

MidEvil 2 Ereigniskartentexte

(inklusive Errata/Hinweisen)

All's Quiet (Es ist alles ruhig) 2x

Bis zum Ende deines nächsten Zuges darf kein Spieler irgendwelche Skelette benutzen, um seine Kampfwürfe zu erhöhen.

Ashes to Ashes (Asche zu Asche) 2x

Beginnend mit der Person, die diese Karte ausspielt, und der Reihe nach linksherum, müssen alle Spieler ihre Figur zum Friedhof versetzen. Sie dürfen ihre Figuren nicht auf das Feld einer Figur eines anderen Spielers setzen.

Bone Soup (Knochensuppe) 2x

Sobald du diese Karte ausspielst, kannst du zwei Punkte an Skeletten aus deiner Sammlung gegen ein Leben eintauschen. Du darfst auch mehr bezahlen, bekommst aber immer nur ein Leben.

Buckethead (Holzschädel) 2x

Der Zielspieler muss seinen nächsten Zug komplett aussetzen.

He's one of them! (Er ist einer von denen!) 2x

Sobald du diese Karte ausspielst, muss der Zielspieler seinen Platz mit einem beliebigen Skelett, das sich nicht in der Burg oder im Burghof befindet, auf der Spielfläche tauschen.

I ain't that good! (Ich bin nicht so gut!) 2x

Bis zum Ende deines nächsten Zuges werden die Würfelwürfe aller Spieler um eins (1) gesenkt. Das betrifft auch die Bewegung.

I've got the gun! (Ich hab' das Gewehr!) 2x

Spiele diese Karte in deinem Zug und nimm Skelette mit einem Wert von bis zu drei Punkten aus dem Skelettvorrat und füge sie deiner Sammlung hinzu. Wenn du mit dieser Karte genügend Punkte angesammelt hast, um das Spiel zu gewinnen, kannst du das Spiel jedoch nicht vor dem Ende deines nächsten Zuges gewinnen.

I will crush you! (Ich werde dich zermalmen!) 2x

Sobald diese Karte ausgespielt wurde, muss der Zielspieler mit jedem Mitspieler, inklusive dem, der diese Karte gespielt hat, einen Kampfwurf ausführen. Der Verlierer jedes Kampfes muss einen Lebensmarker abwerfen. Skelette und Lebensmarker dürfen wie gewohnt zum Kämpfen gegen andere Spieler eingesetzt werden, jedoch keine Waffen.

Peasant Uprising (Bauernaufstand) 2x

Sobald diese Karte ausgespielt wird, wehren sich alle Lebensmarker, die auf demselben Feld wie ein Skelett stehen. Wirf einen Würfel für jeden Lebensmarker. Bei einer 4 oder höher wird das Skelett aus dem Spiel entfernt, anderenfalls wird der Lebensmarker entfernt.

Protect the wall! (Schützt die Mauer!) 2x

Wirf einen Würfel. Versetze so viele Skelette von irgendwo innerhalb der Burgmauern (Burg und Burghof) auf beliebige erlaubte Felder außerhalb der Burgmauern.

Storm the wall! (Stürmt die Mauer!) 2x

Wirf einen Würfel. Versetze so viele Skelette von irgendwo außerhalb der Burgmauern auf beliebige erlaubte Felder innerhalb der Burgmauern (Burg und Burghof).

The Peasants Are Revolting! (Die Bauern revoltieren!) 2x

Spiele diese Karte, sobald ein anderer Spieler einen Lebensmarker im Kampf einsetzt. Dieser Spieler muss die Hälfte (abgerundet) seiner verbleibenden Lebensmarker abwerfen.

This is my BROOMSTICK?!? (Dies ist mein BESENSTIEL?!?) 2x

Keine Skelette dürfen das Feld des Zielspielers bis zum Ende dessen nächsten Zuges betreten. Dies gilt nur für die normale Skelettbewegung.

To the pit! (In die Grube!) 2x

Versetze die Figur des Zielspielers in die Mitte der Grubenkachel („The Pit“). Dieser Spieler kann sich auf keine Art und Weise bis zum Beginn deines nächsten Zuges bewegen. Wenn die Grubenkachel nicht im Spiel ist, werfe diese Karte ab.

We can take them! (Wir können sie bezwingen!) 2x

Sobald du diese Karte ausspielst, versetze die Figur des Zielspielers auf dein Feld. Du darfst die Figur dieses Spielers dazu benutzen, um deine Bewegung für diesen Zug zu beenden (und jeden damit verbundenen Kampf auszuführen).

You Shall Never... (Du Darfst Niemals...) 2x

Der Zielspieler darf das Nekronomikon bis zu seinem nächsten Zug nicht „aufnehmen“.