

Räuber

2



÷2

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

+3

Räuber

2



÷2

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

+3

Räuber

2



÷2

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

+3

Räuber

2



÷2

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

+3

Assassine

3



-1

+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!

Freischärler

4



+3

Freischärler

4



+3

Freischärler

4



+3

Freischärler

4



+3

Räuber

5



÷2

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

+4

Räuber

5



÷2

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

+4

Räuber

5



÷2

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

+4

Assassine

6



-1

+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!

Freischärler

7



+4

Freischärler

7



+4

Freischärler

7



+4

Räuber

8



÷2

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

+5

Räuber

8



÷2

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

+5

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



$\div 2$

$+6$

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

Assassinenchef

12



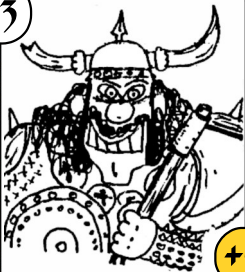
-1

+6

Wird dein Scherge
getroffen, ist er vergiftet!

Freischar-Oberst

13



+6

Riesenräuber

14



÷2

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

+8

Assasinen-Titan

15



-1

+8

Wird dein Scherge
getroffen, ist er vergiftet!

Sho-Wung

17



-1

+10

Wird dein Scherge
getroffen, ist er vergiftet!

Warpig

20



0

+15

Flieht dein Scherge,
verliert er alle Gulden!

Casino



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



Drachenhöhle



-5



+1

-1



+3



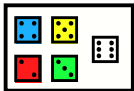
Schickst
Du deinen



+5

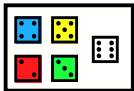
Schergen hinein,
würfle sein Schicksal!

Teleportal



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

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!

Handelspriester



-2

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

Handelspriester



-2

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

Wirbelsturm



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

Gladiatorenarena



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

Pferdestall



-1

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

Pferdestall



-1

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

Pferdestall



-1

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

Meisterdieb



-5

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

Entgiftung



Achtung: Entgiftung
ist keine Heilung...

Entgiftung



Achtung: Entgiftung
ist keine Heilung...

Heilung



15

Heilung



15

Heilung



15

Heilung



15

Stärkeelixier



+1

Stärkeelixier



+1

Stärkeelixier



+1

Superkraft



+2

Superkraft



+2

Messer



+1

Messer



+1

Messer



+1

Messer



+1

Messer



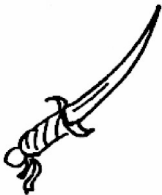
+1

Messer



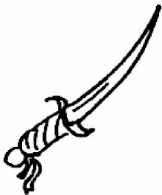
+1

Dolch



+2

Dolch



+2

Dolch



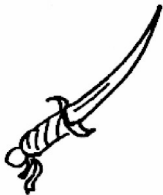
+2

Dolch



+2

Dolch



+2

Speer



Speer



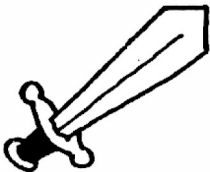
Speer



Speer

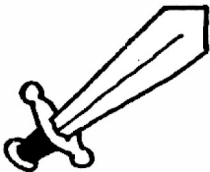


Schwert

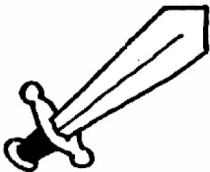


+4

Schwert



Schwert



+4

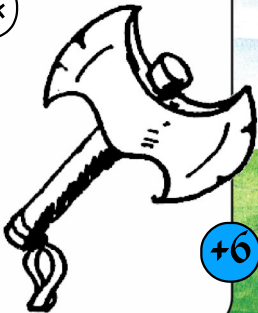
Morgenstern



Morgenstern



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



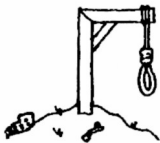
Am Ende
jedes Tages
verliert dein Scherge
Lebenskraft!

Vergiftet



Am Ende
jedes Tages
verliert dein Scherge
Lebenskraft!

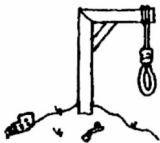
Verwechselt



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

÷2

Verwechselt



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

÷2

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



÷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

Fo



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

Lageplan

E3



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

Lageplan

J5



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

Lageplan

E9



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

Lageplan

C7



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

Lageplan

F6



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

Lageplan

D5



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

Lageplan

C₂



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

Lageplan

H₂



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

Lageplan

H7



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

Lageplan

G4



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

