Hunne
3
+2
Hunne
3
+2
Hunne
3
+2
Hunne
3
+2
Hunne
3
+2
Hunne
3
+2
Hunne
3
−1
+2
Wirst Du verletzt,
bist Du vergiftet!
Hunne
3
−1
+2
Wirst Du verletzt,
bist Du vergiftet!
Hunne
3
−1
+2
Wirst Du verletzt,
bist Du vergiftet!
Hunne
3
−1
+2
Wirst Du verletzt,
bist Du vergiftet!
Hunne
3
−1
+2
Wirst Du verletzt,
bist Du vergiftet!
Hunne
3
−1
+2
Wirst Du verletzt,
bist Du vergiftet!
Räuber
6
0
+3
Fliehst Du,
verlierst Du alles Gold!
Räuber
6
0
+3
Fliehst Du,
verlierst Du alles Gold!
Räuber
6
0
+3
Fliehst Du,
verlierst Du alles Gold!
Räuber
6
0
+3
Fliehst Du,
verlierst Du alles Gold!

Räuber
6
0
+3
Fliehst Du,
verlierst Du alles Gold!

Räuber
6
0
+3
Fliehst Du,
verlierst Du alles Gold!

Räuber
6
0
+3
Fliehst Du,
verlierst Du alles Gold!

Räuber
6
0
+3
Fliehst Du,
verlierst Du alles Gold!

Germane
9
+4

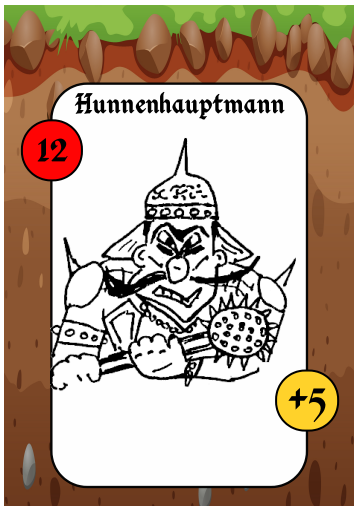
Germane
9
+4

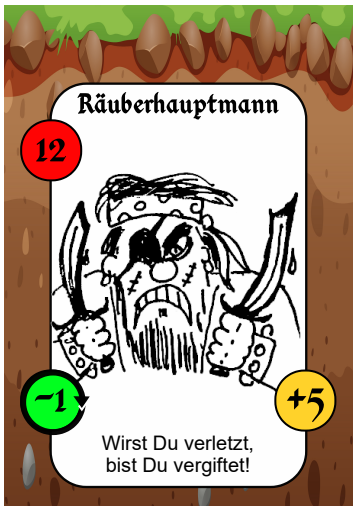
Germane
9
−1
+4
Wirst Du verletzt,
bist Du vergiftet!

Germane
9
−1
+4
Wirst Du verletzt,
bist Du vergiftet!

Germane
9
−1
+4
Wirst Du verletzt,
bist Du vergiftet!

Germane
9
−1
+4
Wirst Du verletzt,
bist Du vergiftet!


Hunnenhauptmann
12
+5


Räuberhauptmann
12
−1
+5
Wirst Du verletzt,
bist Du vergiftet!

Germanenhauptmann
12
+5

Rufus der Riese
15
+6

Igor der Riese
15
−1
+6
Wirst Du verletzt,
bist Du vergiftet!

Sho-Wung
20
+8

Warpig

25

-1 +10

Wirst Du verletzt, bist Du vergiftet!

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 0 +1 +3 +5

Gehst Du hinein, würfle dein Schicksal!

Teleportal

0

Schickt dich an einen beliebigen freien Ort außerhalb von Mauern im zufälligen Zielland!

Teleportal

0

Schickt dich an einen beliebigen freien Ort außerhalb von Mauern im zufälligen Zielland!

Rumpelstilz

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

+6

Elf, der Wegweiser

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

Händler

Tauscht seine Karte gegen eine von deinen. Die erste Karte erhält er vom Stapel.

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 Ritter heraus, wird er sofort zum Zweikampf hierher teleportiert. Danach stürzt die Arena ein

Entgiftung

-0

Achtung: Entgiftung ist keine Heilung...

Entgiftung

-0

Achtung: Entgiftung ist keine Heilung...

Heilung

15

Heilung

15

Heilung

15

Heilung

15

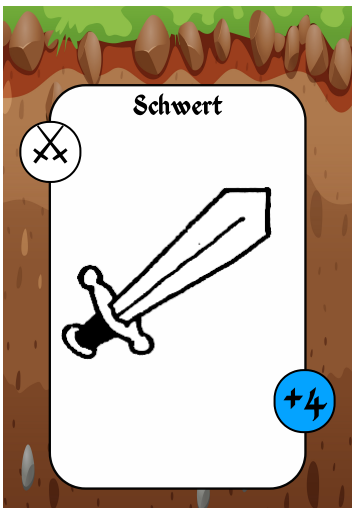
Stärkeelixier
+1
Stärkeelixier
+1
Stärkeelixier
+1
Superkraft
+2
Superkraft
+2
Messer
+1
Messer
+1
Messer
+1
Messer
+1
Messer
+1
Messer
+1
Dolch
+2
Dolch
+2
Dolch
+2
Dolch
+2
Dolch
+2

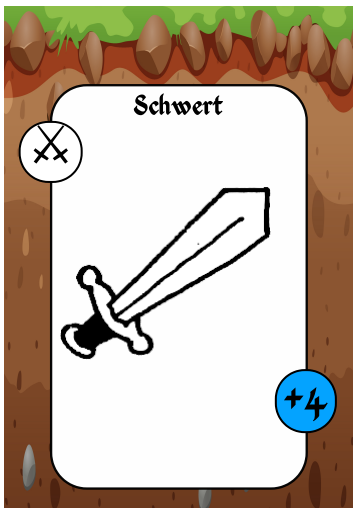
Speer
+3

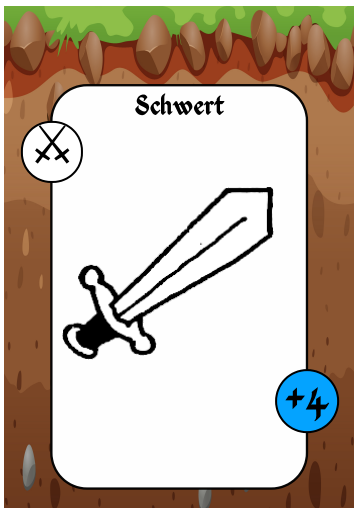
Speer
+3

Speer
+3

Speer
+3


Schwert
+4


Schwert
+4


Schwert
+4

Morgenstern
+5

Morgenstern
+5

Streitaxt
+6

Lähmung
Setzt den Gegner im Kampf für einen Schlagabtausch außer Gefecht!

Lähmung
Setzt den Gegner im Kampf für einen Schlagabtausch außer Gefecht!

Lähmung
Setzt den Gegner im Kampf für einen Schlagabtausch außer Gefecht!

Lähmung
Setzt den Gegner im Kampf für einen Schlagabtausch außer Gefecht!

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

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

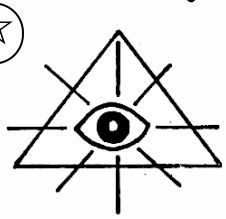
Erdbeben

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

Erdbeben

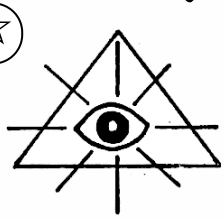
Fegt eine Karte von einem beliebigen Feld. Funktioniert nicht gegen Stadt, Schätze und Felder auf denen Ritter stehen!

Das Dritte Auge



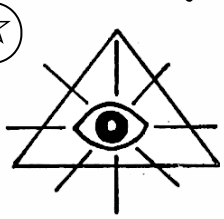
Zeigt dir die Karten in der allernächsten Umgebung. Es kann nicht diagonal schauen.

Das Dritte Auge



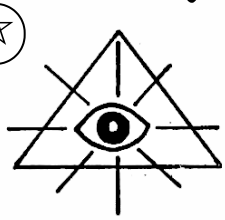
Zeigt dir die Karten in der allernächsten Umgebung. Es kann nicht diagonal schauen.

Das Dritte Auge



Zeigt dir die Karten in der allernächsten Umgebung. Es kann nicht diagonal schauen.

Das Dritte Auge



Zeigt dir die Karten in der allernächsten Umgebung. Es kann nicht diagonal schauen.

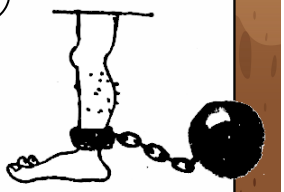
Kristallkugel

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

Teleportation

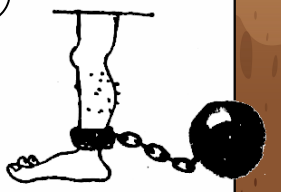
Bringt sofort einen beliebigen Ritter auf ein beliebiges Feld! Liegt dort eine Karte so muss er sie in seiner Runde aufdecken.

Versklavt



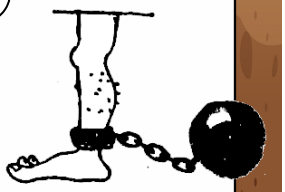
Die nächste Runde setzt Du aus!

Versklavt



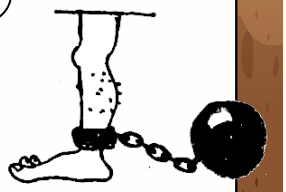
Die nächste Runde setzt Du aus!

Versklavt



Die nächste Runde setzt Du aus!

Versklavt



Die nächste Runde setzt Du aus!

Vergiftet

−1

Jeden Tag verlierst Du Lebenskraft!

Vergiftet

−1

Jeden Tag verlierst Du Lebenskraft!

Vergiftet

−1

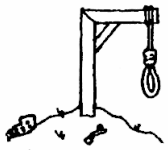
Jeden Tag verlierst Du Lebenskraft!

Vergiftet

−1

Jeden Tag verlierst Du Lebenskraft!

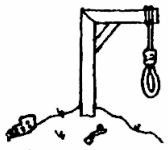
Verwechselt



÷2

Der Mob lyncht dich... eine Weile. Du verlierst die Hälfte deiner Lebenskraft! (abrunden)

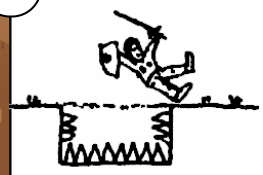
Verwechselt



÷2

Der Mob lyncht dich... eine Weile. Du verlierst die Hälfte deiner Lebenskraft! (abrunden)

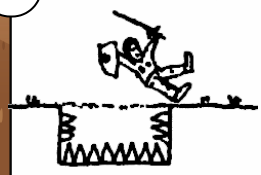
Verstolpert



-5

Die Stachelfalle kostet fünf Punkte deiner Lebenskraft!

Verstolpert



-5

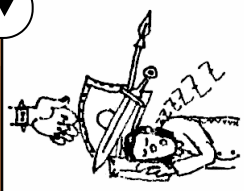
Die Stachelfalle kostet fünf Punkte deiner Lebenskraft!

Verschlafen

÷2

Dir wird jede zweite Waffe gestohlen! (abrunden)

Verschlafen



÷2

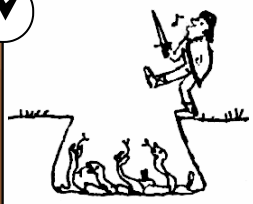
Dir wird jede zweite Waffe gestohlen! (abrunden)

Verschlungen

÷2

Die Schlangengrube nimmt dir die Hälfte deiner Stärke! (abrunden)

Verschlungen



÷2

Die Schlangengrube nimmt dir die Hälfte deiner Stärke! (abrunden)

Lageplan

A4

Stehst Du auf dem Feld, spiele die Karte aus um einen Schatz zu heben.

Lageplan

F0

Stehst Du auf dem Feld, spiele die Karte aus um einen Schatz zu heben.

Lageplan

E3

Stehst Du auf dem Feld, spiele die Karte aus um einen Schatz zu heben.

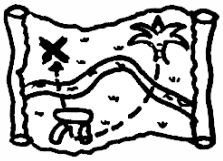
Lageplan

J5

Stehst Du auf dem Feld, spiele die Karte aus um einen Schatz zu heben.

Lageplan

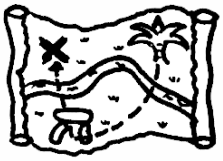
E9



Stehst Du auf dem Feld, spiele die Karte aus um einen Schatz zu heben.

Lageplan

C7



Stehst Du auf dem Feld, spiele die Karte aus um einen Schatz zu heben.

Lageplan

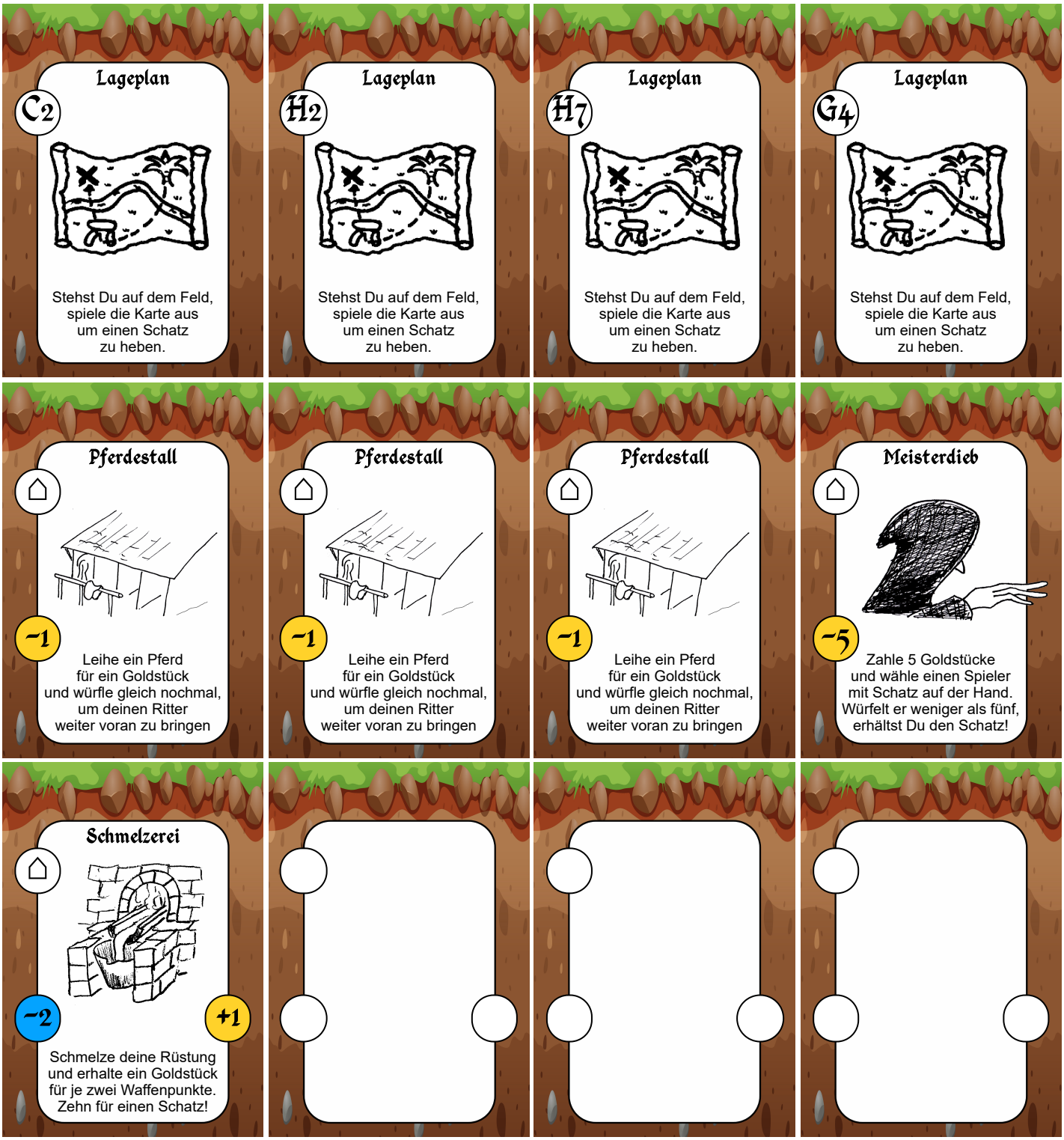
F6

Stehst Du auf dem Feld, spiele die Karte aus um einen Schatz zu heben.

Lageplan

D5

Stehst Du auf dem Feld, spiele die Karte aus um einen Schatz zu heben.


Lageplan
C2
Stehst Du auf dem Feld, spiele die Karte aus um einen Schatz zu heben.
Lageplan
H2
Stehst Du auf dem Feld, spiele die Karte aus um einen Schatz zu heben.
Lageplan
H7
Stehst Du auf dem Feld, spiele die Karte aus um einen Schatz zu heben.
Lageplan
G4
Stehst Du auf dem Feld, spiele die Karte aus um einen Schatz zu heben.
Pferdestall
-1
Leihe ein Pferd für ein Goldstück und würfle gleich nochmal, um deinen Ritter weiter voran zu bringen
Pferdestall
-1
Leihe ein Pferd für ein Goldstück und würfle gleich nochmal, um deinen Ritter weiter voran zu bringen
Pferdestall
-1
Leihe ein Pferd für ein Goldstück und würfle gleich nochmal, um deinen Ritter 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!
Schmelzerei
-2
+1
Schmelze deine Rüstung und erhalte ein Goldstück für je zwei Waffenpunkte. Zehn für einen Schatz!