

Privatisierung

Entwende dem Stadtbauamt ein Schild deiner Wahl und stelle es in deine Garage.

Privatisierung

Entwende dem Stadtbauamt ein Schild deiner Wahl und stelle es in deine Garage.

Deregulierung

Entferne ein Schild deiner Wahl vom Spielfeld und stelle es in deine Garage.

Deregulierung

Entferne ein Schild deiner Wahl vom Spielfeld und stelle es in deine Garage.

Deregulierung

Entferne ein Schild deiner Wahl vom Spielfeld und stelle es in deine Garage.

Deregulierung

Entferne ein Schild deiner Wahl vom Spielfeld und stelle es in deine Garage.

Deregulierung

Entferne ein Schild deiner Wahl vom Spielfeld und stelle es in deine Garage.

Deregulierung

Entferne ein Schild deiner Wahl vom Spielfeld und stelle es in deine Garage.

Heimkehr

Entferne ein Schild deiner Wahl vom Spielfeld und stelle es zurück ins Stadtbauamt.

Heimkehr

Entferne ein Schild deiner Wahl vom Spielfeld und stelle es zurück ins Stadtbauamt.

Heimkehr

Entferne ein Schild deiner Wahl vom Spielfeld und stelle es zurück ins Stadtbauamt.

Heimkehr

Entferne ein Schild deiner Wahl vom Spielfeld und stelle es zurück ins Stadtbauamt.

Eigeninitiative

Verschiebe ein Schild deiner Wahl auf dem Spielfeld.

Eigeninitiative

Verschiebe ein Schild deiner Wahl auf dem Spielfeld.

Eigeninitiative

Verschiebe ein Schild deiner Wahl auf dem Spielfeld.

Eigeninitiative

Verschiebe ein Schild deiner Wahl auf dem Spielfeld.

Urgent action

Entwende dem Stadtbauamt ein Schild oder ein Fahrrad, und platziere es sofort an einer beliebigen Stelle auf dem Spielfeld.

Urgent action

Entwende dem Stadtbauamt ein Schild oder ein Fahrrad, und platziere es sofort an einer beliebigen Stelle auf dem Spielfeld.

Urgent action

Entwende dem Stadtbauamt ein Schild oder ein Fahrrad, und platziere es sofort an einer beliebigen Stelle auf dem Spielfeld.

Urgent action

Entwende dem Stadtbauamt ein Schild oder ein Fahrrad, und platziere es sofort an einer beliebigen Stelle auf dem Spielfeld.

Bike sharing

Nimm einem Mitspiely auf dem Spielfeld das Fahrrad weg und fahre ab sofort selbst damit.

Wenn du schon ein Fahrzeug fährst, deponiere das Fahrrad vorerst in deiner Garage.

Bike sharing

Nimm einem Mitspiely auf dem Spielfeld das Fahrrad weg und fahre ab sofort selbst damit.

Wenn du schon ein Fahrzeug fährst, deponiere das Fahrrad vorerst in deiner Garage.

Car sharing

Nimm einem Mitspiely auf dem Spielfeld das Auto weg und fahre ab sofort selbst damit.

Wenn du schon ein Fahrzeug fährst, deponiere das Auto vorerst in deiner Garage.

Car sharing

Nimm einem Mitspiely auf dem Spielfeld das Auto weg und fahre ab sofort selbst damit.

Wenn du schon ein Fahrzeug fährst, deponiere das Auto vorerst in deiner Garage.

De-Mobilisierung

Nimm einem Mitspiely auf dem Spielfeld das Fahrzeug weg.

Wenn es ein Fahrrad ist, stelle es ins Stadtbauamt.

Wenn es ein Auto ist, stelle es auf einen Parkplatz deiner Wahl.

Diebstahl ist Eigentum

Stelle ein ungenutztes Fahrzeug vom Spielfeld in deine Garage.

Ab dem nächsten Zug kannst du es selbst benutzen.

Diebstahl ist Eigentum

Stelle ein ungenutztes Fahrzeug vom Spielfeld in deine Garage.

Ab dem nächsten Zug kannst du es selbst benutzen.

Eigentum ist Diebstahl

Stelle ein Fahrzeug aus der Garage eines Mitspielys aufs Spielfeld, auf ein Feld deiner Wahl.

Arschkarte

Klau einem Mitspiely einen Meko.

Arschkarte

Klau einem Mitspiely einen Meko.

Arschkarte selber

Spiele diese Karte, auch wenn du nicht am Zug bist, direkt nachdem jemand eine Arschkarte gespielt hat.

Die gespielte Arschkarte zählt nicht und wird ohne Wirkung abgelegt. Die Person, die die Arschkarte gespielt hat, muss außerdem der Person, der er/sie den Meko abnehmen wollte, einen Meko überlassen.



Arschkarte zurück

Spiele diese Karte, auch wenn du nicht am Zug bist, direkt nachdem jemand eine Arschkarte gespielt hat.

Die gespielte Arschkarte zählt nicht und wird ohne Wirkung abgelegt.



Flexline

Die Flexline bringt dich sofort auf ein Straßenfeld deiner Wahl –unter den folgenden Bedingungen:

- Sie fährt nur auf Straßen. Du musst also auf einem Straßenfeld stehen, um diese Karte zu spielen.
- Sie fährt weder Meko-Felder noch das Ziel-Feld direkt an.
- Sie hält sich an keine Schilder.
- Fahrräder und Autos können nicht mitgenommen werden.
- Die Flexline-Fahrt ersetzt den „Move“. Du ziehst also nicht weiter.

Flexline

Die Flexline bringt dich sofort auf ein Straßenfeld deiner Wahl –unter den folgenden Bedingungen:

- Sie fährt nur auf Straßen. Du musst also auf einem Straßenfeld stehen, um diese Karte zu spielen.
- Sie fährt weder Meko-Felder noch das Ziel-Feld direkt an.
- Sie hält sich an keine Schilder.
- Fahrräder und Autos können nicht mitgenommen werden.
- Die Flexline-Fahrt ersetzt den „Move“. Du ziehst also nicht weiter.

Flexline capture

Diese Karte kannst du jederzeit ausspielen, auch wenn du nicht am Zug bist.

Ist ein Mitspiely mit der Flexline unterwegs, kannst du zusteigen und die Flexline umlenken.

Du und die Person, die bereits in der Flexline sitzt, starten den nächsten Zug auf einem Straßenfeld deiner Wahl.



Flexline capture

Diese Karte kannst du jederzeit ausspielen, auch wenn du nicht am Zug bist.

Ist ein Mitspiely mit der Flexline unterwegs, kannst du zusteigen und die Flexline umlenken.

Du und die Person, die bereits in der Flexline sitzt, starten den nächsten Zug auf einem Straßenfeld deiner Wahl.



Schnelle Eingreiftruppe

Diese Karte darfst du auch dann spielen, wenn du nicht am Zug bist, und zwar direkt nachdem jemand eine Aktionskarte gespielt hat.

Du verhinderst die Aktion. Wenn mehrere Aktionskarten hintereinander gespielt wurden, bestimmst du, welche Aktion rückgängig gemacht wird.



Schnelle Eingreiftruppe

Diese Karte darfst du auch dann spielen, wenn du nicht am Zug bist, und zwar direkt nachdem jemand eine Aktionskarte gespielt hat.

Du verhinderst die Aktion. Wenn mehrere Aktionskarten hintereinander gespielt wurden, bestimmst du, welche Aktion rückgängig gemacht wird.



Schnelle Eingreiftruppe

Diese Karte darfst du auch dann spielen, wenn du nicht am Zug bist, und zwar direkt nachdem jemand eine Aktionskarte gespielt hat.

Du verhinderst die Aktion. Wenn mehrere Aktionskarten hintereinander gespielt wurden, bestimmst du, welche Aktion rückgängig gemacht wird.



Schnelle Eingreiftruppe

Diese Karte darfst du auch dann spielen, wenn du nicht am Zug bist, und zwar direkt nachdem jemand eine Aktionskarte gespielt hat.

Du verhinderst die Aktion. Wenn mehrere Aktionskarten hintereinander gespielt wurden, bestimmst du, welche Aktion rückgängig gemacht wird.



Schnelle Eingreiftruppe mit erweiterter Befugnis

*Diese Karte darfst du auch dann spielen,
wenn du nicht am Zug bist.*

Du verhinderst eine Aktion, die ein Mitspieler durchführen möchte, egal welche Aktion das ist (Aktionskarte, Schild setzen oder entfernen, Fahrzeug einsetzen oder entfernen wird alles verhindert).



Schnelle Eingreiftruppe mit erweiterter Befugnis

*Diese Karte darfst du auch dann spielen,
wenn du nicht am Zug bist.*

Du verhinderst eine Aktion, die ein Mitspieler durchführen möchte, egal welche Aktion das ist (Aktionskarte, Schild setzen oder entfernen, Fahrzeug einsetzen oder entfernen wird alles verhindert).



Klotzen statt kleckern

Du darfst in dieser Runde zwei Dinge aus deiner Garage aufs Spielfeld setzen.

Klotzen statt kleckern

Du darfst in dieser Runde zwei Dinge aus deiner Garage aufs Spielfeld setzen.

Spontanblockade

*Diese Karte darfst du auch dann spielen,
wenn du nicht am Zug bist.*

Nimm ein Schild aus deiner Garage und platziere es beliebig.



Spontanblockade

*Diese Karte darfst du auch dann spielen,
wenn du nicht am Zug bist.*

Nimm ein Schild aus deiner Garage und platziere es beliebig.



Spontanentblockung

*Diese Karte darfst du auch dann spielen,
wenn du nicht am Zug bist.*

Nimm ein Schild vom Spielfeld und stelle es in deine Garage.



Spontanentblockung

*Diese Karte darfst du auch dann spielen,
wenn du nicht am Zug bist.*

Nimm ein Schild vom Spielfeld und stelle es in deine Garage.



Sprint

Bist du zu Fuß unterwegs, dann darfst du in dieser Runde bis zu zehn Feldern ziehen. Von diesem Kraftakt musst du dich dann erstmal erholen und setzt in der nächsten Runde aus.

Sieben-Meilen-Stiefel

Ziehe in dieser Runde bis zu sieben Feldern weiter.

Dazu musst du allerdings zu Fuß unterwegs sein. Wenn du ein Fahrzeug hast, lasse es auf dem Feld stehen, auf dem du dich aktuell befindest.

Jan Ullrich

Liegts am Kaffee, am Wetter oder an dir? Man weiß es nicht. Fakt ist:

Du radelst diese Runde doppelt so schnell wie normal und darfst bis zu 10 Felder ziehen.

Evel Knievel

Diese Karte kannst du nur spielen, wenn du mit dem Fahrrad unterwegs bist.

Sie verleiht dir die Fähigkeit, einmal über eine Baustelle wegzuschanzen (sprich: du darfst über ein Feld ziehen, auch wenn es durch ein Baustellenschild blockiert ist).

Aber nur, wenn du dabei laut „Evel Knievel“ rufst!

Dreifach-Trara

Du darfst in dieser Runde zwei Aktionskarten spielen (und diese hier zählt nicht dazu).

Dreifach-Trara

Du darfst in dieser Runde zwei Aktionskarten spielen (und diese hier zählt nicht dazu).

Dreifach-Trara

Du darfst in dieser Runde zwei Aktionskarten spielen (und diese hier zählt nicht dazu).

Dreifach-Trara

Du darfst in dieser Runde zwei Aktionskarten spielen (und diese hier zählt nicht dazu).

ADAC

Dein Auto hat eine Panne und der ADAC schleppt dich ab.

Stelle deine Figur auf ein Feld deiner Wahl, von wo aus sie allerdings zu Fuß weiterzieht. Das Auto stellst du auf den Parkplatz, der deiner Ursprungsposition am nächsten ist.

Schwanzvergleich

Du lieferst dir mit einem anderen Autofahrer ein Rennen.

Wenn du mit dem Auto unterwegs bist, darfst du unabhängig von der Art der Straße bis zu 15 Feldern ziehen.

Danach musst du tanken und Reifen wechseln, und setzt eine Runde aus.

Wahre Freundschaft

Vertrauen ist, wenn dir jemand einfach sein Fahrzeug leiht. Das passiert nur unter Freundschaft!

Stelle ein Auto oder ein Fahrrad aus der Garage eines Mitspielers deiner Wahl in deine eigene Garage.

Ab dem nächsten Zug kannst du es dann nutzen.

Müllabfuhr

Spiele diese Karte außerhalb deines Zugs, nachdem ein Mitspieler seine Spielfigur gezogen hat.

Als Müllabfuhr hast du die Macht, Verkehrsteilnehmer zum Umkehren zu bewegen. Die Figur, die gerade bewegt wurde, bewegt sich z.B. zurück auf ihre ursprüngliche Position.



Critical mass

Mehrere nicht motorisierte Verkehrsteilnehmer (hauptsächlich Radfahrer) treffen sich scheinbar zufällig und unorganisiert, um mit gemeinsamen und unhierarchischen Fahrten durch die Innenstadt, ihrer bloßen Menge und dem konzentrierten Auftreten von Fahrrädern auf den Radverkehr als Form des Individualverkehrs aufmerksam zu machen.

Alle Spieler, die sich aktuell auf der Ringstraße befinden, setzen eine Runde aus.

Behörden-Moron

Ein Schild deiner Wahl wird durch Überkleben unkenntlich gemacht. Als gutes Aktivbürger greifst du ein. Du montierst das Schild ab und verbringst es zur Säuberung in deine Garage.

Ab der nächsten Runde kannst du es dann nach Belieben einsetzen.

Piano-man

Ein Bürgermeister spielt in der Stadt Klavier. Verzaubert von den Klängen bleibt das Volk stehen und lauscht.

Stelle das Klavier-Schild auf ein Feld deiner Wahl. Alle Verkehrsteilnehmer im Umkreis von drei Feldern setzen eine Runde aus.

Die Stimme Landaos

Ein stadtbekanntes Anwalt erwirkt vor Gericht, dass alle Spieler, die aktuell ein Auto fahren, eine Runde aussetzen müssen.

Fête de la musique

Musik in der Innenstadt!

Alle Spielys innerhalb der Ringstraße setzen eine Runde aus. (Die Ringstraße selbst ist weiterhin befahrbar.)

Landauer Sommer

Alle sind auf den Beinen. Auch die Dorfbevölkerung strömt in die Stadt.

Alle Spielys innerhalb und auf der Ringstraße setzen eine Runde aus.

Mai-Markt

Großer Jahrmarkt auf dem alten Messplatz.

Alle Spielys, die sich gerade dort befinden, setzen eine Runde aus und essen Wurst.

Krähenkacke

Ein Mitspiely, das mit dem Auto unterwegs ist, hat dieses über Nacht unter einem Krähenbaum geparkt. Es ist nicht mehr einsatzfähig.

Das Auto wird aus dem Spiel genommen - oder umgehend in die Waschanlage gefahren.

Kinderflohmarkt

Auf dem Danziger Platz ist Kinderflohmarkt.

Alle Spielys, die sich aktuell dort befinden, stecken fest und setzen eine Runde aus.

Kur-Konzert

Im Goethepark spielt die Stadtkapelle auf zum Tanz.

Es tanzt zwar niemand, aber alle Spielys, die sich aktuell im Goethepark befinden, lauschen andächtig – und setzen eine Runde aus.

Zeitstillstand

Unfassbar!
Die Zeit ist stehen geblieben!

Alle setzen eine Runde aus – auch du.

Nostalgia

Ein Radfahry deiner Wahl fällt in die Fahrgewohnheiten eines 8-Jährigys zurück und fährt eine Runde lang nur Achten und Kreise.

Es setzt eine Runde aus.

<p style="text-align: center;">Unsichtbar</p> <p>Eine Person, die mit dem Fahrrad unterwegs ist, fährt nachts ohne Licht und wird an einer Kreuzung übersehen. Zum Glück passiert nicht viel. Oder doch?</p> <p>Einmal aussetzen für die Untersuchung.</p> <p>Du bestimmst, wer diese Person ist. Sie muss auf dem Fahrrad unterwegs sein.</p>	<p style="text-align: center;">Schwarzes Loch</p> <p>Ein Schwarzes Loch kommt der Erde gefährlich nah.</p> <p style="text-align: center;">Zu nah.</p> <p style="text-align: center;">Verschlingt sie.</p> <p>Wenn alle aktiven Spielys zustimmen, ist das Spiel jetzt zu Ende, und es ist auch egal, wer gewonnen hat.</p>	<p style="text-align: center;">Despot</p> <p>Mit dem Spielen dieser Karte beendest du das Spiel. Gewonnen hat die oder der mit den meisten Meko-Token – also vermutlich du.</p> <p>Tipp: Spiele diese Karte nur, wenn du mit den anderen nichts mehr zu tun haben willst.</p>	<p style="text-align: center;">Doppel-Trara</p> <p>Du darfst in dieser Runde zwei Aktionskarten ausspielen.</p> <p style="text-align: center;">Diese hier ist eine davon.</p>
<p style="text-align: center;">Karten-Gauny</p> <p>Zieh verdeckt eine Aktionskarte von einem Mitspiely deiner Wahl.</p>	<p style="text-align: center;">Karten-Gauny</p> <p>Zieh verdeckt eine Aktionskarte von einem Mitspiely deiner Wahl.</p>	<p style="text-align: center;">Ober-Karten-Gauny</p> <p>Sieh dir die Aktionskarten eines Mitspielys an, und nimm dir eine davon.</p>	<p style="text-align: center;">Karten-Gauny-Chefy</p> <p>Du darfst von jedem Mitspiely verdeckt eine Aktionskarte ziehen.</p>

Zwei für eine

Wirf zusätzlich zu dieser noch zwei Aktionskarten ab, und ziehe dafür eine neue.

Zwei für eine

Wirf zusätzlich zu dieser noch zwei Aktionskarten ab, und ziehe dafür eine neue.

Zwei für eine

Wirf zusätzlich zu dieser noch zwei Aktionskarten ab, und ziehe dafür eine neue.

Eine für zwei

Wirf zusätzlich zu dieser eine weitere Aktionskarte ab, und ziehe dafür zwei neue.

Fairer Deal

Tausche deine Aktionskarten mit denen eines Mitspielers deiner Wahl.

Glückskind

Spiele diese Karte in Schritt 1 des Spielzugs.

Du darfst heute mal zwei Aktionskarten ziehen, zusätzlich zu dieser hier.

Glückskind

Spiele diese Karte in Schritt 1 des Spielzugs.

Du darfst heute mal zwei Aktionskarten ziehen, zusätzlich zu dieser hier.

Glückskind auf den ersten Blick

Spiele diese Karte in Schritt 1 des Spielzugs.

Du darfst heute mal zwei Aktionskarten ziehen. Diese hier ist eine davon.

Quantensprung

Ein Wurmloch tut sich vor dir auf. Du springst beherzt hinein, und landest:

Auf dem Danziger Platz.

Wie wunderbar! Hier wolltest du immer schon hin!

Feinstaub-Alarm

Alle Autos setzen eine Runde aus.

Kleine Geschenke erhalten die Freundschaft

Schenke einem Mitspieler deiner Wahl eine Aktionskarte deiner Wahl.

Windhose

Diese Karte kannst du nur spielen, wenn du zu Fuß unterwegs bist.

Ein Wirbelwind erfasst dich und du landest auf einem Parkplatz deiner Wahl.



Diese Karte tritt in Kraft, sobald du sie gezogen hast – aber nur wenn du mit dem Auto unterwegs bist. Wenn du nicht mit dem Auto unterwegs bist, dann lege sie zurück in den Stapel und ziehe eine neue Karte.

Sprit ist alle.
Eine Runde aussetzen.

Boing

Diese Karte tritt in Kraft, sobald du sie gezogen hast – aber nur wenn du mit dem Auto unterwegs bist. Wenn du nicht mit dem Auto unterwegs bist, dann lege sie zurück in den Stapel und ziehe eine neue Karte.

Du fährst gegen eine Laterne und setzt leider, leider eine Runde aus.

Öppöppöppöpp

Diese Karte tritt in Kraft, sobald du sie gezogen hast – aber nur wenn du mit dem Auto unterwegs bist. Wenn du nicht mit dem Auto unterwegs bist, dann lege sie zurück in den Stapel und ziehe eine neue Karte.

Dein Auto macht ein komisches Geräusch und bleibt stehen. In der nächsten Runde, oh Wunder, fährt es wieder als ob nichts gewesen wäre.

Anders ausgedrückt: Du setzt eine Runde aus.

Kolbenfresser

Diese Karte tritt in Kraft, sobald du sie gezogen hast – aber nur wenn du mit dem Auto unterwegs bist. Wenn du nicht mit dem Auto unterwegs bist, dann lege sie zurück in den Stapel und ziehe eine neue Karte.

Das Auto, in dem du unterwegs bist, ist leider schlecht gewartet. Zack – Kolbenfresser! Komplizierte Reparatur (erstaunlicherweise musst du dein Feld dazu nicht verlassen), und zwei Runden aussetzen.

Perspektivwechsel

Heute ziehst du mal mit der Figur eines anderen Mitspielers.

Sportlich, sportlich

Diese Karte kannst du nur spielen, wenn du zu Fuß unterwegs bist.

Mit dieser Karte springst du einfach über eine Baustelle drüber.

Wühltisch

Du gibst einen deiner Mekos her, und darfst dafür den Ablagestapel durchsehen und dir eine Karte daraus nehmen.

Un-do

Nimm dir die oberste Karte vom Ablagestapel.

Moving target

Aus Brandschutzgründen muss das Ziel verschoben werden.

Verlege das Ziel auf ein Meko-Feld deiner Wahl. Auf diesem Feld darf kein Meko mehr liegen, und es darf auch keine Figur darauf stehen.

Kleiner Dämpfer:
Aus versicherungstechnischen Gründen darfst du danach nicht mit deiner Spielfigur ziehen.

Parkplatz-Wurmloch

Setze deine Spielfigur auf den Gullet-Parkplatz.

Parkplatz-Wurmloch

Setze deine Spielfigur auf den Hörnberg-Parkplatz.

Parkplatz-Wurmloch

Setze deine Spielfigur auf den Parkplatz beim Hauptbahnhof.

Parkplatz-Wurmloch

Setze deine Spielfigur
auf den Parkplatz beim Küssl.

Parkplatz-Wurmloch

Setze deine Spielfigur
auf den Brutto-Parkplatz.

Parkplatz-Wurmloch

Setze deine Spielfigur
auf den Alten Messplatz.

Parkplatz-Wurmloch

Setze deine Spielfigur
auf den Neuen Messplatz.

Firmenlauf

Alle Spielys ziehen fünf Felder weiter,
egal in welche Richtung, aber ohne
Unterbrechung, Umkehr oder Abbruch,
denn das gibt es beim Firmenlauf nicht!

Anfängerfehler

*Diese Karte tritt in Kraft, sobald du sie
gezogen hast – aber nur wenn du zu Fuß
unterwegs bist. Wenn du nicht zu Fuß
unterwegs bist, dann lege sie zurück in
den Stapel und ziehe eine neue Karte.*

Du hast an der Ampel nicht gedrückt
und kriegst diese Runde leider kein
Grün.

Einmal aussetzen.

Entschleunigung

*Diese Karte darfst du auch dann spielen,
wenn du nicht am Zug bist.*

Ein Auto deiner Wahl darf nur drei
Felder ziehen anstatt zehn.



La.Meko-Festival!!!

Vor Freude hüpfen alle ein Feld weiter,
egal in welche Richtung.

Man darf auch auf der Stelle hüpfen,
aber nur wenn man dabei laut jubelt.

<hr/>	<hr/>	<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>	<hr/>	<hr/>

<hr/>	<hr/>	<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>	<hr/>	<hr/>

