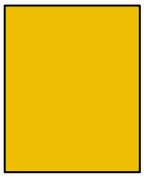
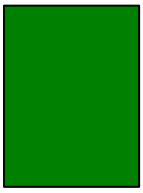
Handout-Routenspiel mit Würfeln

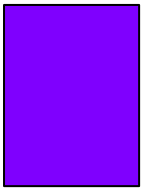
Gute Karten



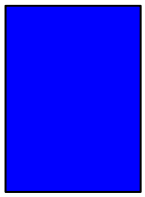
Generationsübergreifender Reichtum: Füge jedem Würfelwurf deines Teams +2 hinzu. Und wenn du eine 6 würfelst, darfst du sofort noch einmal würfeln.



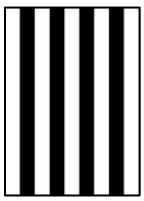
Der Risikokapitalgeber: Dein Team würfelt in jeder Runde zweimal und addiert die Augenzahlen.



Das Unternehmensrechtsteam: Du kannst diese Karte jederzeit zweimal einsetzen, um eine ungünstige Spielfeldregel vollständig zu ignorieren (so als hättest du einen Anwalt) oder du kannst die Strafe auf eine andere Gruppe übertragen.

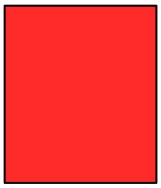


Der Lobbyist: Immer, wenn du an einem guten Spielfeld vorbeikommst, kannst du das Feld für die Spieler hinter dir austauschen oder dauerhaft entfernen.

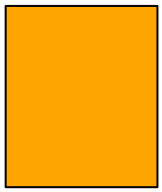


Der Entführer: Wähle zu Beginn des Spiels eine Mannschaft aus. Für den Rest des Spiels gilt: Immer, wenn diese Mannschaft eine 5 oder eine 6 würfelt, darf deine Mannschaft stattdessen diese Schritte ausführen, und die andere Mannschaft bewegt sich nicht.

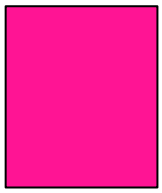
Schlechte Karten



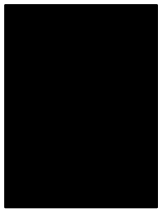
Der Verwaltungsstillstand: Dein Team muss jeden zweiten Zug auslassen (eine Runde würfeln, die nächste Runde auslassen).



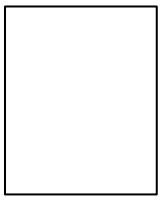
Die Steuer: Jedes Mal, wenn dein Team eine gerade Zahl würfelt, musst du einen Schritt zurück, statt vorwärts gehen.



Die Strafe für unzureichende Ressourcen: Dein Team muss zweimal würfeln, wenn du an der Reihe bist, aber du musst die niedrigere der beiden Augenzahlen nehmen.

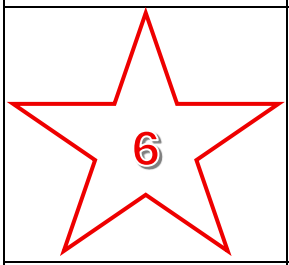
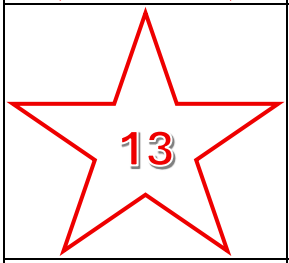


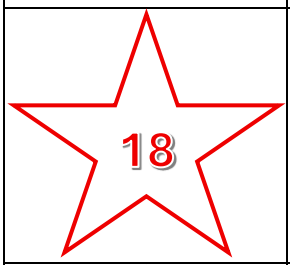
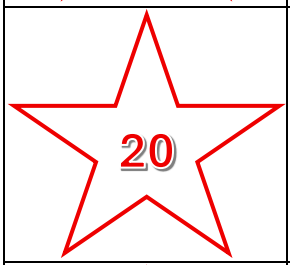
Die Angehörigenbelastung: Immer, wenn das Team zu deiner Rechten einen Schritt vorwärts geht, muss dein Team einen Schritt zurückgehen.



Die Armutsstrafe: Du ziehst keinen Vorteil aus „Shortcut“-Felder auf dem Spielfeld. Wenn du auf einem solchen Feld landest, wirkt es wie ein normales leeres Feld; außerdem musst du, falls du die letzte Gruppe auf dem Spielfeld bist, nach dem Würfeln einen Schritt zurückgehen.

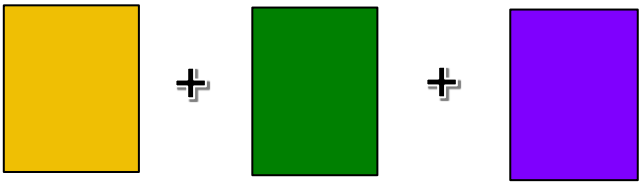
Sonderfelder

Feld	Bedeutung
	Gehe 3 Schritte zurück.
	Rücke sofort auf denselben Platz vor, wie die derzeitigen Spitzenreiter.
	Nimm eine Vorteilskarte von einem Team deiner Wahl weg.
	Du kannst die Karten zweier Mannschaften vertauschen.
	Um dieses Feld zu passieren, muss dein Team eine 4, 5 oder 6 würfeln. Wenn du eine niedrigere Zahl würfelst, bleibst du genau hier stehen und musst es in der nächsten Runde erneut versuchen.

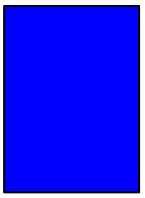
Feld	Bedeutung
	Für den Rest des Spiels musst Du von jedem Würfelwurf 1 abziehen.
	Du rückst 4 Felder vor.
	Du musst eine Runde aussetzen.
	Du musst eine 1 würfeln.

5 Teams - Kartenverteilung

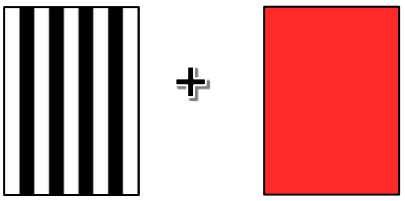
Team 1:
Generationsübergreifender Reichtum + Der Risikokapital-geber + Das Unternehmensrechtsteam



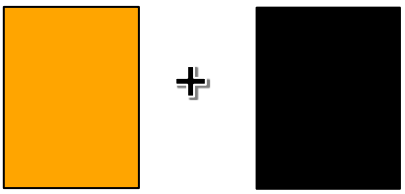
Team 2:
Der Lobbyist



Team 3:
Der Entführer + Der Verwaltungsstillstand



Team 4:
Die Steuer + Die Angehörigenbelastung



Team 5:
Die Strafe für unzureichende Ressourcen + Die Armutsstrafe

