

<p>Du hast deinen Mitpilgern Essen gekocht.</p> <p>Du bekommst als Lohn von jedem Mitspieler eine Jakobsmuschel .</p>	<p>Du bist im Gedränge einem Pilger auf den Fuß getreten.</p> <p>Gib ihm als Entschädigung eine Jakobsmuschel ab.</p>	<p>Du hast unter den Pilgern einen neuen Freund gefunden.</p> <p>Du und ein Spieler deiner Wahl dürfen sich eine Jakobsmuschel nehmen.</p>	<p>Du gehst mit Freunden eine Abkürzung.</p> <p>Du und ein Mitspieler deiner Wahl setzen die nächste Runde aus.</p>	<p>Lege diese Karte vor einen beliebigen Mitspieler.</p> <p>Dieser macht in der nächsten Runde eine wohlverdiente Pause.</p>
<p>Du hast dir beim Pilgern eine Blase gelaufen und musst warten, bis sie verheilt</p> <p>Setze zwei Runden aus.</p>	<p>Dein Fahrrad hat einen Platten.</p> <p>Gehe drei Felder zurück.</p>	<p>Es gibt ein Problem mit deinem Ausweis.</p> <p>Gehe zwei Felder zurück.</p>	<p>Deine Flasche läuft aus.</p> <p>Gehe 1 Feld zurück.</p>	<p>Du hast einen Splitter im Fuß und kannst nicht laufen.</p> <p>Setze eine Runde aus.</p>
<p>Du fällst in eine Höhle.</p> <p>Gib dem nächsten Spieler eine Jakobsmuschel .</p>	<p>Du kommst an einem Laden vorbei und kaufst dir viele Muscheln.</p> <p>Gib einem Mitspieler deiner Wahl eine Jakobsmuschel .</p>	<p>Du machst eine kurze Toilettenpause .</p> <p>Deswegen setzt du eine Runde aus.</p>	<p>Du hilfst den anderen beim Packen.</p> <p>Deswegen bekommst du von jedem Mitspieler eine Jakobsmuschel .</p>	<p>Du bist auf einem Berg und genießt die Aussicht.</p> <p>Setze eine Runde aus.</p>
<p>Du hilfst den anderen bei der Planung der Route.</p> <p>Du bekommst vom Stapel eine Jakobsmuschel .</p>	<p>Du hast deinen Pilgerpass verloren.</p> <p>Gehe zwei Felder zurück.</p>	<p>Nach ein paar Kilometern merkst du, dass du nicht alles eingepackt hast.</p> <p>Gehe auf das letzte Wissensfeld zurück.</p>	<p>Du hast deinen Wanderstock in der Herberge vergessen.</p> <p>Gehe zwei Felder zurück.</p>	<p>Du leihst jemanden deinen Hut, weil du zwei dabei hast.</p> <p>Hilfsbereitschaft bekommst du von einem Mitspieler deiner Wahl eine Jakobsmuschel.</p>

<p>Du bist heute gut vorangekommen.</p> <p>Rücke zwei Felder vor.</p>	<p>Du konntest unterwegs viel erklären.</p> <p>Rücke auf das nächste Wissensfeld vor.</p>	<p>Die Stilleübung fiel dir heute besonders leicht.</p> <p>Rücke auf das nächste Aktionsfeld vor.</p>	<p>Du hast dein erstes Quartier erreicht.</p> <p>Du darfst dir eine Jakobsmuschel nehmen.</p>	<p>Du hast deinen 10. Stempel erhalten.</p> <p>Zähle in der Runde bis 10. Dieser Spieler erhält von dir eine Jakobsmuschel.</p>
<p>Du stehst vor einer Kirche und möchtest Stunden damit verbringen, sie zu betrachten.</p> <p>Setze eine Runde aus.</p>	<p>Du hast einen Pilgerpass gefunden.</p> <p>Rücke zwei Felder vor.</p>	<p>Du bist heute fast 40 km gelaufen.</p> <p>Rücke drei Felder vor.</p>	<p>Du hast dein Ziel schon fast erreicht.</p> <p>Rücke ein Feld vor.</p>	<p>Unterwegs stellst du viele Fragen.</p> <p>Rücke auf das nächste Wissensfeld vor.</p>
<p>Dein Schnürsenkel reißt.</p> <p>Gehe zwei Felder zurück.</p>	<p>Deine gute Laune hilft allen über die lange Etappe.</p> <p>Du darfst dir eine Jakobsmuschel nehmen.</p>	<p>Es regnet und regent.....</p> <p>Du suchst dir einen Unterstand und wartest eine Runde.</p>	<p>Die Sonne scheint, beschwingt gehst du deinen Weg.</p> <p>Gehe zwei Felder vor.</p>	<p>Die Herberge ist belegt und du musst zur nächsten.</p> <p>Gehe drei Felder zurück.</p>
<p>Du wartest auf die etwas langsameren in der Gruppe.</p> <p>Zur Belohnung nimm eine Jakobsmuschel.</p>	<p>Der heutige Tag gefällt dir.</p> <p>Rücke zwei Felder vor.</p>	<p>Abends habt ihr viel Spaß.</p> <p>Rücke ein Feld vor.</p>	<p>Du bist traurig, weil ihr Abschied nehmen müsst.</p> <p>Rücke auf das nächste Aktionsfeld vor.</p>	<p>Die bist mit deiner Pilgerreise fast am Ende angekommen.</p> <p>Rücke auf das nächste Wissensfeld vor.</p>