



1. ERWACHEN-PHASE

- ◆ Anführer weitergeben (Uhrzeigersinn), Runden-Anzeiger weiterschieben.
- ◆ Erreichte Forschungs- und Szenarioplättchen abhandeln.



2. FRÜHER-MORGEN-PHASE

- ◆ Neue Morgenkarte ziehen & ausführen.



3. GENERATORBETRIEB-PHASE

1. Generator befeuern?
2. Neue kranke Bürger (Generatorleistung vs. Kälte-Anzeiger)
3. Belastungslevel des Generators:
 - ◆ Anzeiger für Generatorleistung = Kohle aus dem Vorrat in Generator werfen
 - ◆ Schubfach öffnen: Belastungswürfel auf die Belastungsleiste
4. Störfall?
5. Anzeiger für Generatorleistung zurücksetzen.



4. WETTER-PHASE

Wetterkarte ziehen:

1. **KÄLTEEINBRUCH:** Kälte- und Heizreichweite-Anzeiger bewegen.
2. **TIERFALLEN LEEREN:** 🍖 überprüfen & 🍷 **NAHRUNG** erhalten.
3. **EXPEDITION LENKEN:** Späher vorwärts bewegen.
4. **DER STURM NAHT:** Sturm-Anzeiger bewegen; ggf. *Sturm abhandeln*.



5. VORBEREITUNGEN-PHASE

- ◆ 1 Berater nutzen (optional) dann: **Krankheiten abhandeln**



6. AKTIONEN-PHASE

1. Anzahl Bürger-Figuren anpassen (Bevölkerungs-Leiste überprüfen).
2. Figuren auf die 🏠 / 🏠 / 🏠 Plättchen im Lager stellen.
3. Aktionen ausführen



7. DÄMMERUNGS-PHASE

- ◆ Ausliegende **DÄMMERUNGS-PHASE**-Effekte abhandeln.
- ◆ 1 Dämmerungskarte ziehen & ausführen.



8. HUNGER-PHASE

1. **HUNGER STILLEN.** Dann: Übriger 🍷 **HUNGER?** Hunger-Effekt abhandeln, dann zurücksetzen.
2. **BÜRGER ERNÄHREN.** Nicht vollständig möglich? 🍷 **HUNGER** erhöhen.



9. NACHT-PHASE

1. Besetzte 🏠 / 🏠 / 🏠 entfernen. Figuren (außer Späher) zurück.
2. Schlafplatz bieten: Figuren in Anzahl der verfügbaren Schlafplätze hinlegen.
3. Figuren ohne Schlafplatz: Bürger-Art wird krank.