

## AUSGEWICHEN

Spiele diese Karte, wenn dich ein anderer Squigreiter attackiert. Der Angriff geht automatisch daneben.

## WEG GEHOPST

Spiele diese Karte, wenn ein anderer Squigreiter mit dir kollidiert. Setze dein Modell bis zu 1 Zoll weiter, so das ihr nicht kollidiert. Die Richtung ist egal.

## DRAUFGEPRÜGELT

Spiele diese Karte, wenn du einen anderen Squigreiter attackierst. Addiere 2 zu deinem Würfelergebnis.

## GEZÜGELT

Spiele diese Karte, wenn du an der Reihe bist, dich zu bewegen. Wenn Du einen Pasch oder Drilling würfelst, darfst du einen Würfel neu werfen.

## DOMINIERT

Spiele diese Karte, wenn du an der Reihe bist, dich zu bewegen. Du darfst beliebig viele Würfel einmal neu werfen (nicht nacheinander).

## FESTGEHALTEN

Spiele diese Karte, wenn ein Squigreiter, dessen Modell vor seiner Bewegung innerhalb eines Zolls um dein Modell steht, dran ist sich zu bewegen. Für jeden Würfel, den er wirft, muss er 1 von seinem Würfelergebnis abziehen.

## BEIN GESTELLT

Spiele diese Karte, wenn ein Squigreiter dein Modell innerhalb von 1 Zoll passiert. Die Bewegung endet automatisch ein Zoll vor (im Sinne der Rennstrecke) deinem Modell.

## AUFGESESSEN

Spiele diese Karte, wenn du an den Folgen einer Kollision leidest. Du kannst nächste Runde direkt weiterreiten.

## SPOREN GEGEBEN

Spiele diese Karte, wenn du an der Reihe bist, dich zu bewegen. Für jeden Würfel, den du wirfst, addierst du 1 zu deinem Würfelergebnis. Bei einem Pasch oder Drilling erleidest du trotzdem **WILDER SQUIG**.

## ENTSCHLOSSEN

Spiele diese Karte, wenn du an den Folgen einer Kollision leidest. Du kannst nächste Runde 1 auf dein Würfelergebnis addieren.

## ERFAHREN

Spiele diese Karte, wenn du mit einem Geländestück kollidierst. Du erleidest keine Kollision. Platziere dein Modell wie gewöhnlich.

## FLINK

Spiele diese Karte, auch wenn du nicht an der Reihe bist dich zu bewegen. Du darfst dich sofort bewegen. Danach geht es in der normalen Reihenfolge weiter. Du bist dann nicht mehr dran.

## GEPRELLT

Spiele diese Karte, wenn ein Squigreiter nach seiner Bewegung innerhalb eines Zolls um dein Modell stehen bleibt und es zu keiner Kollision kommt. Wenn du diese Runde noch nicht am Zug warst, darfst du direkt attackieren.

## LANG GEMACHT

Spiele diese Karte, wenn du nach deiner Bewegung innerhalb 2 Zoll um einen anderen Squigreiter zum Stehen kommst. Du darfst attackieren, musst aber 1 von Deinem Würfelergebnis abziehen.

## WEGGEDUCKT

Spiele diese Karte, wenn du an den Folgen einer Kollision leidest und erneut in eine Kollision verwickelt wirst. Du erleidest keine erneute Kollision und dein Status bleibt erhalten.

## ZUGEFÜTTERT

Spiele diese Karte, wenn du an der Reihe bist, dich zu bewegen. Wenn Du einen Pasch oder Drilling würfelst, erleidest du kein **WILDER SQUIG**.



### SCHWUNG GEHOLT

Spiele diese Karte, wenn du mit einem Geländestück kollidierst.  
Du erleidest keine Kollision und kannst dein Modell in eine beliebige Richtung weiter bewegen (wenn du noch Bewegungspunkte übrig hast).

### RUND GESCHWUNGEN

Spiele diese Karte, wenn du zwei andere Squigreiter attackieren könntest.  
Du darfst beide attackieren, musst aber jeweils 1 von Deinem Würfelerggebnis abziehen.

### ZURÜCKGESCHLAGEN

Spiele diese Karte, wenn dich ein anderer Squigreiter attackiert und sein Angriff daneben geht (nicht bei einer 1). Du darfst attackieren, musst aber 1 von Deinem Würfelerggebnis abziehen.

### VERZAUBERT

Spiele diese Karte, wenn du an der Reihe bist, dich zu bewegen.  
Du darfst 4 Würfel benutzen um dich zu bewegen.

### WABERENDE WAMPE

Dein Squig hat eine fette Wampe.

Erleidest du **JÄMMERLICHE JAGD!** würfelst du auf 3+.

### ROSTIGE RÜSTUNG

Dein Reiter hat in einer Höhle eine rostige Rüstung gefunden.

Erleidest du **KOMATÖSER KRIEGER!** würfelst Du auf 5+.

### ARMSELIGER ARZT

Dein Reiter hat schon viele Goblins zusammengeflickt (manche haben überlebt).

Erleidest du **SCHAURIGE SCHRAMME!** würfelst Du auf 3+.

### VEHEMENTER VETERAN

Dein Squig hat schon viele Rennen auf dem Buckel.

Erleidest du **LAUSIGE LANDUNG!** reitest du nächste Runde automatisch weiter.

### ABNORMALER AKROBAT

Dein Squig ist geschickt und gelenkig.

Erleidest du **SANFTER SCHUBSER!** darfst du die Richtung bestimmen.

### SAULANGER SPIES

Dein Reiter hat sich eine Lanze besorgt.  
Du kannst angreifen, wenn du innerhalb von 2 Zoll neben einem anderen Modell zum Stehen kommst, musst dann aber 1 von deinem Würfelerggebnis abziehen.

### BRUTALES BREITSCHWERT

Dein Reiter hat sich ein ordentliches Schwert organisiert.  
Du darfst immer 1 auf Dein Würfelerggebnis addieren, wenn du attackierst. Bei einem Würfelerggebnis von 1 erleidest du aber trotzdem **JÄMMERLICHE JAGD!**

### SCHIMMERNDER SCHILD

Dein Reiter hat einen Schild ins Rennen geschmuggelt.  
Wirst du attackiert, ziehe 1 von Würfelerggebnis des Angreifers ab. Du kannst ihn mit dem Schild aber nicht aus dem Gleichgewicht bringen.

### SAMTWEICHER SATTEL

Dein Reiter hat einen Sattel auf seinen Squig geschmuggelt.

Attackierst Du einen Gegner, passiert bei einem Würfelerggebnis von 1 nichts.

### LISTIGER LURCH

Dein Squig, weiß wie er anderen aus dem Weg gehen kann.

Du darfst immer 1 auf Dein Würfelerggebnis addieren, wenn du eine Kollision erleidest.

