

AKKI 4



Legendärer Planeswalker – AKKI

+2: Entferne einen Zeit-Marker von Der Rote Stern.

-2: Lege zwei +1/+1-Marker auf bis zu zwei Kreaturen deiner Wahl.

-2: Hellsicht 3, dann ziehe eine Karte.

Alle deine legendären Menschen erhalten +1/+1, Wachsamkeit und Lebensverknüpfung bis zum Ende des Zuges.

8

001/060 M
• DE IAN PATRIK KRASNY
MM's Kleine Spielgalerie 2023

Archivarin 1*



Kreatur – Mensch, Harfner

☞: Bringe einen Buch-Spielstein ins Spiel.

2/2

002/060 C
• DE EVA WIDERMANN
MM's Kleine Spielgalerie 2023

Bendarek, Papier-Meister 1**



Legendäre Kreatur – Mensch

Verteidiger.

** : Erzeuge einen Buch-Spielstein.

Wenn Bendarek blockt:
Hellsicht 1, dann ziehe eine Karte.

2/4

003/060 U
• DE ICHIBEI IWANO
MM's Kleine Spielgalerie 2023

Aufmunternde Ballade 1**



Spontanzauber

Wähle einen Spieler. Alle seine Kreaturen erhalten +1/+2 und enttappen.

Ziehe eine Karte.

004/060 U
• DE CJ CENTENO
MM's Kleine Spielgalerie 2023

Golanth 2**



Legendäre Kreatur – Drache

Fliegend, Lebensverknüpfung
Geht nur mit F'lessan eine Bindung ein.

☞: Zeitsprung (siehe Regel): alle deine Siedler erhalten +1/+1 und sind unzerstörbar bis zum Ende des Zuges.

4/4

005/060 R
• DE MICHAEL WHELAN
MM's Kleine Spielgalerie 2023

Harfnerin des Südens 1*



Kreatur – Mensch, Harfner, Siedler

Wachsamkeit (Diese Kreatur wird beim Angreifen nicht getappt.)

☞: Enttappe einen Harfner deiner Wahl.

2/2

006/060 C
• DE DANIEL ESKRIDGE
MM's Kleine Spielgalerie 2023

The Masterharper of Pern 1*

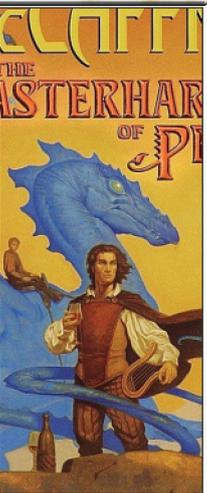
(Je eine Marke beim Ins-Spiel-kommen und nach deinem Ziehsegment. Opfern nach III.)

I Alle deine legendären Kreaturen haben Wachsamkeit und Lebensverknüpfung.

II

III Durchsuche dein Deck nach AKKI, Petron oder Robinton und nimm die Karte auf die Hand.

Verzauberung – Drachensage



007/060 U
• DE ORIGINAL BOOK COVER
MM's Kleine Spielgalerie 2023

Tagetarl 1*



Legendäre Kreatur – Mensch, Harfner

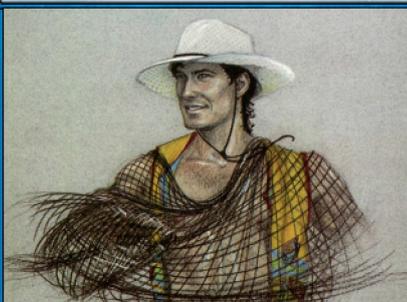
Wachsamkeit.

☞: Wenn du diese Runde einen Buch-Spielstein geopfert hast, bringe einen neuen Buch-Spielstein getappt ins Spiel.

2/2

008/060 U
• DE OZORNIN-ART (WWW.DEVIANTART.COM)MM's Kleine Spielgalerie 2023

Alemi 2



Legendäre Kreatur – Mensch, Fischer, Siedler

Wachsamkeit.

☞: Erzeuge einen Fisch-Spielstein.

☞ 1: Durchsuche dein Deck nach Raedis und bringe ihn getappt ins Spiel.

3/3

009/060 U
• DE ROBIN WOOD
MM's Kleine Spielgalerie 2023

Die Strände des Südens 1

Legendäre Verzauberung

Landung: Immer wenn du ein Land ins Spiel bringst, erzeuge einen Feuechse-Spielstein.

010/060 R
• DE HANNAH M.G. SHAPERO
MM's Kleine Spielelegalerie 2023

Delfine der Monaco Bay

Kreatur – Delfin

Eile
Inselarnung (Diese Kreatur kann nicht geblockt werden, solange der verteidigende Spieler eine/-n Insel kontrolliert.)

011/060 C
• DE KAREN M BERISFORD
MM's Kleine Spielelegalerie 2023

Delfine der Paradiesfluß-Bucht

Kreatur – Delfin

Wachsamkeit
Inselarnung (Diese Kreatur kann nicht geblockt werden, solange der verteidigende Spieler eine/-n Insel kontrolliert.)

012/060 C
• DE JENNIFER BELOT
MM's Kleine Spielelegalerie 2023

Idaloran, Meister der Seeleute 2

Legendäre Kreatur – Mensch, Seefahrer

Opfere ein Boot: Idaloran ist unblockbar bis zum Ende des Zuges.
☞: Durchsuche dein Deck nach einem Boot und bringe es getappt und angreifend ins Spiel.

013/060 R
• DE ELENA BEREZINA
MM's Kleine Spielelegalerie 2023

Mealth, Bronze-Drache 2

Legendäre Kreatur – Drache

Fliegend.
☞☞: Zeitsprung (siehe Regel): Enttappe X Länder, wobei X der Stärke von Mealth entspricht.

014/060 R
• DE JAN PATRIK KRASNY
MM's Kleine Spielelegalerie 2023

Gilde der Seeleute

Legendäre Verzauberung – Gilde

Alle deine Fischer und Seefahrer erhalten Inselarnung und +1/+1.
☞: Tappe einen deiner Delfin: Regeneriere einen Menschen.
Wenn die Gilde der Seeleute das Spiel verläßt, erzeuge drei Fisch-Spielsteine.

015/060 R
• DE BRAM SELS
MM's Kleine Spielelegalerie 2023

Unheilvolle Botschaft 1

Verzauberung – Aura

Die verzauberte Kreatur erhält -2/-2 und enttappt nicht in der Enttap-Phase ihres Besitzers.
Ziehe eine Karte.

016/060 C
• DE ELENA BEREZINA
MM's Kleine Spielelegalerie 2023

Drachenreiter der Alten

Kreatur – Drachenreiter

Wenn der Drachenreiter der Alten ins Spiel kommt, zahle 2 Leben.
Todesberührung.
☞☠: Gegenüberstellung (siehe Regel)

017/060 C
• DE JAN PATRIK KRASNY
MM's Kleine Spielelegalerie 2023

Hinterhältige Raubkatze 1

Kreatur – Katze

Todesberührung

018/060 C
• DE SUSAN LABOURI
MM's Kleine Spielelegalerie 2023

Salth 2 2



Legendäre Kreatur – Drache

Fliegend, Todesberührung.
Geht nur mit T'kul eine Bindung ein.

☞☞: Zeitsprung (siehe Regel):
Zerstöre eine Kreatur deiner Wahl.

4/4

019/060 B
• DE • IAN PATRIK KRASNY
MM's Kleine Spielgalerie 2023

Gestohlenes Königinnenei 2



Legendäre Hexerei

Tappe alle Kreaturen im Spiel. Sie enttappen nicht in der nächsten Enttap-Phase ihrer Besitzer.

Ein Drache deiner Wahl greift ein Ziel deiner Wahl an, enttappe ihn danach.

Entferne das Gestohlene Königinnenei aus dem Spiel.

020/060 M
• DE • TODD CAMERON HAMILTON
MM's Kleine Spielgalerie 2023

Plötzlicher Sturm 2



Spontanzauber

Alle Menschen erhalten 3 Schaden.

Jeder Spieler kann für jede eigene Burg, Weyr oder Drachen, die er tappt, 1 Schaden verhindern.

021/060 U
• DE • MARC SIMONETTI
MM's Kleine Spielgalerie 2023

T'kul, Weyrführer des Süd-Weyrs 1 2



Legendäre Creatur – Drachenreiter

Todesberührung.

Alle gegenerischen Drachenreiter erhalten -1/-1.

☞: Gegenüberstellung

3/3

022/060 U
• DE • ELIF SIEBENPEIFFER
MM's Kleine Spielgalerie 2023

Delfin der Vulkaninseln 1 2



Kreatur – Delfin

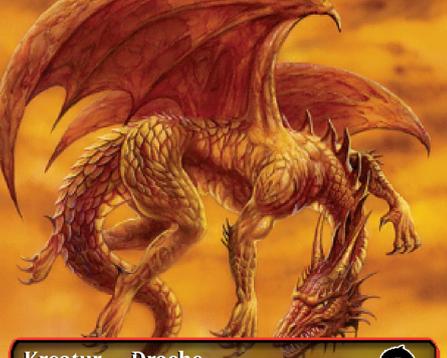
Inseltarnung.

Wenn der Delfin der Vulkaninseln in Spiel kommt, enttappe ein Land deiner Wahl.

2/2

023/060 U
• DE • ROBIN KONI
MM's Kleine Spielgalerie 2023

Drache der Alten 1 2



Kreatur – Drache

Fliegend.

Wenn der Drache der Alten das Spiel verlässt, füge einem Ziel deiner Wahl 3 Schaden zu.

3/1

024/060 C
• DE • IAN PATRIK KRASNY
MM's Kleine Spielgalerie 2023

Drachenreiter von Honschu 2



Kreatur – Drachenreiter

Gebirgstarnung.

☞ 1: Gegenüberstellung (Verknüpfe diese Karte mit einem Drachen ohne Drachenreiter. Beide sind zählen jetzt als eine Kreatur mit kombinierter Stärke, Verteidigung und Fähigkeiten.)

1/2

024/060 C
• DE • IAN PATRIK KRASNY
MM's Kleine Spielgalerie 2023

Raubkatzen-Angriff 1 2



Spontanzauber

Tappe oder enttappe eine Kreatur deiner Wahl und füge ihr 3 Schaden zu.

026/060 C
• DE • ANDREW ELLIS
MM's Kleine Spielgalerie 2023

Flammenwerfer-Trupp 1 2 2



Verzauberung

☞: Tappe einen deiner Siedler: Füge einem Ziel deiner Wahl 1 Schaden zu.

027/060 U
• DE • MMHUDSON
MM's Kleine Spielgalerie 2023

Monarth 2 2 2



Legendäre Kreatur – Drache

Fliegend, Trampeln.
Geht nur mit T'gellan eine Bindung ein.

☞☞: Zeitsprung (siehe Regel):
Alle deine Drachen haben Trampeln und Erstschlag bis zum Ende des Zuges.

4/4

028/060 R
• DE PATRIK KRASNY
MM's Kleine Spielgalerie 2023

Der Rote Stern 3 2 2



Legendäre Verzauberung

Unzerstörbar.

Der Rote Stern kommt mit 8 Zeit-Marken ins Spiel. Nimm den Roten Stern aus dem Spiel, sobald die letzte Zeit-Marke entfernt wurde.

Jeder Spieler verliert in seiner Versorgungsphase 1 Leben oder opfert eine seiner Kreaturen.

Er kann bis zu X Mana zahlen und/oder bis zu X eigene Kreaturen tappen, wobei X der Anzahl an Zeit-Marken auf dem Roten Stern entspricht, um den Schaden zu verhindern und einen Zeit-Marker zu entfernen.

Kooperativ-Modus:
Wenn du diese Karte ziehst, bringe sie sofort ins Spiel und ziehe eine neue Karte.

from a original Pern book cover

029/060

Eine Tasse Tee



Spontanzauber

Ein Spieler deiner Wahl erhält 2 Leben.

Ziehe eine Karte.

030/060 C
• DE HEATHER BRUTON
MM's Kleine Spielgalerie 2023

Drachenreiterin des Ost-Weys 1 1



Kreatur – Drachenreiter

♣: Regeneration.

♣: Gegenüberstellung (Verknüpfe diese Karte mit einem Drachen ohne Drachenreiter. Beide sind zählen jetzt als eine Kreatur mit kombinierter Stärke, Verteidigung und Fähigkeiten.)

2/3

031/060 C
• DE S. N. GILMAN
MM's Kleine Spielgalerie 2023

Feuerechsen-Gelege 1 1



Hexerei

Erzeuge 2 fliegende 1/1 Feuerechsen-Spielsteine.

Ziehe eine Karte.

032/060 C
• DE MICHAEL WHELAN
MM's Kleine Spielgalerie 2023

Kami 1 1



Legendäre Kreatur – Mensch, Fischer, Siedler

Wachsamkeit.

Kami erhält jeweils +1/+1 für Paradiesfluss Anwesen, Readis und Alemi im Spiel.

♣*: Regeneriere einen Menschen.
♣: Erzeuge eine Fisch-Spielstein.

2/2

033/060 U
• DE ELENA BEREZINA
MM's Kleine Spielgalerie 2023

Persellan



Legendäre Kreatur – Mensch, Heiler

Tappe einen deiner Drachen:
Persellan ist unblockbar bis zum Ende des Zuges.

♣: Regeneriere einen Delfin oder Reagis.

1/1

034/060 U
• DE ONA KRISTENSEN
MM's Kleine Spielgalerie 2023

Junger Drache des Süd-Weys



Kreatur – Drache

Fliegend

2/2

035/060 C
• DE DANIEL ESKRIDGE
MM's Kleine Spielgalerie 2023

Zarant 2 2 2



Legendäre Kreatur – Drache

Fliegend.

Geht nur mit Tai eine Bindung ein.

☞♣: Tappe einen deiner Drachen:
Dieser kämpft gegen eine Kreatur deiner Wahl.

4/4

036/060 R
• DE
MM's Kleine Spielgalerie 2023

Aramina 



Legendäre Kreatur – Mensch, Siedler 

☉: Tappe oder enttappe einen Drachen deiner Wahl.
+2/+2 wenn Jayge im Spiel ist.

2/2

037/060 U
• DE  ELENA BEREZINA
MM's Kleine Spielelegalerie 2023

F'lessan 



Legendäre Kreatur – Drachenreiter 

Eile, Wachsamkeit.
Wenn F'lessan an einen Drachen gebunden wird, durchsuche dein Deck nach Honshu und bringe es ins Spiel.
☉: Gegenüberstellung (nur mit Bronze Drachen)

2/3

038/060 R
• DE  ELIF SIEBENPFEIFFER
MM's Kleine Spielelegalerie 2023

Feuerechenschwarm 



Verzauberung 

Alle deine Menschen erhalten +1/+1.
Opfere den Feuerechenschwarm:
Regeneriere einen Menschen.

039/060 U
• DE  MRGRO (DEVIANART.COM)
MM's Kleine Spielelegalerie 2023

Gadareth & T'lion 



Legendäre Kreatur – Drache, Drachenreiter 

Fliegend.
☉: Zeitsprung (siehe Regel):
Tappe einen deiner Heiler:
Deine Delfine sind unzerstörbar bis zum Ende der Runde.

3/3

040/060 U
• DE  HUGH JAMIESON
MM's Kleine Spielelegalerie 2023

Jayge 



Legendäre Kreatur – Mensch, Siedler 

Erstschlag.
Jayge erhält jeweils +1/+1 für Paradiesfluss Anwesen, Readis, Aramina, Alemi, Temma und jede Händlerkarawane im Spiel.

1/1

041/060 U
• DE  ELENA BEREZINA
MM's Kleine Spielelegalerie 2023

Piemurs Reise 



Verzauberung 

Landung:
Immer wenn du ein Land ins Spiel bringst, durchsuche dein Deck nach einem Standardland und nimm es auf die Hand.
Hellsicht 1

042/060 R
• DE  ROWENA MORILL
MM's Kleine Spielelegalerie 2023

Pinch, Meisterspion 



Legendäre Kreatur – Mensch, Harfner 

Erstschlag, Fluchsicher.
☉: Spionage 2 (Schau dir die oberste Karte einer Bibliothek deiner Wahl verdeckt an. Lege sie verdeckt auf oder unter diese Bibliothek.)
Dann tappe oder enttappe eine beliebige Karte.

2/2

043/060 M
• DE  VICENTE SSEGRELLES
MM's Kleine Spielelegalerie 2023

Readis 



Legendäre Kreatur – Mensch, Siedler 

Verteidiger.
Readis erhält +1/+1 für jeden deiner Delfine.
Readis kann angreifen, wenn alle deine Delfine angreifen.

1/1

044/060 U
• DE  ELENA BEREZINA
MM's Kleine Spielelegalerie 2023

Delfinschule 



Kreatur – Delfin 

Inselarnung. (Diese Kreature kann nicht geblockt werden, solange der vereidigende Spieler eine/n Insel kontrolliert.)
☉: Regeneriere einen Delfin.

2/3

045/060 C
• DE  VESNA DELEVSKA
MM's Kleine Spielelegalerie 2023

Aufteilung des Südens 1

Hexerei

Lege einen +1/+1-Marker auf alle deine Siedler.
Führe dann Wucherung durch.
Enttapse einen Siedler. Dieser fügt einem Ziel deiner Wahl Schaden in Höhe seiner Stärke zu.

046/060 U
• DE MICHAEL WHELAN
MM's Kleine Spielelegalerie 2023

Tai

Legendäre Kreatur – Drachenreiter

Wachsamkeit, Lebensverknüpfung.
+1/+1 wenn F'lessan im Spiel ist.
C: Gegenüberstellung (nur mit grünen Drachen)

2/2

047/060 U
• DE ALEXANDER KARCZ
MM's Kleine Spielelegalerie 2023

Temma

Legendäre Kreatur – Mensch, Siedler

Verteidiger.

5/5

048/060 U
• DE ONA KRISTENSE
MM's Kleine Spielelegalerie 2023

Teresa, die Tillek

Legendäre Kreatur – Delfin

Wenn Teresa, die Tillek ins Spiel kommt, führe Hellsicht 2 aus und ziehe dann eine Karte.
Inseltarnung, Wachsamkeit.
Alle Delfine erhalten +1/+1

2/2

049/060 M
• DE DOMINIKA WOLF
MM's Kleine Spielelegalerie 2023

T'gellan, Weyrführer des Ost-Weys 1

Legendäre Kreatur – Drachenreiter

Reichweite, Erstschlag.
C: Bringe einem Drachenreiter aus dem Exil getappt ins Spiel.
C: Gegenüberstellung (nur mit Bronze Drachen)

3/3

050/060 M
• DE ANDREW RYAN
MM's Kleine Spielelegalerie 2023

Tsunami-Welle

Hexerei

Wähle zwei:
• Zerstöre X Länder deiner Wahl.
• Zerstöre X Kreaturen deiner Wahl.
• Alle Spieler erhalten X Schaden.

051/060 R
• DE LES EDWARDS
MM's Kleine Spielelegalerie 2023

Die Chroniken Perns 4

Legendäres Artefakt

C X: Tappe X deiner Harfner: Decke die obersten X Karten deiner Bibliothek auf und bringe eine davon getappt ins Spiel. Lege den Rest unter deine Bibliothek.
1: Bringe ein Land getappt ins Spiel.

052/060 M
• DE DANIEL MCCARTHY
MM's Kleine Spielelegalerie 2023

Delfin-Glocke 3

Artefakt

C C: Tappe einen Menschen: Alle deine Delfine erhalten +1/+1 bis zum Ende des Zuges.
C C: Enttapse alle deine Delfine.
C C: Durchsuche dein Deck nach einem Delfin und nimm ihn auf die Hand.

053/060 R
• DE DARKO JOVANOVIĆ
MM's Kleine Spielelegalerie 2023

Fischerboot 2

Artefakt – Fahrzeug, Boot

Inseltarnung.
Bemannen 3 (Tappe eine beliebige Anzahl deiner Menschen, die zusammen Stärke 3 oder mehr haben: Das Fischerboot wird bis zum Ende des Zuges eine Artefaktkreatur)

4/4

054/060 C
• DE JAN PATRIK KRASNÝ
MM's Kleine Spielelegalerie 2023

Handelskarawane

2

Artefaktkreatur – Siedler

Burtarnung, Weyrtarnung

☞: ♦♦

☞: Erzeuge einen Waren-Spielstein.

1/3

055/060 U
• DE MICHAEL WHELAN
MM's Kleine Spielelegalerie 2023

Anwesen der Meeresbucht

Legendäres Land

Das Anwesen der Meeresbucht kommt getappt ins Spiel.

Alle Siedler erhalten +1/+1.

☞: ☞☞☞

☞: Erzeuge einen Waren-Spielstein.

056/060 R
• DE TIM HILDEBRANDT
MM's Kleine Spielelegalerie 2023

Ost-Weyr

Legendäres Land – Weyr

Wenn der Ost-Weyr ins Spiel kommt, lege einen deiner Drachen ins Exil – Oder – Lege den Ost-Weyr ins Exil und durchsuche dein Deck nach T'gellan und bringe ihn ins Spiel. Der Ost-Weyr kommt getappt ins Spiel.

☞: ☞☞☞☞

057/060 R
• DE MICHAEL WHELAN
MM's Kleine Spielelegalerie 2023

Honshu

Legendäres Land – Burg, Weyr

Honshu kommt getappt ins Spiel.

☞: Zahle ein Leben: Erzeuge zwei beliebige Mana.

☞: Erzeuge einen Ware-Spielstein.

058/060 M
• DE
MM's Kleine Spielelegalerie 2023

Landing

Legendäres Land

☞: ☞☞☞

☞☞: Opfere Landing: Durchsuche dein Deck nach AKKI oder einem Artefakt und bringe es ins Spiel.

059/060 M
• DE ERIC DESCHAMPS
MM's Kleine Spielelegalerie 2023

Monaco Bay

Legendäres Land

☞: Tappe einen deiner Delfine: ☞☞

☞: Tappe einen deiner Siedler: ☞☞

☞: Tappe einen deiner Drachen: ☞☞☞

☞: Tappe einen deiner Heiler: ☞☞☞

☞: Tappe einen deiner Barone: ☞☞☞☞

060/060 R
• DE ERIC DESCHAMPS
MM's Kleine Spielelegalerie 2023

BUCH

☞ 1: Opfere das Buch: Hellsicht 1, dann ziehe eine Karte.

001/003 T
• DE CLIPART-LIBRARY.COM
MM's Kleine Spielelegalerie 2023

FISCH

Opfere den Fisch und wähle eines:

- Erhalte 1 Leben pro Fisch, der in diesem Zug geopfert wurde.
- Enttappe einen Delfin. Dieser erhält +1/+1 bis zum Ende des Zuges.

002/003 T
• DE PIXABAY
MM's Kleine Spielelegalerie 2023

WAREN

Opfere die Ware: Erzeuge ☞☞.

003/003 T
• DE RANKO PROZO
MM's Kleine Spielelegalerie 2023