# FALSCHGELD



**+1 Aktion**

+1

Jeder Mitspieler deckt zwei Karten auf, tauscht seine größte aufgedeckte Geldkarte im Vorrat in Kupferkarten um und legt die Karten ab.

4 AKTION - ANGRIFF

Idee & Gestaltung : Hartmut Thordsen © 2008 Rio Grande Games

FALSCHGELD

+1 Aktion

+1

Jeder Mitspieler deckt zwei Karten auf, tauscht seine größte aufgedeckte Geldkarte im Vorrat in Kupferkarten um und legt die Karten ab.

4 AKTION - ANGRIFF

Idee & Gestaltung : Hartmut Thordsen © 2008 Rio Grande Games

FALSCHGELD

+1 Aktion

+1

Jeder Mitspieler deckt zwei Karten auf, tauscht seine größte aufgedeckte Geldkarte im Vorrat in Kupferkarten um und legt die Karten ab.

4 AKTION - ANGRIFF

Idee & Gestaltung : Hartmut Thordsen © 2008 Rio Grande Games

FALSCHGELD

+1 Aktion

+1

Jeder Mitspieler deckt zwei Karten auf, tauscht seine größte aufgedeckte Geldkarte im Vorrat in Kupferkarten um und legt die Karten ab.

4 AKTION - ANGRIFF

Idee & Gestaltung : Hartmut Thordsen © 2008 Rio Grande Games

FALSCHGELD

+1 Aktion

+1

Jeder Mitspieler deckt zwei Karten auf, tauscht seine größte aufgedeckte Geldkarte im Vorrat in Kupferkarten um und legt die Karten ab.

4 AKTION - ANGRIFF

Idee & Gestaltung : Hartmut Thordsen © 2008 Rio Grande Games

FALSCHGELD

+1 Aktion

+1

Jeder Mitspieler deckt zwei Karten auf, tauscht seine größte aufgedeckte Geldkarte im Vorrat in Kupferkarten um und legt die Karten ab.

4 AKTION - ANGRIFF

Idee & Gestaltung : Hartmut Thordsen © 2008 Rio Grande Games

FALSCHGELD

+1 Aktion

+1

Jeder Mitspieler deckt zwei Karten auf, tauscht seine größte aufgedeckte Geldkarte im Vorrat in Kupferkarten um und legt die Karten ab.

4 AKTION - ANGRIFF

Idee & Gestaltung : Hartmut Thordsen © 2008 Rio Grande Games

FALSCHGELD

+1 Aktion

+1

Jeder Mitspieler deckt zwei Karten auf, tauscht seine größte aufgedeckte Geldkarte im Vorrat in Kupferkarten um und legt die Karten ab.

4 AKTION - ANGRIFF

Idee & Gestaltung : Hartmut Thordsen © 2008 Rio Grande Games

FALSCHGELD

+1 Aktion

+1

Jeder Mitspieler deckt zwei Karten auf, tauscht seine größte aufgedeckte Geldkarte im Vorrat in Kupferkarten um und legt die Karten ab.

4 AKTION - ANGRIFF

Idee & Gestaltung : Hartmut Thordsen © 2008 Rio Grande Games

FALSCHGELD

+1 Aktion

+1

Jeder Mitspieler deckt zwei Karten auf, tauscht seine größte aufgedeckte Geldkarte im Vorrat in Kupferkarten um und legt die Karten ab.

4 AKTION - ANGRIFF

Idee & Gestaltung : Hartmut Thordsen © 2008 Rio Grande Games