



PIZZA-MISTERO-KARTE

ARTEFAKT — SPEISE, AUSRÜSTUNG

Immer wenn die ausgerüstete Kreatur einem Spieler Kampfschaden zufügt, kannst du diese Karte umdrehen. Falls du dies tust, verrechne ihre Effekte und lege sie dann unter das Pizza-Mistero-Deck.

②, 🍷, lege diese Speise unter das Pizza-Mistero-Deck:
Du erhältst 3 Lebenspunkte dazu.

Ausrüsten ①

James Bousema



Jeder Gegner verliert 3 Lebenspunkte
und wirft eine Karte ab. Du ziehst eine
Karte und erhältst 3 Lebenspunkte dazu.



Lege eine Schildmarke auf eine Kreatur deiner Wahl, die du kontrollierst. Sie ist zusätzlich zu ihren anderen Typen eine Schildkröte, solange eine Schildmarke auf ihr liegt.

(Falls einer Kreatur mit Schildmarke Schaden zugefügt oder sie zerstört würde, entferne stattdessen eine Schildmarke von ihr.)

TM & © 2026 Wizards.

► Narendra Bintara Adi 150XXXXX000001



Erzeuge drei 1/1 schwarze
Ninja-Kreaturespielsteine.

TM & © 2026 Wizards.
Ryan Valle 150XXXXX000001



Schaue dir die obersten zwei Karten deiner Bibliothek an. Tarne eine davon. Lege dann die andere oben auf deine Bibliothek oder auf deinen Friedhof.

(Um eine Karte zu tarnen, bringe sie als eine 2/2 Kreatur mit Abwehr 2 verdeckt ins Spiel. Decke sie zu einem beliebigen Zeitpunkt für ihre Manakosten auf, falls es eine Kreaturenkarte ist.)


TM & © 2026 Wizards.

➤ Narendra Bintara Adi 150XXXXX000001



Du und der verteidigende Spieler könnt
jeweils eure Bibliotheken nach einer
Standardland-Karte durchsuchen, sie
getappt unter eurer Kontrolle ins Spiel
bringen und dann mischen.

TM & © 2026 Wizards.

 Daniel Romanovsky 150XXXXX000001





Der Besitzer einer Kreatur deiner
Wahl mischt sie in seine Bibliothek.
Dann deckt er Karten oben von
seiner Bibliothek auf, bis er eine
Kreaturenkarte aufdeckt.

Er bringt sie ins Spiel und legt den
Rest in zufälliger Reihenfolge unter
seine Bibliothek.



Stachle für jeden Gegner bis zu
eine Kreatur deiner Wahl, die jener
Spieler kontrolliert, an.

*(Bis zu deinem nächsten Zug greifen
sie in jedem Kampf an, falls möglich,
und greifen einen anderen Spieler
als dich an, falls möglich.)*



Du millst drei Karten. Bestimme bis zu eine Permanent-Karte aus deinem Friedhof und nimm sie auf deine Hand.

Dann millt der verteidigende Spieler drei Karten. Er bestimmt bis zu eine Permanent-Karte aus seinem Friedhof und nimmt sie auf seine Hand.



Du und der verteidigende Spieler könnt
jeweils eure Hand abwerfen und vier
Karten ziehen. Falls der verteidigende
Spieler auf diese Weise seine Hand
abwirft, fügt diese Speise ihm
4 Schadenspunkte zu.



Enttappe alle Kreaturen,
die du kontrollierst.

TM & © 2026 Wizards.
Victor Maury 150XXXXX000001