

Glückspilz-Schmuggel

HOPPER

eine Zahl in der
Liste überspringen



SPION

aus den nächsten
5 Zahlen
eine aussuchen



KÖNIG

freie Auswahl
aus allen nicht
gestrichenen
Zahlen der Liste



SCHATZMEISTER

+ 50 Punkte
bei der nächsten
Abgabe



DOPPELAGENT

doppelter Wert
bei der nächsten
Abgabe



DIEB

dem Gegner werden
bei der nächsten
Abgabe 50 Punkte
abgezogen

