

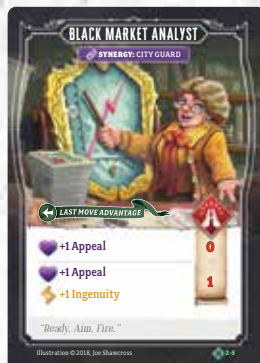
A GAME BY
WOODY HUTSELL & ADAM CHUNN

PLUNDERBUND



HUTCHU
GAMES

KARTENTEXT



SCHWARZMARKT-ANALYST

Synergie: STADTWACHE
Letzter-Zug-Vorteil
+1 Anziehungskraft
+1 Anziehungskraft
+1 Raffiniertheit

„Bereit, Ziel, Feuer!“



SCHARLATAN-ZAUBERER

Synergie: STADTWACHE
+1 Anziehungskraft
+2 Anziehungskraft

„Niemand wird den Unterschied bemerken.“



STADTWACHE

+1 Anziehungskraft

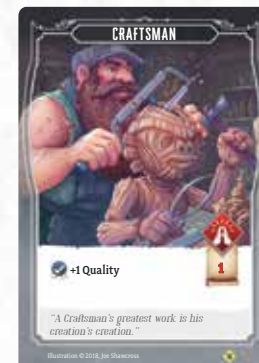
„Der Friseur will dich sehen.“



HEHLER

Letzter-Zug-Vorteil
+1 Preis

„Beschädigt. Ich zahle die Hälfte.“



HANDWERKER

+1 Qualität

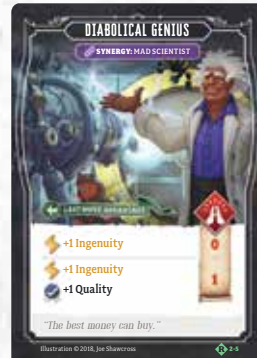
„Die grösste Arbeit eines Handwerkers ist die Erschaffung seines Werkes.“



GESTALTER

Synergie: HANDWERKER
Letzter-Zug-Vorteil
+1 Qualität
+1 Qualität
+1 Preis

„Bekomme es schnell, zuverlässig oder billig. Suche dir zwei davon aus.“



TEUFLISCHES GENIE

Synergie: VERRÜCKTER WISSENSCHAFTLER
Letzter-Zug-Vorteil
+1 Raffiniertheit
+1 Raffiniertheit
+1 Qualität

„Das Beste was man für Geld kaufen kann.“



HEXENMEISTER

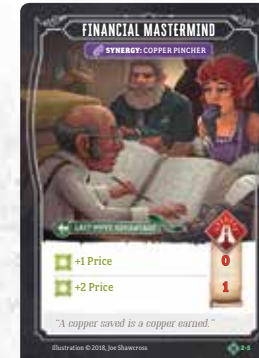
Synergie: VERRÜCKTER WISSENSCHAFTLER
+1 Raffiniertheit
+2 Raffiniertheit

„Seelenjuwelen sind die besten Freunde der Frauen.“



GUNST

Wenn Sie diese Karte von Ihrem Stapel ziehen, legen Sie sie in den Gunstkartensapel zurück.
-1 Ruf am Ende des Spiels.



FINANZVORDENKER

Synergie: HEHLER
Letzter-Zug-Vorteil
+1 Preis
+2 Preis

„Gespartes Geld heißt verdientes Geld.“

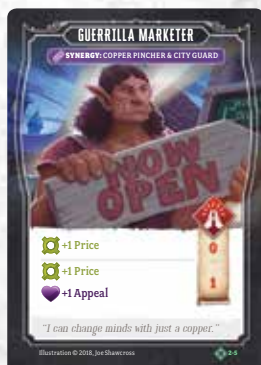
KARTENTEXT



STRASSENÄUBER

Konkurrieren: Einen Agenten platzieren.
Reisen: Einen Agenten verschieben.

„Ich habe gegen Drachen gekämpft, aber mit diesen Kindern lege mich nicht an.“



GUERRILLA-VERMARKTER

Synergie: HEHLER & STADTWACHE
+1 Preis
+1 Preis
+1 Anziehungskraft

„Eine Münze reicht, um Meinungen zu ändern.“



GILDENANFÜHRER

Bestechen: +2 Ruf
Anmustern: 3 Karten ziehen, Gunst zurückzahlen, 1 behalten, Rest ablegen.

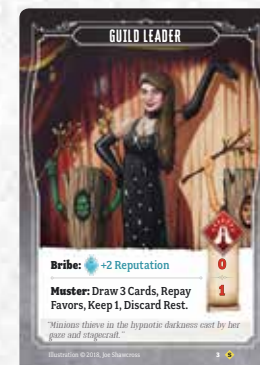
„Bestechung ist die aufrichtigste Form der Schmeichelei.“



GILDENANFÜHRER

Bestechen: +2 Ruf
Anmustern: 3 Karten ziehen, Gunst zurückzahlen, 1 behalten, Rest ablegen.

„Der Preis wird mit Geld oder Blut bezahlt.“



GILDENANFÜHRER

Bestechen: +2 Ruf
Anmustern: 3 Karten ziehen, Gunst zurückzahlen, 1 behalten, Rest ablegen.

„Knechte stehen in der hypnotischen Dunkelheit durch ihren Blick und ihre Bühnenkunst.“



GILDENANFÜHRER

Bestechen: +2 Ruf
Anmustern: 3 Karten ziehen, Gunst zurückzahlen, 1 behalten, Rest ablegen.

„Sie serviert alle ihre Getränke auf den Felsen.“



GILDENANFÜHRER

Bestechen: +2 Ruf
Anmustern: 3 Karten ziehen, Gunst zurückzahlen, 1 behalten, Rest ablegen.

„Der 2. Platz ist der 1. Verlierer.“



HAUSIERER

Agent
Nachfrage suchen: Einen Agenten auf ein Geschäft mit Nachfrage platzieren.
Konkurrieren: Einen Agenten platzieren.
Reisen: Einen Agenten verschieben.

„Für Geld tue ich alles.“



VERRÜCKTER WISSENSCHAFTLER

+1 Raffiniertheit

„Es ist nur solange Wahnsinn, bis es funktioniert, dann ist es genial.“



GÜNSTLING

Synergie: GILDENANFÜHRER
Besänftigen: 5 Karten ziehen, Gunst zurückzahlen, 1 Karte behalten, Rest ablegen.

„Du kratzt meinen Rücken, ich kratze deinen.“

KARTENTEXT



GELDWÄSCHER

Schmuggeln: Geschlossenes Geschäft öffnen. Einen Agenten platzieren. Alle entsprechende Nachfragemarker auf das Geschäft legen. Diese Karte aus dem Spiel entfernen.

„Ordnung ist das halbe Leben.“



SPÄHER

Synergie: STRASSENRÄUBER
Agent

Jagen: Einen Agenten platzieren, wenn kein anderer Agent im Geschäft steht.

Aufbauschen: Einem Geschäft 2 generische Nachfragemarker hinzufügen, wo Sie einen Agenten stehen haben.

Konkurrieren: Einen Agenten platzieren.

„Spähen, schließen, wiederholen.“



ANWERBER

Besänftigen: 3 Karten ziehen, Gunst zurückzahlen, Rest ablegen.

Abwerben: Stellen Sie einen Agenten einer rivalisierenden Gilde ein, die mehr Agenten hat, als Sie. Entfernen Sie einen gegnerischen Agenten und platzieren Sie einen eigenen Agenten irgendwo auf dem Brett.

„Das Gras hier ist grüner.“



SCHLÄGER

Schützen: Einen Schurken platzieren

Reisen: Einen Schläger verschieben

Schurken verjagen rivalisierende Schurken ins Stammlokal (Hangout) dieser Region.

„Bleib weg von meinem Revier.“



BANDENFÜHRER

Synergie: DIEB

Stehlen: 2 Waren von einem Rivalen

Mogeln: In diesem Monat benutzen Sie 1:1 Graumarkt.

„Gib mir die Waren und niemand wird verletzt.“



BERATER

Agent

Beraten: Platzieren Sie einen Schurken dort, wo Sie einen Agenten stehen haben.

Begutachten: Platzieren Sie einen Agenten und verschieben Sie einen Schurken an den gleichen Ort.

„Vertrauen Sie mir, das ist das beste Produkt.“



MEISTERSPION

Synergie: HANDWERKER

+1 Qualität

+2 Qualität

„Das Rad nicht neu erfinden.“



UNTERBOSS

Synergie: SCHLÄGER

Schützen: Einen Schurken platzieren.

Verstärken: Alle Ihre Schurken aus den Stammlokalen (Hangouts) holen.

Verhauen: Einen gegnerischen Agenten entfernen

„Ich gebe dir die Peitsche aber ohne Zuckerbrot.“



DIEB

Stehlen: Bringen Sie 2 Waren aus dem allgemeinen Vorrat in Ihren eigenen Vorrat.

„Ich klaue nur, was du dir leisten kannst.“