







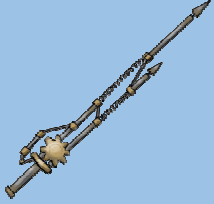
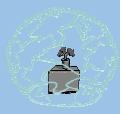

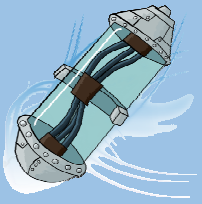


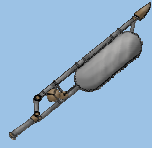








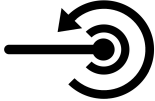

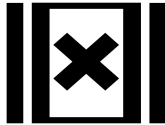
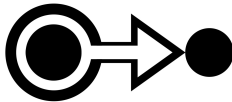
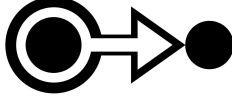
Nr.	Werte	Anzahl	Effekte	Bild
1.	1 ATK gg. Spieler/4 ATK gg. Monster	1	(kl. Zahnrad!)	 waffe Zahnrad klein.png
2.	nächste Runde 10 – ATK-Wert der gespielten Karte	1		 waffe zahnrad gross.png
3.	3 ATK +1HP	6		 Waffe 0006 Irina.png
4.	3 ATK (4 ATK gg. Spieler)	2		
5.	3 ATK (5 ATK gg. Spieler)	1		
6.	3 ATK (5 ATK gg. Monster)	1		
7.	3 ATK (7 ATK gg. Hüter)	1		
8.	4 ATK	6		 Speer_01.png
9.	4 ATK + 1 HP	3		 Waffe 14 michi.png
10.	4 ATK (- 2HP gg. Spieler)	2		
11.	4 ATK	1	nächste Runde ATK des Gegners +2 ATK	
12.	4 ATK	2	Gearrang – Karte kehrt nach dem Kampf auf die Hand zurück	 Irina 0001.png
13.	4 ATK	1	Schaden des Gegners aus der letzten Runde negieren	
14.	5 ATK - 3 HP	3		
15.	5 ATK	1	nächste Runde ATK -1	

Die Wächter von Aedron

Kampfkarten

16.	6 ATK - 6 HP	1		 Waffe 15 michi.png
17.	6 ATK	1	Der ATK-Wert des Gegners wird nächste Runde verdoppelt	
18.	6 ATK	2	nächste Kampfunde aussetzen	
19.	6 ATK	1	nächste Kampfunde ATK -2	
20.	7 ATK	1	Diese Karte geht nach dem Ausspielen sofort auf den Schrott	 waffe 3 Michi.png
21.	Angriffsschaden des Gegners auf diesen zurückwerfen	1		 waffe 1 Michi.png
22.	2 HP	1	Eine Runde immun gegen jeglichen Schaden	 shield_ronja_01.png
23.	nächste Runde +5 ATK	1		 Waffe 17 michi.png

24.	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.	 <p>(wo auch immer die andere Version von dem Teil liegt)</p>
Würfel				
25.	3-5 ATK	1	Würfle: rot = 3 ATK, grün oder gelb = 4 ATK, blau = 5 ATK	 <p>Waffe 11 michi.png</p>
26.	4 ATK / 4 ATK + 1 HP	1	Würfle: grün/blau = 4 ATK + 1 HP, gelb/rot = 4 ATK	 <p>waffe 2 michi.png</p>
27.	3/6 ATK	1	Würfle: grün/blau = 3 ATK gelb/rot = 6 ATK und Karte auf den Schrott	 <p>waffe 4 michi.png</p>
28.	+ 10 ATK/ - 10 HP	1	Würfle: grün/blau = 10 ATK rot/gelb = - 10 HP	 <p>Waffe 21 michi.png</p>

<i>Spezielle Kampfkarten</i>				
29.	Drehen			
30.	3 ATK	2	Drehe das Zahnrad, auf dem du stehst um 90° (im Uhrzeigersinn)	
31.	3 ATK	3	Drehe das Zahnrad, auf dem du stehst um 90° (gegen den Uhrzeigersinn)	
32.	4 ATK	2	Drehe das Zahnrad, auf dem du stehst um 90° (im Uhrzeigersinn)	
33.	4 ATK	2	Drehe das Zahnrad, auf dem du stehst um 90° (gegen den Uhrzeigersinn)	
Signaldrehen				
34.	4 ATK	5	Drehe ein beliebiges Zahnrad um 90° (im Uhrzeigersinn)	
35.	3 ATK + 2 HP	1	Drehe ein beliebiges Zahnrad um 90° (im Uhrzeigersinn)	
36.	3 ATK	1	Drehe ein beliebiges Zahnrad um 90° (im Uhrzeigersinn)	
Blockade				
37.	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				
38.	3 ATK (4 ATK gg. Spieler)	2	außerhalb des Kampfes: Teleport auf ein freies Feld neben einem Spieler. Danach diese Karte auf den Schrott	
39.	4 ATK	3	außerhalb des Kampfes: Teleport auf ein freies Feld neben einem Spieler. Danach diese Karte auf den Schrott	
Raumverschiebung				
40.	4 ATK	3	Tausche zwei freie Feldkarten miteinander	