

HAUS DES WINDES

BOKOBLIN

3

3

Flucht in vorherigen Raum, Verliere

Verliere

HAUS DES WINDES

BOKOBLIN

3

3

Flucht in vorherigen Raum, Verliere

Verliere

HAUS DES WINDES

BARI

3

3

Flucht in vorherigen Raum, Verliere

Verliere

: (Elektrisch) Nahkampf führt zu automatischer Strafe
 negiert und verhindert Strafe bis zum Ende der nächsten Runde

HAUS DES WINDES

KEESE

4

3

Flucht in den vorherigen Raum

Verliere

: =
 : =

HAUS DES WINDES

KEESE

4

3

Flucht in den vorherigen Raum

Verliere

: =
 : =

HAUS DES WINDES

BARI

3

3

Flucht in vorherigen Raum, Verliere

Verliere

: (Elektrisch) Nahkampf führt zu automatischer Strafe
 negiert und verhindert Strafe bis zum Ende der nächsten Runde

HAUS DES WINDES

TURBINE

5

3

Flucht in vorherigen Raum

Verliere

Entferne 5 Rupees aus dem Schatz

HAUS DES WINDES

WINDTUNNEL

3

3

Flucht in vorherigen Raum

Verliere

⇒ automatischer Erfolg

HAUS DES WINDES

FEENQUELLE

1

1

Raum ist inaktiv

Fülle alle Herzen auf
 oder
 Fülle eine Fee in eine leere Flasche

HAUS DES WINDES

SCHALTER AKTIVIEREN

+ 5

2 Raum ist inaktiv

Aus dem Schatz werden 5 Rupees entfernt

HAUS DES WINDES

GONDEL

+ 3

3 Flucht in vorherigen Raum

Verliere

HAUS DES WINDES

SCHALTER GLEICHZEITIG AKTIVIEREN

+ 3

1 Raum ist inaktiv

Aus dem Schatz werden 5 Rupees entfernt

HAUS DES WINDES

SCHALTER GLEICHZEITIG AKTIVIEREN

+ 6

2 Raum ist inaktiv

Aus dem Schatz werden 10 Rupees entfernt

HAUS DES WINDES

SCHALTER GLEICHZEITIG AKTIVIEREN

+ 5

2 Raum ist inaktiv

Aus dem Schatz werden 5 Rupees entfernt

HAUS DES WINDES

BRENNENDE KEESE

+ 4

3 Flucht in vorherigen Raum, Verliere

Feuer: Alle Holzschilde auf der Hand müssen abgeworfen werden

: = : Nahkampf führt zu automatischer Strafe

REFUGIUM DES WALDES

BOKOBLIN

+ 3

3 Flucht in vorherigen Raum, Verliere

Verliere

REFUGIUM DES WALDES

BOKOBLIN

+ 3

3 Flucht in vorherigen Raum, Verliere

Verliere

REFUGIUM DES WALDES

FACKEL

+ 6

3 Raum ist inaktiv

Entferne 1 Rupee aus dem Schatz

⇒ automatischer Erfolg

REFUGIUM DES WALDES

DEKU HÄNDLER

1

Ein neuer Raum muss betreten werden

Für 10 ⇒ Mische alle abgelegten Bogen-Karten zurück ins Deck

Dieser Raum darf immer wieder aufgesucht werden

REFUGIUM DES WALDES

AUGEN - SCHALTER

3

Flucht in vorherigen Raum

Startspieler wirft eine Karte ab

REFUGIUM DES WALDES

SKULLITULA

3

Flucht in vorherigen Raum

Verliere ♥

⇒ automatischer Erfolg

REFUGIUM DES WALDES

SKULLWALITULA

3

Flucht in vorherigen Raum

Verliere ♥

⇒ kann nicht verwendet werden

REFUGIUM DES WALDES

SKULLWALITULA

3

Flucht in vorherigen Raum

Verliere ♥

⇒ kann nicht verwendet werden

REFUGIUM DES WALDES

KOKON

2

Raum ist inaktiv

Entferne 10 Rupees aus dem Schatz

⇒ automatischer Erfolg
man erhält nur 1 Rupee als Schatz

REFUGIUM DES WALDES

KEESE

3

Flucht in den vorherigen Raum

Verliere ♥

⇒ automatischer Erfolg

REFUGIUM DES WALDES

DEKU

3

Flucht in vorherigen Raum

Verliere ♥

⇒ automatischer Erfolg

REFUGIUM DES WALDES

DEKURANHA

3

Flucht in vorherigen Raum

Verliere ♥

REFUGIUM DES WALDES

FEENQUELLE



1

Raum ist inaktiv

Fülle alle Herzen auf
oder
Fülle eine Fee in eine leere Flasche

REFUGIUM DES WALDES

RANKEN



3

Flucht in vorherigen Raum

Verliere
Entferne 2 Rupees aus dem Schatz

⇒ automatischer Erfolg

REFUGIUM DES WALDES

RANKEN



3

Raum ist inaktiv

Entferne 2 Rupees aus dem Schatz

⇒ automatischer Erfolg

TURM DER GÖTTER

SANDRAUM



4

Raum ist inaktiv

Entferne 3 Rupees aus dem Schatz

TURM DER GÖTTER

BRENNENDER SCHALTER



3

Flucht in vorherigen Raum, Verliere

Feuer: Alle Holzschilde auf der Hand
müssen abgeworfen werden

TURM DER GÖTTER

RATTE



3

Flucht in vorherigen Raum

Verliere

TURM DER GÖTTER

KLINGENFALLE



1

Neuer Raum muss betreten werden

Verliere

Dieser Raum wird bei jedem Betreten aktiviert

TURM DER GÖTTER

KLINGENFALLE



1

Neuer Raum muss betreten werden

Verliere

Dieser Raum wird bei jedem Betreten aktiviert

TURM DER GÖTTER

KEESE



3

Flucht in den vorherigen Raum

Verliere

: ⇒
 : ⇒

	TURM DER GÖTTER	
<h1>KRÄHE</h1> 		
 +  3		
 3	 Flucht in vorherigen Raum, Verliere 	
 Verliere  		
 ⇒ Verhindert Strafe		
 :     ⇒ 		

TURM DER GÖTTER

KRÄHE

3

Flucht in vorherigen Raum, Verliere

Verliere


Verhindert Strafe

TURM DER GÖTTER		
<p>FEENQUELLE</p> 		
<div> <div></div> <div></div> </div>		
 1	 Raum ist inaktiv	
		
<p>Fülle alle Herzen auf oder Fülle eine Fee in eine leere Flasche</p>		

A screenshot of a game interface. At the top, a green-bordered box contains the text "TURM DER GÖTTER" and two red icons. Below this, the text "IT'S A SECRET TO EVERYONE" is displayed. In the center is a cartoon illustration of a brown, bear-like creature with a grey tunic. Below the creature is a green-bordered box containing a green clock icon with the number "1" and a red clock icon with the text "Raum ist inaktiv". At the bottom is a green-bordered box containing a single red icon.




TURM DER GÖTTER




SCHWEBENDE PLATTFORMEN






 2
 +
  3

 3
 

Flucht in vorherigen Raum



Verliere 

?

MOBLIN MINEN

EINGEROSTETER SCHALTER

2
 Raum ist inaktiv

Entferne 3 Rupees aus dem Schatz

?

MOBLIN MINEN

PFÄHLE

3
 Raum ist inaktiv

Entferne 2 Rupees aus dem Schatz

?

MOBLIN MINEN

KRISTALL - ADER

1
 Raum ist inaktiv

Entferne 25 Rupees aus dem Schatz

×

MOBLIN MINEN

TERRORPIN

3
 Flucht in vorherigen Raum

Verliere ♥

= negiert bis zum Ende der nächsten Runde und verhindert Strafe
 : =

×

MOBLIN MINEN

TERRORPIN

3
 Flucht in vorherigen Raum

Verliere ♥

= negiert bis zum Ende der nächsten Runde und verhindert Strafe
 : =

!

MOBLIN MINEN

KLEMMENDE TÜR

Flucht nach jeder Runde möglich

?

MOBLIN MINEN

BARRIKADE

2
 Raum ist inaktiv

Entferne 2 Rupees aus dem Schatz

×

MOBLIN MINEN

BOKOBLIN

3
 Flucht in vorherigen Raum, Verliere ♥

Verliere ♥

×

MOBLIN MINEN

BOKOBLIN

3
 Flucht in vorherigen Raum, Verliere ♥

Verliere ♥

MOBLIN MINEN

DEADROCK

+ 2

4
 Flucht in vorherigen Raum

Verliere

= zerstört und besiegt damit Deadrock sofort
 : = unverwundbar und heilt um 1 Punkt
 : = Stein lässt nach 1 Runde nach

MOBLIN MINEN

MOBLIN

+ 3

3
 Flucht in vorherigen Raum, verliere

Verliere
Jeder Spieler wirft eine Handkarte ab

= umgeht und zerstört
 : =

MOBLIN MINEN

MOBLIN

+ 3

3
 Flucht in vorherigen Raum, verliere

Verliere
Jeder Spieler wirft eine Handkarte ab

= umgeht und zerstört
 : =

MOBLIN MINEN

HELMASAUR

+ 4

3
 Flucht in vorherigen Raum

Verliere

= zerstört und verhindert beim 1. Mal Strafe
 : =

MOBLIN MINEN

HELMASAUR

+ 4

3
 Flucht in vorherigen Raum

Verliere

= zerstört und verhindert beim 1. Mal Strafe
 : =

MOBLIN MINEN

KRISTALL - ADER

+ 5

1
 Raum ist inaktiv

Entferne 25 Rupees aus dem Schatz

HÖHLE DER SCHATTEN

RANKEN VERBRENNEN

+ 4

3
 Flucht in vorherigen Raum

Verliere

HÖHLE DER SCHATTEN

LUNTE

+ 4

3
 Flucht in vorherigen Raum

Verliere

HÖHLE DER SCHATTEN

FACKELN

+ 2

3
 Flucht in vorherigen Raum

	HÖHLE DER SCHATTEN	
GIBDO 		
	+ 3	
3	Flucht in vorherigen Raum	
	Verliere	
Schutz : ⇒		
⇒ Entfernt		

HÖHLE DER SCHATTEN

GIBDO

+ 3

3 Flucht in vorherigen Raum

Verliere

Schutz : ⇒

 ⇒ Entfernt

HÖHLE DER SCHATTEN

FEENQUELLE

1 Raum ist inaktiv

Fülle alle Herzen auf
oder
Fülle eine Fee in eine leere Flasche

HÖHLE DER SCHATTEN

DUNKLES LABYRINTH

+ 2

3 Flucht in vorherigen Raum, Verliere

Entferne 1 Rupee aus dem Schatz

⇒ bringt Licht, negiert Dunkelheit

Dunkel : ⇒

FEUER GROTTE

STEINKREIS

+ 4

3 Flucht in vorherigen Raum

Verliere

Entferne 2 Herzen aus dem Schatz

FEUER GROTTE

STEINKREIS

+ 5

3 Flucht in vorherigen Raum

Entferne 10 Rupees aus dem Schatz

Verliere

FEUER GROTTE

RISSIGE WAND

+ 4

3 Flucht in vorherigen Raum

Verliere

FEUER GROTTE

FELSEN

+ 3

3 Flucht in vorherigen Raum

Verliere

FEUER GROTTE

SOLDAT

+ 4

3 Flucht

Verliere

FEUER GROTTE

BRENNENDE KEESE

+ 4

3 Flucht in vorherigen Raum, Verliere

Feuer: Alle Holzschilde auf der Hand
müssen abgeworfen werden

: ⇒

 : ⇒

 : Nahkampf führt zu
automatischer Strafe

	FEUER GROTTE		 
BEAMOS			
			
 +  4 /  +  4 (kein Schatz)			
 3	 Flucht		
	Verliere 		
 ⇒ Automatischer Erfolg			

FEUER GROTTE

HEXE

1

Raum ist inaktiv

Einmalig

Für

x30

Erhalte 1 Herzcontainer

oder 1 leere Flasche

FEUER GROTTE

ALTER MANN

1

Ein neuer Raum muss betreten werden

Für

x10

Fülle alle Herzen auf
oder
Mische alle Karten eines Items zurück ins Deck

	FEUER GROTTE		
<h2 style="text-align: center;">VERZÖGERTER SCHALTER</h2> <div style="text-align: center;">  </div>			
<div style="text-align: center;">  +  4 </div>			
 3	 Flucht in vorherigen Raum		
	Verliere 		
 = 			

A screenshot of a game interface. At the top, there's a red-bordered header area containing three icons: a circle with a cross, a book, and a blue gem. Below this, the word "SOLDAT" is written in a stylized font above a character in blue armor holding a sword and shield. The character stands on a red and white checkered floor. Below the character is a red-bordered box containing a book icon, a plus sign, a crossed-out circle icon, and the number 4. At the bottom, there's a red-bordered bar with a green clock icon, the number 3, a red alarm clock icon, the word "Flucht", a dice icon, and the word "Verliere" followed by two red heart icons.

	ANTIKE RUINE	
EINGESTÜRZTE MAUER		
		
 +  ³  5		
 3	 Flucht	
	Verliere 	

	ANTIKE RUINE	    
<h2>EINGESTÜRZTE LEITER</h2> 		
 +  ³ 4		
 2	 Flucht, Verliere 	
	Entferne 2 Rupees aus dem Schatz	

	ANTIKE RUINE			
HERZCONTAINER				
				
 +  4				
 1	 Raum ist inaktiv			
	Verliere  Entferne Schatz			

		ANTIKE RUINE		  	
<h1>ZERSTÖRTER AUFGUG</h1> 					
 +  6					
 3	 Flucht				
	Verliere  Entferne 5 Rupees aus dem Schatz				

	ANTIKE RUINE	
ZERFALLENE TREPPE		
		
 +  5		
 3	 Flucht	
	Verliere 	
     		

ANTIKE RUINE

SOLDAT

+

4

3
 Flucht

Verliere

ANTIKE RUINE

SOLDAT

+

4

3
 Flucht

Verliere

ANTIKE RUINE

HELMASAUR

+

4

3
 Flucht in vorherigen Raum

Verliere

= zerstört

und verhindert beim 1. Mal Strafe

:

=

ANTIKE RUINE

STALFOS

+

5

3
 Flucht in vorherigen Raum
jeder Spieler wirft eine Karte ab

Verliere

=

ANTIKE RUINE

HELMASAUR

+

4

3
 Flucht in vorherigen Raum

Verliere

= zerstört

und verhindert beim 1. Mal Strafe

:

=

ANTIKE RUINE

SOLDAT

+

4

3
 Flucht

Verliere

= Verhindert Strafe

GIPFEL FESTUNG

SICH SCHLIESSENDES TOR

+

5

2
 Flucht, Verliere

Entferne 1 Rupee aus dem Schatz

=

GIPFEL FESTUNG

SINKENDE DECKE

+

6

2
 Flucht, Verliere

=

GIPFEL FESTUNG

PARKOUR

+

6

3
 Flucht, Verliere

Verliere

=

GIFTEL FESTUNG

+ 6

3 Flucht, Verliere

Verliere
 Feuer: Alle Holzschilde müssen von der Hand abgeworfen werden

⇒ Automatischer Erfolg

GIFTEL FESTUNG

+ 5

2 Verliere , Ziehe einen weiteren Raum und tausche ihn mit diesem

⇒

GIFTEL FESTUNG

+ 4

3 Flucht

Verliere

GIFTEL FESTUNG

+ 5

3 Flucht, Verliere

Entferne 2 Rupees aus dem Schatz

GIFTEL FESTUNG

+ 5

3 Flucht

Verliere

GIFTEL FESTUNG

+ 4

3 Flucht

Verliere

GIFTEL FESTUNG

+ 5

3 Flucht

Verliere

GIFTEL FESTUNG

+ 5

3 Flucht in vorherigen Raum

Verliere

⇒ Keine als Schatz

GIFTEL FESTUNG

1 Raum ist inaktiv

Fülle alle Herzen auf
oder
Fülle eine Fee in eine leere Flasche

GIFTEL FESTUNG

SOLDAT

+ 4

3 Flucht

Verliere

⇒ Verhindert Strafe

GIFTEL FESTUNG

SOLDAT

+ 4

3 Flucht

Verliere

⇒ Verhindert Strafe

GIFTEL FESTUNG

ALTER MANN

1 Ein neuer Raum muss betreten werden

Für x10
Fülle alle Herzen auf
oder
Mische alle Karten eines Items zurück ins Deck

TEMPEL DES LICHTES

VORHANG ANZÜNDEN

+ 5

3 Raum ist inaktiv

Entferne 2 Rupees aus dem Schatz

⇒ Automatischer Erfolg

TEMPEL DES LICHTES

SPIEGEL AUSRICHTEN

+ 5

3 Raum ist inaktiv

Entferne 1 Rupee aus dem Schatz

⇒

TEMPEL DES LICHTES

SONNENSTRAHL

+ 4

3 Raum ist inaktiv

Entferne 2 Rupees aus dem Schatz

TEMPEL DES LICHTES

LASER LABYRINTH

+ 5

3 Flucht

Verliere

⇒ Automatischer Erfolg

TEMPEL DES LICHTES

STEINSCHLAG

+ 5

3 Verliere
 Raum ist inaktiv

Verliere

⇒ Automatischer Erfolg

TEMPEL DES LICHTES

MAGIEFALLE

+ 5

3 Flucht

Verliere

⇒ Automatischer Erfolg
Dieser Raum wird bei jedem Betreten aktiviert

 	TEMPEL DES LICHTES	  
<h2 style="text-align: center;">WIZROBE</h2> 		
 +  4		
 3	 Flucht in vorherigen Raum	
 Verliere 		
 Feuer: Alle Holzschilde auf der Hand müssen abgeworfen werden		
 ⇒ Löscht Feuer 		
 ⇒  		
 : Nahkampf führt zu automatischer Strafe		

	TEMPEL DES LICHTES	
SOLDAT		
		
 +  4		
 3	 Flucht	
	Verliere   	
 \Rightarrow Verhindert Strafe		

	TEMPEL DES LICHTES	 
BEAMOS		
		
 +  4 /  +  4 (kein Schatz)		
 3	 Flucht	
 Verliere 		
 ⇒ Automatischer Erfolg		

GRAB DER ALTEN KÖNIGE

SCHALTER BLOCKIEREN

+ 4

3

Raum ist inaktiv

Entferne 5 Rupees aus dem Schatz

GRAB DER ALTEN KÖNIGE

FALLE BLOCKIEREN

+ 4 / + 5

3

Flucht

Verliere

GRAB DER ALTEN KÖNIGE

RAUM VOLLER KRÜGE

+ 7

3

Raum ist inaktiv

Entferne 15 Rupees aus dem Schatz

GRAB DER ALTEN KÖNIGE

BLÖCKE VERSCHIEBEN

+ 6

2

Raum ist inaktiv

Entferne 10 Rupees aus dem Schatz

GRAB DER ALTEN KÖNIGE

STEINBLOCK

+ 2

3

Flucht

GRAB DER ALTEN KÖNIGE

FLIEGENDE KACHELN

+ 5

4

Raum ist inaktiv, erhalte keinen Schatz

Verliere

GRAB DER ALTEN KÖNIGE

EINSTÜRZENDER BODEN

+ 5

3

Flucht, Verliere

Verliere

GRAB DER ALTEN KÖNIGE

WALLMASTER

+ 4

2

Gehe zurück in 1. Raum und erledige ihn erneut

GRAB DER ALTEN KÖNIGE

TAROS

+ 5

3

Flucht

Verliere

GRAB DER ALTEN KÖNIGE

GIBDO

+ 3

3 Flucht in vorherigen Raum

Verliere

Schutz : ⇒

⇒ Entfernt

GRAB DER ALTEN KÖNIGE

REDEAD

+ 4

3 Flucht

Verliere
Startspieler muss nächste Runde aussetzen

GRAB DER ALTEN KÖNIGE

REDEAD

+ 4

3 Flucht

Verliere
Startspieler muss nächste Runde aussetzen

GRAB DER ALTEN KÖNIGE

STALFOS

+ 5

3 Flucht in vorherigen Raum
jeder Spieler wirft eine Karte ab

Verliere

=

=

GRAB DER ALTEN KÖNIGE

STALFOS

+ 5

3 Flucht in vorherigen Raum
jeder Spieler wirft eine Karte ab

Verliere

=

=

GRAB DER ALTEN KÖNIGE

HEXE

1 Raum ist inaktiv

Einmalig: Für x30
 Erhalte 1 Herzcontainer oder 1 leere Flasche

WASSERPALAST

WUNSCHBRUNNEN

+ 5

3 Raum ist inaktiv

Verliere
Entferne 5 Rupees aus dem Schatz

WASSERPALAST

WASSERFALL

+ 5 / + 4
kein Schatz

3 Flucht

Verliere
Entferne 2 Rupees aus dem Schatz

WASSERPALAST

STRUDEL

+ 3 / + 4

3 Flucht

Verliere

WASSERPALAST

LUFTBLASEN

+ 2

3
 Betritt einen neuen Raum

Verliere

Dieser Raum darf immer wieder betreten werden

Man darf diesen Raum überspringen

WASSERPALAST

KANAL

+ 5

3
 Betritt einen neuen Raum

Verliere

Dieser Raum darf immer wieder betreten werden, bis der Schatz erhalten wurde

Man darf diesen Raum überspringen

WASSERPALAST

ZORA

+ 4

3
 Flucht

Verliere

\Rightarrow verhindert Strafe

WASSERPALAST

WASSERSTAND VERÄNDERN

+ 5

2
 Raum ist inaktiv

Entferne 3 Rupees aus dem Schatz

\Rightarrow

WASSERPALAST

ZORA

+ 4

3
 Flucht

Verliere

\Rightarrow verhindert Strafe

WASSERPALAST

FEENQUELLE

1
 Raum ist inaktiv

Fülle alle Herzen auf

oder

Fülle eine Fee in eine leere Flasche

WASSERPALAST

SEEIGEL

+ 4

3
 Flucht

Verliere

Wirf eine Flossen - Karte von der Hand ab

+ 1 \Rightarrow verhindert Strafe

WASSERPALAST

SEEIGEL

+ 4

3
 Flucht

Verliere

Wirf eine Flossen - Karte von der Hand ab

+ 1 \Rightarrow verhindert Strafe

WASSERPALAST

LIKE LIKE

+ 4

3
 Flucht

Verliere

Wirf eine Schild - Karte von der Hand ab

hat man keinen Schild, dann verliert man 3 Rupees

\Rightarrow

GANONS SCHLOSS			
<h2 style="text-align: center;">PRINZESSIN ZELDA</h2> <div style="text-align: center;">  </div>			
<div style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 100%;"></div>			
 1	 Ein neuer Raum betreten werden		
			
Der Besitzer des Bogens  erhält die Silberpfeile  Ab 2. Besuch: Fülle alle Herzen zu oder mische alle abgelegten Karten zurück ins Deck			

GANONS SCHLOSS		
<h2 style="text-align: center;">FEENQUELLE</h2> 		
<div style="border: 1px solid black; height: 40px; width: 100%;"></div>		
 1	 Raum ist inaktiv	
		
<p>Fülle alle Herzen auf oder Fülle eine Fee in eine leere Flasche</p>		

	GANONS SCHLOSS		 
<h2 style="text-align: center;">WEG DURCH DIE LAVA</h2> 			
 +  6			
 3	 Raum ist inaktiv		
	Verliere  Alle Holzschilde auf der Hand werden abgeworfen		
 = 			

?

GANONS SCHLOSS

VERSCHLOSSENE TORE

4

4

Raum ist inaktiv

Entferne 3 Rupees aus dem Schatz

?

GANONS SCHLOSS

UNSICHTBARES LABYRINTH

6

3

Raum ist inaktiv

Entferne 5 Rupees aus dem Schatz

×

GANONS SCHLOSS

SOLDAT

5

3

Flucht

Verliere ♥♥

?

GANONS SCHLOSS

HERABFAHRENDE DECKE

8

3

Flucht, Verliere ♥♥♥♥

×

GANONS SCHLOSS

STALFOS

5

3

Flucht in vorherigen Raum
jeder Spieler wirft eine Karte ab

Verliere ♥

×

GANONS SCHLOSS

SOLDAT

5

3

Flucht

Verliere ♥♥

×

GANONS SCHLOSS

STALFOS

5

3

Flucht in vorherigen Raum
jeder Spieler wirft eine Karte ab

Verliere ♥

×

GANONS SCHLOSS

SOLDAT

5

3

Flucht

Verliere ♥♥

×

GANONS SCHLOSS

SOLDAT

5

3

Flucht

Verliere ♥♥

?

DUNGEON

VERSTECKTER SCHALTER

+ ? 3

2
 Entferne alle Rupees aus dem Schatz
Raum ist inaktiv

?

DUNGEON

REIHENFOLGE DER SCHALTER

+ ? 4

2
 Entferne alle Rupees aus dem Schatz
Raum ist inaktiv

×

DUNGEON

ROPES

+ × 3

3
 Flucht in vorherigen Raum

Verliere

×

DUNGEON

SOLDAT

+ × 3

3
 Flucht in vorherigen Raum

Verliere

×

DUNGEON

SOLDAT

+ × 3

3
 Flucht in vorherigen Raum

Verliere

×

DUNGEON

ROPE

+ × 2

3
 Flucht in vorherigen Raum

Verliere

×

DUNGEON

SINKENDER KÄFIG

+ × 6

2
 Entferne Schatz, Raum ist inaktiv

×

DUNGEON

SCHMALER PFAD

+ × 3

1
 Jeder wirft eine Karte ab, Raum ist inaktiv

Jeder Spieler kann eine Karte abwerfen, um den Raum zu bestehen
Dieser Raum wird bei jedem Betreten aktiviert

×

DUNGEON

KLINGENFALLE

+ × 2

1
 Neuer Raum muss betreten werden

Verliere

Dieser Raum wird bei jedem Betreten aktiviert