

• KOSTEN •		• FÄHIGKEITEN •	
• HOFNARR •		• HOFNARR •	
Augensumme aller Würfel muss 0 oder mehr sein	0+		Einen aktiven Würfel nochmal werfen
• SCHARLATAN •		• SCHARLATAN •	
Besitz des Hofnarren und Augensumme aller Würfel muss 0 oder mehr sein	0+		Zu Beginn des Zuges einen Würfel zusätzlich auf die Hand nehmen
• BAUER •		• BAUER •	
Zwei gleiche Würfel			Zu Beginn des Zuges einen Würfel zusätzlich auf die Hand nehmen
• DIENSTMAGD •		• DIENSTMAGD •	
Alle Würfel müssen ungerade Zahlen zeigen			Zu einem aktiven Würfel 1, 2 oder 3 addieren
• PHILOSOPH •		• PHILOSOPH •	
Alle Würfel müssen gerade Zahlen zeigen			Beliebige Augenzahl von einem Würfel auf einen anderen verschieben
• HANDWERKER •		• HANDWERKER •	
Augensumme aller Würfel muss 15 oder mehr sein	15+		Einen Würfel mit einer 1 zu den aktiven Würfeln dazulegen
• WACHMANN •		• WACHMANN •	
Drei gleiche Würfel			Einen Würfel mit einer 2 zu den aktiven Würfeln dazulegen
• JÄGER •		• JÄGER •	
Vier gleiche Würfel			Einen Würfel mit einer 3 zu den aktiven Würfeln dazulegen
• HÄNDLER •		• HÄNDLER •	
Augensumme aller Würfel muss 20 oder mehr sein	20+		Beliebig viele aktive Würfel nochmal werfen
• ASTRONOM •		• ASTRONOM •	
Zwei mal zwei gleiche Würfel			Einen aktiven Würfel auf eine Zahl drehen, die man schon rausgelegt hat.

• KOSTEN •		• FÄHIGKEITEN •	
• HOFDAME •		• HOFDAME •	
Drei gleiche Würfel und zwei gleiche Würfel			+1 zu beliebig vielen aktiven Würfeln addieren
• PFANDLEIHER •		• PFANDLEIHER •	
Augensumme aller Würfel muss 30 oder mehr sein	30+		Einen Würfel mit einer 4 zu den aktiven Würfeln dazulegen
• RITTER •		• RITTER •	
Fünf gleiche Würfel			Einen Würfel mit einer 5 zu den aktiven Würfeln dazulegen
• ZAUBERER •		• ZAUBERER •	
Straße der Länge fünf (1-5 oder 2-6)			Einen aktiven Würfel auf eine beliebige Zahl drehen
• ALCHEMIST •		• ALCHEMIST •	
Straße der Länge sechs (1-6)			Augenzahlen zwischen drei Würfeln verschieben
• BISCHOF •		• BISCHOF •	
Drei mal zwei gleiche Würfel			Einen Würfel mit einer 6 zu den aktiven Würfeln dazulegen
• EDELMANN •		• EDELMANN •	
Zwei mal drei gleiche Würfel			+2 zu beliebig vielen aktiven Würfeln addieren
• FELDHERR •		• FELDHERR •	
Sechs gleiche Würfel			Zu Beginn des Zuges zwei Würfel zusätzlich auf die Hand nehmen
• KÖNIGIN •		• KÖNIGIN •	
Als erster Spieler sieben gleiche Würfel werfen			Einen Würfel mit einer beliebigen Zahl zu den aktiven Würfeln dazulegen
• KÖNIG •		• KÖNIG •	
Sieben gleiche Würfel			Der erste Spieler, der sieben gleiche Würfel wirft, bekommt die Königin.