

Räuber

2



÷2

Flieht dein Scherge,
halbiert sich seine
Guldenzahl! (abrunden)

+3

Räuber

2



÷2

Flieht dein Scherge,
halbiert sich seine
Guldenzahl! (abrunden)

+3

Räuber

2



÷2

Flieht dein Scherge,
halbiert sich seine
Guldenzahl! (abrunden)

+3

Räuber

2



÷2

Flieht dein Scherge,
halbiert sich seine
Guldenzahl! (abrunden)

+3

Assassine

3



-1

Wird dein Scherge
getroffen, ist er vergiftet!

+3

Assassine

3



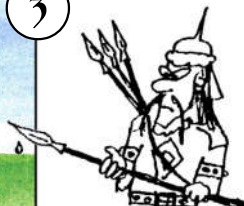
-1

Wird dein Scherge
getroffen, ist er vergiftet!

+3

Assassine

3



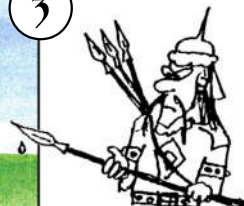
-1

Wird dein Scherge
getroffen, ist er vergiftet!

+3

Assassine

3



-1

Wird dein Scherge
getroffen, ist er vergiftet!

+3

Freischärler

4



+3

Freischärler

4



+3

Freischärler

4



+3

Freischärler

4



+3

Räuber

5



÷2

Flieht dein Scherge,
halbiert sich seine
Guldenzahl! (abrunden)

+4

Räuber

5



÷2

Flieht dein Scherge,
halbiert sich seine
Guldenzahl! (abrunden)

+4

Räuber

5



÷2

Flieht dein Scherge,
halbiert sich seine
Guldenzahl! (abrunden)

+4

Assassine

6



-1

Wird dein Scherge
getroffen, ist er vergiftet!

+4

Assassine

6




-1

+4

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

6




-1

+4

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Freischärler


7



+4

Freischärler


7



+4

Freischärler

7



+4

Räuber

8



÷2

+5

Flieht dein Scherge, halbiert sich seine Guldenzahl! (abrunden)

Räuber

8



÷2

+5

Flieht dein Scherge, halbiert sich seine Guldenzahl! (abrunden)

Assassine

9




-1

+5

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

9



-1

+5

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Freischärler

10



+5

Freischärler

10



+5

Räuberhauptmann

11



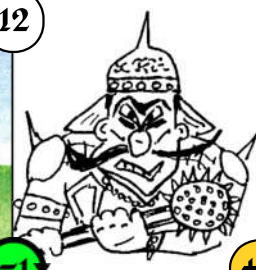
÷2

+6

Flieht dein Scherge, halbiert sich seine Guldenzahl! (abrunden)

Assassinenchef

12



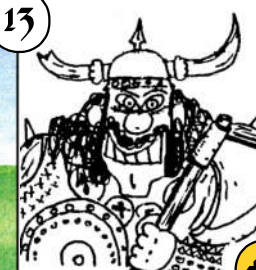
-1

+6

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Freischar-Oberst

13



+6

Riesenräuber

14



÷2

+8

Flieht dein Scherge, halbiert sich seine Guldenzahl! (abrunden)

Assasinen-Titan

15



-1

+8

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Sho-Wung

17



-1 +10

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Warpig


20



0 +15

Flieht dein Scherge, verliert er alle Gulden!


Casino



Spiele einfaches Roulette. Setze maximal 3x pro Runde auf Pair oder Impair und würfle, um deinen Einsatz zu verdoppeln oder zu verlieren.

- +


Drachenhöhle



-5 -1 -1 +1 +3 +5

Schickst Du deinen Schergen hinein, würfle sein Schicksal!


Teleportal



-1

Würfle, und dein Scherge erscheint (evt.) auf einem beliebigen Feld im zufälligen Zielland!

Teleportal



-1

Würfle, und dein Scherge erscheint (evt.) auf einem beliebigen Feld im zufälligen Zielland!

Rumpelstilz



Gelingt es dir, eine Zahl zu nennen und sie daraufhin zu würfeln, erhältst Du 6 Gulden!

+6

Elf, der Wegweiser



Voller Hilfsbereitschaft zeigt dir der Elf eine beliebige Karte im Reich!

Handelspriester



-2

Die obersten Karten des Nachziehstapels kommen für je 2 Gulden auf deine Hand.

Handelspriester



-2

Die obersten Karten des Nachziehstapels kommen für je 2 Gulden auf deine Hand.

Wirbelsturm



Jeder Spieler zieht von seinem rechten Nachbarn gleichzeitig eine Karte, ...auch Schätze! Dann legt sich der Sturm auf den Ablagestapel.

Gladiatorenarena



Forderst Du einen Schergen heraus, wird er sofort zum Zweikampf hierher teleportiert. Danach stürzt die Arena ein

Pferdestall



-1

Leihe ein Pferd für einen Gulden und würfle gleich nochmal, um deinen Schergen weiter voran zu bringen

Pferdestall



-1

Leihe ein Pferd für einen Gulden und würfle gleich nochmal, um deinen Schergen weiter voran zu bringen

Pferdestall



-1

Leihe ein Pferd für einen Gulden und würfle gleich nochmal, um deinen Schergen weiter voran zu bringen


Meisterdieb



-5


Zahle 5 Gulden und wähle einen Spieler mit Schatz auf der Hand. Würfelt er weniger als fünf, erhältst Du den Schatz!

Entgiftung



Achtung: Entgiftung ist keine Heilung...

Entgiftung




Achtung: Entgiftung ist keine Heilung...

Heilung



15

Heilung



15

Heilung




15

Heilung




15

Stärkeelixier




+1

Stärkeelixier




+1

Stärkeelixier




+1

Superkraft




+2

Superkraft




+2

Messer




+1

Messer




+1

Messer




+1

Messer



+1

Messer



+1

Messer



+1

Dolch



+2

Dolch



+2

Dolch



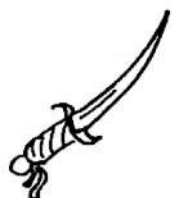
+2

Dolch



+2

Dolch



+2

Speer



+3

Speer



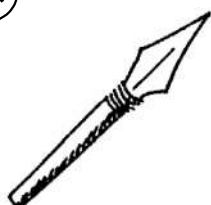
+3

Speer



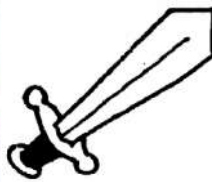
+3

Speer



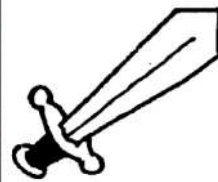
+3

Schwert



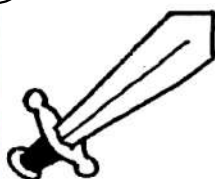
+4

Schwert



+4

Schwert



+4

Morgenstern



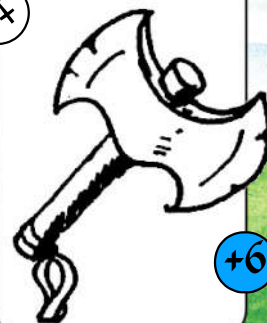
+5

Morgenstern



+5

Streitaxt



+6

Lähmung



Setzt den Gegner
im Kampf für
einen Schlagabtausch
außer Gefecht!

Lähmung



Setzt den Gegner
im Kampf für
einen Schlagabtausch
außer Gefecht!

Lähmung



Setzt den Gegner
im Kampf für
einen Schlagabtausch
außer Gefecht!

Lähmung



Setzt den Gegner
im Kampf für
einen Schlagabtausch
außer Gefecht!

Erdbeben



Fegt eine Karte von
einem beliebigen Feld.
Funktioniert nicht gegen
Stadt, Schätze und
Felder auf denen
Schergen stehen!

Erdbeben



Fegt eine Karte von
einem beliebigen Feld.
Funktioniert nicht gegen
Stadt, Schätze und
Felder auf denen
Schergen stehen!

Erdbeben



Fegt eine Karte von
einem beliebigen Feld.
Funktioniert nicht gegen
Stadt, Schätze und
Felder auf denen
Schergen stehen!

Erdbeben



Fegt eine Karte von
einem beliebigen Feld.
Funktioniert nicht gegen
Stadt, Schätze und
Felder auf denen
Schergen stehen!

Das Dritte Auge



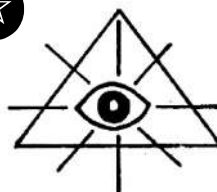
Zeigt dir die Karten
der Nachbarfelder
deines Schergen.
Es kann nicht
diagonal schauen.

Das Dritte Auge



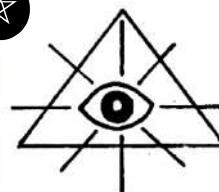
Zeigt dir die Karten
der Nachbarfelder
deines Schergen.
Es kann nicht
diagonal schauen.

Das Dritte Auge



Zeigt dir die Karten
der Nachbarfelder
deines Schergen.
Es kann nicht
diagonal schauen.

Das Dritte Auge



Zeigt dir die Karten
der Nachbarfelder
deines Schergen.
Es kann nicht
diagonal schauen.

Kristallkugel



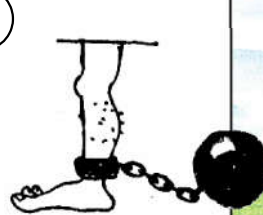
Schaue in die Karten
eines Mitspielers und
suche dir eine aus,
aber keinen Schatz.
Der Bestohlene
zieht vom Stapel nach.

Teleportation



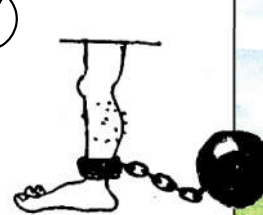
Bringt sofort
einen beliebigen Schergen
auf ein beliebiges Feld!
Liegt dort eine Karte
so muss er sie in
seinem Zug aufdecken.

Versklavt



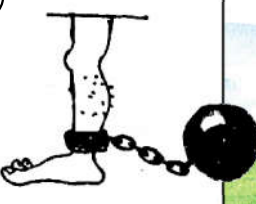
Die nächste Runde
setzt Du aus!

Versklavt



Die nächste Runde
setzt Du aus!

Versklavt




Die nächste Runde setzt Du aus!

Versklavt




Die nächste Runde setzt Du aus!

Vergiftet




Am Ende jedes Tages verliert dein Scherge Lebenskraft!

Vergiftet




Am Ende jedes Tages verliert dein Scherge Lebenskraft!

Vergiftet



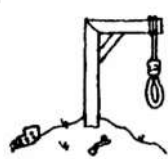
Am Ende jedes Tages verliert dein Scherge Lebenskraft!

Vergiftet



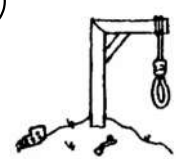
Am Ende jedes Tages verliert dein Scherge Lebenskraft!

Verwechselt




Der Mob lyncht deinen Schergen... eine Weile. Er verliert die Hälfte seiner Lebenskraft! (abrunden)

Verwechselt




Der Mob lyncht deinen Schergen... eine Weile. Er verliert die Hälfte seiner Lebenskraft! (abrunden)

Verstolpert



Dein Scherge verliert fünf Punkte seiner Lebenskraft!

Verstolpert



Dein Scherge verliert fünf Punkte seiner Lebenskraft!

Verschlafen



Deinem Schergen wird jede zweite Waffe gestohlen! (abrunden)

Verschlafen



Deinem Schergen wird jede zweite Waffe gestohlen! (abrunden)

Verschlungen



Die Hälfte seiner Stärke verlässt deinen Schergen! (abrunden)

Verschlungen



Die Hälfte seiner Stärke verlässt deinen Schergen! (abrunden)

Lageplan



Zeige diese Karte vor, wenn dein Scherge auf dem angegebenen Feld steht, um einen Schatz zu heben.

Lageplan



Zeige diese Karte vor, wenn dein Scherge auf dem angegebenen Feld steht, um einen Schatz zu heben.

Lageplan

E3



Zeige diese Karte vor, wenn dein Scherge auf dem angegebenen Feld steht, um einen Schatz zu heben.

Lageplan

J5



Zeige diese Karte vor, wenn dein Scherge auf dem angegebenen Feld steht, um einen Schatz zu heben.

Lageplan

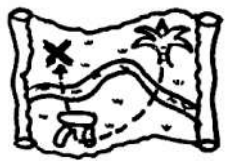
E9



Zeige diese Karte vor, wenn dein Scherge auf dem angegebenen Feld steht, um einen Schatz zu heben.

Lageplan

C7



Zeige diese Karte vor, wenn dein Scherge auf dem angegebenen Feld steht, um einen Schatz zu heben.

Lageplan

F6



Zeige diese Karte vor, wenn dein Scherge auf dem angegebenen Feld steht, um einen Schatz zu heben.

Lageplan

D5



Zeige diese Karte vor, wenn dein Scherge auf dem angegebenen Feld steht, um einen Schatz zu heben.

Lageplan

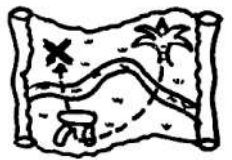
C2



Zeige diese Karte vor, wenn dein Scherge auf dem angegebenen Feld steht, um einen Schatz zu heben.

Lageplan

H2



Zeige diese Karte vor, wenn dein Scherge auf dem angegebenen Feld steht, um einen Schatz zu heben.

Lageplan

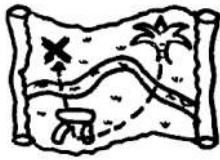
H7



Zeige diese Karte vor, wenn dein Scherge auf dem angegebenen Feld steht, um einen Schatz zu heben.

Lageplan

G4



Zeige diese Karte vor, wenn dein Scherge auf dem angegebenen Feld steht, um einen Schatz zu heben.

