

1 Ereignis

**NEUES JAHR**



Ein neues Jahr hat begonnen! Jeder Spieler muss einen Würfel werfen: 1,2 = Du betrinkst Dich und musst eine Runde aussetzen; 3,4 = Du amüsiert Dich prächtig, aber sonst passiert nichts; 5,6 = Das Glück wird im neuen Jahr mit Dir sein! Addiere einen Punkt zu deiner Stärke oder deinem Talent nach deinem Wunsch.

Copyright (c) Thorsten Thielen

1 Ereignis

**Y2K BUG**



Dieses gemeine kleine Insekt hat sich in einem Deiner magischen Gegenstände (zufällig ausgewählt) eingenistet und ihn unbrauchbar gemacht! Du musst den Gegenstand auf den Ablagestapel legen.

Copyright (c) Thorsten Thielen

1 Ereignis

**FEUERWERK**



Bunte Lichter erleuchten den Himmel, als das Feuerwerk ein unbekanntes Fest erhellt. Wenn Du irgendwelche Begleiter hast, werden diese darauf bestehen, sich das Feuerwerk anzusehen und Du musst einen Zug aussetzen.

Copyright (c) Thorsten Thielen

Drei besondere Karten zum Jahreswechsel  
2000

**ABENTEUER**

**ABENTEUER**

**ABENTEUER**