

BOSS

ANTIKE RUINE

ARGOROK

+

⊗

11

Ausweichen

+

⊗

3

Verliere

♥♥♥

👁️

:

🔪

🛡️

👁️

👁️

⇒ kann nicht verwendet werden

👁️

:

⊗

⇒

👁️

👁️

⇒ Kann

👁️

nicht aufheben

👁️

⇒ Negiert

👁️

bis zum Ende der nächsten Runde und verhindert für diese Runde die Strafe

BOSS

ANTIKE RUINE

VITREUS

+

⊗

9

Ausweichen

+

⊗

2

Verliere

♥♥♥

Schleim: Aktiver Spieler muss die nächste Runde aussetzen

Schleim: Nach jedem Angriff und jedem Auslösen der Strafe entsteht eine Schleimpfütze (max 4)

Jede Schleimpfütze erschwert das Ausweichen um 1

👁️

:

⊗

⇒

👁️

👁️

⇒ Entfernt alle Schleimpfützen (wenn nicht im Angriff verwendet)

👁️

:

⊗

⇒

👁️

bis zum Ende der nächsten Runde und verhindert für diese Runde die Strafe

BOSS

ANTIKE RUINE

MADDERPILLAR

+

⊗

9

+

?

3

muss jede Runde

für einen erfolgreichen

Angriff gespielt werden

Ausweichen

+

⊗

4

Verliere

♥♥♥

👁️

⇒ zieht Madderpillar heran und bis zum Ende der nächsten Runde muss kein

?

gespielt werden

Verhindert für diese Runde die Strafe

BOSS

GANONS SCHLOSS

GANON

+

⊗

12

Ausweichen

+

⊗

2

Verliere

4 ⇒ Kann zum Ausweichen (parrieren) gespielt werden

während Angriff: verhindert für diese Runde die Strafe

und gibt bis zum Ende der nächsten Runde

⊗ ⇒

BOSS

GANONS SCHLOSS

GANON

+

⊗

10

Ausweichen

+

⊗

2

Verliere

Der aktive Spieler muss die nächste Runde aussetzen

Das Phantom ist durch dunkle Magie geschützt

⊗ ⇒

⇒ ignoriert

4 ⇒ löst

bis zum Ende der nächsten Runde auf und verhindert für diese Runde die Strafe

BOSS

GANONS SCHLOSS

GANON

+

⊗

12

Ausweichen

+

⊗

2

Verliere

Ganon ist durch ein magisches Schild

⊗ ⇒

geschützt und greift mit einem magischen Geschoss an

+

⊗

4 ⇒ wirft Magie zurück, löst

bis zum Ende der nächsten Runde auf und verhindert die Strafe für diese Runde

⇒ reflektiert Magie, löst

bis zum Ende der nächsten Runde auf und verhindert die Strafe für diese Runde

BOSS

GANONS SCHLOSS

GANONDORF

+ 10

Ausweichen

+ 2

Verliere

Der aktive Spieler muss seine gesamte Hand abwerfen

Das Phantom ist durch dunkle Magie geschützt : ⇒

⇒ ignoriert

4 ⇒ löst bis zum Ende der nächsten Runde auf und verhindert die Strafe für diese Runde

BOSS

GANONS SCHLOSS

GANONDORF

+ 10

Ausweichen

+ 2

Verliere

Ganondorf ist durch ein magisches Schild : ⇒ geschützt und greift mit einem magischen Geschoss an

+ 4 ⇒ wirft Magie zurück, löst bis zum Ende der nächsten Runde auf und verhindert die Strafe für diese Runde

⇒ reflektiert Magie, löst bis zum Ende der nächsten Runde auf und verhindert die Strafe für diese Runde

BOSS

GANONS SCHLOSS

GANONDORF

+ 11

Ausweichen

+ 1

Verliere

⇒

⇒ kann Strafe nicht verhindern, nur halbieren

BOSS

GIPFEL FESTUNG
REBONACK



+ 5 x3

Ausweichen
 + 2

Verliere

Rebonack muss in einem Duell 3 mal erfolgreich getroffen werden
Der Herausforderungswert muss innerhalb einer Runde erreicht werden, da der Kampfwert in der folgenden Runde zurückgesetzt wird. Bei einem erfolgreichen Angriff wird keine Strafe ausgelöst
Der Unterstützungs-Effekt der Pegasus Stiefel wird um verstärkt

BOSS

GIPFEL FESTUNG
MORGENSTERN TROOPER



+ 9 +

muss jede Runde neu gespielt werden

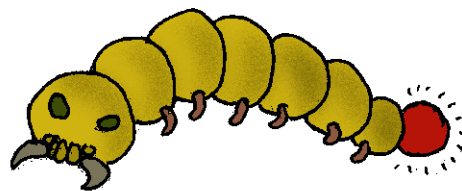
Ausweichen
 3

Verliere

Zum Ausweichen können die selben Geschick-Karten wie für den Angriff verwendet werden
 3 ⇒ Betäubt Gegner bis zum Ende der nächsten Runde, man muss solange keine Geschick-Karte zum Angriff spielen und die Strafe wird verhindert
 ⇒ Kann anstelle einer Geschick-Karte für den Angriff gespielt werden, verhindert jedoch nicht die Strafe

BOSS

GIPFEL FESTUNG
MOLDORM



+ 7

Ausweichen
 + 2


Verliere


⇒ Verhindert Strafe 7 ⇒
Nach 3 Runden wird man in den vorherigen Raum zurückgeworfen und Moldorm erholt sich komplett


BOSS

HAUS DES WINDES

SCHILD BULBLIN










+ 3

Ausweichen





+ 2




Verliere 


Schildstoß: Aktiver Spieler muss alle Karten von der Hand abwerfen







=





=


Umgeht 


und verhindert Strafe für diese Runde und negiert  bis zum Ende der nächsten Runde

BOSS


HAUS DES WINDES

OOK






zum Treffen



3


jede Runde


+




+ 9

verhindert Strafe



Verliere 

Zum Angreifen muss man jede Runde die Geschicklichkeits-Herausforderung bestehen




=

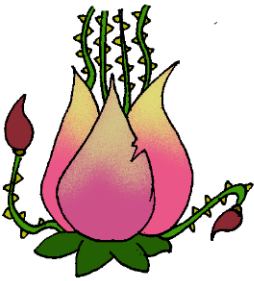
verhindert Strafe und bis zum Ende der nächsten Runde muss man zum Angreifen keine Geschicklichkeits-Herausforderung bestehen


BOSS

HAUS DES WINDES

KALLE DEMOS










+ 9


verhindert Strafe




Verliere 





=


ignoriert 




=

negiert  bis zum Ende der nächsten Runde und verhindert Strafe

Schutz :



=



BOSS

HÖHLE DER SCHATTEN

GARU MEISTER

+ ⊗ 10

Ausweichen

+ ⊗ 2

Verliere

♥♥

Feuerklingen

Aktiver Spieler muss alle Holzschilde von der Hand abwerfen

während Angriff

⇒

Gegner wird aus Balance geworfen

verhindert

für diese Runde und gibt nächste Runde

↑

auf den Angriff

BOSS

HÖHLE DER SCHATTEN

DHARKSTARE

+ ⊗ 9

Ausweichen

+ ⊗ 1

Verliere

♥♥

Eisschild

⊗

⇒

⇒

umgeht

⊗

⇒

BOSS

HÖHLE DER SCHATTEN

BLIZZAGIA

+ ⊗ 9

Ausweichen

+ ⊗ 3

Verliere

♥♥

Eisatem: aktiver Spieler muss nächste Runde aussetzen

⇒

verhindert

Eisatem

⇒

Verhindert

⇒

kann zum Ausweichen verwendet werden

BOSS

MOBLIN MINEN

KING BULBLIN



+ 10

Verliere

Schutz

Kampf

⇒ beschädigt King Bulblin's Tarnschild und zerstört 1x Schutz

immer wenn der Schild beschädigt wird, wird hierdurch die Strafe verhindert

nach dem 3. Mal ist der Schild vollkommen zerstört

BOSS

MOBLIN MINEN

GEMASUR KING



+ 10

Ausweichen

+ 1

Verliere

⇒ Zerstört 1x

und gibt bei jeder Zerstörung

BOSS

MOBLIN MINEN

Eox



+ 10

Stürzen

+ 4

(Item-Wert)

Verliere

Schutz

Um Eox zu stürzen, wird der Itemwert des Hammers verwendet

Ist Eox gestürzt, verliert er seinen Schutz

bis zum Ende der nächsten Runde und die Strafe für diese und nächste Runde wird verhindert

BOSS

REFUGIUM DES WÄLDES
IRRLICHTER

Angriff
 + 3

echtes Irrlicht
+ 3
herausfinden

x 4

Erfolgreicher Angriff
verhindert Strafe

Verliere

Man muss das richtige Irrlicht 4 mal angreifen. Mit jedem erfolgreichen Angriff steigt der Rätselwert zum Herausfinden des richtigen Irrlichts um 1

Hat man einmal das echte Irrlicht gefunden, muss man bis zu einem erfolgreichen Angriff nicht mehr danach suchen

BOSS

REFUGIUM DES WÄLDES
GOHMA

Gohma
 + 7

Larven
 + 3

Larven ausweichen
 + 1

Verliere durch Gohma und durch Gohma's Larven
Ist Gohma allein, gebiert sie eine Larve

Zu Beginn des Kampfes ist Gohma allein

Gohma :

Betäubt Gohma und negiert bis zum Ende der nächsten Runde
Verhindert die Strafe

BOSS

REFUGIUM DES WÄLDES
GOHDAN

+ 9

Verliere

ignoriert

Schutz :

BOSS

TURM DER GÖTTER
MARGOMILL



🍷 + 🗡️ 7

Ausweichen
🍷 + 🗡️ 3



Verliere ❤️

Rammangriff. Jeder Spieler muss eine zufällige Karte abwerfen

🗡️ ➡️ 🗡️ ➡️ 🗡️ ➡️ Kann nur verwendet werden, nachdem man Margomill erklommen hat
🗡️ ➡️ Margomill erklimmen um bis zum Ende der nächsten Runde auf seiner Oberfläche zu kämpfen, verhindert solange
🗡️ ➡️ Vor dem Erklimmen haben Angriffe 🗡️ ➡️ Kann nicht verwendet werden

BOSS

TURM DER GÖTTER
FLARE DANCER



🍷 + 🗡️ 7

Ausweichen
🍷 + 🗡️ 3



Verliere ❤️

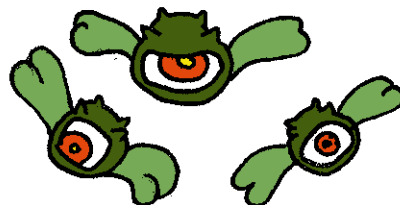
🔥 Feuer: Alle Holzschilde auf der Hand müssen abgeworfen werden

🔥 : Nahkampf führt zu automatischer Strafe

🗡️ 4 ➡️ Reißt Kern aus der Gestalt, betäubt Monster bis zum Ende der nächsten Runde, verhindert Strafe
🗡️ ➡️ Ist das Monster betäubt, besitzt der Angriff mit dem Hammer 🗡️

BOSS

TURM DER GÖTTER
CHASUPA SCHWARM



🍷 + 🗡️ 8

Ausweichen
🍷 + 🗡️ 4



Verliere ❤️

🗡️ : 🗡️ ➡️ 🗡️ ➡️ 🗡️ ➡️
🗡️ : 🗡️ ➡️ 🗡️ ➡️

BOSS

WASSERPALAST
MORPHA



3 people + 9

Ausweichen

 Verliere  

 \Rightarrow Halbiert den Verlust der Strafe

 : \Rightarrow

⇒ Negiert bis zum Ende der nächsten Runde und verhindert für diese Runde die Strafe

BOSS

WASSERPALAST
BIG OCTO



 +  10

Ausweichen

Verliere  

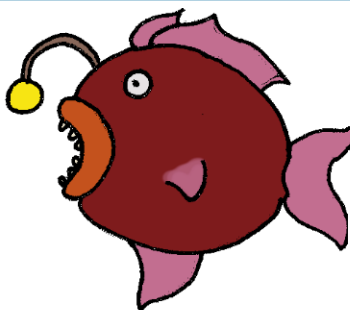
 :  \Rightarrow 

⇒ Ignoriert

⇒ Negiert bis zum Ende der nächsten Runde und verhindert für diese Runde die Strafe

 **BOSS**

WASSERPALAST
ANGLER FISCH



3 + 9

Ausweichen

 Verliere 

 \Rightarrow Kann nicht verwendet werden

5 ( und  unterstützt) :  \Rightarrow   

In jeder 3. Runde muss eine -Karte gespielt werden, damit Link Luft holen kann, ansonsten verliert er .

