I. Der Zug des Schergen

- Willst Du ihn ziehen, so würfle und bewege ihn maximal die Augenzahl beliebig über freie Felder aber nicht diagonal.
- Stopp bei Karte oder Scherge, außer in der Stadt, dafür aber vor Stadtmauer beim Betreten.
- Karte erreicht? Aufdecken!

II. Der Zug des Fürsten

- Karte ausspielen (zwingend bei mehr als 4 Handkarten)
- Nachziehen auf 4 Handkarten.

♦ In der Stadt

Kampf ist untersagt!

I. Der Zug des Schergen

- Willst Du ihn ziehen, so würfle und bewege ihn maximal die Augenzahl beliebig über freie Felder aber nicht diagonal.
- Stopp bei Karte oder Scherge, außer in der Stadt, dafür aber vor Stadtmauer beim Betreten.
- Karte erreicht? Aufdecken!

II. Der Zug des Fürsten

- Karte ausspielen (zwingend bei mehr als 4 Handkarten)
- Nachziehen auf 4 Handkarten.

♦ In der Stadt

Kampf ist untersagt!

1. Der Zug des Schergen

- Willst Du ihn ziehen, so würfle und bewege ihn maximal die Augenzahl beliebig über freie Felder aber nicht diagonal.
- Stopp bei Karte oder Scherge, außer in der Stadt, dafür aber vor Stadtmauer beim Betreten.
- · Karte erreicht? Aufdecken!

II. Der Zug des Fürsten

- Karte ausspielen (zwingend bei mehr als 4 Handkarten)
- Nachziehen auf 4 Handkarten.

♦ In der Stadt

· Kampf ist untersagt!

I. Der Zug des Schergen

- Willst Du ihn ziehen, so würfle und bewege ihn maximal die Augenzahl beliebig über freie Felder aber nicht diagonal.
- Stopp bei Karte oder Scherge, außer in der Stadt, dafür aber vor Stadtmauer beim Betreten.
- · Karte erreicht? Aufdecken!

II. Der Zug des Fürsten

- Karte ausspielen (zwingend bei mehr als 4 Handkarten)
- · Nachziehen auf 4 Handkarten.

♦ In der Stadt

```
pro Tag → +2 Gold
pro Tag -3 Gold → +1 Stärke
-x Gold → +x Waffen
-x Gold → +x•3 Leben
-5 Gold → Entgiftung
```

Kampf ist untersagt!

I. Der Zug des Schergen

- Willst Du ihn ziehen, so würfle und bewege ihn maximal die Augenzahl beliebig über freie Felder aber nicht diagonal.
- Stopp bei Karte oder Scherge, außer in der Stadt, dafür aber vor Stadtmauer beim Betreten.
- · Karte erreicht? Aufdecken!

II. Der Zug des Fürsten

- Karte ausspielen (zwingend bei mehr als 4 Handkarten)
- · Nachziehen auf 4 Handkarten.

+ In der Stadt

Kampf ist untersagt!

I. Der Zug des Schergen

- Willst Du ihn ziehen, so würfle und bewege ihn maximal die Augenzahl beliebig über freie Felder aber nicht diagonal.
- Stopp bei Karte oder Scherge, außer in der Stadt, dafür aber vor Stadtmauer beim Betreten.
- Karte erreicht? Aufdecken!

II. Der Zug des Fürsten

- Karte ausspielen (zwingend bei mehr als 4 Handkarten)
- Nachziehen auf 4 Handkarten.

♦ In der Stadt

1. Der Zug des Schergen

- Willst Du ihn ziehen, so würfle und bewege ihn maximal die Augenzahl beliebig über freie Felder aber nicht diagonal.
- Stopp bei Karte oder Scherge, außer in der Stadt, dafür aber vor Stadtmauer beim Betreten.
- Karte erreicht? Aufdecken!

II. Der Zug des Fürsten

- Karte ausspielen (zwingend bei mehr als 4 Handkarten)
- Nachziehen auf 4 Handkarten.

♦ In der Stadt

```
pro Tag → +2 Gold
pro Tag -3 Gold → +1 Stärke
-x Gold → +x Waffen
-x Gold → +x•3 Leben
-5 Gold → Entgiftung
• Kampf ist untersagt!
```

I. Der Zug des Schergen

- Willst Du ihn ziehen, so würfle und bewege ihn maximal die Augenzahl beliebig über freie Felder aber nicht diagonal.
- Stopp bei Karte oder Scherge, außer in der Stadt, dafür aber vor Stadtmauer beim Betreten.
- Karte erreicht? Aufdecken!

II. Der Zug des Fürsten

- Karte ausspielen (zwingend bei mehr als 4 Handkarten)
- Nachziehen auf 4 Handkarten.

♦ In der Stadt

Kampf ist untersagt!

1. Der Zug des Schergen

- Willst Du ihn ziehen, so würfle und bewege ihn maximal die Augenzahl beliebig über freie Felder aber nicht diagonal.
- Stopp bei Karte oder Scherge, außer in der Stadt, dafür aber vor Stadtmauer beim Betreten.
- Karte erreicht? Aufdecken!

II. Der Zug des Fürsten

- Karte ausspielen (zwingend bei mehr als 4 Handkarten)
- Nachziehen auf 4 Handkarten.

♦ In der Stadt

```
pro Tag \rightarrow +2 Gold

pro Tag -3 Gold \rightarrow +1 Stärke

-x Gold \rightarrow +x Waffen

-x Gold \rightarrow +x•3 Leben

-5 Gold \rightarrow Entgiftung

Kampf ist untersagt!
```

1. Der Zug des Schergen

- Willst Du ihn ziehen, so würfle und bewege ihn maximal die Augenzahl beliebig über freie Felder aber nicht diagonal.
- Stopp bei Karte oder Scherge, außer in der Stadt, dafür aber vor Stadtmauer beim Betreten.
- Karte erreicht? Aufdecken!

II. Der Zug des Fürsten

- Karte ausspielen (zwingend bei mehr als 4 Handkarten)
- Nachziehen auf 4 Handkarten.

♦ In der Stadt

Kampf ist untersagt!

1. Der Zug des Schergen

- Willst Du ihn ziehen, so würfle und bewege ihn maximal die Augenzahl beliebig über freie Felder aber nicht diagonal.
- Stopp bei Karte oder Scherge, außer in der Stadt, dafür aber vor Stadtmauer beim Betreten.
- Karte erreicht? Aufdecken!

11. Der Zug des Fürsten

- Karte ausspielen (zwingend bei mehr als 4 Handkarten)
- Nachziehen auf 4 Handkarten.

♦ In der Stadt

Kampf ist untersagt!

1. Der Zug des Schergen

- Willst Du ihn ziehen, so würfle und bewege ihn maximal die Augenzahl beliebig über freie Felder aber nicht diagonal.
- Stopp bei Karte oder Scherge, außer in der Stadt, dafür aber vor Stadtmauer beim Betreten.
- vor Stadtmauer beim Betre
 Karte erreicht? Aufdecken!

II. Der Zug des Fürsten

- Karte ausspielen (zwingend bei mehr als 4 Handkarten)
- Nachziehen auf 4 Handkarten.

♦ In der Stadt

Kampf ist untersagt!

Karten ausspielen Karten ausspielen ♦ Karten ausspielen Karten nur im eigenen Zug und Karten nur im eigenen Zug und Karten nur im eigenen Zug und nur eine Karte pro Zug spielen. nur eine Karte pro Zug spielen. nur eine Karte pro Zug spielen. In ein freies Feld einstecken, In ein freies Feld einstecken, In ein freies Feld einstecken oder zeigen wenn (*) oder (*). oder zeigen wenn 🖈 oder 💫 oder zeigen wenn 🖈 oder 💫 im Schergenzug spielbar im Schergenzug spielbar m Schergenzug spielbar Schatz ablegen nur möglich Schatz ablegen nur möglich Schatz ablegen nur möglich wenn Scherge in Burg ist, wenn Scherge in Burg ist, wenn Scherge in Burg ist, gilt als ausgespielte Karte. gilt als ausgespielte Karte. gilt als ausgespielte Karte. Karten aufdecken Karten aufdecken Karten aufdecken greift sofort an. (a), (3), (2) wirken sofort. (b) kann wirken, muss nicht. (c) und (4) aufnehmen. greift sofort an. (S), (F), (W) wirken sofort. (S) kann wirken, muss nicht. (S) und (G) aufnehmen. greift sofort an. greift sotort an. (a), (1), (2) wirken sofort. (b) kann wirken, muss nicht. (c) und (1) aufnehmen. Schlagabtausch im Kampf Schlagabtausch im Kampf Schlagabtausch im Kampf Härte = Stärke+Waffen+Würfel. Härte = Stärke+Waffen+Würfel. Härte = Stärke+Waffen+Würfel. Getroffen wenn Härte geringer. Getroffen wenn Härte geringer. Getroffen wenn Härte geringer. Schaden an Leben des Schaden an Leben des Schaden an Leben des Getroffenen = Härtedifferenz. Je einen Waffenpunkt abziehen. Getroffenen = Härtedifferenz. Getroffenen = Härtedifferenz. Je einen Waffenpunkt abziehen. Je einen Waffenpunkt abziehen. Schlagabtausch bis Tod/Flucht. Schlagabtausch bis Tod/Flucht. Schlagabtausch bis Tod/Flucht. Flucht: kein Würfel zum Schutz. Flucht: kein Würfel zum Schutz. Flucht: kein Würfel zum Schutz. ♦ Karten ausspielen Karten ausspielen ♦ Karten ausspielen Karten nur im eigenen Zug und Karten nur im eigenen Zug und Karten nur im eigenen Zug und nur eine Karte pro Zug spielen. nur eine Karte pro Zug spielen. nur eine Karte pro Zug spielen. In ein freies Feld einstecken, In ein freies Feld einstecken In ein freies Feld einstecken oder zeigen wenn (*) oder (**). oder zeigen wenn 🛞 oder 級. oder zeigen wenn 🛞 oder 👀 im Schergenzug spielbar im Schergenzug spielbar m Schergenzug spielbar Schatz ablegen nur möglich Schatz ablegen nur möglich Schatz ablegen nur möglich wenn Scherge in Burg ist, wenn Scherge in Burg ist, wenn <mark>Scherge in Burg i</mark>st, gilt als ausgespielte Karte. gilt als ausgespielte Karte. gilt als ausgespielte Karte. Karten aufdecken Karten aufdecken Karten aufdecken greift sofort an. (a), (3), (2) wirken sofort. (b) kann wirken, muss nicht. (c) und (4) aufnehmen. greift sofort an. (a), (a), (b) (b) wirken sofort. (c) kann wirken, muss nicht. (d) und (h) aufnehmen. greift sofort an. (a), (b), (c) wirken sofort. (a) kann wirken, muss nicht. (b) und (k) aufnehmen. Schlagabtausch im Kampf Schlagabtausch im Kampf Schlagabtausch im Kampf Härte = Stärke+Waffen+Würfel. Härte = Stärke+Waffen+Würfel. Härte = Stärke+Waffen+Würfel. Getroffen wenn Härte geringer. Getroffen wenn Härte geringer. Getroffen wenn Härte geringer. Schaden an Leben des Schaden an Leben des Schaden an Leben des Getroffenen = Härtedifferenz. Getroffenen = Härtedifferenz. Getroffenen = Härtedifferenz. Je einen Waffenpunkt abziehen. Je einen Waffenpunkt abziehen. Je einen Waffenpunkt abziehen. Schlagabtausch bis Tod/Flucht. Schlagabtausch bis Tod/Flucht. Schlagabtausch bis Tod/Flucht. Flucht: kein Würfel zum Schutz. Flucht: kein Würfel zum Schutz. Flucht: kein Würfel zum Schutz.

•	Karten ausspielen
•	Karten nur im eigenen

Zug und nur eine Karte pro Zug spielen. In ein freies Feld einstecken. oder zeigen wenn 🛞 oder 🐼.

im Schergenzug spielbar

Schatz ablegen nur möglich wenn Scherge in Burg ist, gilt als ausgespielte Karte.

Karten aufdecken

greift sofort an.

(A), (B), (A) wirken sofort.

(B) kann wirken muss. kann wirken, muss nicht.

nd aufnehmen.

Schlagabtausch im Kampf Härte = Stärke+Waffen+Würfel.

Getroffen wenn Härte geringer.

Schaden an Leben des

Getroffenen = Härtedifferenz. Je einen Waffenpunkt abziehen. Schlagabtausch bis Tod/Flucht.

Flucht: kein Würfel zum Schutz.

Karten ausspielen

Karten nur im eigenen Zug und nur eine Karte pro Zug spielen.

In ein freies Feld einstecken oder zeigen wenn 🕸 oder 🐼.

im Schergenzug spielbar Schatz ablegen nur möglich wenn Scherge in Burg ist,

gilt als ausgespielte Karte. Karten aufdecken

greift sofort an.

(a), (b), (c) wirken sofort.

kann wirken, muss nicht.

wund aufnehmen.

Schlagabtausch im Kampf

Härte = Stärke+Waffen+Würfel. Getroffen wenn Härte geringer.

Schaden an Leben des

Getroffenen = Härtedifferenz. Je einen Waffenpunkt abziehen.

Schlagabtausch bis Tod/Flucht.

Flucht: kein Würfel zum Schutz.

Karten ausspielen Karten nur im eigenen Zug und nur eine Karte pro Zug spielen.

In ein freies Feld einstecken oder zeigen wenn 🕸 oder 🐼

m Schergenzug spielbar Schatz ablegen nur möglich wenn Scherge in Burg ist, gilt als ausgespielte Karte.

Karten aufdecken

greift sofort an. (a), (b), (c) wirken sofort. kann wirken, muss nicht.

wind aufnehmen.

Schlagabtausch im Kampf

Härte = Stärke+Waffen+Würfel. Getroffen wenn Härte geringer.

Schaden an Leben des Getroffenen = Härtedifferenz.

Je einen Waffenpunkt abziehen. Schlagabtausch bis Tod/Flucht.

Flucht: kein Würfel zum Schutz.

♦ Karten ausspielen

Karten ausspielen

Karten nur im eigenen Zug und

nur eine Karte pro Zug spielen.

In ein freies Feld einstecken

oder zeigen wenn 🛞 oder 🔞.

m Schergenzug spielbar

Schatz ablegen nur möglich

wenn Scherge in Burg ist,

gilt als ausgespielte Karte.

Schlagabtausch im Kampf

Härte = Stärke+Waffen+Würfel.

Getroffen wenn Härte geringer.

Getroffenen = Härtedifferenz. Je einen Waffenpunkt abziehen.

Schlagabtausch bis Tod/Flucht.

Flucht: kein Würfel zum Schutz.

Schaden an Leben des

Karten aufdecken

greift sofort an. greift sofort an.
(a), (b), (c) wirken sofort.
(a) kann wirken, muss nicht.
(b) und (c) aufnehmen.

Karten nur im eigenen Zug und nur eine Karte pro Zug spielen.

In ein freies Feld einstecken, oder zeigen wenn 🛞 oder 🐼. m Schergenzug spielbar

Schatz ablegen nur möglich wenn Scherge in Burg ist, gilt als ausgespielte Karte.

Karten aufdecken

greift sofort an.

(a), (a), (b) wirken sofort.
(c) kann wirken, muss nicht.
(d) und (h) aufnehmen.

Schlagabtausch im Kampf Härte = Stärke+Waffen+Würfel.

Getroffen wenn Härte geringer.

Schaden an Leben des

Getroffenen = Härtedifferenz.

Je einen Waffenpunkt abziehen. Schlagabtausch bis Tod/Flucht.

Flucht: kein Würfel zum Schutz.

Karten ausspielen

Karten nur im eigenen Zug und nur eine Karte pro Zug spielen. In ein freies Feld einstecken,

oder zeigen wenn 🕸 oder 🐼. im Schergenzug spielbar

Schatz ablegen nur möglich wenn Scherge in Burg ist, gilt als ausgespielte Karte.

Karten aufdecken

greift sofort an.

(a), (b), (c) wirken sofort.

kann wirken, muss nicht. wind aufnehmen.

Schlagabtausch im Kampf

Härte = Stärke+Waffen+Würfel.

Getroffen wenn Härte geringer.

Schaden an Leben des Getroffenen = Härtedifferenz.

Je einen Waffenpunkt abziehen.

Schlagabtausch bis Tod/Flucht.

Flucht: kein Würfel zum Schutz.