

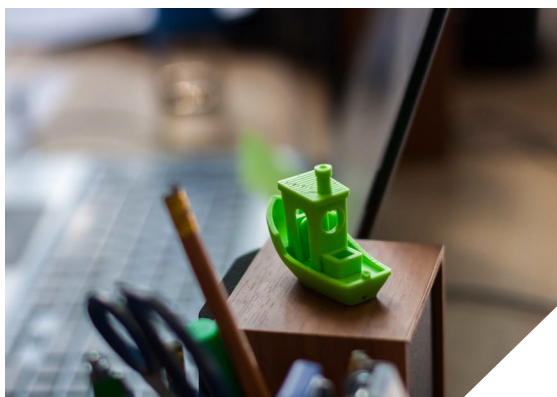
INSTRUKTION

MUSEUMS- RUNDTUR



I vil gerne besøge de tre kommunale museer i Flensborg og tager af sted til fods. Undervejs kommer I forbi forskellige attraktioner og oplever mange forskellige ting. Og hvis I er heldige, kan I måske endda nå at hoppe på en bus, der bringer jer et stykke tættere i retning af jeres mål.

Hvad vil I mon opleve på jeres tur?



INDEN I KAN KOMME I GANG

Forberedelse

Inden I begynder, skal spillepladen printes ud i originalstørrelse på A4-papir. I skal også bruge spillebrikker og en terning.

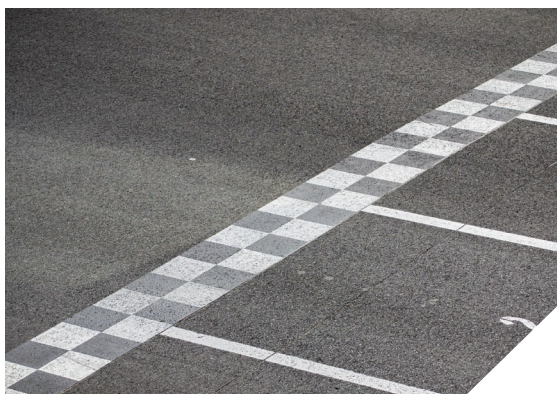
Dette spil spilles af mindst to personer, der sidder omkring et bord.

SÅDAN FUNGERER DET

Spilforløb

Alle placerer deres brik på startfeltet. Nu kastes terningen på skift. Øjnene angiver, hvor mange felter brikken må flyttes fremad.

Kommer man op på et handlingsfelt, skal man følge den tilhørende instruktion. Kommer man op på et felt, der er optaget, skal man flytte til det næste ledige felt. Den, der først når målet, har vundet.



VI GIVER DEN EN TAND TIL

Ekstra regler

Hvis man vil, kan man stramme reglerne yderligere:

Start: Den, der slår en sekser, må placere sin brik på startfeltet. Man har tre forsøg. Når man er kommet op på startfeltet, må man slå terningen igen og flytte brikken fremad efter antallet af øjne.

Mål: For at vinde skal brikken rykkes frem til målet med et præcist kast.

Sjov museumsrundtur

Alle placerer deres brik på startfeltet. Nu kastes terningen på skift. Øjnene angiver, hvor mange felter brikken må flyttes fremad. Kommer man frem på et handlingsfelt, skal man følge den angivne instruktion. Kommer man frem på et felt, der er optaget, skal man flytte til det næste ledige felt. Den, der først når målet, har vundet.



Du tager bussen. Gå til feltet, som den grønne pil peger på.



Du må desværre springe næste
runde over, fordi ...



u skal på en sejltur med ALEXANDRA.



u hjælper en lystfisker, der har en stor fisk
krogen.



u er blevet ramt af en mÅge og f¸rst skÅ fÅ
ltet af igen.



u har brug for en pause efter den stejle trappe, fører op til Museumsberg.



et er mandag, og museerne har lukket.



Gå tilbage til feltet, som den gule pil peger på, fordi ...



du har glemt din lommepenge derhjemme.



du har lyst til en forfriskning og derfor køber
s.



h, og derfor skal tilbage til havnen.



u har mistet kontrollen til de
munale museer i Christiansen Parken.



du gerne vil tage et billede til minde om
en dejlige dag.



Stop, derefter  Stop på det blå felt – uanset hvor mange øjne din terning viser. I næste runde må du kaste terningen 2 gange.



 Du tager til tekniksøndag på Søfartsmuseet og styrer et skib i simulatoren.



Museumsberg besøger du søndagsværkstedet
skaber dit eget kunstværk.



deltager i en spændende flagermus-
dtur ved Eiseit-Haus.

