

Werte	Anzahl	Effekte	Bild
1 ATK gg. Spieler/4 ATK gg. Monster	1	(kl. Zahnrad!)	
nächste Runde 10 – ATK-Wert der gespielten Karte	1		

3 ATK +1HP	6		
3 ATK (4 ATK gg. Spieler)	2		
3 ATK (5 ATK gg. Spieler)	1		
3 ATK (5 ATK gg. Monster)	1		
3 ATK (7 ATK gg. Hüter)	1		

4 ATK	6		
4 ATK + 1 HP	3		
4 ATK (- 2HP gg. Spieler)	2		
4 ATK	1	nächste Runde ATK des Gegners +2 ATK	
4 ATK	2	Gearrang – Karte kehrt nach dem Kampf auf die Hand zurück	
4 ATK	1	Schaden des Gegners aus der letzten Runde negieren	

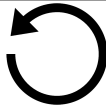

5 ATK - 3 HP	3		
5 ATK		nächste Runde ATK -1	

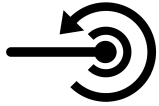


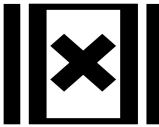
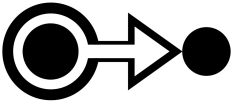
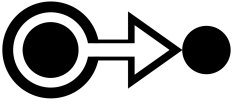
6 ATK - 6 HP	1		
6 ATK	1	Der ATK-Wert des Gegners wird nächste Runde verdoppelt	
6 ATK	2	nächste Kampfunde aussetzen	
6 ATK	1	nächste Kampfunde ATK -2	

7 ATK	1	Diese Karte geht nach dem Ausspielen sofort auf den Schrott	
--------------	---	---	--

Angriffsschaden des Gegners auf diesen zurückwerfen	1		
2 HP	1	Eine Runde immun gegen jeglichen Schaden	
nächste Runde +5 ATK	1		
Dislokator	2	Ein Spieler deiner Wahl muss den Kampf für dich weiterführen. Tauscht die Positionen auf dem Spielfeld. Diese Karte geht auf den Ablagestapel des eingewechselten Spielers.	

Werte	Anzahl	Effekte	Bild
3-5 ATK	1	Würfle: rot = 3 ATK, grün oder gelb = 4 ATK, blau = 5 ATK	
4 ATK / 4 ATK + 1 HP	1	Würfle: grün/blau = 4 ATK + 1 HP, gelb/rot = 4 ATK	
3/6 ATK	1	Würfle: grün/blau = 3 ATK gelb/rot = 6 ATK und Karte auf den Schrott	
+ 10 ATK/ - 10 HP	1	Würfle: grün/blau = 10 ATK rot/gelb = - 10 HP	

<i>Spezielle Kampfkarten</i>			
Drehen			
3 ATK	2	Drehe das Zahnrad, auf dem du stehst um 90° (im Uhrzeigersinn)	
3 ATK	3	Drehe das Zahnrad, auf dem du stehst um 90° (gegen den Uhrzeigersinn)	
4 ATK	2	Drehe das Zahnrad, auf dem du stehst um 90° (im Uhrzeigersinn)	
4 ATK	2	Drehe das Zahnrad, auf dem du stehst um 90° (gegen den Uhrzeigersinn)	

Signaldrehen			
4 ATK	5	Drehe ein beliebiges Zahnrad um 90° (im Uhrzeigersinn)	
3 ATK + 2 HP	1	Drehe ein beliebiges Zahnrad um 90° (im Uhrzeigersinn)	
3 ATK	1	Drehe ein beliebiges Zahnrad um 90° (im Uhrzeigersinn)	
Blockade			
3 ATK	3	Lege diese Karte auf ein freies Feld und blockiere dieses bis zu deinem nächsten Zug. Lege diese Karte danach auf den Schrott.	
Teleportation			
3 ATK (4 ATK gg. Spieler)	2	außerhalb des Kampfes: Teleport auf ein freies Feld neben einem Spieler. Danach diese Karte auf den Schrott	
4 ATK	3	außerhalb des Kampfes: Teleport auf ein freies Feld neben einem Spieler. Danach diese Karte auf den Schrott	
Raumverschiebung			
4 ATK	3	Tausche zwei freie Feldkarten miteinander	