

Der Herr Trüder Träume







THEADORA

Vielseitig: Einmal pro Zug kannst du einen deiner Aktionswürfel gegen einen Würfel aus dem Ablagebereich tauschen.



Einfallsreich: Nutze diese Fähigkeit, wenn ein beliebiger Spieler Aktionswürfel wirft. Dieser Spieler darf einen oder mehrere Würfel neu werfen.



Durchhaltewillen: Wähle einen beliebigen Stoffi und wirf eine oder mehrere seiner Zustandskarten ab.



Motivierende Worte: Nutze diese Fähigkeit, wenn ein beliebiger Spieler aus irgendeinem Grund Würfel zieht. Dieser Spieler darf alle gezogenen Würfel in den Beutel zurücklegen und neu ziehen.








THEADORA

Vielseitig: Einmal pro Zug kannst du einen deiner Aktionswürfel gegen einen Würfel aus dem Ablagebereich tauschen.



Einfallsreich: Nutze diese Fähigkeit, wenn ein beliebiger Spieler Aktionswürfel wirft. Dieser Spieler darf einen oder mehrere Würfel neu werfen.



Durchhaltewillen: Wähle einen beliebigen Stoffi und wirf eine oder mehrere seiner Zustandskarten ab.



Motivierende Worte: Nutze diese Fähigkeit, wenn ein beliebiger Spieler aus irgendeinem Grund Würfel zieht. Dieser Spieler darf alle gezogenen Würfel in den Beutel zurücklegen und neu ziehen.









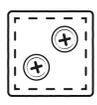
HOPPS

Flink: Nutze diese Fähigkeit, nachdem du gewürfelt hast. Du darfst einen oder mehrere grüne Würfel neu werfen. Du musst das zweite Ergebnis behalten.

 **Ausweichschritt:** Nutze diese Fähigkeit, bevor du einen grünen Würfel beim Verteidigen wirfst. Verdopple den Wert deines Ergebnisses.

 **Großer Hopper:** Nutze diese Fähigkeit während deines Zugs. Wähle ein leeres Feld innerhalb von 4 Feldern, das Hopps sehen kann. Stelle Hopps auf dieses Feld.

 **Perfekte Akrobatin:** Nutze diese Fähigkeit, anstatt eine grüne Würfelprobe durchzuführen. Du schaffst die Probe automatisch.







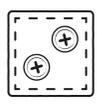

HOPPS

Flink: Nutze diese Fähigkeit, nachdem du gewürfelt hast. Du darfst einen oder mehrere grüne Würfel neu werfen. Du musst das zweite Ergebnis behalten.

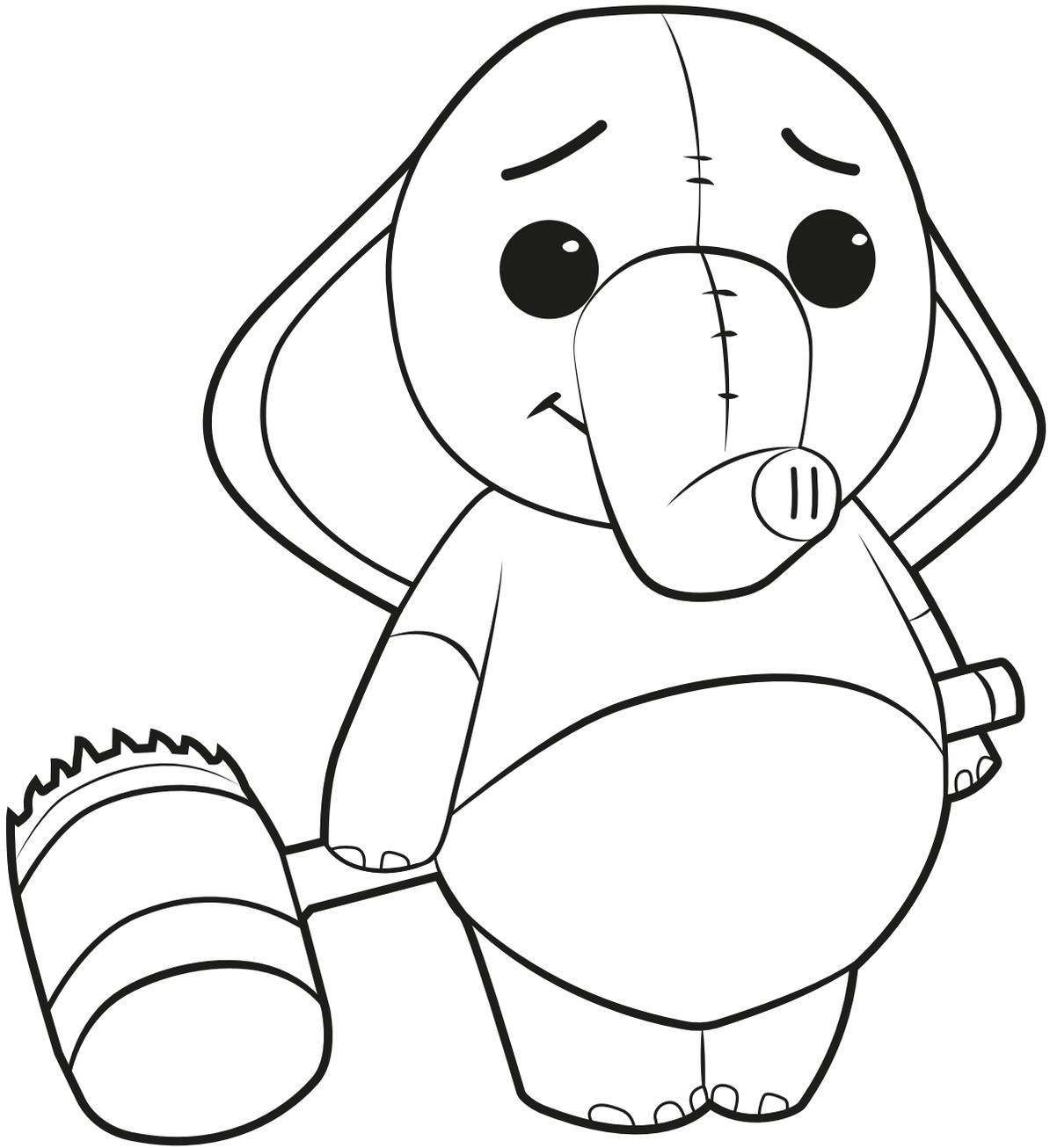
 **Ausweichschritt:** Nutze diese Fähigkeit, bevor du einen grünen Würfel beim Verteidigen wirfst. Verdopple den Wert deines Ergebnisses.

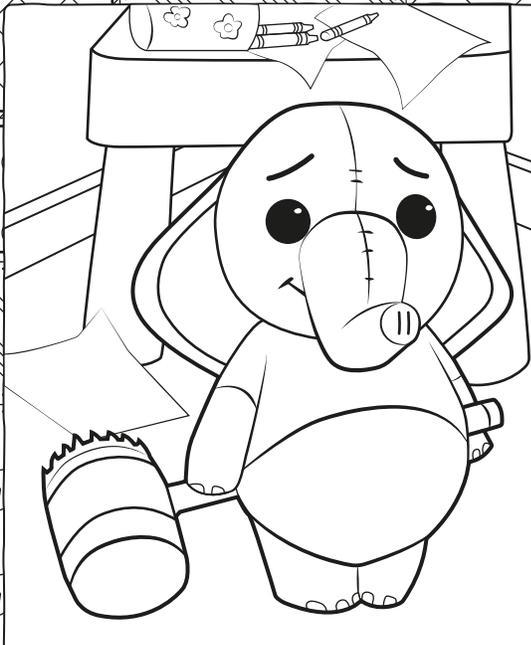
 **Großer Hopper:** Nutze diese Fähigkeit während deines Zugs. Wähle ein leeres Feld innerhalb von 4 Feldern, das Hopps sehen kann. Stelle Hopps auf dieses Feld.

 **Perfekte Akrobatin:** Nutze diese Fähigkeit, anstatt eine grüne Würfelprobe durchzuführen. Du schaffst die Probe automatisch.









STAMPFI

Standhaft: Nutze diese Fähigkeit, nachdem du gewürfelt hast. Du darfst einen oder mehrere blaue Würfel neu werfen. Du musst das zweite Ergebnis behalten.



Beschützer: Nutze diese Fähigkeit, wenn ein anderer Stoffi Watte verlieren würde. Du kannst beliebig viel Watte anstelle deines Freundes verlieren.



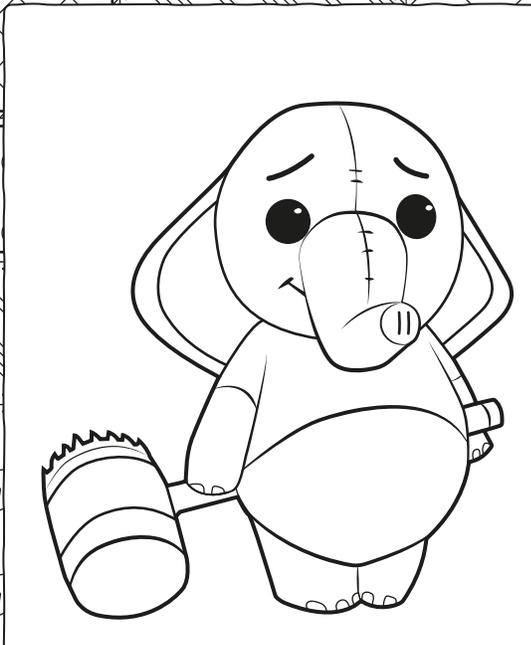
Verstärkte Nähte: Nutze diese Fähigkeit, wenn du 3 oder mehr Watte auf einmal verlieren würdest. Du verlierst stattdessen nur 2 Watte.



Abwehrschlag: Nutze diese Fähigkeit, bevor du angreifst. Füge dem Wurf einen deiner blauen Würfel hinzu.





STAMPFI

Standhaft: Nutze diese Fähigkeit, nachdem du gewürfelt hast. Du darfst einen oder mehrere blaue Würfel neu werfen. Du musst das zweite Ergebnis behalten.



Beschützer: Nutze diese Fähigkeit, wenn ein anderer Stoffi Watte verlieren würde. Du kannst beliebig viel Watte anstelle deines Freundes verlieren.



Verstärkte Nähte: Nutze diese Fähigkeit, wenn du 3 oder mehr Watte auf einmal verlieren würdest. Du verlierst stattdessen nur 2 Watte.



Abwehrschlag: Nutze diese Fähigkeit, bevor du angreifst. Füge dem Wurf einen deiner blauen Würfel hinzu.









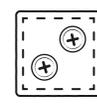
PIEKS

Erfahren: Nutze diese Fähigkeit, nachdem du gewürfelt hast. Du darfst einen oder mehrere gelbe Würfel neu werfen. Du musst das zweite Ergebnis behalten.

 **Cleverer Taktik:** Nutze diese Fähigkeit, bevor du angreiffst. Füge dem Wurf einen deiner gelben Würfel hinzu.

 **Ablenkung:** Nutze diese Fähigkeit, wenn ein normales Monster aktiviert wird. Entferne einen gespeicherten gelben Würfel von diesem Bogen, damit das Monster nicht aktiviert wird.

 **Große Konzentration:** Nutze diese Fähigkeit, anstatt eine gelbe Würfelprobe durchzuführen. Du schaffst die Probe automatisch.







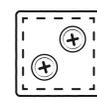

PIEKS

Erfahren: Nutze diese Fähigkeit, nachdem du gewürfelt hast. Du darfst einen oder mehrere gelbe Würfel neu werfen. Du musst das zweite Ergebnis behalten.

 **Cleverer Taktik:** Nutze diese Fähigkeit, bevor du angreiffst. Füge dem Wurf einen deiner gelben Würfel hinzu.

 **Ablenkung:** Nutze diese Fähigkeit, wenn ein normales Monster aktiviert wird. Entferne einen gespeicherten gelben Würfel von diesem Bogen, damit das Monster nicht aktiviert wird.

 **Große Konzentration:** Nutze diese Fähigkeit, anstatt eine gelbe Würfelprobe durchzuführen. Du schaffst die Probe automatisch.









LEONARD

Wild: Nutze diese Fähigkeit, nachdem du gewürfelt hast. Du darfst einen oder mehrere rote Würfel neu werfen. Du musst das zweite Ergebnis behalten.

Gegenschlag: Nutze diese Fähigkeit, nachdem du einen roten Würfel beim Verteidigen geworfen hast. War dein Ergebnis höher als der Schaden und ist das Monster kein Obermonster, wird es besiegt.

Raserei: Du wirst **WÜTEND**.

Mit voller Wucht: Nutze diese Fähigkeit, bevor du mit einem einzelnen roten Würfel angreifst. Zähle die Anzahl deiner Warte zum Ergebnis hinzu.








LEONARD

Wild: Nutze diese Fähigkeit, nachdem du gewürfelt hast. Du darfst einen oder mehrere rote Würfel neu werfen. Du musst das zweite Ergebnis behalten.

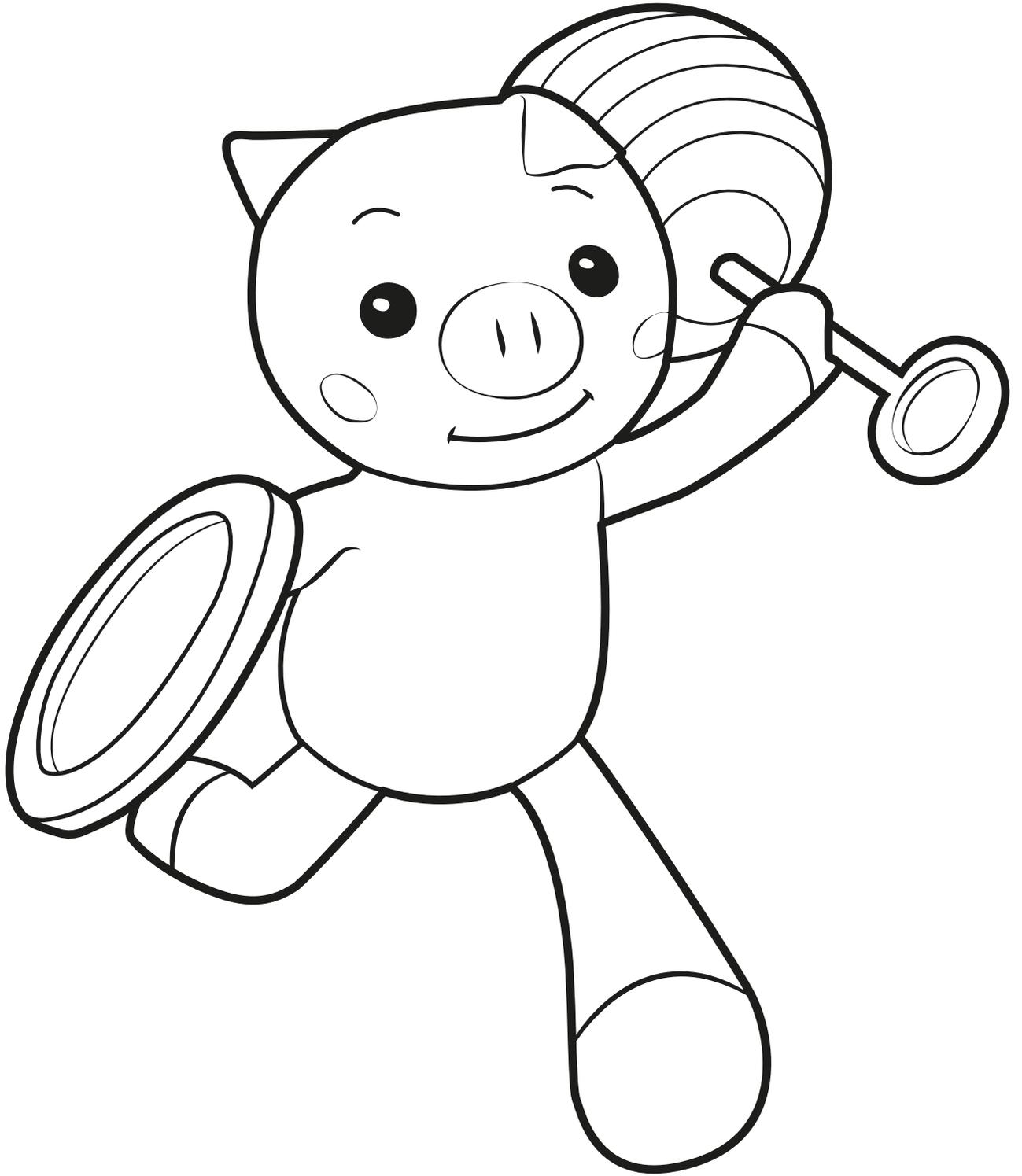
Gegenschlag: Nutze diese Fähigkeit, nachdem du einen roten Würfel beim Verteidigen geworfen hast. War dein Ergebnis höher als der Schaden und ist das Monster kein Obermonster, wird es besiegt.

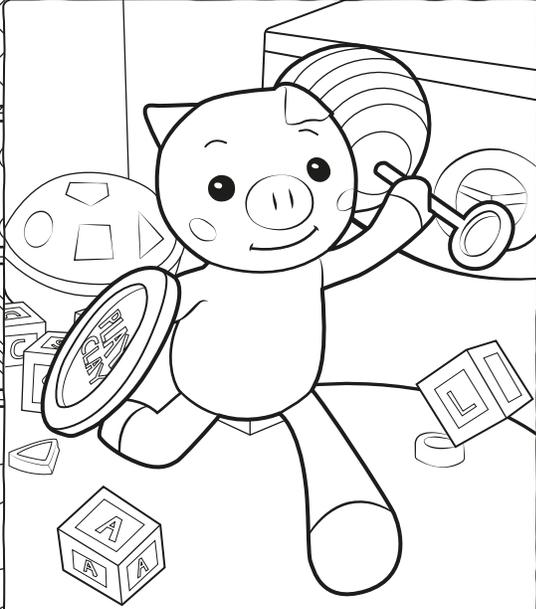
Raserei: Du wirst **WÜTEND**.

Mit voller Wucht: Nutze diese Fähigkeit, bevor du mit einem einzelnen roten Würfel angreifst. Zähle die Anzahl deiner Warte zum Ergebnis hinzu.









PINKY

Glückspilz: Nutze diese Fähigkeit, nachdem du gewürfelt hast. Du darfst einen oder mehrere pinke Würfel neu werfen. Du musst das zweite Ergebnis behalten.

Positive Einstellung: Wirf alle **BESORGT**-Karten von allen Stoffis ab.

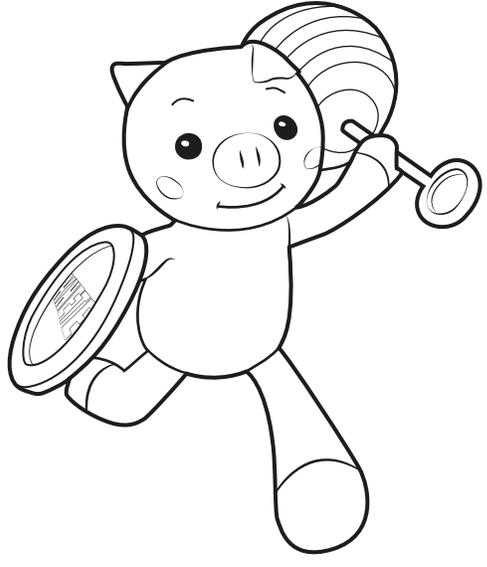
Segen des Kindes: Nutze diese Fähigkeit, wenn ein anderer Stoffi eine Aktion durchführt. Gib ihm für diese Aktion einen pinken Würfel aus dem Ablagebereich.

Großes Glück: Nutze diese Fähigkeit, nachdem ein Spieler pinke Würfel geworfen hat. Ändere das Ergebnis von einem dieser Würfel in eine 6.

+

5

♥

PINKY

Glückspilz: Nutze diese Fähigkeit, nachdem du gewürfelt hast. Du darfst einen oder mehrere pinke Würfel neu werfen. Du musst das zweite Ergebnis behalten.

Positive Einstellung: Wirf alle **BESORGT**-Karten von allen Stoffis ab.

Segen des Kindes: Nutze diese Fähigkeit, wenn ein anderer Stoffi eine Aktion durchführt. Gib ihm für diese Aktion einen pinken Würfel aus dem Ablagebereich.

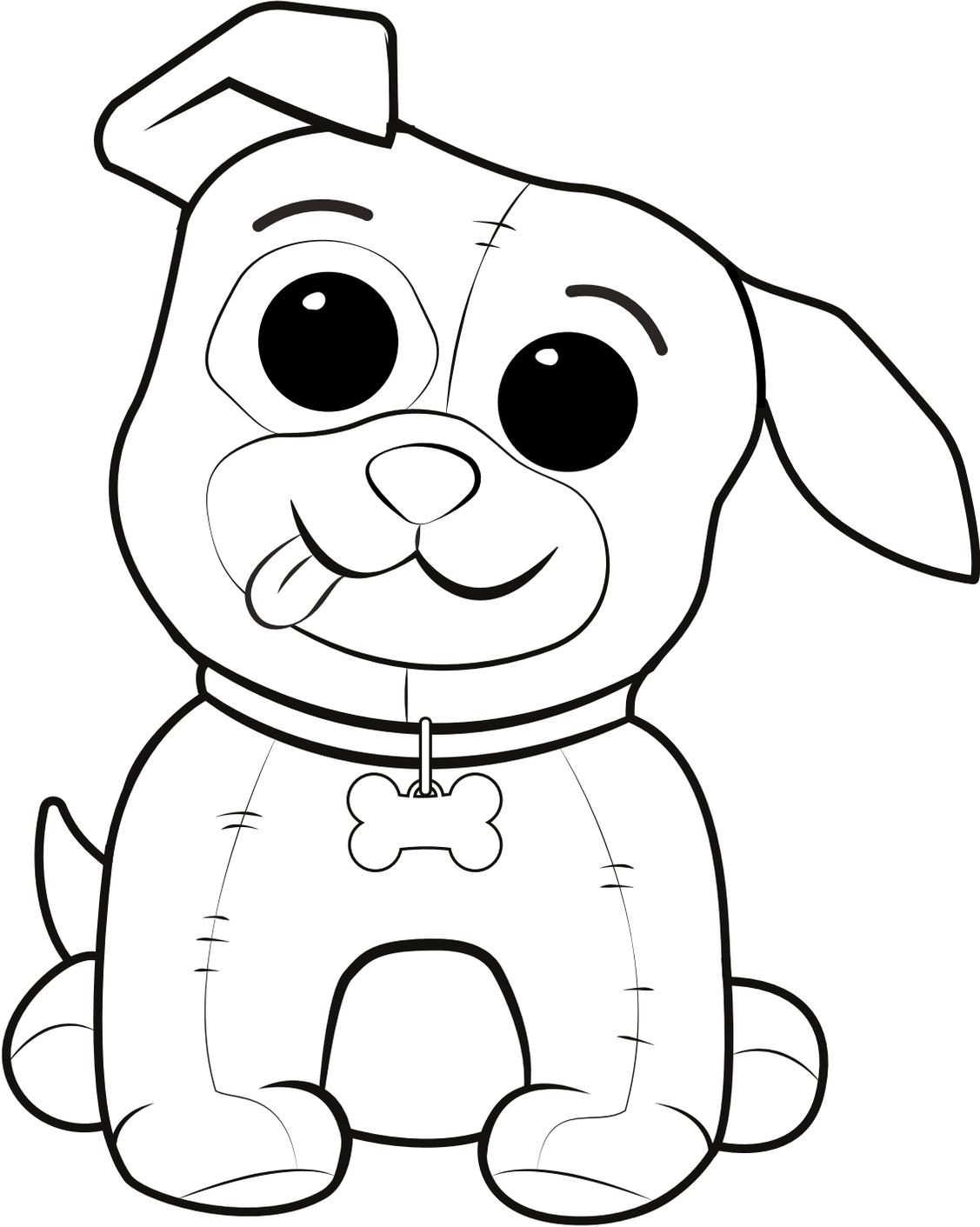
Großes Glück: Nutze diese Fähigkeit, nachdem ein Spieler pinke Würfel geworfen hat. Ändere das Ergebnis von einem dieser Würfel in eine 6.

+

5

♥







Groß: Nutze diese Fähigkeit, während du dich bewegst oder angreifst. Alle farbigen Linien gelten als gestrichelte weiße Linien.



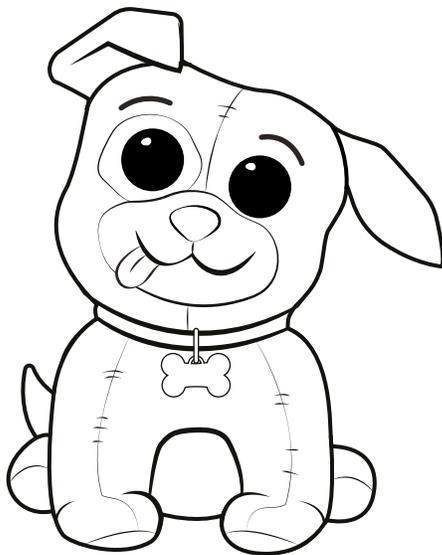
Weitsicht: Nutze diese Fähigkeit in deinem Zug, nachdem du einen einzigen Würfel geworfen hast. Füge +4 zu dem Ergebnis hinzu.



Beobachter: Nutze diese Fähigkeit in deinem Zug, wenn keine Monster im Spiel sind. Wirf alle schwarzen Würfel auf der Bedrohungsleiste. Lege alle 1er und 2er sowie die Würfel vom Ablagebereich in den Beutel zurück, die anderen zurück auf die Leiste.



Langer Hals: Nutze diese Fähigkeit, wenn du keine Watte mehr hast. Du fällst nicht in dich zusammen und hast 1 Watte übrig.



Entschlossen: Nutze diese Fähigkeit, nachdem du eine Würfelprobe durchgeführt hast. Du darfst einen oder mehrere Würfel neu werfen. Du musst das zweite Ergebnis behalten.



Bissige Erwiderung: Nutze diese Fähigkeit, nachdem du durch einen Angriff Watte verloren hast. Lege dieses Herz auf die Karte des Monsters, das dich angegriffen hat. Es hat nun 1 Verteidigung weniger.



Gassi gehen: Nutze diese Fähigkeit, wenn sich ein anderer Stoffi durch ein benachbartes Feld bewegt. Nach seiner Bewegungsaktion darfst du dich auf ein benachbartes Feld zu diesem Stoffi stellen.



Lautes Gebell: Nutze diese Fähigkeit, nachdem du Würfel aus dem Beutel gezogen hast. Lege alle schwarzen Würfel in den Beutel zurück und ziehe für jeden zurückgelegten Würfel 1 neuen Würfel.



