

EREIGNIS

**KLEIDERWIRBEL**

Spieler mit Nadel & Faden, Nähmaschine oder der Textilwerkstatt dürfen 1 Ressource auffrischen.



1 ablegen, 1 ziehen

EREIGNIS

**REPAIR-CAFE**

Spieler mit Werkzeug oder dem Werkraum dürfen 1 Ressource auffrischen.



1 ablegen, 1 ziehen

EREIGNIS

**GARTENPARTY**


Spieler mit einem (Gemüse-) Garten oder dem Gemeinschaftsgarten dürfen 1 Ressource auffrischen.



1 ablegen, 1 ziehen

4 PUNKTE

**großer ZINSFREIER KREDIT**



SICHERE INVESTITION

5 PUNKTE


**WOHNSITZ IM AUSLAND**



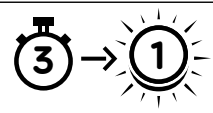
Halbiert bei „Reichensteuer“ die Zahl deiner Ressourcen.

4 PUNKTE

**FLASCHEN sammeln**




Wandelt bei Investitionen:

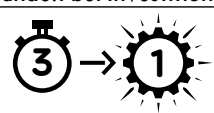


4 PUNKTE

**LEARNING by DOING**




Wandelt bei Investitionen:



4 PUNKTE

**NACHHILFE geben**



Wandelt bei Investitionen:



4 PUNKTE

**STRASSENMUSIK spielen**




Wandelt bei Investitionen:

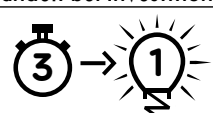


4 PUNKTE

**BIBLIOTHEK besuchen**



Wandelt bei Investitionen:



2 PUNKTE


**kleiner ZINSFREIER KREDIT**




SICHERE INVESTITION

4 PUNKTE

**NACHSCHLAGE-WERK**




Wandelt bei Investitionen:



4 PUNKTE

**GEBRAUCHS-ANLEITUNG**



Wandelt bei Investitionen:



EREIGNIS

**STEUERFAHNDUNG**

Wohnsitze im Ausland werden unbrauchbar.



EREIGNIS

**FINANZKRISE**

Spieler mit spekulativen Investitionen zahlen jeweils 2 Geld an ihre Mitspieler.



GEMEINSCHAFTSGUT

## WINDRAD



Bau möglich, wenn jeder Spieler 2 Ressourcen zahlt.

schützt Technik aller Spieler vor „steigenden Strompreisen“

7 PUNKTE

## TEXTIL-WERKSTATT

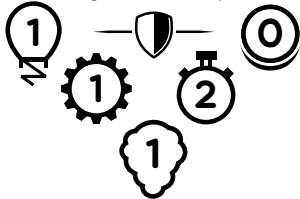


schützt die Kleidung aller Spieler vor „Motten“

Fremdnutzung gegen Spende

5 PUNKTE

## NADEL & FADEN



Schützt 1 x Kleidung vor „Motten“

Fremdnutzung gegen Spende

6 PUNKTE

## fußbetriebende NÄHMASCHINE



Schützt 2 x Kleidung vor „Motten“

Fremdnutzung gegen Spende

VERSCHLEISST

GEMEINSCHAFTSGUT

## NÄHMASCHINE



Kostet 2 Spieler: jeweils 2 Ressourcen

Schützt 4 x Kleidung vor „Motten“

Fremdnutzung gegen Spende

HOHER STROMVERBRAUCH

+

+

+

+

5 PUNKTE

## WERKZEUGSET



Schützt 1 x Technik bei „Verschleiß“

Fremdnutzung gegen Spende

7 PUNKTE

## WERKZEUGKISTE



Schützt 2 x Technik bei „Verschleiß“

Fremdnutzung gegen Spende

GEMEINSCHAFTSGUT

## WERKBANK



Kostet 2 Spieler: jeweils 2 Ressourcen

Schützt 3 x Technik bei „Verschleiß“

Fremdnutzung gegen Spende

7 PUNKTE

## Energiesparender KÜHLSCHRANK



Schützt 3 x Lebensmittel vor „Hochsommer“

Fremdnutzung gegen Spende

VERSCHLEISST

6 PUNKTE

## KÜHLSCHRANK



Schützt 2 x Lebensmittel vor „Hochsommer“

Fremdnutzung gegen Spende

HOHER STROMVERBRAUCH

+

+

+

+

GEMEINSCHAFTSGUT

## EISKELLER



Bau möglich, wenn jeder Spieler 2 Ressourcen zahlt.

schützt Lebensmittel aller Spieler vor „Hochsommer“

5 PUNKTE

## SPEISEKAMMER



Schützt 1 x Lebensmittel vor „Hochsommer“

Fremdnutzung gegen Spende

GEMEINSCHAFTSGUT

## GARTEN



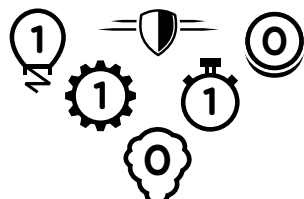
Kostet 2 Spieler: jeweils 2 Ressourcen

Schützt 3 x Lebensmittel vor „schlechter Ernte“

Fremdnutzung gegen Spende

6 PUNKTE

## HOCHBEET



Schützt 2 x Lebensmittel vor „schlechter Ernte“

Fremdnutzung gegen Spende

4 PUNKTE

## Lebensmittel GENOSSENSCHAFT



Schützt 1 x Lebensmittel vor „schlechter Ernte“

Fremdnutzung gegen Spende

Spekulative Investition

7 PUNKTE

## WERKRAUM



schützt die Technik  
aller Spieler bei „Verschleiß“

7 PUNKTE

## GEWÄCHSHAUS



schützt die Lebensmittel  
aller Spieler vor  
„schlechter Ernte“

EREIGNIS

## ARBEITSSTELLE

Lege alle Zeit-Karten  
zurück und ziehe  
an ihrer Stelle neue  
Ressourcen.



EREIGNIS

– **SCHNICK** –  
– **SCHNACK** –  
– **SCHNUCK** –

Spiel drei Runden gegen  
einen Spieler deiner  
Wahl. Wer gewinnt,  
zieht einen Traum vom  
Anderen und gibt einen  
Traum der Wahl zurück.

EREIGNIS

## HANS GUCK-IN-DIE-LUFT

Von nun an darfst  
du 4 Karten  
auf der Hand halten.

4x 



EREIGNIS

## MOTTEN

Alle anfälligen  
Kleidungsstücke  
werden unbrauchbar.



Schutz: Nadel & Faden,  
mechanisch betriebene  
Nähmaschine. Nähmaschine.  
Textil-Werkstatt

EREIGNIS

## autofreier SONNTAG

Alle Spieler  
zahlen pro Auto  
3 Ressourcen.

EREIGNIS

## Die WELT RETTEN

Um die Belastung der  
Umwelt zu verringern,  
zerstörst du  
1 CO<sub>2</sub> Zertifikat  
einer Person deiner Wahl.



EREIGNIS

## DIVIDENDE

Falls du eine  
spekulative Investition  
besitzt, bekommst du  
von einem Spieler  
1 Ressource  
deiner Wahl.



EREIGNIS

## HARTE ZEITEN

Du bekommst  
von einem Spieler  
1 Ressource  
deiner Wahl.





GEMEINSCHAFTSGUT

## Agentur für ARBEIT



Bau möglich, wenn jeder  
Spieler 2 Ressourcen zahlt.  
Wandelt bei Investitionen:



GEMEINSCHAFTSGUT

## SCHULE




Bau möglich, wenn jeder  
Spieler 2 Ressourcen zahlt.  
Wandelt bei Investitionen:



GEMEINSCHAFTSGUT

## BAUSPIELPLATZ

2x  

Kostet 2 Spieler:  
jeweils 2 Ressourcen  
Wandelt bei  
ihren Investitionen:



EREIGNIS

## MEDITATION

Du schöpfst neue  
Kraft und ziehst eine  
Ressource auf.



EREIGNIS

## TRAUM-TOMBOLA

Die Handkarten  
aller Spieler werden  
gemischt. Anschließend  
wird reihum verdeckt  
gezogen.



EREIGNIS

**REICHENSTEUER**

Alle Spieler mit mehr  
als 6 Ressourcen,  
geben die Hälfte ab.

$$6^+ \boxed{R} \rightarrow 1\frac{1}{2}$$

(abgerundet)

EREIGNIS

**GEIST DER  
GEMEINSCHAFT**

Alle Handkarten werden  
im Uhrzeigersinn an  
die nächste Person  
weitergegeben.



EREIGNIS

**GEIST DER  
GEMEINSCHAFT**

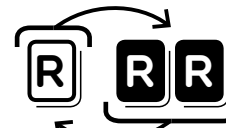
Alle Ressourcen werden  
im Uhrzeigersinn an  
die nächste Person  
weitergegeben.



EREIGNIS

**Das wahre  
Leben**

Alle, die durch ihre  
Fähigkeiten o. Wissen  
Anderen helfen, dürfen  
Ressourcen auffrischen.

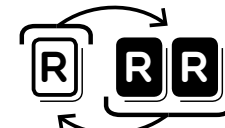


1 ablegen, 2 ziehen

EREIGNIS

**Das wahre  
Leben**

Alle, die mal etwas  
gekauft, aber später  
nicht genutzt haben,  
dürfen Ressourcen  
auffrischen.



1 ablegen, 2 ziehen

EREIGNIS

**Das wahre  
Leben**

Alle, die vor Kurzem ein  
unbezahlbares Geschenk  
gemacht haben, dürfen  
Ressourcen auffrischen.



1 ablegen, 2 ziehen

EREIGNIS

**Das wahre  
Leben**

Alle, die vor Kurzem  
etwas gebraucht  
gekauft haben, dürfen  
Ressourcen auffrischen.



1 ablegen, 2 ziehen

EREIGNIS

**HOCHSOMMER**

Alle leicht verderblichen  
Lebensmittel werden  
ungenießbar.



Schutz: Speisekammer,  
energiesparender  
Kühlschrank,  
Kühlschrank, Eiskeller

EREIGNIS

**steigender  
STROMPREIS**

Alle Lebensinhalte mit  
hohem Stromverbrauch  
werden unbrauchbar.

Schutz: Windrad

EREIGNIS

**SCHLECHTE  
ERnte**

Alle Spieler zahlen  
pro Lebensmittel  
3 Ressourcen.



Schutz: (Gemüse-) Garten,  
Lebensmittelgenossenschaft,  
Gemeinschaftsgarten

EREIGNIS

**Das wahre  
Leben**

Alle, die vor Kurzem  
etwas repariert haben,  
dürfen Ressourcen  
auffrischen.



1 ablegen, 2 ziehen

EREIGNIS

**Das wahre  
Leben**

Alle, die in ihrer  
Freizeit gerade etwas  
Neues lernen, dürfen  
Ressourcen auffrischen.



1 ablegen, 2 ziehen

EREIGNIS

**FAHR-  
GEMEINSCHAFT**

Falls du ein Auto  
benutzt, bekommst  
du hiermit  
1 CO<sub>2</sub> Zertifikat  
zurück.



EREIGNIS

**TRENDWECHSEL**

Alle modischen  
Lebensinhalte werden  
unbrauchbar.



EREIGNIS

**VERSCHLEISS**

Alle verschleißenden  
Lebensinhalte werden  
unbrauchbar.



Schutz: Werkzeugset, kleine  
und große Werkzeugkiste,  
Werkraum