+
NEUTRAL
1
HYPE
0
RISIKO
0
FAME

STARTKARTE

Basic

1 Hype.

DROP R01 | Papierprototyp
#001 | basic | 1/12

+
NEUTRAL
1
HYPE
0
RISIKO
0
FAME

STARTKARTE

Basic

1 Hype.

DROP R01 | Papierprototyp
#002 | basic | 2/12

+
NEUTRAL
1
HYPE
0
RISIKO
0
FAME

STARTKARTE

Basic

1 Hype.

DROP R01 | Papierprototyp
#003 | basic | 3/12

+
NEUTRAL
1
HYPE
0
RISIKO
0
FAME

STARTKARTE

Basic

1 Hype.

DROP R01 | Papierprototyp
#004 | basic | 4/12

+
NEUTRAL
1
HYPE
0
RISIKO
0
FAME

STARTKARTE

Basic

1 Hype.

DROP R01 | Papierprototyp
#005 | basic | 5/12

+
NEUTRAL
1
HYPE
0
RISIKO
0
FAME

STARTKARTE

Basic

1 Hype.

DROP R01 | Papierprototyp
#006 | basic | 6/12

+
NEUTRAL
1
HYPE
0
RISIKO
0
FAME

STARTKARTE

Basic

1 Hype.

DROP R01 | Papierprototyp
#007 | basic | 7/12

+
NEUTRAL
1
HYPE
0
RISIKO
0
FAME

STARTKARTE

Basic

1 Hype.

DROP R01 | Papierprototyp
#008 | basic | 8/12

+
NEUTRAL
1
HYPE
0
RISIKO
0
FAME

STARTKARTE

Basic

1 Hype.

DROP R01 | Papierprototyp
#009 | basic | 9/12

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

+
NEUTRAL

1
HYPE

0
RISIKO

0
FAME

STARTKARTE

Basic

1 Hype.

DROP R01 | Papierprototyp
#010 | basic | 10/12

+
NEUTRAL

1
HYPE

0
RISIKO

0
FAME

STARTKARTE

Basic

1 Hype.

DROP R01 | Papierprototyp
#011 | basic | 11/12

+
NEUTRAL

1
HYPE

0
RISIKO

0
FAME

STARTKARTE

Basic

1 Hype.

DROP R01 | Papierprototyp
#012 | basic | 12/12

+
NEUTRAL

1
HYPE

1
RISIKO

0
FAME
BLEIBT

STARTKARTE

Lampenfieber

NICHT ENTFERNBAR. Darf vorübergehend abgelegt oder durch Schutz entschärft werden.

DROP R01 | Papierprototyp
#013 | lamp | 1/12

+
NEUTRAL

1
HYPE

1
RISIKO

0
FAME
BLEIBT

STARTKARTE

Lampenfieber

NICHT ENTFERNBAR. Darf vorübergehend abgelegt oder durch Schutz entschärft werden.

DROP R01 | Papierprototyp
#014 | lamp | 2/12

+
NEUTRAL

1
HYPE

1
RISIKO

0
FAME
BLEIBT

STARTKARTE

Lampenfieber

NICHT ENTFERNBAR. Darf vorübergehend abgelegt oder durch Schutz entschärft werden.

DROP R01 | Papierprototyp
#015 | lamp | 3/12

+
NEUTRAL

1
HYPE

1
RISIKO

0
FAME
BLEIBT

STARTKARTE

Lampenfieber

NICHT ENTFERNBAR. Darf vorübergehend abgelegt oder durch Schutz entschärft werden.

DROP R01 | Papierprototyp
#016 | lamp | 4/12

+
NEUTRAL

1
HYPE

1
RISIKO

0
FAME
BLEIBT

STARTKARTE

Lampenfieber

NICHT ENTFERNBAR. Darf vorübergehend abgelegt oder durch Schutz entschärft werden.

DROP R01 | Papierprototyp
#017 | lamp | 5/12

+
NEUTRAL

1
HYPE

1
RISIKO

0
FAME
BLEIBT

STARTKARTE

Lampenfieber

NICHT ENTFERNBAR. Darf vorübergehend abgelegt oder durch Schutz entschärft werden.

DROP R01 | Papierprototyp
#018 | lamp | 6/12

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

+
NEUTRAL

1
HYPE

1
RISIKO

0
FAME

BLEIBT

STARTKARTE

Lampenfieber

NICHT ENTFERNBAR. Darf vorübergehend abgelegt oder durch Schutz entschärft werden.

DROP R01 | Papierprototyp
#019 | lamp | 7/12

+
NEUTRAL

1
HYPE

1
RISIKO

0
FAME

BLEIBT

STARTKARTE

Lampenfieber

NICHT ENTFERNBAR. Darf vorübergehend abgelegt oder durch Schutz entschärft werden.

DROP R01 | Papierprototyp
#020 | lamp | 8/12

+
NEUTRAL

1
HYPE

1
RISIKO

0
FAME

BLEIBT

STARTKARTE

Lampenfieber

NICHT ENTFERNBAR. Darf vorübergehend abgelegt oder durch Schutz entschärft werden.

DROP R01 | Papierprototyp
#021 | lamp | 9/12

+
NEUTRAL

1
HYPE

1
RISIKO

0
FAME

BLEIBT

STARTKARTE

Lampenfieber

NICHT ENTFERNBAR. Darf vorübergehend abgelegt oder durch Schutz entschärft werden.

DROP R01 | Papierprototyp
#022 | lamp | 10/12

+
NEUTRAL

1
HYPE

1
RISIKO

0
FAME

BLEIBT

STARTKARTE

Lampenfieber

NICHT ENTFERNBAR. Darf vorübergehend abgelegt oder durch Schutz entschärft werden.

DROP R01 | Papierprototyp
#023 | lamp | 11/12

+
NEUTRAL

1
HYPE

1
RISIKO

0
FAME

BLEIBT

STARTKARTE

Lampenfieber

NICHT ENTFERNBAR. Darf vorübergehend abgelegt oder durch Schutz entschärft werden.

DROP R01 | Papierprototyp
#024 | lamp | 12/12

+
NEUTRAL

1
HYPE

0
RISIKO

0
FAME

STARTKARTE

Kumpel

SOFORT: Sieh die oberste Karte deines Decks an. Du darfst sie darunterlegen.

DROP R01 | Papierprototyp
#025 | buddy | 1/4

+
NEUTRAL

1
HYPE

0
RISIKO

0
FAME

STARTKARTE

Kumpel

SOFORT: Sieh die oberste Karte deines Decks an. Du darfst sie darunterlegen.

DROP R01 | Papierprototyp
#026 | buddy | 2/4

+
NEUTRAL

1
HYPE

0
RISIKO

0
FAME

STARTKARTE

Kumpel

SOFORT: Sieh die oberste Karte deines Decks an. Du darfst sie darunterlegen.

DROP R01 | Papierprototyp
#027 | buddy | 3/4

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

NEUTRAL

1
HYPE

0
RISIKO

0
FAME

STARTKARTE

Kumpel

SOFORT: Sieh die oberste Karte deines Decks an. Du darfst sie darunterlegen.

BEAT

2
HYPE

0
RISIKO

0
FAME

CREW-TALENT

Bassline

Nachtschicht

FINALE: +1 Hype je weitere Beat-Karte in deinem Set.

MOVE

2
HYPE

0
RISIKO

0
FAME

CREW-TALENT

Freestyle

Downtown Steps

SOFORT: Die nächste in diesem Zug ins Set aufgedeckte Karte ignoriert alle ihre Risiken.

BOARD

2
HYPE

0
RISIKO

0
FAME

CREW-TALENT

Ollie

Halfpipe Kids

FINALE: Bei genau 2 zählenden Risiken in deinem Set: +2 Hype.

PIXEL

2
HYPE

0
RISIKO

0
FAME

CREW-TALENT

Save-Point

Respawn

SOFORT: Sieh bis zu 2 Karten oben auf deinem Deck an. Lege sie beliebig geordnet zurück.

BEAT

1
HYPE

0
RISIKO

0
FAME

SZENE

KOSTEN
2

Kopfnicker

KOMBO: +1 Hype.

BEAT

1
HYPE

0
RISIKO

0
FAME

SZENE

KOSTEN
2

Kopfnicker

KOMBO: +1 Hype.

BEAT

1
HYPE

0
RISIKO

0
FAME

SZENE

KOSTEN
2

Kopfnicker

KOMBO: +1 Hype.

BEAT

2
HYPE

0
RISIKO

0
FAME

SZENE

KOSTEN
3

Loop

KOMBO: +1 Hype je weitere Beat-Karte in deinem Set.

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

BEAT
2
HYPE
0
RISIKO
0
FAME

SZENE
KOSTEN 3

Loop

KOMBO: +1 Hype je weitere Beat-Karte in deinem Set.

DROP R01 | Papierprototyp
#037 | beat_loop | 2/2

BEAT
3
HYPE
1
RISIKO
0
FAME

SZENE
KOSTEN 4

Bassdrop

KOMBO: +2 Hype.

DROP R01 | Papierprototyp
#038 | beat_drop | 1/2

BEAT
3
HYPE
1
RISIKO
0
FAME

SZENE
KOSTEN 4

Bassdrop

KOMBO: +2 Hype.

DROP R01 | Papierprototyp
#039 | beat_drop | 2/2

BEAT
3
HYPE
0
RISIKO
1
FAME

SZENE
KOSTEN 5

Mixtape

KOMBO: +2 Hype.

DROP R01 | Papierprototyp
#040 | beat_mix | 1/1

BEAT
4
HYPE
1
RISIKO
3
FAME

SZENE
KOSTEN 7

Headliner

KOMBO: +1 Hype je Beat-Karte in deinem Set, diese eingeschlossen.

DROP R01 | Papierprototyp
#041 | beat_head | 1/1

MOVE
1
HYPE
0
RISIKO
0
FAME

SZENE
KOSTEN 2

Warm-up

SOFORT: Die nächste in diesem Zug ins Set aufgedeckte Karte ignoriert alle ihre Risiken.

DROP R01 | Papierprototyp
#042 | move_warm | 1/3

MOVE
1
HYPE
0
RISIKO
0
FAME

SZENE
KOSTEN 2

Warm-up

SOFORT: Die nächste in diesem Zug ins Set aufgedeckte Karte ignoriert alle ihre Risiken.

DROP R01 | Papierprototyp
#043 | move_warm | 2/3

MOVE
1
HYPE
0
RISIKO
0
FAME

SZENE
KOSTEN 2

Warm-up

SOFORT: Die nächste in diesem Zug ins Set aufgedeckte Karte ignoriert alle ihre Risiken.

DROP R01 | Papierprototyp
#044 | move_warm | 3/3

MOVE
2
HYPE
0
RISIKO
0
FAME

SZENE
KOSTEN 3

Battle-Step

SOFORT: Bei einer weiteren Move-Karte im Set darfst du 1 Karte mit aufgedrucktem Risiko aus dem Set auf deine Ablage legen.

DROP R01 | Papierprototyp
#045 | move_battle | 1/2

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

MOVE

2
HYPE

0
RISIKO

0
FAME

SZENE

KOSTEN
3

Battle-Step

SOFORT: Bei einer weiteren Move-Karte im Set darfst du 1 Karte mit aufgedrucktem Risiko aus dem Set auf deine Ablage legen.

DROP R01 | Papierprototyp
#046 | move_battle | 2/2

MOVE

3
HYPE

1
RISIKO

0
FAME

SZENE

KOSTEN
4

Backflip

SOFORT: Die nächste in diesem Zug ins Set aufgedeckte Karte ignoriert alle ihre Risiken. Schützt nicht diese Karte selbst.

DROP R01 | Papierprototyp
#047 | move_back | 1/2

MOVE

3
HYPE

1
RISIKO

0
FAME

SZENE

KOSTEN
4

Backflip

SOFORT: Die nächste in diesem Zug ins Set aufgedeckte Karte ignoriert alle ihre Risiken. Schützt nicht diese Karte selbst.

DROP R01 | Papierprototyp
#048 | move_back | 2/2

MOVE

2
HYPE

0
RISIKO

1
FAME

SZENE

KOSTEN
5

Choreo

FINALE: +1 Hype je verschiedenem Style in deinem Set. Neutral zählt nicht als Style.

DROP R01 | Papierprototyp
#049 | move_choreo | 1/1

MOVE

4
HYPE

0
RISIKO

3
FAME

SZENE

KOSTEN
7

Main Event

KOMBO: Glow-Up. Entferne optional 1 entfernbare Karte aus deiner eigenen Ablage.

DROP R01 | Papierprototyp
#050 | move_main | 1/1

BOARD

2
HYPE

1
RISIKO

0
FAME

SZENE

KOSTEN
2

Kickflip

FINALE: +1 Hype.

DROP R01 | Papierprototyp
#051 | board_kick | 1/3

BOARD

2
HYPE

1
RISIKO

0
FAME

SZENE

KOSTEN
2

Kickflip

FINALE: +1 Hype.

DROP R01 | Papierprototyp
#052 | board_kick | 2/3

BOARD

2
HYPE

1
RISIKO

0
FAME

SZENE

KOSTEN
2

Kickflip

FINALE: +1 Hype.

DROP R01 | Papierprototyp
#053 | board_kick | 3/3

BOARD

4
HYPE

1
RISIKO

0
FAME

SZENE

KOSTEN
3

Grind

4 Hype.

DROP R01 | Papierprototyp
#054 | board_grind | 1/2

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

BOARD

4 HYPE

1 RISIKO

0 FAME

SZENE

KOSTEN 3

Grind

4 Hype.

DROP R01 | Papierprototyp
#055 | board_grind | 2/2

BOARD

2 HYPE

0 RISIKO

0 FAME

SZENE

KOSTEN 4

Drop-in

FINALE: +1 Hype je zählendes Risiko in deinem Set.

DROP R01 | Papierprototyp
#056 | board_drop | 1/2

BOARD

2 HYPE

0 RISIKO

0 FAME

SZENE

KOSTEN 4

Drop-in

FINALE: +1 Hype je zählendes Risiko in deinem Set.

DROP R01 | Papierprototyp
#057 | board_drop | 2/2

BOARD

4 HYPE

1 RISIKO

1 FAME

SZENE

KOSTEN 5

Bowl Session

FINALE: Bei genau 2 zählenden Risiken in deinem Set: +2 Hype.

DROP R01 | Papierprototyp
#058 | board_bowl | 1/1

BOARD

6 HYPE

2 RISIKO

3 FAME

SZENE

KOSTEN 7

900er

2 RISIKEN. Schutz ignoriert beide.

DROP R01 | Papierprototyp
#059 | board_900 | 1/1

PIXEL

1 HYPE

0 RISIKO

0 FAME

SZENE

KOSTEN 2

Quicksave

SOFORT: Sieh die oberste Karte deines Decks an. Du darfst sie darunterlegen.

DROP R01 | Papierprototyp
#060 | pixel_save | 1/3

PIXEL

1 HYPE

0 RISIKO

0 FAME

SZENE

KOSTEN 2

Quicksave

SOFORT: Sieh die oberste Karte deines Decks an. Du darfst sie darunterlegen.

DROP R01 | Papierprototyp
#061 | pixel_save | 2/3

PIXEL

1 HYPE

0 RISIKO

0 FAME

SZENE

KOSTEN 2

Quicksave

SOFORT: Sieh die oberste Karte deines Decks an. Du darfst sie darunterlegen.

DROP R01 | Papierprototyp
#062 | pixel_save | 3/3

PIXEL

1 HYPE

0 RISIKO

0 FAME

SZENE

KOSTEN 3

Speedrun

SOFORT: Sieh bis zu 3 Karten oben auf deinem Deck an. Lege sie beliebig geordnet zurück.

DROP R01 | Papierprototyp
#063 | pixel_speed | 1/2

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

PIXEL

1 HYPE

0 RISIKO

0 FAME

SZENE

KOSTEN 3

Speedrun

SOFORT: Sieh bis zu 3 Karten oben auf deinem Deck an. Lege sie beliebig geordnet zurück.

DROP R01 | Papierprototyp
#064 | pixel_speed | 2/2

PIXEL

2 HYPE

0 RISIKO

0 FAME

SZENE

KOSTEN 4

Glitch

SOFORT: Lege die oberste Deckkarte ungesehen auf deine Ablage. KOMBO: +1 Hype.

DROP R01 | Papierprototyp
#065 | pixel_glitch | 1/2

PIXEL

2 HYPE

0 RISIKO

0 FAME

SZENE

KOSTEN 4

Glitch

SOFORT: Lege die oberste Deckkarte ungesehen auf deine Ablage. KOMBO: +1 Hype.

DROP R01 | Papierprototyp
#066 | pixel_glitch | 2/2

PIXEL

2 HYPE

0 RISIKO

1 FAME

SZENE

KOSTEN 5

Mod

FINALE: Glow-Up. Entferne optional 1 entfernbare Karte aus deiner eigenen Ablage.

DROP R01 | Papierprototyp
#067 | pixel_mod | 1/1

PIXEL

3 HYPE

0 RISIKO

3 FAME

SZENE

KOSTEN 7

Endboss

SOFORT: Sieh bis zu 3 Deckkarten an. Du darfst 1 entfernbare davon entfernen. Lege den Rest beliebig geordnet zurück.

DROP R01 | Papierprototyp
#068 | pixel_boss | 1/1

SPRAY

1 HYPE

0 RISIKO

0 FAME

SZENE

KOSTEN 2

Tag

KOMBO: Tag. Die nächste Person im Uhrzeigersinn erhaelt 1 Cringe auf ihre Ablage, solange vorhanden.

DROP R01 | Papierprototyp
#069 | spray_tag | 1/3

SPRAY

1 HYPE

0 RISIKO

0 FAME

SZENE

KOSTEN 2

Tag

KOMBO: Tag. Die nächste Person im Uhrzeigersinn erhaelt 1 Cringe auf ihre Ablage, solange vorhanden.

DROP R01 | Papierprototyp
#070 | spray_tag | 2/3

SPRAY

1 HYPE

0 RISIKO

0 FAME

SZENE

KOSTEN 2

Tag

KOMBO: Tag. Die nächste Person im Uhrzeigersinn erhaelt 1 Cringe auf ihre Ablage, solange vorhanden.

DROP R01 | Papierprototyp
#071 | spray_tag | 3/3

SPRAY

2 HYPE

0 RISIKO

0 FAME

SZENE

KOSTEN 3

Stencil

KOMBO: Dein erster Kauf in diesem Zug kostet 2 Hype weniger. Mehrere Stencil addieren sich. Mindestpreis 1.

DROP R01 | Papierprototyp
#072 | spray_stencil | 1/2

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

SPRAY

2 HYPE

0 RISIKO

0 FAME

SZENE

KOSTEN 3

Stencil

KOMBO: Dein erster Kauf in diesem Zug kostet 2 Hype weniger. Mehrere Stencil addieren sich. Mindestpreis 1.

DROP R01 | Papierprototyp
#073 | spray_stencil | 2/2

SPRAY

2 HYPE

0 RISIKO

1 FAME

SZENE

KOSTEN 4

Piece

SOFORT: Du darfst 1 echte Cringe-Karte aus deinem Set auf die Ablage der nächsten Person im Uhrzeigersinn legen.

DROP R01 | Papierprototyp
#074 | spray_piece | 1/2

SPRAY

2 HYPE

0 RISIKO

1 FAME

SZENE

KOSTEN 4

Piece

SOFORT: Du darfst 1 echte Cringe-Karte aus deinem Set auf die Ablage der nächsten Person im Uhrzeigersinn legen.

DROP R01 | Papierprototyp
#075 | spray_piece | 2/2

SPRAY

3 HYPE

0 RISIKO

2 FAME

SZENE

KOSTEN 5

Wall of Fame

FINALE: Tag. Die nächste Person im Uhrzeigersinn erhaelt 1 Cringe auf ihre Ablage, solange vorhanden.

DROP R01 | Papierprototyp
#076 | spray_wall | 1/1

SPRAY

3 HYPE

0 RISIKO

3 FAME

SZENE

KOSTEN 7

Mural

FINALE: Jede andere Person erhaelt reihum 1 Cringe aus dem Vorrat auf ihre Ablage. Beginne links neben dir.

DROP R01 | Papierprototyp
#077 | spray_mural | 1/1

NEUTRAL

0 HYPE

1 RISIKO

-1 FAME

CRINGE

Peinlicher Post

0 Hype. 1 Risiko. -1 Fame am Spielende, genau einmal zählen.

DROP R01 | Papierprototyp
#078 | cringe_post | 1/2

NEUTRAL

0 HYPE

1 RISIKO

-1 FAME

CRINGE

Peinlicher Post

0 Hype. 1 Risiko. -1 Fame am Spielende, genau einmal zählen.

DROP R01 | Papierprototyp
#079 | cringe_post | 2/2

NEUTRAL

0 HYPE

1 RISIKO

-1 FAME

CRINGE

Fake-Follower

0 Hype. 1 Risiko. -1 Fame am Spielende, genau einmal zählen.

DROP R01 | Papierprototyp
#080 | cringe_fake | 1/2

NEUTRAL

0 HYPE

1 RISIKO

-1 FAME

CRINGE

Fake-Follower

0 Hype. 1 Risiko. -1 Fame am Spielende, genau einmal zählen.

DROP R01 | Papierprototyp
#081 | cringe_fake | 2/2

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

CRINGE

NEUTRAL

0 HYPE

1 RISIKO

-1 FAME

Textaussetzer

0 Hype. 1 Risiko. -1 Fame am Spielende, genau einmal zählen.

DROP R01 | Papierprototyp
#082 | cringe_text | 1/2

CRINGE

NEUTRAL

0 HYPE

1 RISIKO

-1 FAME

Textaussetzer

0 Hype. 1 Risiko. -1 Fame am Spielende, genau einmal zählen.

DROP R01 | Papierprototyp
#083 | cringe_text | 2/2

CRINGE

NEUTRAL

0 HYPE

1 RISIKO

-1 FAME

Fail-Video

0 Hype. 1 Risiko. -1 Fame am Spielende, genau einmal zählen.

DROP R01 | Papierprototyp
#084 | cringe_fail | 1/2

CRINGE

NEUTRAL

0 HYPE

1 RISIKO

-1 FAME

Fail-Video

0 Hype. 1 Risiko. -1 Fame am Spielende, genau einmal zählen.

DROP R01 | Papierprototyp
#085 | cringe_fail | 2/2

CRINGE

NEUTRAL

0 HYPE

1 RISIKO

-1 FAME

Cringe-Tanz

0 Hype. 1 Risiko. -1 Fame am Spielende, genau einmal zählen.

DROP R01 | Papierprototyp
#086 | cringe_dance | 1/2

CRINGE

NEUTRAL

0 HYPE

1 RISIKO

-1 FAME

Cringe-Tanz

0 Hype. 1 Risiko. -1 Fame am Spielende, genau einmal zählen.

DROP R01 | Papierprototyp
#087 | cringe_dance | 2/2

LEGENDE

4 FAME

Studio-Gold

Mindestens 3 Beat-Karten im sicheren Set.

DROP R01 | Papierprototyp
#088 | legend_beat | 1/1

LEGENDE

4 FAME

Viral-Choreo

Mindestens 3 Move-Karten im sicheren Set.

DROP R01 | Papierprototyp
#089 | legend_move | 1/1

LEGENDE

4 FAME

Park-Legende

Mindestens 3 Board-Karten im sicheren Set.

DROP R01 | Papierprototyp
#090 | legend_board | 1/1

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

SPIELKARTEN

R01 | Testdruck

DROP

LEGENDEN

R01 | Testdruck

DROP

LEGENDEN

R01 | Testdruck

DROP

LEGENDEN

R01 | Testdruck

LEGENDE

Speedrun-Rekord

Mindestens 3 Pixel-Karten im sicheren Set.

4
FAME

DROP R01 | Papierprototyp
#091 | legend_pixel | 1/1

LEGENDE

Hall of Fame

Mindestens 3 Spray-Karten im sicheren Set.

5
FAME

DROP R01 | Papierprototyp
#092 | legend_spray | 1/1

LEGENDE

Allrounder

Mindestens 3 verschiedene Styles im sicheren Set.

4
FAME

DROP R01 | Papierprototyp
#093 | legend_all | 1/1

LEGENDE

Szene-Ikone

Mindestens 4 verschiedene Styles im sicheren Set.

6
FAME

DROP R01 | Papierprototyp
#094 | legend_icon | 1/1

LEGENDE

Mainstage

Mindestens 12 Gesamthype nach Finale und vor Käufen.

5
FAME

DROP R01 | Papierprototyp
#095 | legend_stage | 1/1

LEGENDE

Risikoprofi

Genau 2 zählende Risiken und mindestens 8 Gesamthype.

4
FAME

DROP R01 | Papierprototyp
#096 | legend_risk | 1/1

LEGENDE

Clean Run

Mindestens 7 Karten und kein zählendes Risiko im sicheren Set.

5
FAME

DROP R01 | Papierprototyp
#097 | legend_clean | 1/1

TREND

Viral

Der erste Szenekauf jedes Zuges kostet 1 Hype weniger. Mit allen Rabatten gilt Mindestpreis 1.

ALLE

DROP R01 | Papierprototyp
#098 | trend_viral | 1/1

TREND

Underground

Slots 4 und 5 geben 2 statt 1 Hype Rabatt. Mit allen Rabatten gilt Mindestpreis 1.

ALLE

DROP R01 | Papierprototyp
#099 | trend_under | 1/1

DROP

LEGENDEN

R01 | Testdruck

DROP

LEGENDEN

R01 | Testdruck

DROP

LEGENDEN

R01 | Testdruck

DROP

LEGENDEN

R01 | Testdruck

DROP

LEGENDEN

R01 | Testdruck

DROP

LEGENDEN

R01 | Testdruck

DROP

TRENDS

R01 | Testdruck

DROP

TRENDS

R01 | Testdruck

DROP

LEGENDEN

R01 | Testdruck

TREND

Spotlight

Bei sicherem Stopp mit mindestens 6 Karten: zusätzlich ein Glow-Up aus deiner eigenen Ablage, vor Käufen.

ALLE

DROP

TRENDS

R01 | Testdruck