

## Karteneffekte

Die Effekte aktivieren sich nur bei Setzen und Trumpfen

- A 1 | I Der Narr** – Der Stich ist nur 1 Punkt wert.
- 2 | II Der Stern** – Sollte der Stern allein verbrennen oder als oberste Karte einen Stich gewinnen, so muss der Leger dieser Karte eine Handkarte abwerfen.
- 3 | III Die Liebenden** – Wähle einen Spieler. Tausche mit diesem Spieler verdeckt eine Karte. Die Tauschenden müssen dabei immer zuerst das Haus der Liebenden bedienen.
- H 4 | IV Die Gerechtigkeit** – Wähle einen Spieler. Gib ihm verdeckt eine Karte. Dieser muss dir die höchste Karte des gleichen Hauses zurückgeben.
- 5 | V Der Eremit** – Der Eremit kann allein einen Stich gewinnen, welcher dann aber nur 1 Punkt bringt.
- 6 | VI Der Gehängte** – Du musst allen Spieler eine Handkarte des Hauses des Gehängten vorzeigen.
- F 7 | VII Das Rad des Schicksals** – In dieser Runde sind 1 Punkt Stiche 3 Punkte wert und umgekehrt.
- 8 | VIII Der Obelisk** – Der Stich bringt 3 Punkte.
- 9 | IX Das Gericht** – Die Wertigkeit dieser Karte wird zu 0.
- K 10 | X Der Turm** – Der Turm kann nur übertrumpft werden.
- 11 | XI Der Mond** – Füge eine verbrannte Karte der Wertigkeit 10 oder niedriger deiner Hand hinzu.
- 12 | XII Die Sonne** – Kann vom Stern übertrumpft werden.
- D 13 | XIII Der Tod** – Verbrenne alle Karten eines Feldes.
- 14 | XIV Die Herolde der Häuser** – Der Herold kann nicht überboten werden. Er wird von allen höheren Karten andere Häuser übertrumpft.
- 15 | XV Die Welt** – Ändert die Richtung des Stichs. Karten werden nur von jenen niedrigerer Wertigkeit getrumpft und überboten.
- R 16 | XVI Der Herrscher** – Verbrenne den Stich.
- 17 | XVII Hohes Haus** – Werfe 2 Handkarten ab.

## Karteneffekte

Die Effekte aktivieren sich nur bei Setzen und Trumpfen

- A 1 | I Der Narr** – Der Stich ist nur 1 Punkt wert.
- 2 | II Der Stern** – Sollte der Stern allein verbrennen oder als oberste Karte einen Stich gewinnen, so muss der Leger dieser Karte eine Handkarte abwerfen.
- 3 | III Die Liebenden** – Wähle einen Spieler. Tausche mit diesem Spieler verdeckt eine Karte. Die Tauschenden müssen dabei immer zuerst das Haus der Liebenden bedienen.
- H 4 | IV Die Gerechtigkeit** – Wähle einen Spieler. Gib ihm verdeckt eine Karte. Dieser muss dir die höchste Karte des gleichen Hauses zurückgeben.
- 5 | V Der Eremit** – Der Eremit kann allein einen Stich gewinnen, welcher dann aber nur 1 Punkt bringt.
- 6 | VI Der Gehängte** – Du musst allen Spieler eine Handkarte des Hauses des Gehängten vorzeigen.
- F 7 | VII Das Rad des Schicksals** – In dieser Runde sind 1 Punkt Stiche 3 Punkte wert und umgekehrt.
- 8 | VIII Der Obelisk** – Der Stich bringt 3 Punkte.
- 9 | IX Das Gericht** – Die Wertigkeit dieser Karte wird zu 0.
- K 10 | X Der Turm** – Der Turm kann nur übertrumpft werden.
- 11 | XI Der Mond** – Füge eine verbrannte Karte der Wertigkeit 10 oder niedriger deiner Hand hinzu.
- 12 | XII Die Sonne** – Kann vom Stern übertrumpft werden.
- D 13 | XIII Der Tod** – Verbrenne alle Karten eines Feldes.
- 14 | XIV Die Herolde der Häuser** – Der Herold kann nicht überboten werden. Er wird von allen höheren Karten andere Häuser übertrumpft.
- 15 | XV Die Welt** – Ändert die Richtung des Stichs. Karten werden nur von jenen niedrigerer Wertigkeit getrumpft und überboten.
- R 16 | XVI Der Herrscher** – Verbrenne den Stich.
- 17 | XVII Hohes Haus** – Werfe 2 Handkarten ab.