

<h2>Versailles</h2> <p>Deutschland 1871-1914, Karte Nr. 1</p> <p>Spieler beim Bruch eines Tabus erwischtscht, fällt der Punkt an die gegnerische Mannschaft. Diese Begriffe dürfen nicht benutzt werden. Wird der Schloss Deutscher Kaiser Wilhelm von Preußen</p>	<h2>Reichskanzler</h2> <p>Deutschland 1871-1914, Karte Nr. 2</p> <p>Spieler beim Bruch eines Tabus erwischtscht, fällt der Punkt an die gegnerische Mannschaft. Diese Begriffe dürfen nicht benutzt werden. Wird der Bismarck Otto Kaiser Reichsminister</p>	<h2>Deutsche Kaiser</h2> <p>Deutschland 1871-1914, Karte Nr. 3</p> <p>Spieler beim Bruch eines Tabus erwischtscht, fällt der Punkt an die gegnerische Mannschaft. Diese Begriffe dürfen nicht benutzt werden. Wird der Wilhelm I. Friedrich III. Wilhelm II. Souverän</p>	<h2>Wahlen</h2> <p>Deutschland 1871-1914, Karte Nr. 4</p> <p>Spieler beim Bruch eines Tabus erwischtscht, fällt der Punkt an die gegnerische Mannschaft. Diese Begriffe dürfen nicht benutzt werden. Wird der allgemein geheim gleich direkt Stimmzettel</p>
<p>Tauschbörse Unterricht, 8/2000</p>	<p>Tauschbörse Unterricht, 8/2000</p>	<p>Tauschbörse Unterricht, 8/2000</p>	<p>Tauschbörse Unterricht, 8/2000</p>
<h2>Reichsfahne</h2> <p>Deutschland 1871-1914, Karte Nr. 5</p> <p>Spieler beim Bruch eines Tabus erwischtscht, fällt der Punkt an die gegnerische Mannschaft. Diese Begriffe dürfen nicht benutzt werden. Wird der schwarz weiß rot gold flattern</p>	<h2>Industriestaat</h2> <p>Deutschland 1871-1914, Karte Nr. 6</p> <p>Spieler beim Bruch eines Tabus erwischtscht, fällt der Punkt an die gegnerische Mannschaft. Diese Begriffe dürfen nicht benutzt werden. Wird der Eisen Stahl Wirtschaftsmacht England Eisenbahn</p>	<h2>Kohle</h2> <p>Deutschland 1871-1914, Karte Nr. 7</p> <p>Spieler beim Bruch eines Tabus erwischtscht, fällt der Punkt an die gegnerische Mannschaft. Diese Begriffe dürfen nicht benutzt werden. Wird der Hochofen Eisenbahn fördern Bergwerk schwarz</p>	<h2>Eisen</h2> <p>Deutschland 1871-1914, Karte Nr. 8</p> <p>Spieler beim Bruch eines Tabus erwischtscht, fällt der Punkt an die gegnerische Mannschaft. Diese Begriffe dürfen nicht benutzt werden. Wird der Stahl Hochofen Schienen magnetisch Waffen</p>
<p>Tauschbörse Unterricht, 8/2000</p>	<p>Tauschbörse Unterricht, 8/2000</p>	<p>Tauschbörse Unterricht, 8/2000</p>	<p>Tauschbörse Unterricht, 8/2000</p>

# Konzern

Deutschland 1871-1914, Karte Nr. 9

Spieler beim Bruch eines Tabus erwischen, fällt der Punkt an die gegnerische Mannschaft. Diese Begriffe dürfen nicht benutzt werden. Wird der Punkt an die gegnerische Mannschaft verloren, erhält der Spieler einen Punkt.

Eisenproduktion  
großer Betrieb  
Fabrik  
neue Verfahren  
Macht

# Arbeit

Deutschland 1871-1914, Karte Nr. 13

Spieler beim Bruch eines Tabus erwischen, fällt der Punkt an die gegnerische Mannschaft. Diese Begriffe dürfen nicht benutzt werden. Wird der Punkt an die gegnerische Mannschaft verloren, erhält der Spieler einen Punkt.

arbeitslos  
Lohn  
Urlaub  
Fabrik  
Lebensunterhalt

# Kartell

Deutschland 1871-1914, Karte Nr. 10

Spieler beim Bruch eines Tabus erwischen, fällt der Punkt an die gegnerische Mannschaft. Diese Begriffe dürfen nicht benutzt werden. Wird der Punkt an die gegnerische Mannschaft verloren, erhält der Spieler einen Punkt.

Wettbewerb  
zusammenschließen  
Preisabsprache  
Mengenabsprache  
Konkurrenz

# vorbestraft

Deutschland 1871-1914, Karte Nr. 14

Spieler beim Bruch eines Tabus erwischen, fällt der Punkt an die gegnerische Mannschaft. Diese Begriffe dürfen nicht benutzt werden. Wird der Punkt an die gegnerische Mannschaft verloren, erhält der Spieler einen Punkt.

keine Arbeit  
Resozialisierung  
Makel  
Gefängnis  
Strafe

# Aktiengesellschaft

Deutschland 1871-1914, Karte Nr. 11

Spieler beim Bruch eines Tabus erwischen, fällt der Punkt an die gegnerische Mannschaft. Diese Begriffe dürfen nicht benutzt werden. Wird der Punkt an die gegnerische Mannschaft verloren, erhält der Spieler einen Punkt.

Anteil  
Bank  
Kapital  
Börse  
handeln

# Großbürger

Deutschland 1871-1914, Karte Nr. 15

Spieler beim Bruch eines Tabus erwischen, fällt der Punkt an die gegnerische Mannschaft. Diese Begriffe dürfen nicht benutzt werden. Wird der Punkt an die gegnerische Mannschaft verloren, erhält der Spieler einen Punkt.

Adel  
Herrensitz  
reich  
Titel  
Orden

# Militär

Deutschland 1871-1914, Karte Nr. 12

Spieler beim Bruch eines Tabus erwischen, fällt der Punkt an die gegnerische Mannschaft. Diese Begriffe dürfen nicht benutzt werden. Wird der Punkt an die gegnerische Mannschaft verloren, erhält der Spieler einen Punkt.

zackig  
Befehl  
Uniform  
Soldat  
Hauptmann

# Verstädterung

Deutschland 1871-1914, Karte Nr. 16

Spieler beim Bruch eines Tabus erwischen, fällt der Punkt an die gegnerische Mannschaft. Diese Begriffe dürfen nicht benutzt werden. Wird der Punkt an die gegnerische Mannschaft verloren, erhält der Spieler einen Punkt.

zusammenballen  
wachsen  
Stadtmauern  
Industriestadt  
Großstadt

