### I. Die Reise des Schergen

- Willst Du ihn ziehen, so würfle und bewege ihn maximal die Augenzahl beliebig über freie Felder aber nicht diagonal.
- Stopp bei Karte oder Scherge, außer in der Stadt, dafür aber vor Stadtmauer beim Betreten
- Karte erreicht? Aufdecken!

### II. Der Einfluss des Fürsten

- Karte ausspielen (zwingend bei mehr als 4 Handkarten)
- Nachziehen auf 4 Handkarten.

#### ♦ In der Stadt

pro Tag		→ +2 Gulden
pro Tag	-3 Gulden	→ +1 Stärke
	-x Gulden	→ +x Waffen
100	-x Gulden	→ +x•3 Leben
	-5 Gulden	→ Entgiftung

Kampf ist untersagt!

### I. Die Reise des Schergen

- Willst Du ihn ziehen, so würfle und bewege ihn maximal die Augenzahl beliebig über freie Felder aber nicht diagonal.
- Stopp bei Karte oder Scherge, außer in der Stadt, dafür aber vor Stadtmauer beim Betreten.
- vor Stadtmauer beim Betreten.

  Karte erreicht? Aufdecken!

# II. Der Einfluss des Fürsten

- Karte ausspielen (zwingend bei mehr als 4 Handkarten)
- Nachziehen auf 4 Handkarten.

#### ♦ In der Stadt

Kampf ist untersagt!

### I. Die Reise des Schergen

- Willst Du ihn ziehen, so würfle und bewege ihn maximal die Augenzahl beliebig über freie Felder aber nicht diagonal.
- Stopp bei Karte oder Scherge, außer in der Stadt, dafür aber vor Stadtmauer beim Betreten.
- Karte erreicht? Aufdecken!

# II. Der Einfluss des Fürsten

- Karte ausspielen (zwingend bei mehr als 4 Handkarten)
- Nachziehen auf 4 Handkarten.

#### ♦ In der Stadt

Kampf ist untersagt!

# I. Die Reise des Schergen

- Willst Du ihn ziehen, so würfle und bewege ihn maximal die Augenzahl beliebig über freie Felder aber nicht diagonal.
- Stopp bei Karte oder Scherge, außer in der Stadt, dafür aber vor Stadtmauer beim Betreten.
- Karte erreicht? Aufdecken!

# II. Der Einfluss des Fürsten

- Karte ausspielen (zwingend bei mehr als 4 Handkarten)
- Nachziehen auf 4 Handkarten.

#### ♦ In der Stadt

pro Tag		→ +2 Gulden
pro Tag	-3 Gulden	→ +1 Stärke
	-x Gulden	→ +x Waffen
	-x Gulden	→ +x•3 Leben
	-5 Gulden	→ Entgiftung

Kampf ist untersagt!

# I. Die Reise des Schergen

- Willst Du ihn ziehen, so würfle und bewege ihn maximal die Augenzahl beliebig über freie Felder aber nicht diagonal.
- Stopp bei Karte oder Scherge, außer in der Stadt, dafür aber vor Stadtmauer beim Betreten.
- · Karte erreicht? Aufdecken!

# II. Der Einfluss des Fürsten

- Karte ausspielen (zwingend bei mehr als 4 Handkarten)
- Nachziehen auf 4 Handkarten.

# + In der Stadt

```
\begin{array}{ccccc} \text{pro Tag} & \longrightarrow +2 & \text{Gulden} \\ \text{pro Tag} & -3 & \text{Gulden} & \longrightarrow +1 & \text{Stärke} \\ & -x & \text{Gulden} & \longrightarrow +x & \text{Waffen} \\ & -x & \text{Gulden} & \longrightarrow +x & \text{3} & \text{Leben} \\ & -5 & \text{Gulden} & \longrightarrow & \text{Entgiftung} \end{array}
```

Kampf ist untersagt!

# I. Die Reise des Schergen

- Willst Du ihn ziehen, so würfle und bewege ihn maximal die Augenzahl beliebig über freie Felder aber nicht diagonal.
- Stopp bei Karte oder Scherge, außer in der Stadt, dafür aber vor Stadtmauer beim Betreten.
- Karte erreicht? Aufdecken!

### II. Der Einfluss des Fürsten

- Karte ausspielen (zwingend bei mehr als 4 Handkarten)
- Nachziehen auf 4 Handkarten.

#### ♦ In der Stadt

```
pro Tag
pro Tag
-3 Gulden
-x Gulden
-5 Gulden
-5 Gulden
- → ±2 Gulden
- +1 Stärke
- +x Waffen
- +x Waffen
- +x S Leben
- 5 Gulden
- Entgiftung
```

Kampf ist untersagt!

# I. Die Reise des Schergen

- Willst Du ihn ziehen, so würfle und bewege ihn maximal die Augenzahl beliebig über freie Felder aber nicht diagonal.
- Stopp bei Karte oder Scherge, außer in der Stadt, dafür aber vor Stadtmauer beim Betreten.
- Karte erreicht? Aufdecken!

# II. Der Einfluss des Fürsten

- Karte ausspielen (zwingend bei mehr als 4 Handkarten)
- Nachziehen auf 4 Handkarten.

# ♦ In der Stadt

Kampf ist untersagt!

# I. Die Reise des Schergen

- Willst Du ihn ziehen, so würfle und bewege ihn maximal die Augenzahl beliebig über freie Felder aber nicht diagonal.
- Stopp bei Karte oder Scherge, außer in der Stadt, dafür aber vor Stadtmauer beim Betreten.
- Karte erreicht? Aufdecken!

### II. Der Einfluss des Fürsten

- Karte ausspielen (zwingend bei mehr als 4 Handkarten)
- Nachziehen auf 4 Handkarten.

### ♦ In der Stadt

Kampf ist untersagt!

# 1. Die Reise des Schergen

- Willst Du ihn ziehen, so würfle und bewege ihn maximal die Augenzahl beliebig über freie Felder aber nicht diagonal.
- Stopp bei Karte oder Scherge, außer in der Stadt, dafür aber vor Stadtmauer beim Betreten.
- Karte erreicht? Aufdecken!

### II. Der Einfluss des Fürsten

- Karte ausspielen (zwingend bei mehr als 4 Handkarten)
- Nachziehen auf 4 Handkarten.

# ♦ In der Stadt

Kampf ist untersagt!

### I. Die Reise des Schergen

- Willst Du ihn ziehen, so würfle und bewege ihn maximal die Augenzahl beliebig über freie Felder aber nicht diagonal.
- Stopp bei Karte oder Scherge, außer in der Stadt, dafür aber vor Stadtmauer beim Betreten
- vor Stadtmauer beim Betreten.
   Karte erreicht? Aufdecken!

# II. Der Einfluss des Fürsten

- Karte ausspielen (zwingend bei mehr als 4 Handkarten)
- Nachziehen auf 4 Handkarten.

# ♦ In der Stadt

```
pro Tag → +2 Gulden
pro Tag -3 Gulden → +1 Stärke
-x Gulden → +x Waffen
-x Gulden → +x•3 Leben
-5 Gulden → Entgiftung
```

Kampf ist untersagt!

### 1. Die Reise des Schergen

- Willst Du ihn ziehen, so würfle und bewege ihn maximal die Augenzahl beliebig über freie Felder aber nicht diagonal.
- Stopp bei Karte oder Scherge, außer in der Stadt, dafür aber vor Stadtmauer beim Betreten.
- Karte erreicht? Aufdecken!

### II. Der Einfluss des Fürsten

- Karte ausspielen (zwingend bei mehr als 4 Handkarten)
- Nachziehen auf 4 Handkarten.

# ♦ In der Stadt

```
pro Tag → +2 Gulden
pro Tag -3 Gulden → +1 Stärke
-x Gulden → +x Waffen
-x Gulden → +x•3 Leben
-5 Gulden → Entgiftung
```

Kampf ist untersagt!

### I. Die Reise des Schergen

- Willst Du ihn ziehen, so würfle und bewege ihn maximal die Augenzahl beliebig über freie Felder aber nicht diagonal.
- Stopp bei Karte oder Scherge, außer in der Stadt, dafür aber vor Stadtmauer beim Betreten.
- Karte erreicht? Aufdecken!

# II. Der Einfluss des Fürsten

- Karte ausspielen (zwingend bei mehr als 4 Handkarten)
- Nachziehen auf 4 Handkarten.

# ♦ In der Stadt

```
pro Tag → +2 Gulden
pro Tag -3 Gulden → +1 Stärke
-x Gulden → +x Waffen
-x Gulden → +x*3 Leben
-5 Gulden → Entgiftung
```

Kampf ist untersagt!

♦ Karten ausspielen

Karten nur im eigenen Zug und

nur eine Karte pro Zug spielen. In ein freies Feld einstecken, oder zeigen wenn 🗞 oder 🐠.

m Schergenzug spielbar

Schatz ablegen nur möglich wenn Scherge in Burg ist, gilt als ausgespielte Karte.

Karten aufdecken

⑦ greift sofort an.
⊗, ⑤, ⊘ wirken sofort.
⊚ kann wirken, muss nicht.
๗ und ฬ aufnehmen.

Schlagabtausch im Kampf

Härte = Stärke+Waffen+Würfel.

Getroffen wenn Härte geringer.

Schaden an Leben des Getroffenen = Härtedifferenz.

Waffenpunkt abziehen!

♦ Karten ausspielen

Schlagabtausch bis Tod/Flucht.

Karten nur im eigenen Zug und

nur eine Karte pro Zug spielen.

In ein freies Feld einstecken, oder zeigen wenn 😿 oder 🐼.

m Schergenzug spielbar

Schatz ablegen nur möglich

wenn Scherge in Burg ist,

gilt als ausgespielte Karte.

? greift sofort an. ③, ③, Ø wirken sofort.

wund aufnehmen.

Schaden an Leben des

Waffenpunkt abziehen!

kann wirken, muss nicht.

Schlagabtausch im Kampf Härte = Stärke+Waffen+Würfel.

Getroffen wenn Härte geringer.

Getroffenen = Härtedifferenz.

Schlagabtausch bis Tod/Flucht.

Flucht: kein Würfel zum Schutz.

Karten aufdecken

Flucht: kein Würfel zum Schutz.

Karten ausspielen

Karten nur im eigenen Zug und nur eine Karte pro Zug spielen.

In ein freies Feld einstecken oder zeigen wenn 🕏 oder 🖏.

m Schergenzug spielbar

Schatz ablegen nur möglich wenn Scherge in Burg ist, gilt als ausgespielte Karte.

Karten aufdecken

⑦ greift sofort an.
⊗, ④, ⊘ wirken sofort.
⊘ kann wirken, muss nicht.
⊗ und ฬ aufnehmen.

Schlagabtausch im Kampf

Härte = Stärke+Waffen+Würfel.

Getroffen wenn Härte geringer.

Schaden an Leben des Getroffenen = Härtedifferenz.

Waffenpunkt abziehen!

Karten ausspielen

Schlagabtausch bis Tod/Flucht. Flucht: kein Würfel zum Schutz.

Karten nur im eigenen Zug und

nur eine Karte pro Zug spielen.

In ein freies Feld einstecken

oder zeigen wenn 🐼 oder 🐠.

m Schergenzug spielbar

Schatz ablegen nur möglich

wenn Scherge in Burg ist,

gilt als ausgespielte Karte.

? greift sofort an.⊗, (३), ⊘ wirken sofort.

wund aufnehmen.

Schaden an Leben des

Waffenpunkt abziehen!

kann wirken, muss nicht.

Schlagabtausch im Kampf Härte = Stärke+Waffen+Würfel. Getroffen wenn Härte geringer.

Getroffenen = Härtedifferenz.

Schlagabtausch bis Tod/Flucht.

Flucht: kein Würfel zum Schutz.

Karten aufdecken

Karten ausspielen

Karten nur im eigenen Zug und nur eine Karte pro Zug spielen.

In ein freies Feld einstecken, oder zeigen wenn 🖈 oder 👀.

m Schergenzug spielbar Schatz ablegen nur möglich wenn Scherge in Burg ist, gilt als ausgespielte Karte.

Karten aufdecken

ng greift sofort an.
(a), (3), (2) wirken sofort.
(b) kann wirken, muss nicht.
(c) und (n) aufnehmen.

Schlagabtausch im Kampf

Härte = Stärke+Waffen+Würfel.

Getroffen wenn Härte geringer.

Schaden an Leben des Getroffenen = Härtedifferenz.

Waffenpunkt abziehen!

Schlagabtausch bis Tod/Flucht. Flucht: kein Würfel zum Schutz.

Karten ausspielen Karten nur im eigenen Zug und nur eine Karte pro Zug spielen.

In ein freies Feld einstecken oder zeigen wenn 🖝 oder 🐠

m Schergenzug spielbar Schatz ablegen nur möglich

wenn Scherge in Burg ist, gilt als ausgespielte Karte.

Karten aufdecken

⑦ greift sofort an. ⊗, ③, ⊘ wirken sofort. ⊚ kann wirken, muss nicht.

wund aufnehmen.

Schlagabtausch im Kampf Härte = Stärke+Waffen+Würfel.

Getroffen wenn Härte geringer.

Schaden an Leben des

Getroffenen = Härtedifferenz. Waffenpunkt abziehen!

Schlagabtausch bis Tod/Flucht.

Flucht: kein Würfel zum Schutz.

♦ Karten ausspielen

Karten ausspielen

Karten nur im eigenen Zug und

nur eine Karte pro Zug spielen.

In ein freies Feld einstecken

oder zeigen wenn 🖈 oder 🐠.

m Schergenzug spielbar

Schatz ablegen nur möglich

wenn Scherge in Burg ist,

gilt als ausgespielte Karte.

⑦ greift sofort an.

③, ⑤, ⊘ wirken sofort.

⊙ kann wirken, muss nicht.

w und w aufnehmen.

Schlagabtausch im Kampf

Härte = Stärke+Waffen+Würfel.

Getroffen wenn Härte geringer.

Schlagabtausch bis Tod/Flucht. Flucht: kein Würfel zum Schutz.

Getroffenen = Härtedifferenz.

Schaden an Leben des

Waffenpunkt abziehen!

Karten aufdecken

Karten nur im eigenen Zug und nur eine Karte pro Zug spielen.

In ein freies Feld einstecken, oder zeigen wenn 😿 oder 🐠.

m Schergenzug spielbar Schatz ablegen nur möglich

wenn Scherge in Burg ist, gilt als ausgespielte Karte.

Karten aufdecken

? greift sofort an.⊗, (♣), wirken sofort.

kann wirken, muss nicht.

wund aufnehmen.

Schlagabtausch im Kampf Härte = Stärke+Waffen+Würfel. Getroffen wenn Härte geringer. Schaden an Leben des

Getroffenen = Härtedifferenz.

Waffenpunkt abziehen!

Schlagabtausch bis Tod/Flucht.

Flucht: kein Würfel zum Schutz.

♦ Karten ausspielen

Karten nur im eigenen Zug und

nur eine Karte pro Zug spielen. In ein freies Feld einstecken, oder zeigen wenn oder Sin im Schergenzug spielbar

Schatz ablegen nur möglich wenn Scherge in Burg ist, gilt als ausgespielte Karte.

Karten aufdecken

? greift sofort an.
⊗, (\$), (\*) wirken sofort.
⊘ kann wirken, muss nicht.

kann wirken, muss nicht.

und 🔊 aufnehmen.

Schlagabtausch im Kampf

Härte = Stärke+Waffen+Würfel.

Getroffen wenn Härte geringer. Schaden an Leben des

Getroffenen = Härtedifferenz.

Waffenpunkt abziehen!

Schlagabtausch bis Tod/Flucht.

Flucht: kein Würfel zum Schutz.

Karten ausspielen

Karten nur im eigenen Zug und

nur eine Karte pro Zug spielen. In ein freies Feld einstecken, oder zeigen wenn & oder (M).

im Schergenzug spielbar

Schatz ablegen nur möglich wenn Scherge in Burg ist, gilt als ausgespielte Karte.

Karten aufdecken

? greift sofort an.⊗, (♣), wirken sofort.

kann wirken, muss nicht.

wund aufnehmen.

Schlagabtausch im Kampf

Härte = Stärke+Waffen+Würfel.

Getroffen wenn Härte geringer.

Schaden an Leben des

Getroffenen = Härtedifferenz. Waffenpunkt abziehen!

Schlagabtausch bis Tod/Flucht. Flucht: kein Würfel zum Schutz.

Karten ausspielen

Karten nur im eigenen Zug und

nur eine Karte pro Zug spielen. In ein freies Feld einstecken

oder zeigen wenn 🕏 oder 🖏. Schatz ablegen nur möglich wenn Scherge in Burg ist,

gilt als ausgespielte Karte. Karten aufdecken

⑦ greift sofort an.
⊗, ⑤, Ø wirken sofort.

kann wirken, muss nicht.

wund aufnehmen.

Schlagabtausch im Kampf

Härte = Stärke+Waffen+Würfel.

Getroffen wenn Härte geringer.

Schaden an Leben des Getroffenen = Härtedifferenz.

Waffenpunkt abziehen!

Schlagabtausch bis Tod/Flucht. Flucht: kein Würfel zum Schutz. Karten ausspielen

Karten nur im eigenen Zug und nur eine Karte pro Zug spielen.

In ein freies Feld einstecken, oder zeigen wenn ๗ oder శౖౖౖౖ. ๗ im Schergenzug spielbar

Schatz ablegen nur möglich wenn Scherge in Burg ist, gilt als ausgespielte Karte.

Karten aufdecken

⑦ greift sofort an.
⊗, ⑤, Ø wirken sofort.
⑥ kann wirken, muss nice kann wirken, muss nicht.

wnd aufnehmen.

Schlagabtausch im Kampf

Härte = Stärke+Waffen+Würfel. Getroffen wenn Härte geringer.

Schaden an Leben des

Getroffenen = Härtedifferenz. Waffenpunkt abziehen!

Schlagabtausch bis Tod/Flucht.

Flucht: kein Würfel zum Schutz.