

KOSTEN		FAHIGKEITEN
Somme des dés ≤ 0	0+ • HOFNARR • 	Permet de relancer un dé actif.
Posséder la carte Hofnar + Somme des dés ≤ 0	0+ • SCHARLATAN • 	Au début de son tour, ajoute un dé à son lancer.
2 dés de même valeur	• BAUER • 	Au début de son tour, ajoute un dé à son lancer.
Tous les dés doivent être impairs	• DIENSTMAGD • 	Permet d'ajouter 1, 2 ou 3 à un dé actif.
Tous les dés doivent être paires	• PHILOSOPH • 	Permet d'ôter n'importe quel nombre à un dé pour l'ajouter à un autre.
Somme des dés ≥ 15	15+ • HANDWERKER • 	Permet d'ajouter un dé de valeur 1 aux dés actifs.
3 dés de même valeur	• WACHMANN • 	Permet d'ajouter un dé de valeur 2 aux dés actifs.
4 dés de même valeur	• JÄGER • 	Permet d'ajouter un dé de valeur 3 aux dés actifs.
Somme des dés ≥ 20	20+ • HÄNDLER • 	Permet de rejouer n'importe quels dés actifs.
2 paires de dés de même valeur	• ASTRONOM • 	Permet de tourner un dé actif sur une valeur d'un desmis de côté.

KOSTEN		FAHIGKEITEN
Full=3 dés de même valeur + 2 dés de même valeur	• HOFDAME • 	Permet d'ajouter +1 à n'importe quels dés actifs.
Somme des dés ≥ 30	30+ • PFANDLEIHER • 	Permet d'ajouter un dé de valeur 4 aux dés actifs.
5 dés de même valeur	• RITTER • 	Permet d'ajouter un dé de valeur 5 aux dés actifs.
Suite de 5 dés (1 à 5 ou 2 à 6)	• ZAUBERER • 	Permet de tourner un dé actif sur une valeur de son choix.
Suite de 6 dés	• ALCHEMIST • 	Permet de « rééquilibrer » la valeur de 3 dés actifs (la somme des 3 dés reste la même).
3 paires de dés de même valeur	• BISCHOF • 	Permet d'ajouter un dé de valeur 6 aux dés actifs.
2x(3 dés de même valeur)	• EDELMANN • 	Permet d'ajouter +2 à n'importe quels dés actifs.
6 dés de même valeur	• FELDHER • 	Au début de son tour, ajoute 2 dés à son lancer.
Posséder la carte König	• KÖNIGIN • 	Permet d'ajouter un dé de la valeur de son choix aux dés actifs.
7 dés de même valeur	• KÖNIG • 	Le 1er joueur a obtenu ce résultat devient le Roi. Cela lance la fin du jeu.