

<p><b>SPIELZIMMER</b> KREATUREN, DIE DU KONTROLLIERST, HABEN EILE UND VERURSACHEN TRAMPELSCHADEN.</p>	<p><b>SPIELZIMMER</b> KREATUREN, DIE DU KONTROLLIERST, HABEN EILE UND VERURSACHEN TRAMPELSCHADEN.</p>
<p><b>SCHATZKAMMER</b> WENN DU DIESE KACHEL UMDREHST UND ZU BEGINN DEINER ERSTEN HAUPTPHASE ERZEUGE ZWEI SCHATZ-SPIELSTEINE.</p>	<p><b>SCHATZKAMMER</b> WENN DU DIESE KACHEL UMDREHST UND ZU BEGINN DEINER ERSTEN HAUPTPHASE ERZEUGE ZWEI SCHATZ-SPIELSTEINE.</p>
<p><b>UHRENTURM</b> WENN DU DIESE KACHEL UMDREHST UND ZU BEGINN DEINER ERSTEN HAUPTPHASE KANNST DU ALLE KARTEN AUS DEINER HAND ABWERFEN UND DANN ENTSPRECHEND VIELE KARTEN ZIEHEN.</p>	<p><b>UHRENTURM</b> WENN DU DIESE KACHEL UMDREHST UND ZU BEGINN DEINER ERSTEN HAUPTPHASE KANNST DU ALLE KARTEN AUS DEINER HAND ABWERFEN UND DANN ENTSPRECHEND VIELE KARTEN ZIEHEN.</p>



**DER SEHENDE RAUM**

EINMAL WÄHREND JEDES DEINER ZÜGE KANNST DU EINEN SPONTANZAUBER ODER EINE HEXEREI AUS DEINEM FRIEDHOF WIRKEN. FALLS DU DIES TUST, SCHICKE IHN BZW. SIE INS EXIL, SOWIE ER BZW. SIE VERRECHNET WIRD.

**DER SEHENDE RAUM**

EINMAL WÄHREND JEDES DEINER ZÜGE KANNST DU EINEN SPONTANZAUBER ODER EINE HEXEREI AUS DEINEM FRIEDHOF WIRKEN. FALLS DU DIES TUST, SCHICKE IHN BZW. SIE INS EXIL, SOWIE ER BZW. SIE VERRECHNET WIRD.

**VERBOTENE BIBLIOTHEK**

WENN DU DIESE KACHEL UMDREHST UND ZU BEGINN DEINER ERSTEN HAUPTPHASE DECKE DIE OBERSTE KARTE DEINER BIBLIOTHEK AUF UND NIMM SIE AUF DEINE HAND. DU VERLIERST LEBENSPUNKTE IN HÖHE IHRES MANABETRAGS.

**VERBOTENE BIBLIOTHEK**

WENN DU DIESE KACHEL UMDREHST UND ZU BEGINN DEINER ERSTEN HAUPTPHASE DECKE DIE OBERSTE KARTE DEINER BIBLIOTHEK AUF UND NIMM SIE AUF DEINE HAND. DU VERLIERST LEBENSPUNKTE IN HÖHE IHRES MANABETRAGS.

**MULLKIPPE**

WENN DU DIESE KACHEL UMDREHST, ERHÄLT JEDE KREATUR -2/-2 BIS ZUM ENDE DES ZUGES. IMMER WENN EINE NICHTSPIELSTEINKREATUR, DIE DU KONTROLLIERST, WÄHREND DEINES ZUGES STIRBT, VERLIERT EIN GEGNER DEINER WAHL 2 LEBENSPUNKTE.

**MULLKIPPE**

WENN DU DIESE KACHEL UMDREHST, ERHÄLT JEDE KREATUR -2/-2 BIS ZUM ENDE DES ZUGES. IMMER WENN EINE NICHTSPIELSTEINKREATUR, DIE DU KONTROLLIERST, WÄHREND DEINES ZUGES STIRBT, VERLIERT EIN GEGNER DEINER WAHL 2 LEBENSPUNKTE.



### **VERSTECK DES SUPERHIRNS**

WENN DU DIESE KACHEL UMDREHST,  
BEWEGE JEDEN SPIELER  
AUF EINE BELIEBIGE KACHEL. ZU  
BEGINN DEINES  
VERSORGUNGSSEGMENTS WENDEST  
DU ÜBERWACHEN 2 AN.

### **VERSTECK DES SUPERHIRNS**

WENN DU DIESE KACHEL UMDREHST,  
BEWEGE JEDEN SPIELER  
AUF EINE BELIEBIGE KACHEL. ZU  
BEGINN DEINES  
VERSORGUNGSSEGMENTS WENDEST  
DU ÜBERWACHEN 2 AN.

### **DIE RITUALKAMMER**

ZAUBERSPRÜCHE, DIE DU WIRKST,  
HABEN EINBERUFEN.  
(Jede Kreatur, die du tappst, während  
du diesen Zauberspruch wirkst,  
reduziert seine Kosten um 01 oder um  
ein Mana der Farbe der Kreatur.)

### **DIE RITUALKAMMER**

ZAUBERSPRÜCHE, DIE DU WIRKST,  
HABEN EINBERUFEN.  
(Jede Kreatur, die du tappst, während  
du diesen Zauberspruch wirkst,  
reduziert seine Kosten um 01 oder um  
ein Mana der Farbe der Kreatur.)

### **DAS LABOR**

IMMER WENN DU EINEN  
SPONTANZAUBER ODER EINE  
HEXEREI WIRKST, FÜHRE  
WUCHERUNG DURCH.  
(Bestimme eine beliebige Anzahl an  
Permanenten und/oder Spielern und  
gib ihnen dann von jeder Sorte Marke,  
die dort bereits liegt, eine weitere  
Marke.)

### **DAS LABOR**

IMMER WENN DU EINEN  
SPONTANZAUBER ODER EINE  
HEXEREI WIRKST, FÜHRE  
WUCHERUNG DURCH.  
(Bestimme eine beliebige Anzahl an  
Permanenten und/oder Spielern und  
gib ihnen dann von jeder Sorte Marke,  
die dort bereits liegt, eine weitere  
Marke.)



<p><b>KESSELRAUM</b></p> <p>WENN DU DIESE KACHEL UMDREHST UND ZU BEGINN DEINER ERSTEN HAUPTPHASE KANNST DU EINE KREATUR DEINER WAHL, DIE EIN GEGNER KONTROLLIERT, ANSTACHELN.</p> <p>(Bis zu deinem nächsten Zug greift die Kreatur in jedem Kampf an, falls möglich, und greift einen anderen Spieler als dich an, falls möglich.)</p>	<p><b>KESSELRAUM</b></p> <p>WENN DU DIESE KACHEL UMDREHST UND ZU BEGINN DEINER ERSTEN HAUPTPHASE KANNST DU EINE KREATUR DEINER WAHL, DIE EIN GEGNER KONTROLLIERT, ANSTACHELN.</p> <p>(Bis zu deinem nächsten Zug greift die Kreatur in jedem Kampf an, falls möglich, und greift einen anderen Spieler als dich an, falls möglich.)</p>
<p><b>DER RAUM DER ENTDECKUNGEN</b></p> <p>IMMER WENN DU EINEN ZAUBERSPRUCH MIT MANABETRAG 6 ODER MEHR WIRKST, WENDE ENTDECKUNG 5 AN.</p> <p>(Schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte mit Manabetrag 5 oder weniger ins Exil schickst. Wirke sie, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, oder nimm sie auf deine Hand. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter die Bibliothek.)</p>	<p><b>DER RAUM DER ENTDECKUNGEN</b></p> <p>IMMER WENN DU EINEN ZAUBERSPRUCH MIT MANABETRAG 6 ODER MEHR WIRKST, WENDE ENTDECKUNG 5 AN.</p> <p>(Schicke Karten oben von deiner Bibliothek ins Exil, bis du eine Nichtland-Karte mit Manabetrag 5 oder weniger ins Exil schickst. Wirke sie, ohne ihre Manakosten zu bezahlen, oder nimm sie auf deine Hand. Lege den Rest in zufälliger Reihenfolge unter die Bibliothek.)</p>
<p><b>EINGESTURZTER RAUM</b></p> <p>WENN DU DIESE KACHEL UMDREHST, LEGE SIE OBEN AUF EINE BELIEBIGE ANDERE KACHEL UND BEWEGE DICH AUF SIE. DIE VERDECKTE KACHEL HAT KEINEN FFEKT MEHR. ZIEHE EINE KARTE.</p>	<p><b>EINGESTURZTER RAUM</b></p> <p>WENN DU DIESE KACHEL UMDREHST, LEGE SIE OBEN AUF EINE BELIEBIGE ANDERE KACHEL UND BEWEGE DICH AUF SIE. DIE VERDECKTE KACHEL HAT KEINEN FFEKT MEHR. ZIEHE EINE KARTE.</p>



### **VERSPIEGELTER KORRIDOR**

FALLS EINE BLEIBENDE KARTE INS SPIEL KOMMT UND DADURCH BEI EINER BLEIBENDEN KARTE, DIE DU KONTROLLIERST, EINE AUSGELÖSTE FÄHIGKEIT AUSLÖST, WIRD DIE FÄHIGKEIT EIN WEITERES MAL AUSGELÖST.

### **VERSPIEGELTER KORRIDOR**

FALLS EINE BLEIBENDE KARTE INS SPIEL KOMMT UND DADURCH BEI EINER BLEIBENDEN KARTE, DIE DU KONTROLLIERST, EINE AUSGELÖSTE FÄHIGKEIT AUSLÖST, WIRD DIE FÄHIGKEIT EIN WEITERES MAL AUSGELÖST.

### **GEWUNDENE TREPPE**

ZU BEGINN DEINES ENDSEGMENTS SCHICKST DU BIS ZU EINE KREATUR DEINER WAHL, DIE DU KONTROLLIERST, INS EXIL. BRINGE SIE DANN UNTER DER KONTROLLE IHRES BESITZERS INS SPIEL ZURÜCK.

### **GEWUNDENE TREPPE**

ZU BEGINN DEINES ENDSEGMENTS SCHICKST DU BIS ZU EINE KREATUR DEINER WAHL, DIE DU KONTROLLIERST, INS EXIL. BRINGE SIE DANN UNTER DER KONTROLLE IHRES BESITZERS INS SPIEL ZURÜCK.

### **VIVARIUM**

NICHTSPIELSTEINKREATUREN, DIE DU KONTROLLIERST, KOMMEN MIT EINER ZUSÄTZLICHEN +1/+1-MARKE INS SPIEL.

### **VIVARIUM**

NICHTSPIELSTEINKREATUREN, DIE DU KONTROLLIERST, KOMMEN MIT EINER ZUSÄTZLICHEN +1/+1-MARKE INS SPIEL.



<p><b>AVIARIUM</b></p> <p>WENN DU DIESE KACHEL UMDREHST UND ZU BEGINN DEINER ERSTEN HAUPTPHASE, LEGE EINE FLIEGENDMARKE AUF EINE KREATUR DEINER WAHL, DIE DU KONTROLLIERST.</p>	<p><b>AVIARIUM</b></p> <p>WENN DU DIESE KACHEL UMDREHST UND ZU BEGINN DEINER ERSTEN HAUPTPHASE, LEGE EINE FLIEGENDMARKE AUF EINE KREATUR DEINER WAHL, DIE DU KONTROLLIERST.</p>
<p><b>FINSTERER SCHRANK</b></p> <p>WENN DU DIESE KACHEL UMDREHST UND ZU BEGINN DEINER ERSTEN HAUPTPHASE, MANIFESTIERE DAS GRAUEN.</p> <p>(Schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Lege eine davon auf deinen Friedhof und bringe die andere als eine 2/2 Kreatur verdeckt ins Spiel. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Manakosten auf, falls es eine Kreaturenkarte ist.)</p>	<p><b>FINSTERER SCHRANK</b></p> <p>WENN DU DIESE KACHEL UMDREHST UND ZU BEGINN DEINER ERSTEN HAUPTPHASE, MANIFESTIERE DAS GRAUEN.</p> <p>(Schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Lege eine davon auf deinen Friedhof und bringe die andere als eine 2/2 Kreatur verdeckt ins Spiel. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Manakosten auf, falls es eine Kreaturenkarte ist.)</p>
<p><b>BEFESTIGTE HOHLE</b></p> <p>ZU BEGINN DEINES ENDSEGMENTS LEGST DU DREI +1/+1-MARKEN AUF EINE GETAPPTE KREATUR DEINER WAHL, DIE DU KONTROLLIERST.</p>	<p><b>BEFESTIGTE HOHLE</b></p> <p>ZU BEGINN DEINES ENDSEGMENTS LEGST DU DREI +1/+1-MARKEN AUF EINE GETAPPTE KREATUR DEINER WAHL, DIE DU KONTROLLIERST.</p>



<p><b>OBSERVATORIUM</b> ZU BEGINN DEINES ENDSEGMENTS ENTTAPPST DU ALLE NICHTKREATUR-PERMANENTE, DIE DU KONTROLLIERST.</p>	<p><b>OBSERVATORIUM</b> ZU BEGINN DEINES ENDSEGMENTS ENTTAPPST DU ALLE NICHTKREATUR-PERMANENTE, DIE DU KONTROLLIERST.</p>
<p><b>GROSSER SAAL</b> DIE SPIELER BEGINNEN DIE PARTIE HIER.</p>	<p><b>GROSSER SAAL</b> DIE SPIELER BEGINNEN DIE PARTIE HIER.</p>