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 Gold
         -3 Gold
                   → +1 Stärke
pro Tag
          -x Gold
                   → +x Waffen
         -x Gold
                   → +x•3 Leben
         -5 Gold
                   → Entaiftung
```

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

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

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 Gold
pro Tag
         -3 Gold
                   → +1 Stärke
          -x Gold
                   → +x Waffen
         -x Gold
                   → +x•3 Leben
         -5 Gold
                   → Entaiftuna
```

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

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 B<mark>etre</mark>ten.
- 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 Gold
pro Tag	-3 Gold	→ +1 Stärke
She is	-x Gold	→ +x Waffen
60	-x Gold	→ +x•3 Leber
7.32	-5 Gold	→ 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 Gold
pro Tag
          -3 Gold
                   → +1 Stärke
          -x Gold
                    → +x Waffen
          -x Gold
                    → +x•3 Leben
          -5 Gold
                   → 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 Gold
                    → +1 Stärke
pro Tag
          -3 Gold
                    → +x Waffen
          -x Gold
          -x Gold
                    → +x•3 Leben
          -5 Gold
                   → 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 Gold	
pro Tag	-3 Gold	→ +1 Stärke	
	-x Gold	→ +x Waffen	
	-x Gold	→ +x•3 Leben	
	-5 Gold	→ Entaiftuna	

· 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 Gold
                   → +1 Stärke
pro Tag
          -3 Gold
          -x Gold
                   → +x Waffen
          -x Gold
                   → +x•3 Leben
          -5 Gold
                   → 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.



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

greift sofort an.

(a), (b), (b) wirken sofort.
(a) kann wirken, muss nicht.
(b) und (c) aufnehmen.

♦ Karten ausspielen

Schlagabtausch im Kampf

Härte = Stärke+Waffen+Würfel.

Getroffen wenn Härte geringer.

Schaden an Leben des Getroffenen = Härtedifferenz.

Je einen Waffenpunkt abziehen.

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 Zeigen

im Schergenzug spielbar Schatz ablegen nur möglich

wenn Scherge in Burg ist, gilt als ausgespielte Karte.

(§), W wirken sofort.

kann wirken, muss nicht.

Härte = Stärke+Waffen+Würfel.

Getroffen wenn Härte geringer.

Getroffenen = Härtedifferenz.

Je einen Waffenpunkt abziehen.

Schlagabtausch bis Tod/Flucht.

Flucht: kein Würfel zum Schutz.

Karten aufdecken

wind (3) aufnehmen. Schlagabtausch im Kampf

Schaden an Leben des

greift sofort an.

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 greift sofort an.

⊗, ⑤, ⊘ wirken sofort. ⊗ kann wirken, muss nicht. ⊛ und ௵ aufnehmen.

Schlagabtausch im Kampf

Härte = Stärke+Waffen+Würfel.

Getroffen wenn Härte geringer.

Schaden an Leben des Getroffenen = Härtedifferenz.

Karten ausspielen

Je einen Waffenpunkt abziehen.

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 ② oder 3.

im Schergenzug spielbar Schatz ablegen nur möglich

wenn Scherge in Burg ist, gilt als ausgespielte Karte.

greift sofort an.

(A), (B), (A) wirken sofort.
(B) kann wirken, muss nic
(C) und (A) aufnehmen.

Schaden an Leben des

Karten ausspielen

kann wirken, muss nicht.

Schlagabtausch im Kampf

Härte = Stärke+Waffen+Würfel.

Getroffen wenn Härte geringer.

Getroffenen = Härtedifferenz.

Je einen Waffenpunkt abziehen.

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.

Karten aufdecken

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

greift sofort an.

⊗, ⑤, ⊘ wirken sofort. ⊗ kann wirken, muss nicht. ⊗ und ௵ aufnehmen.

Schlagabtausch im Kampf Härte = Stärke+Waffen+Würfel.

Getroffen wenn Härte geringer.

Schaden an Leben des

Getroffenen = Härtedifferenz.

Je einen 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 👣.

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 r kann wirken, muss nicht.

Schlagabtausch im Kampf

Härte = Stärke+Waffen+Würfel.

Getroffen wenn Härte geringer. Schaden an Leben des

Getroffenen = Härtedifferenz.

Je einen Waffenpunkt abziehen.

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

Karten ausspielen

Karten nur im eigenen Zug und

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

Karten aufdecken

Schaden an Leben des

Getroffenen = Härtedifferenz.

Schlagabtausch bis Tod/Flucht,

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.

greitt solort an,

(a), (b), (c) wirken sofort,
(d) kann wirken, muss nicht.
(e) und (h) aufnehmen.

Schlagabtausch im Kampf

Härte = Stärke+Waffen+Würfel.

Getroffen wenn Härte geringer.

Je einen Waffenpunkt abziehen.

Schlagabtausch bis Tod/Flucht.

Flucht: kein Würfel zum Schutz.

Getroffenen = Härtedifferenz.

Schaden an Leben des

Karten aufdecken

greift sofort an.

Karten nur im eigenen Zug und nur eine Karte pro Zug spielen. In ein freies Feld einstecken, oder zeigen wenn oder 🚳.

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

Karten aufdecken

greift sofort an.

(a), (b), (c) wirken sofort.

kann wirken, muss i work aufnehmen. kann wirken, muss nicht.

Schlagabtausch im Kampf

Härte = Stärke+Waffen+Würfel.

Getroffen wenn Härte geringer.

Schaden an Leben des

Getroffenen = Härtedifferenz.

Je einen 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.

m Schergenzug spielbar Schatz ablegen nur möglich wenn Scherge in Burg ist,

gilt als ausgespielte Karte. Karten aufdecken

greift sofort an.
, (1), (2) wirken sofort.

kann wirken, muss nicht.

Schlagabtausch im Kampf

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

Schaden an Leben des

Getroffenen = Härtedifferenz. Je einen Waffenpunkt abziehen.

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

wind aufnehmen.

greift sofort an.

(a), (a), (b) wirken sofort.
(b) kann wirken, muss nic
(c) und (a) aufnehmen. Schlagabtausch im Kampf

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

kann wirken, muss nicht.

Schaden an Leben des Getroffenen = Härtedifferenz.

Je einen Waffenpunkt abziehen. Schlagabtausch bis Tod/Flucht, Flucht: kein Würfel zum Schutz.

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

oder zeigen wenn 🗞 oder 🐼.

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

(a), (b), (c) wirken sofor
(b) kann wirken, muss r
(c) und (c) aufnehmen.

kann wirken, muss nicht.

Schlagabtausch im Kampf

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

Je einen Waffenpunkt abziehen.

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

greift sofort an.

(a), (b), (c) wirken sofort.

Schlagabtausch im Kampf

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

Schaden an Leben des Getroffenen = Härtedifferenz.

Je einen Waffenpunkt abziehen. Schlagabtausch bis Tod/Flucht.

Flucht: kein Würfel zum Schutz.