

Augenzahl +1

+1



Erhöhe die Augenzahl eines Würfels um 1.

Augenzahl +1

+1



Erhöhe die Augenzahl eines Würfels um 1.

Augenzahl +1

+1



Erhöhe die Augenzahl eines Würfels um 1.

Augenzahl +1

+1



Erhöhe die Augenzahl eines Würfels um 1.

Augenzahl -1

-1



Erniedrige die Augenzahl eines Würfels um 1.

Augenzahl -1

-1



Erniedrige die Augenzahl eines Würfels um 1.

Augenzahl -1

-1



Erniedrige die Augenzahl eines Würfels um 1.

Augenzahl -1

-1



Erniedrige die Augenzahl eines Würfels um 1.

Bewegung +



Einer deiner Würfel erhält +1 Bewegung.

Bewegung +



Einer deiner Würfel erhält +1 Bewegung.

Bewegung +



Einer deiner Würfel erhält +1 Bewegung.

Bewegung +



Einer deiner Würfel erhält +1 Bewegung.

Zufall

?



Bestimme die Augenzahl eines Würfels per Würfelwurf neu.

Zufall

?



Bestimme die Augenzahl eines Würfels per Würfelwurf neu.

Zufall

?



Bestimme die Augenzahl eines Würfels per Würfelwurf neu.

Frost



Ein Würfel kann sich im nächsten Zug nicht bewegen.

Frost



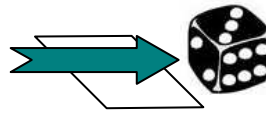
Ein Würfel kann sich im nächsten Zug nicht bewegen.

Frost



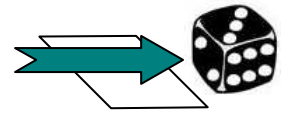
Ein Würfel kann sich im nächsten Zug nicht bewegen.

Telekinese



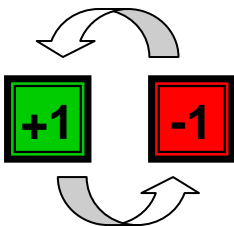
Verschiebe einen Würfel um 1 Feld.

Telekinese



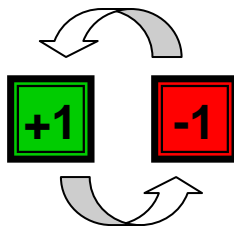
Verschiebe einen Würfel um 1 Feld.

Feldertausch



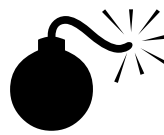
Vertausche zwei aneinander angrenzende Spezialfelder.

Feldertausch



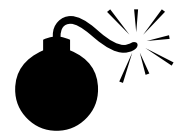
Vertausche zwei aneinander angrenzende Spezialfelder.

Bombe



Ein Würfel erhält -2 und alle an ihn angrenzenden Würfel erhalten -1.

Bombe



Ein Würfel erhält -2 und alle an ihn angrenzenden Würfel erhalten -1.

An den Start

START

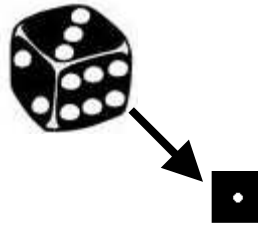
Setze einen Würfel auf eine Startposition seines Besitzers.

An den Start

START

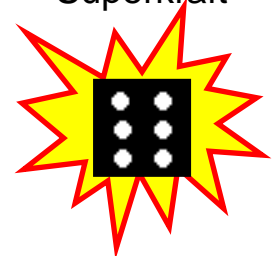
Setze einen Würfel auf eine Startposition seines Besitzers.

Schrumpfen



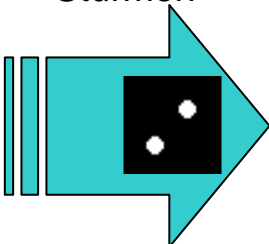
Ein Würfel erhält die Augenzahl 1.

Superkraft



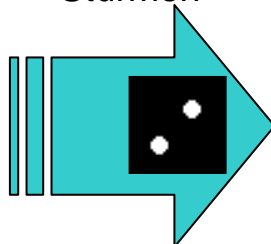
Ein Würfel kann in diesem Zug Würfel mit beliebiger Augenzahl verschieben.

Stürmen



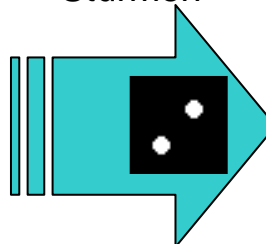
Bewege einen deiner Würfel 2 Felder weit in gerader Linie

Stürmen



Bewege einen deiner Würfel 2 Felder weit in gerader Linie

Stürmen



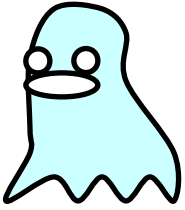
Bewege einen deiner Würfel 2 Felder weit in gerader Linie

Unsterblichkeit



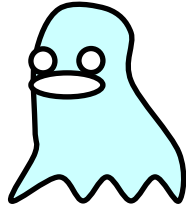
Einer deiner Würfel wird in diesem Zug auf Todes-Feldern nicht zerstört.

Geist



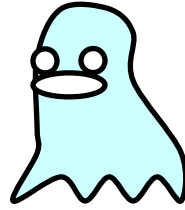
Ein Würfel darf diesen Zug „Gesperrt-Felder“ befahren.

Geist



Ein Würfel darf diesen Zug „Gesperrt-Felder“ befahren.

Geist



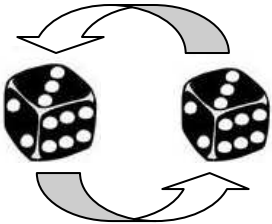
Ein Würfel darf diesen Zug „Gesperrt-Felder“ befahren.

Auferstehung



Lege einen deiner zerstörten Würfel auf eine deiner Startpositionen. (Augenzahl 1)

Plätze tauschen



Vertausche die Plätze zweier benachbarter Würfel deiner Wahl.