

3 Kräftepunkte nehmen

Auslagetafel auffüllen

Zwei Aktionen machen:

Stamm legen	-1 KP/Hex
Tempel legen	-3 KP/Hex
Ödland versetzen	-2 KP
Ödland legen	+1 KP
Verfall legen	+1KP

Der Spieler darf sich von einem Besitzer eines direkt angrenzenden Tempels 1 Kräftepunkt nehmen, wenn dieser mindestens einen Kräftepunkt besitzt.

Wirbelsturm kostenlos

Diese Hextafel wird bei Einsatz zurück in die Schachtel gelegt. Dann kann man ein beliebiges Ödland aus dem Spielfeld nehmen und an anderer Stelle wieder anlegen.

Zusatzaktion kostenlos

Die Hextafel kommt nach dem Einsatz zurück in die Schachtel.

Hextafel in Sack kostenlos

Der Spieler nimmt eine Hextafel von der Ablage und wirft sie wieder zurück in den Sack.

Alle Aktionen dürfen in beliebiger Reihenfolge gemacht werden. Aber nur „Stamm legen“ und „Zusatzaktion machen“ dürfen mehrfach ausgeführt werden.

3 Kräftepunkte nehmen

Auslagetafel auffüllen

Zwei Aktionen machen:

Stamm legen	-1 KP/Hex
Tempel legen	-3 KP/Hex
Ödland versetzen	-2 KP
Ödland legen	+1 KP
Verfall legen	+1KP

Der Spieler darf sich von einem Besitzer eines direkt angrenzenden Tempels 1 Kräftepunkt nehmen, wenn dieser mindestens einen Kräftepunkt besitzt.

Wirbelsturm kostenlos

Diese Hextafel wird bei Einsatz zurück in die Schachtel gelegt. Dann kann man ein beliebiges Ödland aus dem Spielfeld nehmen und an anderer Stelle wieder anlegen.

Zusatzaktion kostenlos

Die Hextafel kommt nach dem Einsatz zurück in die Schachtel.

Hextafel in Sack kostenlos

Der Spieler nimmt eine Hextafel von der Ablage und wirft sie wieder zurück in den Sack.

Alle Aktionen dürfen in beliebiger Reihenfolge gemacht werden. Aber nur „Stamm legen“ und „Zusatzaktion machen“ dürfen mehrfach ausgeführt werden.

3 Kräftepunkte nehmen

Auslagetafel auffüllen

Zwei Aktionen machen:

Stamm legen	-1 KP/Hex
Tempel legen	-3 KP/Hex
Ödland versetzen	-2 KP
Ödland legen	+1 KP
Verfall legen	+1KP

Der Spieler darf sich von einem Besitzer eines direkt angrenzenden Tempels 1 Kräftepunkt nehmen, wenn dieser mindestens einen Kräftepunkt besitzt.

Wirbelsturm kostenlos

Diese Hextafel wird bei Einsatz zurück in die Schachtel gelegt. Dann kann man ein beliebiges Ödland aus dem Spielfeld nehmen und an anderer Stelle wieder anlegen.

Zusatzaktion kostenlos

Die Hextafel kommt nach dem Einsatz zurück in die Schachtel.

Hextafel in Sack kostenlos

Der Spieler nimmt eine Hextafel von der Ablage und wirft sie wieder zurück in den Sack.

Alle Aktionen dürfen in beliebiger Reihenfolge gemacht werden. Aber nur „Stamm legen“ und „Zusatzaktion machen“ dürfen mehrfach ausgeführt werden.

3 Kräftepunkte nehmen

Auslagetafel auffüllen

Zwei Aktionen machen:

Stamm legen	-1 KP/Hex
Tempel legen	-3 KP/Hex
Ödland versetzen	-2 KP
Ödland legen	+1 KP
Verfall legen	+1KP

Der Spieler darf sich von einem Besitzer eines direkt angrenzenden Tempels 1 Kräftepunkt nehmen, wenn dieser mindestens einen Kräftepunkt besitzt.

Wirbelsturm kostenlos

Diese Hextafel wird bei Einsatz zurück in die Schachtel gelegt. Dann kann man ein beliebiges Ödland aus dem Spielfeld nehmen und an anderer Stelle wieder anlegen.

Zusatzaktion kostenlos

Die Hextafel kommt nach dem Einsatz zurück in die Schachtel.

Hextafel in Sack kostenlos

Der Spieler nimmt eine Hextafel von der Ablage und wirft sie wieder zurück in den Sack.

Alle Aktionen dürfen in beliebiger Reihenfolge gemacht werden. Aber nur „Stamm legen“ und „Zusatzaktion machen“ dürfen mehrfach ausgeführt werden.