

Bestimme einen Kegler aus der gegnerischen Mannschaft. Dieser Kegler macht einen Wurf mit der linken Hand. Diesen Wert gehst du zurück.

Mache zunächst einen Wurf mit der linken Hand, dann einen Wurf mit der rechten Hand. Die Differenz zwischen diesen beiden Würfen gehst du zurück. Ein Pudel muss noch einmal geworfen werden.

Zahle 50 Cent in den Opferstock

Mache einen Wurf mit der linken Hand. Diesen Wert darf das gegnerische Team mit einer Figur seiner Wahl an Felder vorgehen. Machst du einen Pudel, darf das gegnerische Team neun Felder vorgehen.

Zahle 20 Cent in den Opferstock.

Der nächste Kegler aus deinem Team muss sich richtig anstrengen, da sein Wurf nur zur Hälfte zählt (aufgerundet). Die Anweisung muss er aber trotzdem vollständig erfüllen!

Dein Team muss einmal aussetzen.

Schade eigentlich! Euer nächster Wurf zählt nur zur Hälfte (abgerundet), und - noch schlimmer - für das gegnerische Team mit einer Figur eurer Wahl (vor dem Wurf zu bestimmen). Dafür muss das andere Team aber auch die Anweisung befolgen!

Zahle 20 Cent in den Opferstock.

Zahle 10 Cent in den Opferstock

Zahle 10 Cent in den Opferstock.

Zahle 10 Cent in den Opferstock.

Fataler Fehler!  
Diese Karte kann richtig weh tun, denn eure beste im Spiel befindliche Figur tauscht ihren Platz mit der schlechtesten im Spiel befindlichen Figur des gegnerischen Teams!

Ziehe deine Figur zurück bis zum letzten Eckfeld.

Ziehe eure beste im Spiel befindliche Figur direkt auf das Feld hinter eurer zweitbesten im Spiel befindlichen Figur. Falls nur eine Figur von euch im Spiel sein sollte: gehe fünf Felder zurück.

Nimm die nächste Karte verdeckt vom Stapel und gebe sie einem Kegler deiner Wahl (egal, ob aus deinem oder dem gegnerischen Team). Dieser muss sie dann befolgen.

Mache einen Wurf mit der linken Hand. Diesen Wert muss das gegnerische Team mit einer Figur deiner Wahl an Felder zurück gehen. Machst du einen Pudel, muss dein Team fünf Felder zurück gehen.

Mache zunächst einen Wurf mit der linken Hand, dann einen Wurf mit der rechten Hand. Die Differenz zwischen diesen beiden Würfeln darfst du vor gehen. Ein Pudel muss noch einmal geworfen werden.

Gehe mit allen im Spiel befindlichen Figuren deines Teams ein Feld vor. Suche dir dann eine der Anweisungen aus und befolge sie.

Gehe mit einer Figur deiner Wahl drei Felder vor. Außerdem darfst du eine gegnerische Figur deiner Wahl drei Felder zurück setzen.

Diese Karte ist ein Joker. Behalte sie auf der Hand. Wenn einer deiner Teamgefährten einen Pudel wirft, gib diese Karte ab. Dann zählt dieser Pudel nicht, und du darfst einen erneuten Wurf für deinen Mitkegler machen.

Diese Karte ist ein Joker. Behalte sie auf der Hand. Wenn einer deiner Teamgefährten einen Pudel wirft, gib diese Karte ab. Dann zählt dieser Pudel nicht, und du darfst einen erneuten Wurf für deinen Mitkegler machen.

Diese Karte ist ein Joker. Behalte Sie auf der Hand. Wenn dein Team eine Anweisung befolgen muss, die dir nicht gefällt, dann gib diese Karte wieder ab. Die Anweisung muss dann nicht befolgt werden!

Diese Karte ist ein Joker. Behalte Sie auf der Hand. Wenn dein Team eine Anweisung befolgen muss, die dir nicht gefällt, dann gib diese Karte wieder ab. Die Anweisung muss dann nicht befolgt werden!

Du darfst noch einmal Kegeln und den halben Wert dieses Wurfes (abgerundet) mit derselben Figur vor gehen. Die neue Anweisung brauchst du nicht zu befolgen (bzw. darfst es auch nicht)!

Du darfst einen Kegler aus der gegnerischen Mannschaft bestimmen, der einen Wurf für dein Team macht. Gehe entsprechend viele Felder vor. Macht der Gegenspieler einen Pudel, darfst du neun Felder vor.

Tausche den Platz mit der nächsten gegnerischen Spielfigur, die vor dir steht. Befindet sich keine gegnerische Figur vor dir, darfst du fünf Felder vor.

Euren nächsten Wurf darfst du auf alle im Spiel befindlichen Figuren von euch aufteilen. Und danach darfst du dir eine der Anweisungen der geführten Figuren aussuchen.

Nimm die nächste Karte verdeckt vom Stapel und gebe sie einem Kegler deiner Wahl (egal, ob aus deinem oder dem gegnerischen Team). Dieser muss sie dann befolgen.

Tippe den nächsten Wurf des gegnerischen Teams (ohne dass der Kegler diesen Wert mitbekommt). Liegst du mit deinem Tipp richtig, zählt der Wurf nur zur Hälfte (abgerundet).

Du darfst mit deiner zuletzt geführten Figur bis zum nächsten Eckfeld vorziehen.

Nimm die nächste Karte vom Stapel, schau sie dir an und entscheide dann, wer sie bekommen soll (du darfst sie auch selbst behalten).