

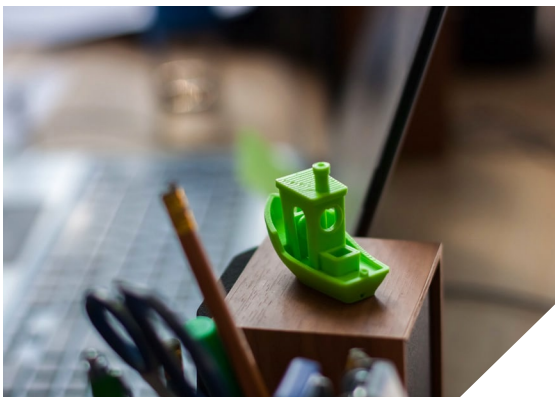
ANLEITUNG

MUSEUMS- HOPPING



Ihr möchtet die drei Städtischen Museen in Flensburg besuchen und macht euch zu Fuß auf den Weg. Dabei kommt ihr an verschiedenen Sehenswürdigkeiten vorbei und erlebt ganz unterschiedliche Dinge. Und wenn ihr Glück habt, erwischt ihr sogar einen Bus, der euch ein Stückchen näher an euer Ziel bringt.

Was werdet ihr wohl auf eurem Weg erleben?



BEVOR ES LOS GEHT

Vorbereitung

Bevor es los geht, muss das Spielfeld auf DIN A4-Papier in Originalgröße ausgedruckt werden. Außerdem benötigt ihr Spielfiguren und einen Würfel.

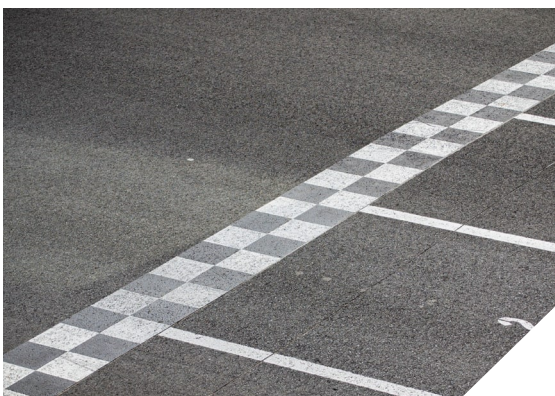
Dieses Spiel wird von mindestens zwei Personen gespielt, die um einen Tisch sitzen.

SO FUNKTIONIERT'S

Spielablauf

Alle stellen ihre Spielfigur auf das Startfeld. Nun wird reihum gewürfelt. Die Augenzahl gibt an, wie viele Felder die Figur vorwärts gehen darf.

Kommt man auf ein Aktionsfeld, muss die entsprechende Anweisung befolgt werden. Kommt man auf ein Feld, das besetzt ist, muss man auf das nächste freie Feld ziehen. Wer zuerst im Ziel ist, hat gewonnen.



AUCH DAS NOCH!

Zusatz-Regeln

Wer mag, kann die Regeln noch verschärfen:

Start: Wer eine Sechs würfelt, darf die Spielfigur auf das Startfeld setzen. Dafür hat man drei Versuche. Auf dem Startfeld angekommen, darf erneut gewürfelt werden und die Spielfigur entsprechend der Augenzahl vorwärts gezogen werden.

Ziel: Um zu gewinnen, muss die Spielfigur mit genauem Wurf ins Ziel gebracht werden.

Alle stellen ihre Spielfigur auf das Startfeld. Nun wird reihum gewürfelt. Die Augenzahl gibt an, wie viele Felder die Figur vorwärts gehen darf. Kommt man auf ein Aktionsfeld, muss die entsprechende Anweisung befolgt werden. Kommt man auf ein Feld, das besetzt ist, muss man auf das nächste freie Feld ziehen. Wer zuerst im Ziel ist, hat gewonnen.

Alle stellen ihre Spielfigur auf das Startfeld. Nun wird reihum gewürfelt. Die Augenzahl gibt an, wie viele Felder die Figur vorwärts gehen darf. Kommt man auf ein Aktionsfeld, muss die entsprechende Anweisung befolgt werden. Kommt man auf ein Feld, das besetzt ist, muss man auf das nächste freie Feld ziehen. Wer zuerst im Ziel ist, hat gewonnen.



Du nimmst den Bus. Gehe zum Feld, auf das der grüne Pfeil zeigt.



Du musst leider die nächste Runde aussetzen, weil ...

... du eine Förderschiffahrt mit der ALEXANDRA unternimmst.

... einem Angler hilft, der einen dicken
... am Haken hat.

... von einer Möwe getroffen worden bist
... dich erstmal wieder sauber machen musst.

...eine Pause nach der steilen Treppe brauchst,
um Museumshero führt

Montag ist und die Museen geschlossen

Gehe zurück auf das Feld, auf das der gelbe Pfeil zeigt, weil ...

dein Taschengeld bei dir Zuhause ver-
en hast.

...eine kleine Erfrischung brauchst und dir
halb ein Eis kauft.

Hunger auf ein Fischbrötchen bekommen und du deshalb wieder zum Hafen musst.

das Kombiticket für die Städtischen
im Christiansen-Park verloren hast.

noch ein Erinnerungsfoto von diesem
1988. Das machen wir jetzt

...den Tag machen möchtest.

Halte, dann  

...ist am Technikonntag im Schiffahrts-
museum und steuert am Simulator ein Schiff.

dem Museumsberg besuchst du das Sonntags-
er und stellst ein eigenes Kunstwerk her.

nimmt an einer spannenden Fledermaus-
ung am Eiszeit-Haus teil.

