

[0] Goldbarren



7

Der Charakter, der die Goldbarren trägt kann nicht schwimmen. Die Bewegungszahl aller von ihm zur Bewegung genutzten Karten wird auf 1 reduziert.

„Hurra! Ich werde doch noch reich!“

Schatzinsel-Szenario
Idee: Bortiano

Schatzkarte

[0] Goldbarren



7


Der Charakter, der die Goldbarren trägt kann nicht schwimmen. Die Bewegungszahl aller von ihm zur Bewegung genutzten Karten wird auf 1 reduziert.

„Hurra! Ich werde doch noch reich!“

Schatzinsel-Szenario
Idee: Bortiano

Schatzkarte

[7] Brillant




3

Edelstein. Wenn ein Charakter zwei oder mehr Edelsteine trägt, und diese in seine Startzone bringen kann, zählen die Edelsteine je 5 Siegpunkte. Wenn man den Brillant in die Startzone bringt, zählen alle Edelsteine, in der Endabrechnung je 1 Siegpunkt mehr.

Schatzinsel-Szenario
Idee: Bortiano

Schatzkarte

[4] Goldmünzen



3

Der Charakter, der die Goldmünzen trägt, kann nicht schwimmen.

Schatzinsel-Szenario
Idee: Bortiano

Schatzkarte

[4] Goldmünzen




3

Der Charakter, der die Goldmünzen trägt, kann nicht schwimmen.

Schatzinsel-Szenario
Idee: Bortiano

Schatzkarte

[3] Piratenamulett



1

Der Charakter, der das Piratenamulett trägt, kann nicht Ziel von gegnerischen Karteneffekten sein. Wenn ein Charakter den Träger des Piratenamuletts berührt, kann er versuchen, es durch ein Einflussduell zu übernehmen.

Schatzinsel-Szenario
Idee: Bortiano

Schatzkarte

[3] Piratenamulett

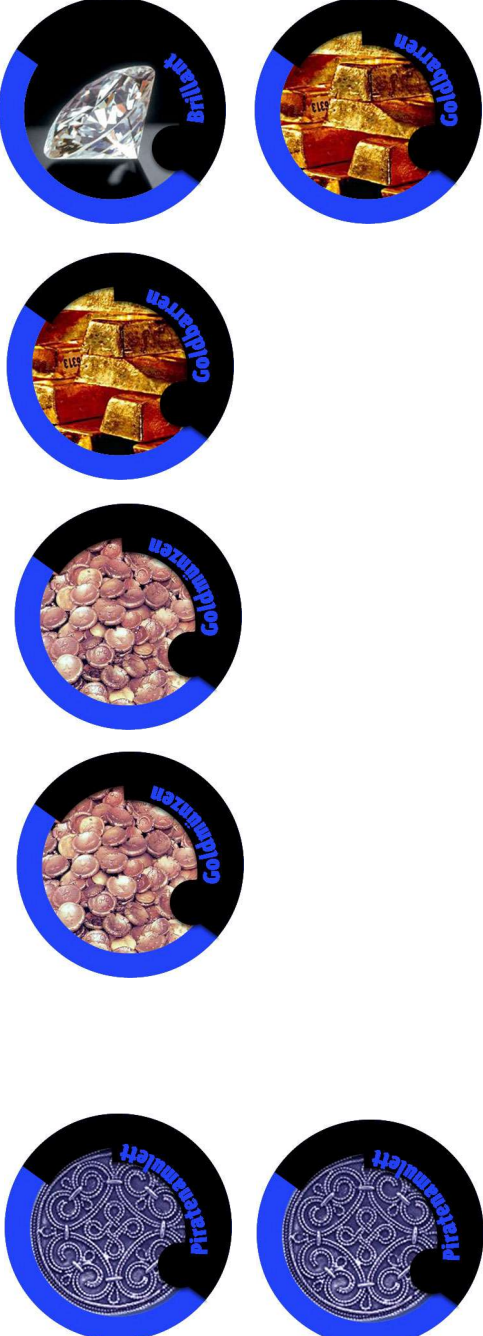


1

Der Charakter, der das Piratenamulett trägt, kann nicht Ziel von gegnerischen Karteneffekten sein. Wenn ein Charakter den Träger des Piratenamuletts berührt, kann er versuchen, es durch ein Einflussduell zu übernehmen.

Schatzinsel-Szenario
Idee: Bortiano

Schatzkarte



Brillant

Goldbarren

Goldmünzen

Piratenamulett