

Räuber

2



÷2

Flieht dein Scherge,
halbiert sich sein
Goldvorrat! (abrunden)

+3

Räuber

2



÷2

Flieht dein Scherge,
halbiert sich sein
Goldvorrat! (abrunden)

+3

Räuber

2



÷2

Flieht dein Scherge,
halbiert sich sein
Goldvorrat! (abrunden)

+3

Räuber

2



÷2

Flieht dein Scherge,
halbiert sich sein
Goldvorrat! (abrunden)

+3

Assassine

3



-1

Wird dein Scherge
getroffen, ist er vergiftet!

+3

Assassine

3



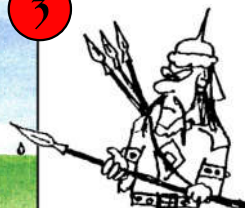
-1

Wird dein Scherge
getroffen, ist er vergiftet!

+3

Assassine

3



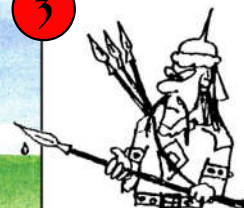
-1

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 sein
Goldvorrat! (abrunden)

+4

Räuber

5



÷2

Flieht dein Scherge,
halbiert sich sein
Goldvorrat! (abrunden)

+4

Räuber

5



÷2

Flieht dein Scherge,
halbiert sich sein
Goldvorrat! (abrunden)

+4

Assassine

6



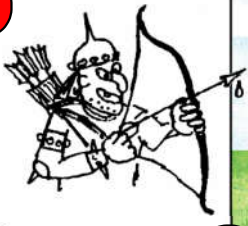
-1

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

Fleht dein Scherge, halbiert sich sein Goldvorrat! (abrunden)

Räuber

8



÷2

+5

Fleht dein Scherge, halbiert sich sein Goldvorrat! (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

Fleht dein Scherge, halbiert sich sein Goldvorrat! (abrunden)

Assassinenchef

12




-1

+6

Wird dein Scherge getroffen, ist er vergiftet!

Freischar-Oberst

13



+6

Riesenräuber

14



÷2

+8

Fleht dein Scherge, halbiert sich sein Goldvorrat! (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 alles Gold!

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!

Teleportal

~

~

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

Teleportal

~

~

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

Rumpelstilz

~

+6

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

Elf, der Wegweiser

~

Würfelst Du eine 5 oder eine 6, so zeigt dir der Elf eine beliebige Karte im Reich!

Handelspriester

~

-2

Dein Scherge opfert 2 Goldstücke und die oberste Karte des Nachziehstapels kommt auf deine Hand.

Handelspriester

~

-2

Dein Scherge opfert 2 Goldstücke und die oberste Karte des Nachziehstapels kommt 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 ein Goldstück und würfle gleich nochmal, um deinen Schergen weiter voran zu bringen

Pferdestall

~

-1

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

Pferdestall

~

-1

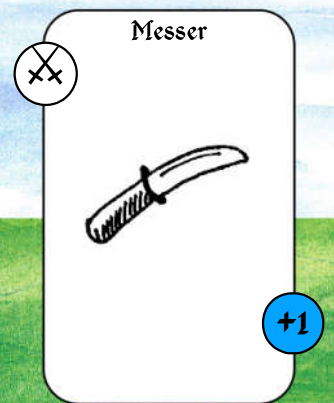
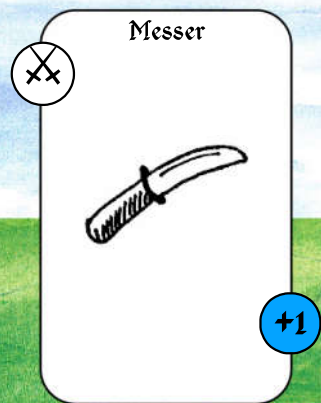
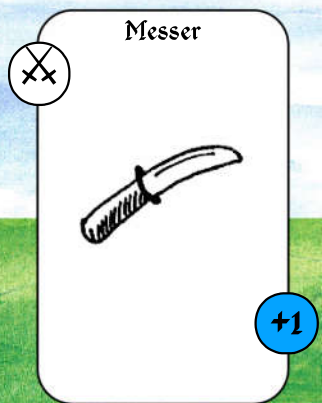
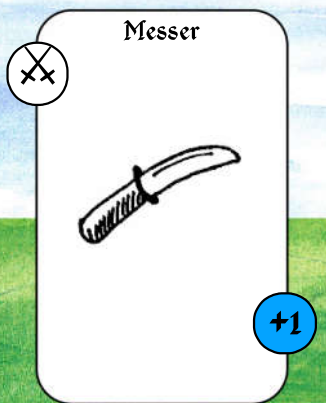
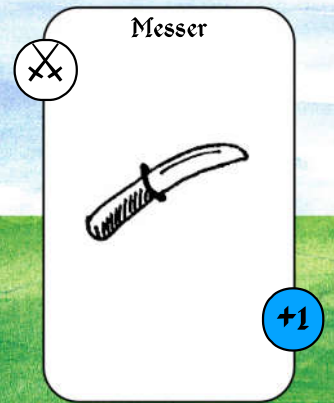
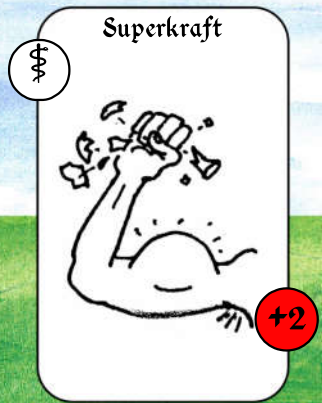
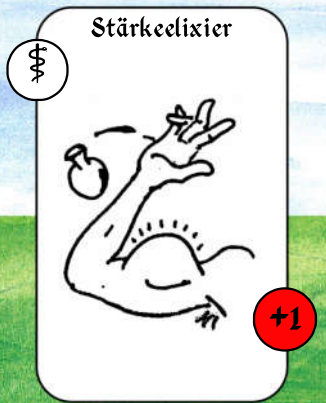
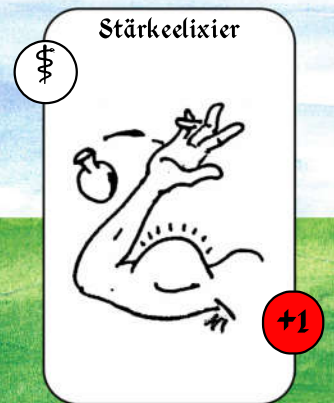
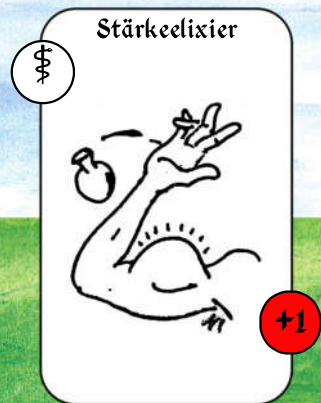
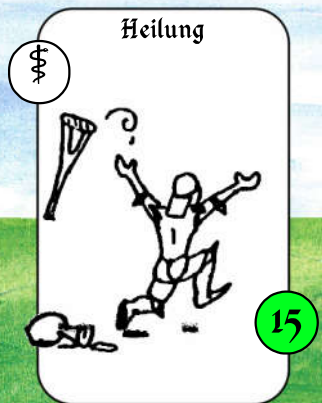
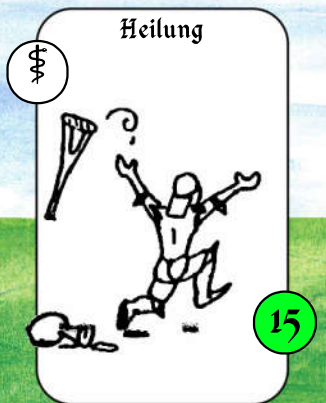
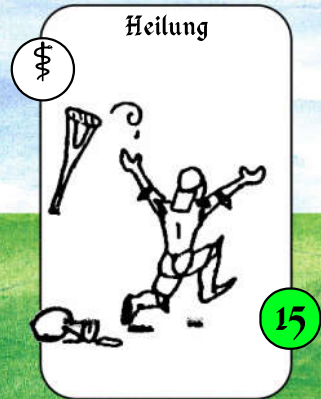
Leihe ein Pferd für ein Goldstück und würfle gleich nochmal, um deinen Schergen weiter voran zu bringen

Meisterdieb

~

-5

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



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



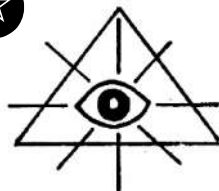
Zeigt dir die Karten
der Nachbarfelder
deines Schergen.
Es kann nicht
diagonal schauen.

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



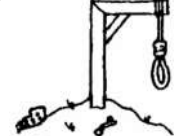
Am Ende jedes Tages verliert dein Scherge Lebenskraft!

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.

E3 Lageplan



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

J5 Lageplan



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

E9 Lageplan



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

C7 Lageplan



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

F6 Lageplan



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

D5 Lageplan



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

C2 Lageplan



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

H2 Lageplan



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

H7 Lageplan



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

G4 Lageplan



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