

Puzzles Das unfaire Stadtspiel



Ereigniskarte

1 Siegpunkt

Behält Dorf bis Spielende



Ereigniskarte

1 Siegpunkt

Behält Dorf bis Spielende



Ereigniskarte

1 Siegpunkt

Behält Dorf bis Spielende



Ereigniskarte

2 Siegpunkte

Behält Dorf bis Spielende



Ereigniskarte

2 Siegpunkte

Behält Dorf bis Spielende



Ereigniskarte

3 Siegpunkte

Behält Dorf bis Spielende



Ereigniskarte

Erhalte 2 Gold

Einzulösen beim König



Ereigniskarte

Erhalte 2 Gold

Einzulösen beim König



Ereigniskarte

Erhalte 2 Gold

Einzulösen beim König



Ereigniskarte

Erhalte 10 Holz

Einzulösen beim König



Ereigniskarte

Erhalte 5 Stein

Einzulösen beim König



Ereigniskarte

Erhalte 5 Stoff

Einzulösen beim König



Ereigniskarte

Erhalte 5 Erz

Einzulösen beim König



Ereigniskarte

Erhalte 2 Straßen

Eintragung in der Übersichtskarte des Dorfes
im Bauamt



Ereigniskarte

Elektrizitätswerk

1 Siegpunkt – wenn Wasserwerk vorhanden,
dann 3 Siegpunkte.

Eintragung in der Übersichtskarte
des Dorfes im Bauamt



Ereigniskarte

Wasserwerk

1 Siegpunkt – wenn Elektrizitätswerk vorhanden,
dann 3 Siegpunkte.

Eintragung in der Übersichtskarte
des Dorfes im Bauamt



Ereigniskarte

3. Ritterorden

Dorf darf jetzt bis zu drei Ritter
gleichzeitig haben



Ereigniskarte

Söldner zum halben Preis

Gutschein einzulösen in der Kaserne



Ereigniskarte

*Free Villa
(baue 1 Haus » 1 Villa gratis)*

Einzulösen beim Bau eines Hauses



Ereigniskarte

*Ihr dürft ein 8. Weltwunder
erbauen.*

Einzulösen im Bauamt, wenn bereits
sieben Weltwunder erbaut wurden.



Ereigniskarte

2:1

Ab sofort darf das Dorf Rohstoffe im Verhältnis 2:1 tauschen (Karte muss mitgeführt werden)



Ereigniskarte

Hexenverbrennung

(Du wurdest als Hexe demystifiziert → 2 min. warten, dann tot)

Ort der „Verbrennung im Scheiterhaufen“ wird durch den König bestimmt (Kathedrale, Feuerstelle, Holzhaufen, etc.)



Ereigniskarte

Bündnis mit den Räufern

Räuber dürfen ab sofort dieses Dorf nicht mehr gezielt angreifen oder belagern.



Ereigniskarte

Alieninvasion

Alle Leiter machen Raumschiff-/Aliengeräusche und fordern die Teilnehmer auf stehenzubleiben und der König macht als „Alienboss“ eine Ansprache. Die Teilnehmer werden alle durch einen Plasmastrahl getötet und müssen deshalb ihre Rohstoffe und Lebensbänder fallen lassen und in ihr Dorf zurückkehren. Nachdem die Aliens wieder abgeflogen sind, läuft ein Countdown und das Spiel geht weiter.



Ereigniskarte

Audienz beim König

König empfängt Teilnehmer des Dorfes ;-)



Ereigniskarte

Feuchter Händedruck

Einzulösen beim König ;-)



Ereigniskarte

Ältestenrat

Einzulösen beim König, der daraufhin alle Bürgermeister zu einem Gespräch einlädt ;-)



Ereigniskarte



Behält Dorf bis Spielende, bringt ihnen nichts – nur Ruhm und Spaß ;-)