19-19-19-1</b>
7-8	<b></b>
9	\$ 4
10	<b></b>
11+	•

Phase 6	
<b>Jagd</b> Musketen erlaubt, 1 x würfeln	
0-3	<b>&amp;</b>
4-6	T <sup>1</sup> ©
7	(P (Q)
8	9
9	
10+	<b>3</b>

10/13/2016	v818
Phase 7 Interessante Orte	
2-3	A
4	5
5	Ħ
6-8	<b>(4)</b>
9	紫
10	7
11+	4

	300	/ II Dewegan
	Modifika	atioren
ı	Ebene	+1 Bewfort.
ı	Sumpf	- 1 Bewegung
ı	Hügel	- 1 Bewegung
ı	Gebirge	- 1 Bewegung
ı	Dschungel	- 1 Bewegung

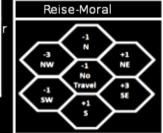
6 = 56=5 6=5

LDCIIC
Katarakt: Male ein X zwischen de
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		
ntd.		

Modifikatoren	
Hügel	+1 b.IndKon
Prinzessin '	Würfle 1+2er
Reicḥ	Nur 1 Würfel

Modifikatoren	
Sumpf- Fieb	er nicht heilba
Wald	+1 auf Jagd
Gebirge	+ 1 auf Jagd
See	+ 1 auf Jagd



Phase 8 Essen -1 Nahrung

Phase 9 Reisen/Beweg

Phase 10 Moral aktualisieren

Phase 11 Tage verstreichen 1 Tag auf der Zeitleiste abkreuzen

Phase 12 Journal/Tagebuch

Planung/Nächster
Tag

Tag