

MidEvil Ereigniskartentexte

(inklusive Errata/Hinweisen)

Axe (Axt) 2x

Spiele diese Karte vor dich aus nachdem du gerade ein Skelett getötet hast. Du kannst die Axt ein Mal pro Zug benutzen, um +2 auf einen deiner Kampfwürfe zu addieren. Du musst die Benutzung der Axt vor dem Würfeln ankündigen.

Catapult (Katapult) 2x

Spiele diese Karte vor dich aus nachdem du gerade ein Skelett getötet hast. Bezahle ein rotes Skelett und werfe diese Karte ab, um eine von dir aus zwei Kacheln entfernte Kachel anzuvisieren. Wirf einen Würfel und nehme so viele Skelette von dieser Kachel und packe sie zu deiner Sammlung.

Crossbow (Armbrust) 2x

Spiele diese Karte vor dich aus nachdem du gerade ein rotes Skelett getötet hast. Du darfst ein Skelett angreifen, welches sich 3-4 Felder entfernt befindet (Sichtlinie ist nötig) und +2 auf deinen Kampfwurf addieren. Du musst jedes Mal ein rotes Skelett bezahlen, wenn du die Armbrust einsetzen willst. Du kannst sie mehrmals in deinem Zug benutzen. Du und das Ziel müsst euch entweder beide innerhalb des gleichen Gebäudes oder beide außerhalb eines Gebäudes befinden.

Explosives (Sprengstoff) 2x

Spiele diese Karte vor dich aus nachdem du gerade ein Skelett getötet hast. Bezahle ein blaues Skelett und visiere eine angrenzende Kachel an. Wirf einen Würfel und nehme so viele Skelette von dieser Kachel und packe sie zu deiner Sammlung. Befinden sich irgendwelche Spieler auf dieser Kachel, verlieren sie einen Lebensmarker.

Give me that before you hurt yourself! (Gib mir das, bevor du dich verletzt!) 2x

Spiele diese Karte, um dir die Handkarten eines anderen Spielers anzusehen. Entferne ein Skelett aus deiner Sammlung aus dem Spiel für jede Karte, die du dem Mitspieler abnimmst.

Horse (Pferd) 4x

Spiele diese Karte vor dich aus nachdem du gerade ein rotes Skelett getötet hast. Deine Bewegungswürfe werden verdoppelt bis du ein Gebäude betrittst. Das Pferd befindet sich dann auf dem Feld vor dem Eingang. Solange du in diesem Gebäude bleibst kann jeder Spieler dein Pferd stehlen, wenn er dieses Feld erreicht. Wird das Pferd mitten in der Bewegung ausgespielt bzw. gestohlen, wird die verbleibende Bewegung verdoppelt.

How many did you say there were!?! (Wie viele sagtest du wären es!?!) 2x

Spiele diese Karte um 5 Punkte an Skeletten aus dem Skelettvorrat zu nehmen und sie beliebig auf erlaubte Felder der Spielfläche zu platzieren.

It's All About Me! (Alles dreht sich um mich!) 2x

Spiele diese Karte nachdem ein Spieler eine Kachel platziert hat. Du darfst entscheiden, welche Skelette auf dieser Kachel platziert werden, und wo sie platziert werden.

It's Just a Flesh Wound (Es ist nur eine Fleischwunde) 2x

Spiele diese Karte um 5 beliebige Skelette, die aus dem Spiel entfernt wurden, zurückzuholen, und platziere sie auf beliebige erlaubte Felder der Spielfläche.

Look... nothing in my hand! (Sieh her... meine Hand ist leer!) 3x

Spiele diese Karte um alle übrigen Karten auf deiner Hand auszuspielen. Die Bedingungen zum Ausspielen dieser Karten müssen jedoch auch erfüllt sein. Karten, deren Bedingungen (so vorhanden) nicht erfüllt sind, verbleiben auf der Hand. Erhältst du durch eine der Karten weitere Karten auf die Hand, werden auch diese sofort ausgespielt, falls deren Bedingungen (so vorhanden) erfüllt sind.

Lost (Verirrt) 2x

Spiele diese Karte um einen anderen Spieler auf ein beliebiges erlaubtes Feld auf einer angrenzenden Kachel zu platzieren.

Mace (Morgenstern) 2x

Spiele diese Karte vor dich aus nachdem du gerade ein blaues Skelett getötet hast. Du darfst +1 auf einen Kampfwurf pro Zug addieren. Du musst die Benutzung dieser Karte vor dem Würfeln ankündigen.

My Precious (Mein Schatz) 2x

Spiele diese Karte, wenn du dich mit einem anderen Spieler auf demselben Feld befindest, um ihm eine Waffe oder einen Gegenstand zu stehlen.

PoleArm (Stangenwaffe) 2x

Spiele diese Karte vor dich aus nachdem du gerade ein Skelett getötet hast. Du darfst diese Waffe benutzen, um ein Skelett auf einem angrenzenden Feld anzugreifen. Die Stangenwaffe muss abgeworfen werden, wenn du einen Lebensmarker verlierst während du sie benutzt.

Short Bow (Kurbogen) 2x

Spiele diese Karte vor dich aus nachdem du gerade ein weißes Skelett getötet hast. Benutze den Kurbogen, um ein 1-2 Felder entferntes Skelett anzugreifen und addiere +1 auf deinen Kampfwurf. Jedes Mal, wenn du den Kurbogen benutzt, musst du ein weißes Skelett bezahlen. Du darfst ihn mehrmals in einer Runde benutzen. Du und das Ziel müsst euch entweder beide innerhalb des gleichen Gebäudes oder beide außerhalb eines Gebäudes befinden.

Swing and a Miss (Geschwungen und Verfehlt) 2x

Spiele diese Karte nachdem ein anderer Spieler gerade einen Würfel geworfen hat. Dieser Spieler muss den Würfel erneut werfen.

They're All Mine! (Sie sind alle mein!) 2x

Spiele diese Karte um deinen Zug auszusetzen und um je ein beliebiges Skelett von zwei anderen Spielern zu nehmen.

Uh... Nevermind (Äh... Vergiss es) 2x

Spiele diese Karte um sofort die Wirkung einer gerade von einem anderen Spieler ausgespielten Karte abubrechen. Dies beeinflusst keine Karten, die sich bereits im Spiel befinden.

What?!?! (Was ist?!?!?) 2x

Spiele diese Karte um einen Würfel erneut zu werfen.

What am I gonna do with that!?!? (Was soll ich damit anfangen!?!?) 2x

Werfe diese Karte am Ende deines Zuges ab und bezahle ein weißes Skelett um alle deine Handkarten abzuwerfen und sofort drei neue Karten zu ziehen.

Yoink! (Schwupps!) 2x

Werfe einen Würfel. Nimm einem anderen Spieler Skelette im Wert von bis zu der gewürfelten Zahl ab und füge sie deiner Sammlung hinzu.

You Got Nothin'! (Du Hast Nichts!) 2x

Werfe einen Würfel und wähle einen anderen Spieler, der dann mindestens so viele Punkte an Skeletten aus seiner Sammlung abwerfen muss. Hat er nicht genügend Punkte an Skeletten, wirft er alle ab.

You Stay There! (Du bleibst da!) 2x

Spieler diese Karte wenn du dich auf einem Feld angrenzend zu einem Gebäude, in dem sich ein anderer Spieler aufhält, befindest. Dieser Spieler darf das Gebäude nicht verlassen bis er eine 3, 4, 5 oder 6 würfelt, und er darf nur ein Mal pro Runde würfeln, bevor er seine Bewegungsphase beginnt.