

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.*