

Opfer der WISSENSCHAFT

OPTIONALREGELN:

Netto statt brutto: Bei der Berechnung am Spielende werden die noch vor den Spielern ausliegenden Angebote zu ihrem niedrigsten Preis vom Bargeld der Spieler abgezogen. Da diese Regel grundsätzlich den Spieler »bestraft«, der mehr Angebote ausliegen hat, sollte man sie nur anwenden, wenn das Spielende durch Entvölkerung der Stadt erfolgte.

Ereignisreiche Tage: Wer ein Spiel mit mehr »Action« mag, kann diese Variante spielen. Jedermal, wenn Viktors Spielfigur auf oder über das Feld »Totenhemden nach Maß« zieht, bestimmt ein Würfelwurf, welches Zufallsereignis eintritt:

1 – Vergesslich: Viktor fällt plötzlich ein, dass er etwas im Amt für Totenscheine vergessen hat. Er kehrt zum Feld Totenhemden nach Maß zurück (Figur dorthin setzen) und zieht von hier aus solange rückwärts, bis er das Amt erreicht hat.

2 – Freudensprung: Viktor hat etwas entdeckt, das er schon lange sucht und überspringt 10 weitere Felder.

3 – Hausputz: Das Amt für städtische Hygiene hat sich zu einer Inspektion angekündigt. Jeder Spieler muss den Besen zu schwingen und sein Lager ausmisten, das heißt seine billigste Ware (= 1 Karte) ersatzlos abgeben.

4 – Werbegeschenk: Die Totengräber-Gewerkschaft möchte sich mit einem kleinen Präsent für die gute Zusammenarbeit im letzten Jahr bedanken. Jeder Spieler zieht umsonst 1 Karte vom Vorratsstapel auf die Hand.

5 – Ein Freudentag! Durch eine Steuersenkung erhöht sich der Verkaufsgewinn. Für jede verkaufte Ware erhält der Spieler in dieser Runde 2 Goldstücke zusätzlich.

6 – Knallharter Handel: Die Handelshäuser stöhnen über die hohen Kosten und drücken die Einkaufspreise. Für jede verkaufte Ware erhält der Spieler in dieser Runde 2 Goldstücke weniger.

Um zu kennzeichnen, dass ein Ereignis ausgelöst wurde, legt man einen Marker auf das Feld Totenhemden nach Maß. Die Wirkung endet spätestens dann, wenn Viktor das nächste Mal dieses Feld überquert, das heißt: der Marker wird entfernt und erst nach einer weiteren Runde ein neues Zufallsereignis ausgewürfelt. Endete Viktors Zug genau auf diesem Feld, so erfolgt das Auswürfeln des Ereignisses, BEVOR er sich erneut bewegen darf.