I. Der Zug des Ritters

Würfeln und Ritter bewegen. Nur über freie Felder. Stopp bei Karte oder Ritter. Karte erreicht? Aufdecken! Karte entfaltet Wirkung.

II. Der Zug des Fürsten

Karte aus der Hand spielen. In ein freies Feld einstecken oder zeigen (Zauber, Lageplan) Kartenhand < 4 ? Nachziehen!

III. Die Stadt

Gasthaus +2 Gold pro Zug. Schule -3 Gold +1 Kraft pro Zug. Schmied -X Gold +X Waffen. Heiler -X Gold +3×X Leben.

IV. Merke

Karten nur im eigenen Zug und nur eine Karte pro Zug spielen. Zauber im Ritterzug spielbar. Vor den Stadttoren warten. I. Der Zug des Ritters

Würfeln und Ritter bewegen Nur über freie Felder. Stopp bei Karte oder Ritter. Karte erreicht? Aufdecken! Karte entfaltet Wirkung.

II. Der Zug des Fürsten

Karte aus der Hand spielen.
In ein freies Feld einstecken
oder zeigen (Zauber, Lageplan)
Kartenhand < 4 ? Nachziehen!

III. Die Stadt

Gasthaus +2 Gold pro Zug. Schule -3 Gold +1 Kraft pro Zug. Schmied -X Gold +X Waffen. Heiler -X Gold +3×X Leben.

IV. Merke

Karten nur im eigenen Zug und nur eine Karte pro Zug spielen. Zauber im Ritterzug spielbar. Vor den Stadttoren warten. I. Der Zug des Ritters

Würfeln und Ritter bewegen. Nur über freie Felder. Stopp bei Karte oder Ritter. Karte erreicht? Aufdecken! Karte entfaltet Wirkung.

II. Der Zug des Fürsten
Karte aus der Hand spielen.
In ein freies Feld einstecken
oder zeigen (Zauber, Lageplan)
Kartenhand < 4 ? Nachziehen!
III. Die Stadt

Gasthaus +2 Gold pro Zug. Schule -3 Gold +1 Kraft pro Zug. Schmied -X Gold +X Waffen. Heiler -X Gold +3×X Leben.

IV. Merke

Karten nur im eigenen Zug und nur eine Karte pro Zug spielen. Zauber im Ritterzug spielbar. Vor den Stadttoren warten. I. Der Zug des Ritters

Würfeln und Ritter bewegen. Nur über freie Felder. Stopp bei Karte oder Ritter. Karte erreicht? Aufdecken! Karte entfaltet Wirkung.

II. Der Zug des Fürsten

Karte aus der Hand spielen.
In ein freies Feld einstecken
oder zeigen (Zauber, Lageplan)
Kartenhand < 4 ? Nachziehen!

III. Die Stadt

Gasthaus +2 Gold pro Zug. Schule -3 Gold +1 Kraft pro Zug. Schmied -X Gold +X Waffen. Heiler -X Gold +3×X Leben.

IV. Merke

Karten nur im eigenen Zug und nur eine Karte pro Zug spielen. Zauber im Ritterzug spielbar. Vor den Stadttoren warten.

I. Der Zug des Ritters

Würfeln und Ritter bewegen. Nur über freie Felder. Stopp bei Karte oder Ritter. Karte erreicht? Aufdecken! Karte entfaltet Wirkung.

II. Der Zug des Fürsten Karte aus der Hand spielen. In ein freies Feld einstecken oder zeigen (Zauber, Lageplan) Kartenhand < 4 ? Nachziehen!

III. Die Stadt

Gasthaus +2 Gold pro Zug. Schule -3 Gold +1 Kraft pro Zug. Schmied -X Gold +X Waffen. Heiler -X Gold +3×X Leben.

IV. Merke

Karten nur im eigenen Zug und nur eine Karte pro Zug spielen. Zauber im Ritterzug spielbar. Vor den Stadttoren warten. I. Der Zug des Ritters

Würfeln und Ritter bewegen. Nur über freie Felder. Stopp bei Karte oder Ritter. Karte erreicht? Aufdecken! Karte entfaltet Wirkung.

II. Der Zug des Fürsten Karte aus der Hand spielen. In ein freies Feld einstecken oder zeigen (Zauber, Lageplan) Kartenhand < 4 ? Nachziehen!

III. Die Stadt

Gasthaus +2 Gold pro Zug. Schule -3 Gold +1 Kraft pro Zug. Schmied -X Gold +X Waffen. Heiler -X Gold +3×X Leben.

IV. Merke

Karten nur im eigenen Zug und nur eine Karte pro Zug spielen. Zauber im Ritterzug spielbar. Vor den Stadttoren warten. I. Der Zug des Ritters

Würfeln und Ritter bewegen. Nur über freie Felder. Stopp bei Karte oder Ritter. Karte erreicht? Aufdecken! Karte entfaltet Wirkung.

II. Der Zug des Fürsten Karte aus der Hand spielen. In ein freies Feld einstecken oder zeigen (Zauber, Lageplan) Kartenhand < 4 ? Nachziehen!

III. Die Stadt

Gasthaus +2 Gold pro Zug. Schule -3 Gold +1 Kraft pro Zug. Schmied -X Gold +X Waffen. Heiler -X Gold +3×X Leben.

IV. Merke

Karten nur im eigenen Zug und nur eine Karte pro Zug spielen. Zauber im Ritterzug spielbar. Vor den Stadttoren warten. I. Der Zug des Ritters

Würfeln und Ritter bewegen. Nur über freie Felder. Stopp bei Karte oder Ritter. Karte erreicht? Aufdecken! Karte entfaltet Wirkung.

II. Der Zug des Fürsten Karte aus der Hand spielen. In ein freies Feld einstecken oder zeigen (Zauber, Lageplan) Kartenhand < 4 ? Nachziehen!

. Die Stadt

Gasthaus +2 Gold pro Zug. Schule -3 Gold +1 Kraft pro Zug. Schmied -X Gold +X Waffen. Heiler -X Gold +3×X Leben.

IV. Merke

Karten nur im eigenen Zug und nur eine Karte pro Zug spielen. Zauber im Ritterzug spielbar. Vor den Stadttoren warten.

I. Der Zug des Ritters

Würfeln und Ritter bewegen. Nur über freie Felder. Stopp bei Karte oder Ritter. Karte erreicht? Aufdecken! Karte entfaltet Wirkung.

II. Der Zug des Fürsten Karte aus der Hand spielen. In ein freies Feld einstecken oder zeigen (Zauber, Lageplan)

Kartenhand < 4 ? Nachziehen! III. Die Stadt

Gasthaus +2 Gold pro Zug. Schule -3 Gold +1 Kraft pro Zug. Schmied -X Gold +X Waffen. Heiler -X Gold +3×X Leben.

IV. Merke

Karten nur im eigenen Zug und nur eine Karte pro Zug spielen. Zauber im Ritterzug spielbar. Vor den Stadttoren warten. I. Der Zug des Ritters

Würfeln und Ritter bewegen. Nur über freie Felder. Stopp bei Karte oder Ritter. Karte erreicht? Aufdecken! Karte entfaltet Wirkung.

II. Der Zug des Fürsten

Karte aus der Hand spielen. In ein freies Feld einstecken oder zeigen (Zauber, Lageplan) Kartenhand < 4 ? Nachziehen!

III. Die Stadt

Gasthaus +2 Gold pro Zug. Schule -3 Gold +1 Kraft pro Zug. Schmied -X Gold +X Waffen. Heiler -X Gold +3×X Leben.

IV. Merke

Karten nur im eigenen Zug und nur eine Karte pro Zug spielen. Zauber im Ritterzug spielbar. Vor den Stadttoren warten. I. Der Zug des Ritters

Würfeln und Ritter bewegen. Nur über freie Felder. Stopp bei Karte oder Ritter. Karte erreicht? Aufdecken! Karte entfaltet Wirkung.

II. Der Zug des Fürsten

Karte aus der Hand spielen. In ein freies Feld einstecken oder zeigen (Zauber, Lageplan) Kartenhand < 4 ? Nachziehen!

III. Die Stadt

Gasthaus +2 Gold pro Zug. Schule -3 Gold +1 Kraft pro Zug. Schmied -X Gold +X Waffen. Heiler -X Gold +3×X Leben.

IV. Merke

Karten nur im eigenen Zug und nur eine Karte pro Zug spielen. Zauber im Ritterzug spielbar. Vor den Stadttoren warten. I. Der Zug des Ritters

Würfeln und Ritter bewegen. Nur über freie Felder. Stopp bei Karte oder Ritter. Karte erreicht? Aufdecken! Karte entfaltet Wirkung.

II. Der Zug des Fürsten

Karte aus der Hand spielen. In ein freies Feld einstecken oder zeigen (Zauber, Lageplan) Kartenhand < 4 ? Nachziehen!

III. Die Stadt

Gasthaus +2 Gold pro Zug. Schule -3 Gold +1 Kraft pro Zug. Schmied -X Gold +X Waffen. Heiler -X Gold +3×X Leben.

V. Merke

Karten nur im eigenen Zug und nur eine Karte pro Zug spielen. Zauber im Ritterzug spielbar. Vor den Stadttoren warten.