Räuber

2

÷2 +3

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

Räuber

2

÷2 +3

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

Räuber

2

÷2 +3

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

Räuber

2

÷2 +3

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

Räuber

2

÷2 +3

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

Räuber

2

÷2 +3

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

Räuber

2

÷2 +3

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

Räuber

2

÷2 +3

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

Räuber

2

÷2 +3

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

Räuber

2

÷2 +3

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

Räuber

2

÷2 +3

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

Räuber

2

÷2 +3

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

Räuber

2

÷2 +3

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

Räuber

2

÷2 +3

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

Räuber

2

÷2 +3

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

Räuber

2

÷2 +3

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

Räuber

2

÷2 +3

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

Räuber

2

÷2 +3

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

Räuber

2

÷2 +3

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

Räuber

2

÷2 +3

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

Räuber

2

÷2 +3

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

Räuber

2

÷2 +3

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

Räuber

2

÷2 +3

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

Räuber

2

÷2 +3

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

Räuber

2

÷2 +3

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

Räuber

2

÷2 +3

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

Räuber

2

÷2 +3

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

Räuber

2

÷2 +3

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

Räuber

2

÷2 +3

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

Räuber

2

÷2 +3

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

Räuber

2

÷2 +3

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

Räuber

2

÷2 +3

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

Räuber

2

÷2 +3

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

Räuber

2

÷2 +3

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

Räuber

2

÷2 +3

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

Räuber

2

÷2 +3

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

Schatzjagd

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine

3

−1 +3

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Schatzjagd

Freischärler
4

+3

Freischärler
4

+3

Freischärler
4

+3

Freischärler
4

+3

Freischärler
4

+3

Freischärler
4

+3

Freischärler
4

+3

Freischärler
4

+3

Freischärler
4

+3

Freischärler
4

+3

Freischärler
4

+3

Freischärler
4

+3

Freischärler
4

+3

Freischärler
4

+3

Freischärler
4

+3

Freischärler
4

+3

Freischärler
4

+3

Freischärler
4

+3

Freischärler
4

+3

Freischärler
4

+3

Freischärler
4

+3

Freischärler
4

+3

Freischärler
4

+3

Freischärler
4

+3

Freischärler
4

+3

Freischärler
4

+3

Freischärler
4

+3

Freischärler
4

+3

Freischärler
4

+3

Freischärler
4

+3

Freischärler
4

+3

Freischärler
4

+3

Freischärler
4

+3

Freischärler
4

+3

Freischärler
4

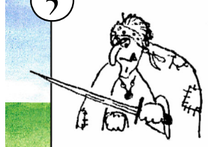
+3

Freischärler
4

+3

Schatzjagd

Räuber 5



÷2 +4

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

Räuber 5 ÷2 +4 Flieht dein Scherge, halbiert sich seine Guldenzahl! (abrunden)

Räuber 5 ÷2 +4 Flieht dein Scherge, halbiert sich seine Guldenzahl! (abrunden)

Räuber 5 ÷2 +4 Flieht dein Scherge, halbiert sich seine Guldenzahl! (abrunden)

Räuber 5 ÷2 +4 Flieht dein Scherge, halbiert sich seine Guldenzahl! (abrunden)

Räuber 5 ÷2 +4 Flieht dein Scherge, halbiert sich seine Guldenzahl! (abrunden)

Räuber 5 ÷2 +4 Flieht dein Scherge, halbiert sich seine Guldenzahl! (abrunden)

Räuber 5 ÷2 +4 Flieht dein Scherge, halbiert sich seine Guldenzahl! (abrunden)

Räuber 5 ÷2 +4 Flieht dein Scherge, halbiert sich seine Guldenzahl! (abrunden)

Räuber 5

÷2 +4

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

Räuber 5 ÷2 +4 Flieht dein Scherge, halbiert sich seine Guldenzahl! (abrunden)

Räuber 5 ÷2 +4 Flieht dein Scherge, halbiert sich seine Guldenzahl! (abrunden)

Räuber 5 ÷2 +4 Flieht dein Scherge, halbiert sich seine Guldenzahl! (abrunden)

Räuber 5 ÷2 +4 Flieht dein Scherge, halbiert sich seine Guldenzahl! (abrunden)

Räuber 5 ÷2 +4 Flieht dein Scherge, halbiert sich seine Guldenzahl! (abrunden)

Räuber 5 ÷2 +4 Flieht dein Scherge, halbiert sich seine Guldenzahl! (abrunden)

Räuber 5 ÷2 +4 Flieht dein Scherge, halbiert sich seine Guldenzahl! (abrunden)

Räuber 5

÷2 +4

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

Räuber 5 ÷2 +4 Flieht dein Scherge, halbiert sich seine Guldenzahl! (abrunden)

Räuber 5 ÷2 +4 Flieht dein Scherge, halbiert sich seine Guldenzahl! (abrunden)

Räuber 5 ÷2 +4 Flieht dein Scherge, halbiert sich seine Guldenzahl! (abrunden)

Räuber 5 ÷2 +4 Flieht dein Scherge, halbiert sich seine Guldenzahl! (abrunden)

Räuber 5 ÷2 +4 Flieht dein Scherge, halbiert sich seine Guldenzahl! (abrunden)

Räuber 5 ÷2 +4 Flieht dein Scherge, halbiert sich seine Guldenzahl! (abrunden)

Räuber 5 ÷2 +4 Flieht dein Scherge, halbiert sich seine Guldenzahl! (abrunden)

Assassine 6

−1 +4

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine 6 −1 +4 Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine 6 −1 +4 Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine 6 −1 +4 Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine 6 −1 +4 Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine 6 −1 +4 Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine 6 −1 +4 Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine 6 −1 +4 Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine 6 −1 +4 Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Schatzjagd

Assassine

6

−1 +4

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Freischärler

7

+4

Schatzjagd

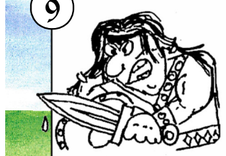
Freischärler | 7 | +4

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!

Schatzjagd

Assassine
9

−1 +5
Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine
9

−1 +5
Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine
9

−1 +5
Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine
9

−1 +5
Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine
9

−1 +5
Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine
9

−1 +5
Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassine
9

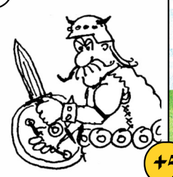
−1 +5
Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

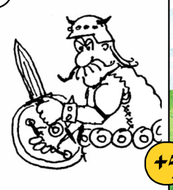
Assassine
9

−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

Freischärler
10

+5

Freischärler
10

+5

Freischärler
10

+5

Freischärler
10

+5

Freischärler
10

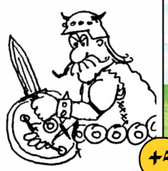
+5

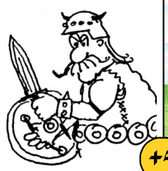
Freischärler
10

+5

Freischärler
10

+5

Freischärler
10

+5

Freischärler
10

+5

Freischärler
10

+5

Freischärler
10

+5

Freischärler
10

+5

Freischärler
10

+5

Freischärler
10

+5

Freischärler
10

+5

Freischärler
10

+5

Räuberhauptmann
11

÷2 +6
Flieht dein Scherge, halbiert sich seine Guldenzahl! (abrunden)

Räuberhauptmann
11

÷2 +6
Flieht dein Scherge, halbiert sich seine Guldenzahl! (abrunden)

Räuberhauptmann
11

÷2 +6
Flieht dein Scherge, halbiert sich seine Guldenzahl! (abrunden)

Räuberhauptmann
11

÷2 +6
Flieht dein Scherge, halbiert sich seine Guldenzahl! (abrunden)

Räuberhauptmann
11

÷2 +6
Flieht dein Scherge, halbiert sich seine Guldenzahl! (abrunden)

Räuberhauptmann
11

÷2 +6
Flieht dein Scherge, halbiert sich seine Guldenzahl! (abrunden)

Räuberhauptmann
11

÷2 +6
Flieht dein Scherge, halbiert sich seine Guldenzahl! (abrunden)

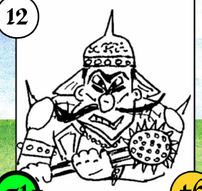
Räuberhauptmann
11

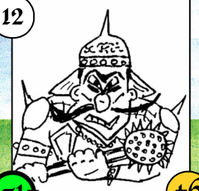
÷2 +6
Flieht dein Scherge, halbiert sich seine Guldenzahl! (abrunden)

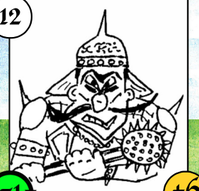
Räuberhauptmann
11

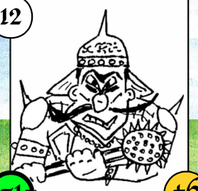
÷2 +6
Flieht dein Scherge, halbiert sich seine Guldenzahl! (abrunden)

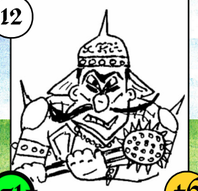
Schatzjagd

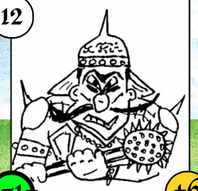
Assassinenchef
12

−1 +6
Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

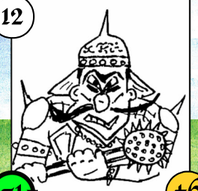
Assassinenchef
12

−1 +6
Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

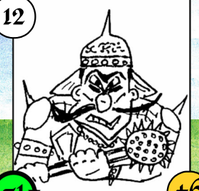
Assassinenchef
12

−1 +6
Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassinenchef
12

−1 +6
Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassinenchef
12

−1 +6
Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

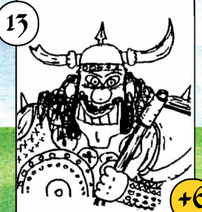
Assassinenchef
12

−1 +6
Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassinenchef
12

−1 +6
Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assassinenchef
12

−1 +6
Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

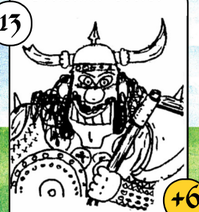
Assassinenchef
12

−1 +6
Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Freischar-Oberst
13

+6

Freischar-Oberst
13

+6

Freischar-Oberst
13

+6

Freischar-Oberst
13

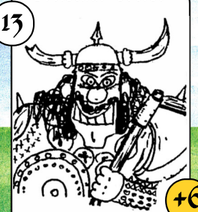
+6

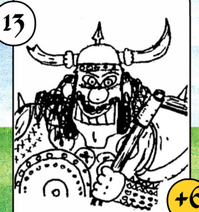
Freischar-Oberst
13

+6

Freischar-Oberst
13

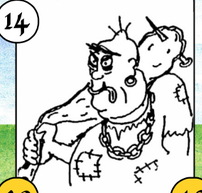
+6

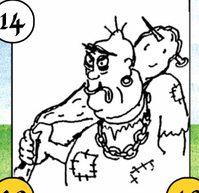
Freischar-Oberst
13

+6

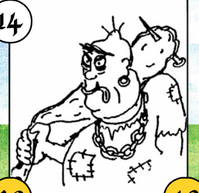
Freischar-Oberst
13

+6

Freischar-Oberst
13

+6

Riesenräuber
14

÷2 +8
Flieht dein Scherge, halbiert sich seine Guldenzahl! (abrunden)

Riesenräuber
14

÷2 +8
Flieht dein Scherge, halbiert sich seine Guldenzahl! (abrunden)

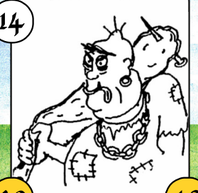
Riesenräuber
14

÷2 +8
Flieht dein Scherge, halbiert sich seine Guldenzahl! (abrunden)

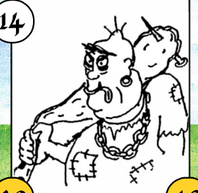
Riesenräuber
14

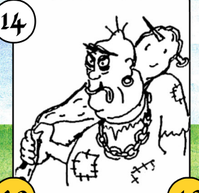
÷2 +8
Flieht dein Scherge, halbiert sich seine Guldenzahl! (abrunden)

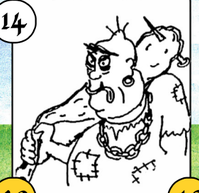
Riesenräuber
14

÷2 +8
Flieht dein Scherge, halbiert sich seine Guldenzahl! (abrunden)

Riesenräuber
14

÷2 +8
Flieht dein Scherge, halbiert sich seine Guldenzahl! (abrunden)

Riesenräuber
14

÷2 +8
Flieht dein Scherge, halbiert sich seine Guldenzahl! (abrunden)

Riesenräuber
14

÷2 +8
Flieht dein Scherge, halbiert sich seine Guldenzahl! (abrunden)

Riesenräuber
14

÷2 +8
Flieht dein Scherge, halbiert sich seine Guldenzahl! (abrunden)

Assasinen-Titan
15

−1 +8
Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assasinen-Titan
15

−1 +8
Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assasinen-Titan
15

−1 +8
Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assasinen-Titan
15

−1 +8
Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assasinen-Titan
15

−1 +8
Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assasinen-Titan
15

−1 +8
Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assasinen-Titan
15

−1 +8
Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assasinen-Titan
15

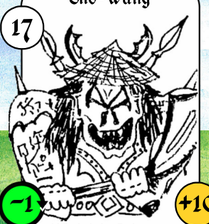
−1 +8
Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Assasinen-Titan
15

−1 +8
Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Schatzjagd

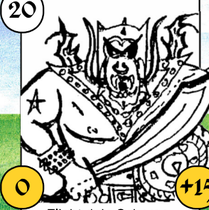
Sho-Wung (17)



−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 / +3
+5

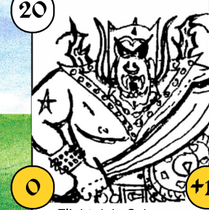
Schickst Du deinen Schergen hinein, würfle sein Schicksal!

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 / +3
+5

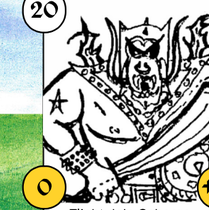
Schickst Du deinen Schergen hinein, würfle sein Schicksal!

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 / +3
+5

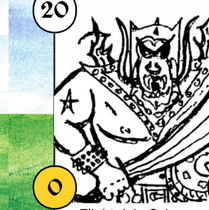
Schickst Du deinen Schergen hinein, würfle sein Schicksal!

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 / +3
+5

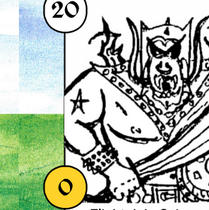
Schickst Du deinen Schergen hinein, würfle sein Schicksal!

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.

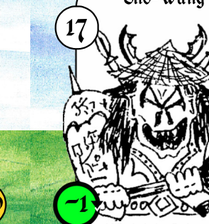
− / +

Drachenhöhle

−5 / +1
−1 / +3
+5

Schickst Du deinen Schergen hinein, würfle sein Schicksal!

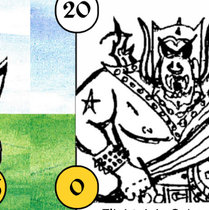
Sho-Wung (17)



−1 / +10

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

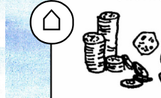
Warpig (20)



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.

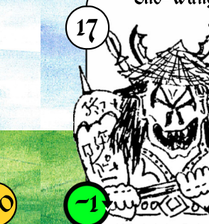
− / +

Drachenhöhle

−5 / +1
−1 / +3
+5

Schickst Du deinen Schergen hinein, würfle sein Schicksal!

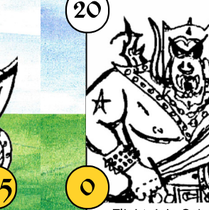
Sho-Wung (17)



−1 / +10

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

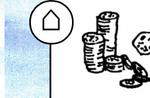
Warpig (20)



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.

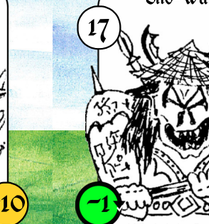
− / +

Drachenhöhle

−5 / +1
−1 / +3
+5

Schickst Du deinen Schergen hinein, würfle sein Schicksal!

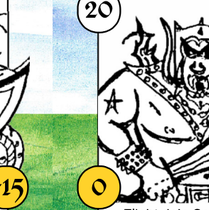
Sho-Wung (17)



−1 / +10

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

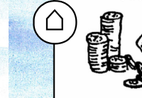
Warpig (20)



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.

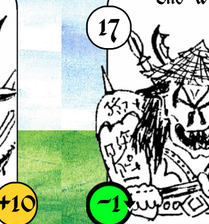
− / +

Drachenhöhle

−5 / +1
−1 / +3
+5

Schickst Du deinen Schergen hinein, würfle sein Schicksal!

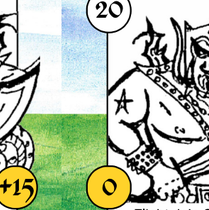
Sho-Wung (17)



−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.

− / +

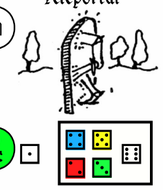
Drachenhöhle

−5 / +1
−1 / +3
+5

Schickst Du deinen Schergen hinein, würfle sein Schicksal!

Schatzjagd

Teleportal



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!

Schatzjagd

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

Wirbelsturm

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

Wirbelsturm

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

Wirbelsturm

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

Wirbelsturm

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

Wirbelsturm

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

Wirbelsturm

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

Wirbelsturm

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

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

Gladiatorenarena

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

Gladiatorenarena

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

Gladiatorenarena

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

Gladiatorenarena

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

Gladiatorenarena

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

Gladiatorenarena

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

Gladiatorenarena

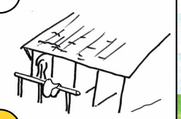
Forderst Du einen Schergen heraus, wird er sofort zum Zweikampf hierher teleportiert. Danach stürzt die Arena ein

Gladiatorenarena

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

Schatzjagd

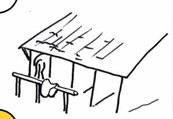
Pferdestall



−1

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

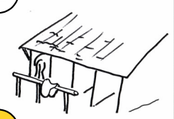
Pferdestall



−1

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

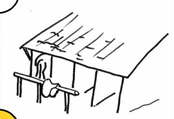
Pferdestall



−1

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

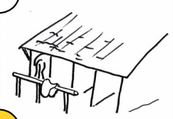
Pferdestall



−1

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

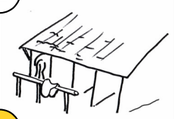
Pferdestall



−1

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

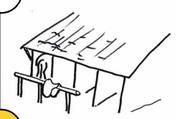
Pferdestall



−1

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

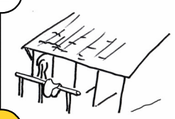
Pferdestall



−1

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

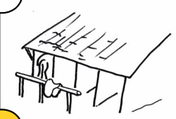
Pferdestall



−1

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

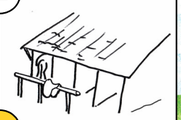
Pferdestall



−1

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

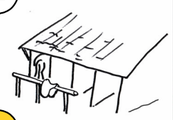
Pferdestall



−1

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

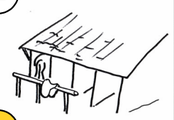
Pferdestall



−1

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

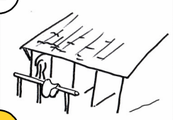
Pferdestall



−1

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

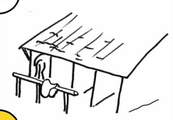
Pferdestall



−1

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

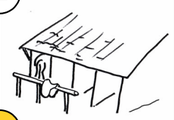
Pferdestall



−1

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

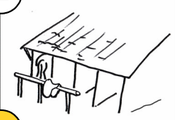
Pferdestall



−1

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

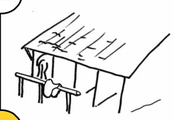
Pferdestall



−1

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

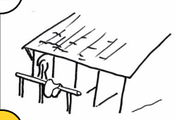
Pferdestall



−1

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

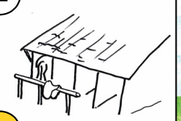
Pferdestall



−1

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

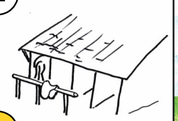
Pferdestall



−1

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

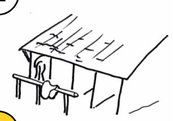
Pferdestall



−1

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

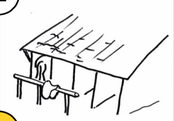
Pferdestall



−1

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

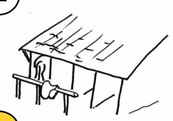
Pferdestall



−1

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

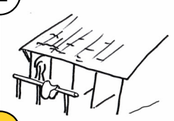
Pferdestall



−1

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

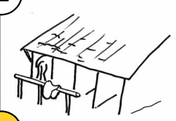
Pferdestall



−1

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

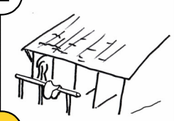
Pferdestall



−1

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

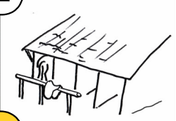
Pferdestall



−1

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

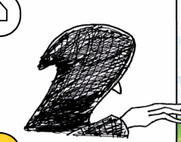
Pferdestall



−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!

Meisterdieb

−5

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

Meisterdieb

−5

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

Meisterdieb

−5

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

Meisterdieb

−5

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

Meisterdieb

−5

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

Meisterdieb

−5

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

Meisterdieb

−5

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

Meisterdieb

−5

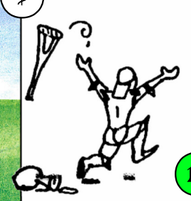
Zahle 5 Gulden
und wähle einen Spieler
mit Schatz auf der Hand.
Würfelt er weniger als fünf,
erhältst Du den Schatz!

Schatzjagd

Entgiftung

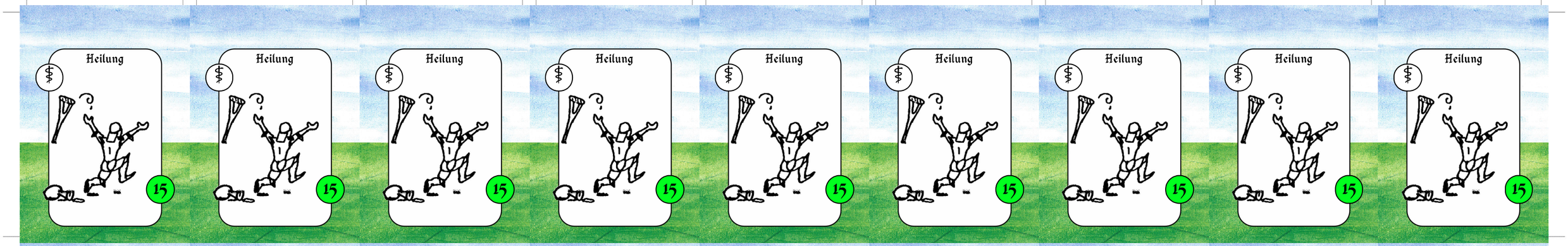
Achtung: Entgiftung
ist keine Heilung...

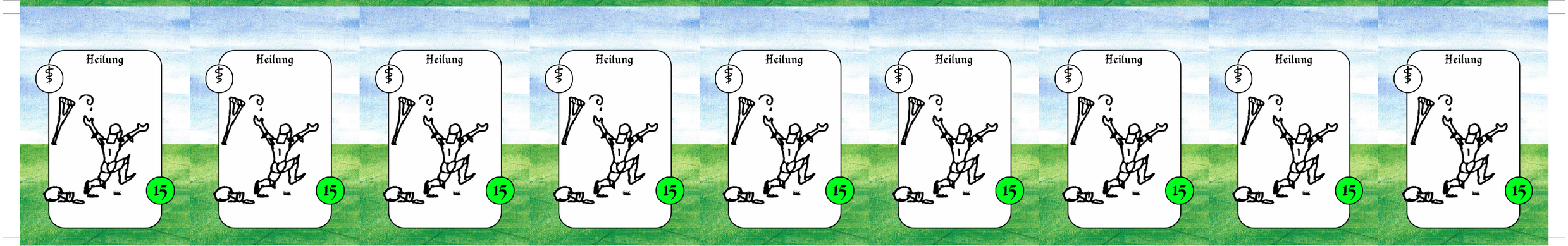
Heilung

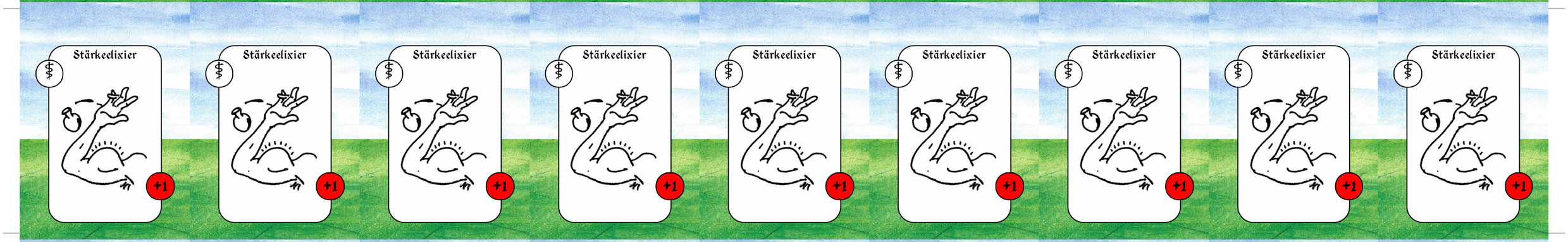


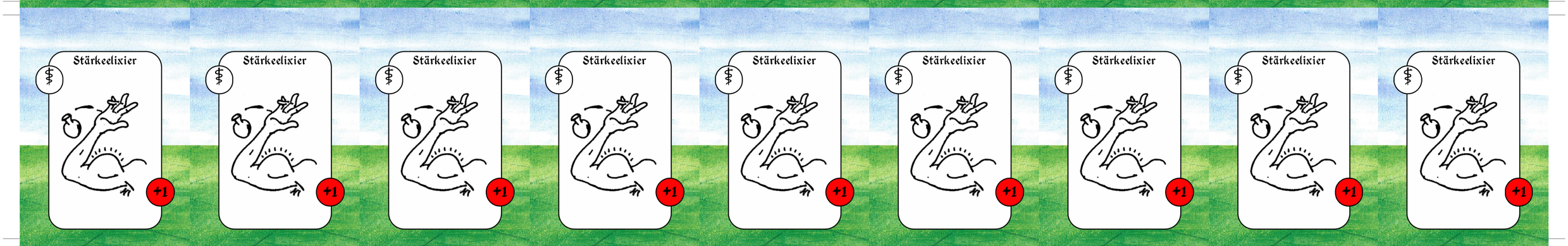
15

Schatzjagd


Heilung
15


Heilung
15


Stärkeelixier
+1


Stärkeelixier
+1

Schatzjagd

Stärkeelixier +1

Stärkeelixier +1

Stärkeelixier +1

Stärkeelixier +1

Stärkeelixier +1

Stärkeelixier +1

Stärkeelixier +1

Stärkeelixier +1

Stärkeelixier +1

Superkraft +2

Superkraft +2

Superkraft +2

Superkraft +2

Superkraft +2

Superkraft +2

Superkraft +2

Superkraft +2

Superkraft +2

Superkraft +2

Superkraft +2

Superkraft +2

Superkraft +2

Superkraft +2

Superkraft +2

Superkraft +2

Superkraft +2

Superkraft +2

Messer +1

Messer +1

Messer +1

Messer +1

Messer +1

Messer +1

Messer +1

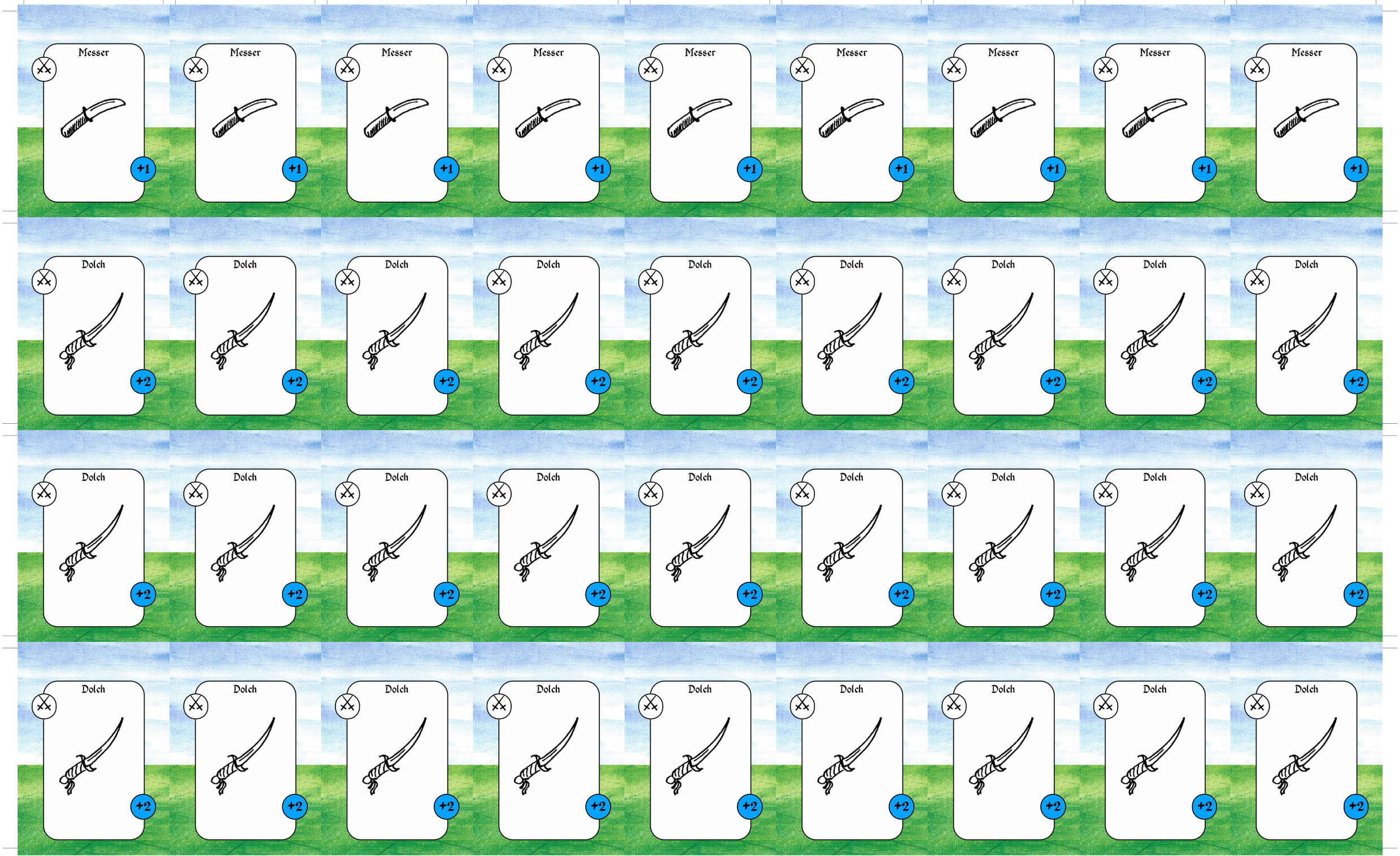
Messer +1

Messer +1

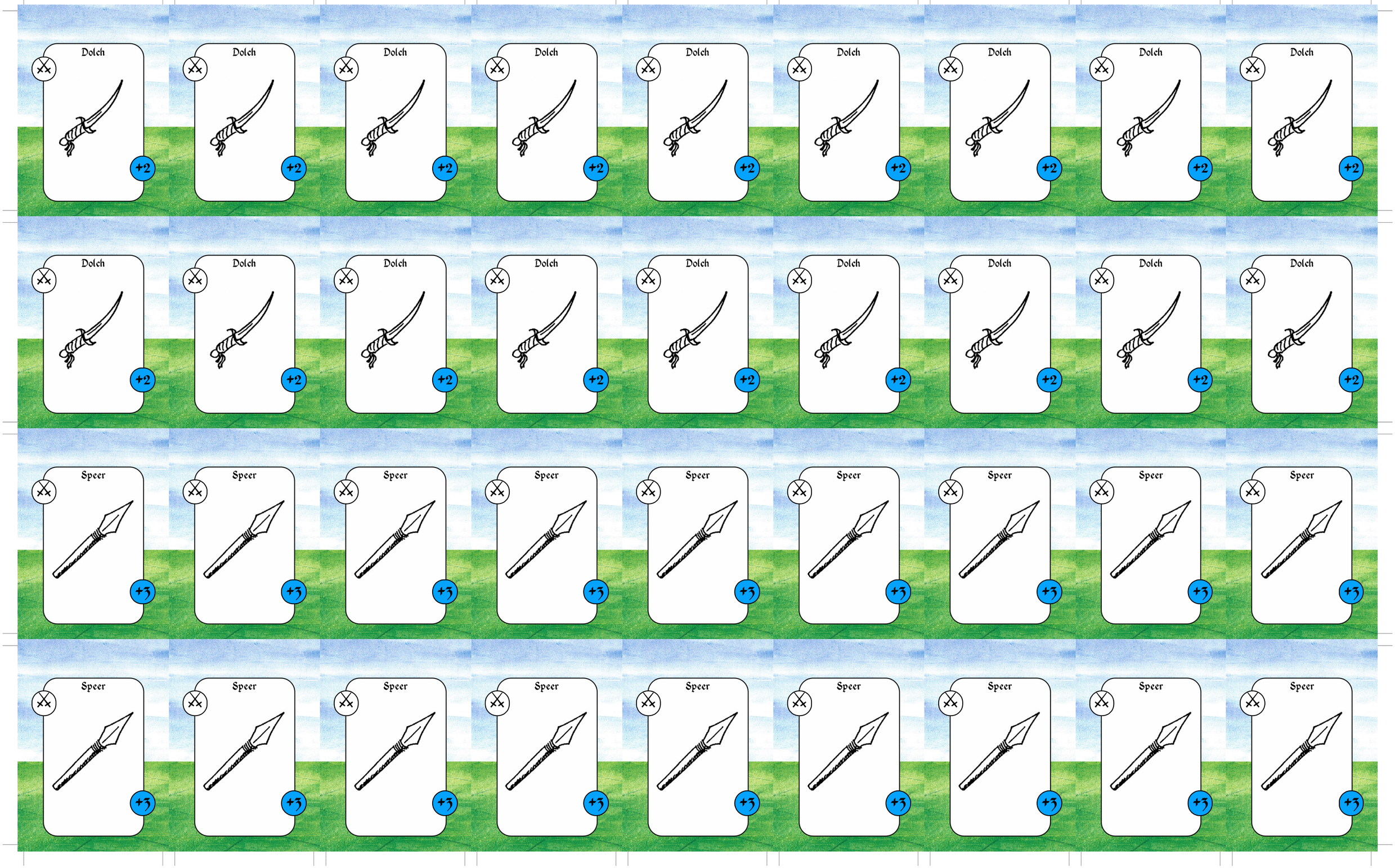
Schatzjagd

Messer +1

Schatzjagd


Messer
+1
Dolch
+2

Schatzjagd


Dolch
+2
Speer
+3

Schatzjagd

Speer +3

Speer +3

Speer +3

Speer +3

Speer +3

Speer +3

Speer +3

Speer +3

Speer +3

Speer +3

Speer +3

Speer +3

Speer +3

Speer +3

Speer +3

Speer +3

Schwert +4

Schwert +4

Schwert +4

Schwert +4

Schwert +4

Schwert +4

Schwert +4

Schwert +4

Schwert +4

Schwert +4

Schwert +4

Schwert +4

Schwert +4

Schwert +4

Schwert +4

Schwert +4

Schatzjagd

Schwert +4

Schwert +4

Schwert +4

Schwert +4

Schwert +4

Schwert +4

Schwert +4

Schwert +4

Schwert +4

Morgenstern +5

Morgenstern +5

Morgenstern +5

Morgenstern +5

Morgenstern +5

Morgenstern +5

Morgenstern +5

Morgenstern +5

Morgenstern +5

Morgenstern +5

Morgenstern +5

Morgenstern +5

Morgenstern +5

Morgenstern +5

Morgenstern +5

Morgenstern +5

Morgenstern +5

Morgenstern +5

Streitaxt +6

Streitaxt +6

Streitaxt +6

Streitaxt +6

Streitaxt +6

Streitaxt +6

Streitaxt +6

Streitaxt +6

Streitaxt +6

Schatzjagd

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!

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!

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!

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!

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!

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!

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!

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!

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!

Schatzjagd

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!

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!

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!

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!

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!

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!

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!

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!

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!

Schatzjagd

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.

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.

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.

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.

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.

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.

Das Dritte Auge

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

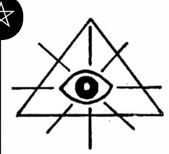
Das Dritte Auge

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

Das Dritte Auge

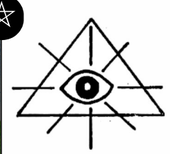
Zeigt dir die Karten der Nachbarfelder deines Schergen. Es kann nicht diagonal schauen.

Das Dritte Auge



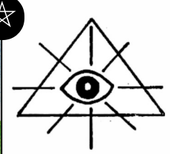
Zeigt dir die Karten der Nachbarfelder deines Schergen. Es kann nicht diagonal schauen.

Das Dritte Auge



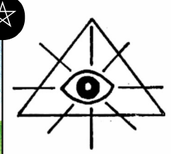
Zeigt dir die Karten der Nachbarfelder deines Schergen. Es kann nicht diagonal schauen.

Das Dritte Auge



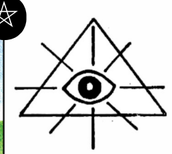
Zeigt dir die Karten der Nachbarfelder deines Schergen. Es kann nicht diagonal schauen.

Das Dritte Auge



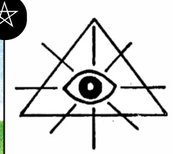
Zeigt dir die Karten der Nachbarfelder deines Schergen. Es kann nicht diagonal schauen.

Das Dritte Auge



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

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.

Schatzjagd

Kristallkugel

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

Kristallkugel

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

Kristallkugel

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

Kristallkugel

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

Kristallkugel

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

Kristallkugel

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

Kristallkugel

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

Kristallkugel

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

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.

Teleportation

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

Teleportation

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

Teleportation

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

Teleportation

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

Teleportation

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

Teleportation

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

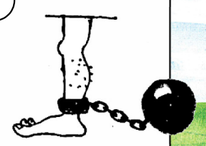
Teleportation

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

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!

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!

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!

Versklavt

Die nächste Runde setzt Du aus!

Versklavt

Die nächste Runde setzt Du aus!

Versklavt

Die nächste Runde setzt Du aus!

Schatzjagd

Versklavt

Die nächste Runde setzt Du aus!

Vergiftet

−1

Am Ende jedes Tages verliert dein Scherge Lebenskraft!

Schatzjagd

Vergiftet

−1

Am Ende
jedes Tages
verliert dein Scherge
Lebenskraft!

Vergiftet

−1

Am Ende
jedes Tages
verliert dein Scherge
Lebenskraft!

Vergiftet

−1

Am Ende
jedes Tages
verliert dein Scherge
Lebenskraft!

Vergiftet

−1

Am Ende
jedes Tages
verliert dein Scherge
Lebenskraft!

Vergiftet

−1

Am Ende
jedes Tages
verliert dein Scherge
Lebenskraft!

Vergiftet

−1

Am Ende
jedes Tages
verliert dein Scherge
Lebenskraft!

Vergiftet

−1

Am Ende
jedes Tages
verliert dein Scherge
Lebenskraft!

Vergiftet

−1

Am Ende
jedes Tages
verliert dein Scherge
Lebenskraft!

Vergiftet

−1

Am Ende
jedes Tages
verliert dein Scherge
Lebenskraft!

Vergiftet

−1

Am Ende
jedes Tages
verliert dein Scherge
Lebenskraft!

Vergiftet

−1

Am Ende
jedes Tages
verliert dein Scherge
Lebenskraft!

Vergiftet

−1

Am Ende
jedes Tages
verliert dein Scherge
Lebenskraft!

Vergiftet

−1

Am Ende
jedes Tages
verliert dein Scherge
Lebenskraft!

Vergiftet

−1

Am Ende
jedes Tages
verliert dein Scherge
Lebenskraft!

Vergiftet

−1

Am Ende
jedes Tages
verliert dein Scherge
Lebenskraft!

Vergiftet

−1

Am Ende
jedes Tages
verliert dein Scherge
Lebenskraft!

Vergiftet

−1

Am Ende
jedes Tages
verliert dein Scherge
Lebenskraft!

Vergiftet

−1

Am Ende
jedes Tages
verliert dein Scherge
Lebenskraft!

Verwechselt

÷2

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

Verwechselt

÷2

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

Verwechselt

÷2

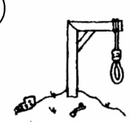
Der Mob lyncht
deinen Schergen...
eine Weile.
Er verliert
die Hälfte
seiner Lebenskraft!
(abrunden)

Verwechselt

÷2

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

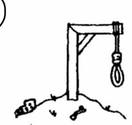
Verwechselt



÷2

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

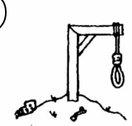
Verwechselt



÷2

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

Verwechselt



÷2

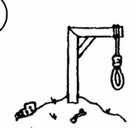
Der Mob lyncht
deinen Schergen...
eine Weile.
Er verliert
die Hälfte
seiner Lebenskraft!
(abrunden)

Verwechselt

÷2

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

Verwechselt



÷2

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

Verwechselt

÷2

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

Verwechselt

÷2

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

Verwechselt

÷2

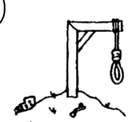
Der Mob lyncht
deinen Schergen...
eine Weile.
Er verliert
die Hälfte
seiner Lebenskraft!
(abrunden)

Verwechselt

÷2

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

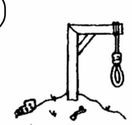
Verwechselt



÷2

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

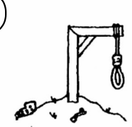
Verwechselt



÷2

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

Verwechselt



÷2

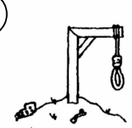
Der Mob lyncht
deinen Schergen...
eine Weile.
Er verliert
die Hälfte
seiner Lebenskraft!
(abrunden)

Verwechselt

÷2

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

Verwechselt



÷2

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

Schatzjagd

Verstolpert

−5

Dein Scherge verliert fünf Punkte seiner Lebenskraft!

Verschlafen

÷2

Deinem Schergen wird jede zweite Waffe gestohlen! (abrunden)

Schatzjagd

Verschlungen

÷2 Die Hälfte seiner Stärke verlässt deinen Schergen! (abrunden)

Verschlungen

÷2 Die Hälfte seiner Stärke verlässt deinen Schergen! (abrunden)

Lageplan

A4

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

Lageplan

F0

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

Schatzjagd

Lageplan

E3

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

E3

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

E3

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

E3

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

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

J5

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

J5

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

J5

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

J5

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

E9

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

E9

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

E9

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

E9

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

C7

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

C7

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

C7

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

C7

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.

Schatzjagd

Lageplan

F6

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

F6

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

F6

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

F6

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

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

D5

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

D5

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

D5

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

D5

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

C2

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

C2

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

C2

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

C2

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

H2

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

H2

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

H2

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

H2

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.

Schatzjagd

Lageplan

H7

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

H7

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

H7

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

H7

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

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.

Lageplan

G4

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.

Lageplan

G4

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.

Lageplan

G4

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.

Lageplan

G4

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.

Schatzjagd