

Aufbau

- 1 Schneidet eure Marker **Zeit**, **Erfahrung**, **Episode**, **Wohlfühlen**, **Mitmacher*innen**, **Idee** und **Ziel** aus, baut eure **Teamfigur** sowie den Würfel zusammen.
- 2 Legt die Marker **Zeit**, **Erfahrung** und **Episode** in die Nähe des Startfelds rechts oben auf die gekennzeichneten Felder mit diesen Symbolen.
- 3 Legt die Marker **Wohlfühlen**, **Mitmacher*innen** und **Idee** auf das jeweilige Feld 0 auf der Würfelbonuskala rechts unten.
- 4 Legt den Marker **Ziel** auf das markierte Feld mit der 9.
- 5 Platziert die **Teamfigur** in der Mitte des Spielfeldes.
- 6 Haltet den Würfel bereit, es geht los.

MITMACH

Start

Auswertung

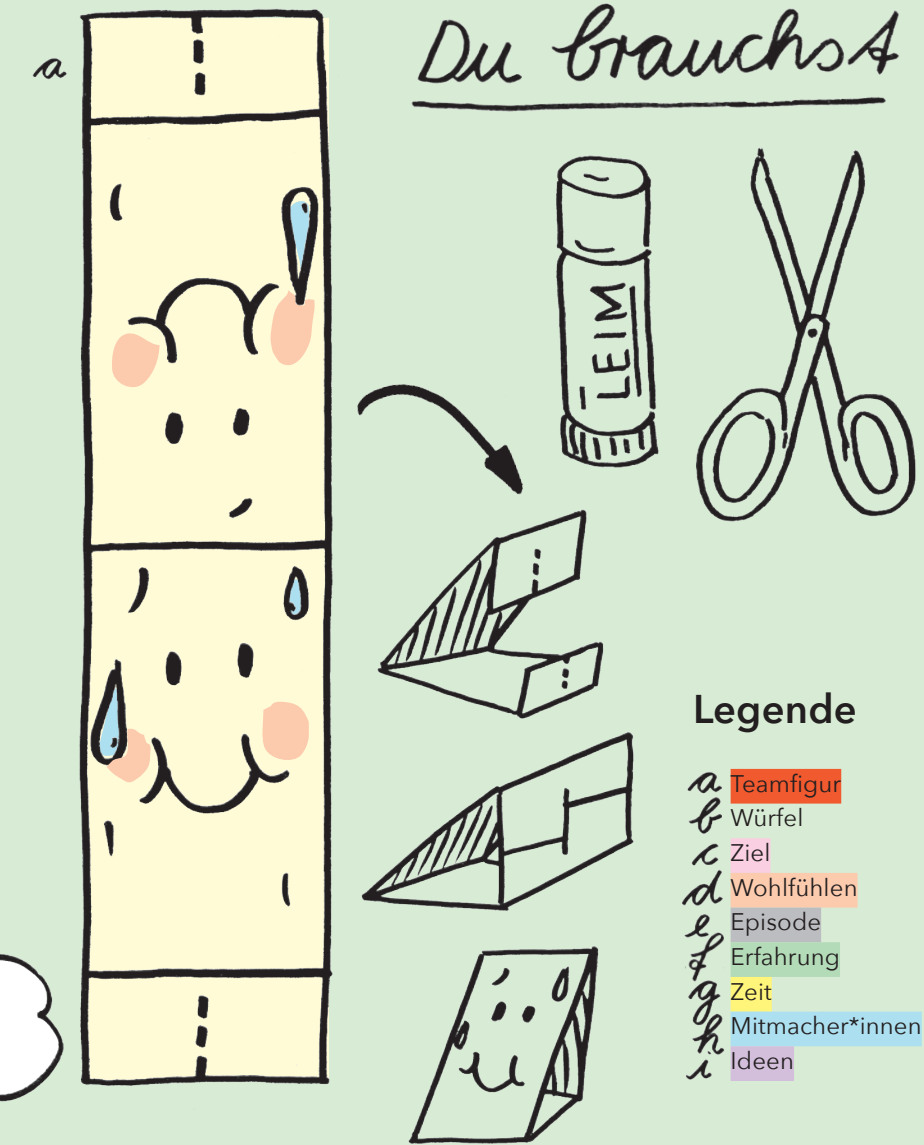
0-12 **Erfahrung** SFB Sonst funktioniert's besser! Ihr solltet unbedingt ein weiteres Projekt angehen. Im neuen Projektantrag Gelder für Glücksbringer und Fettnäpfchen-detektoren nicht vergessen.

13-18 **Erfahrung** TUC Teamfähig und charakterstark! Ihr habt gemeinsam sehr wertvolle Erfahrungen sammeln können - mit Erfolg und aus Fehlern. Ohne Umwege war eine Reise aber auch öde ...

19-24 **Erfahrung** HCI Herausragend clever improvisiert! Zusammen habt ihr spannende Entscheidungen getroffen und daraus tolle Dinge gemacht.

25+ **Erfahrung** BMBF Beeindruckende Meisterleistung! Bitte feiern! Fantastische Arbeit! In der Projektlaufzeit ist ein tolles Stadtlabor entstanden. Ihr könnt stolz sein und euch eine Medaille mit dem Lasercutter herstellen.

Du brauchst



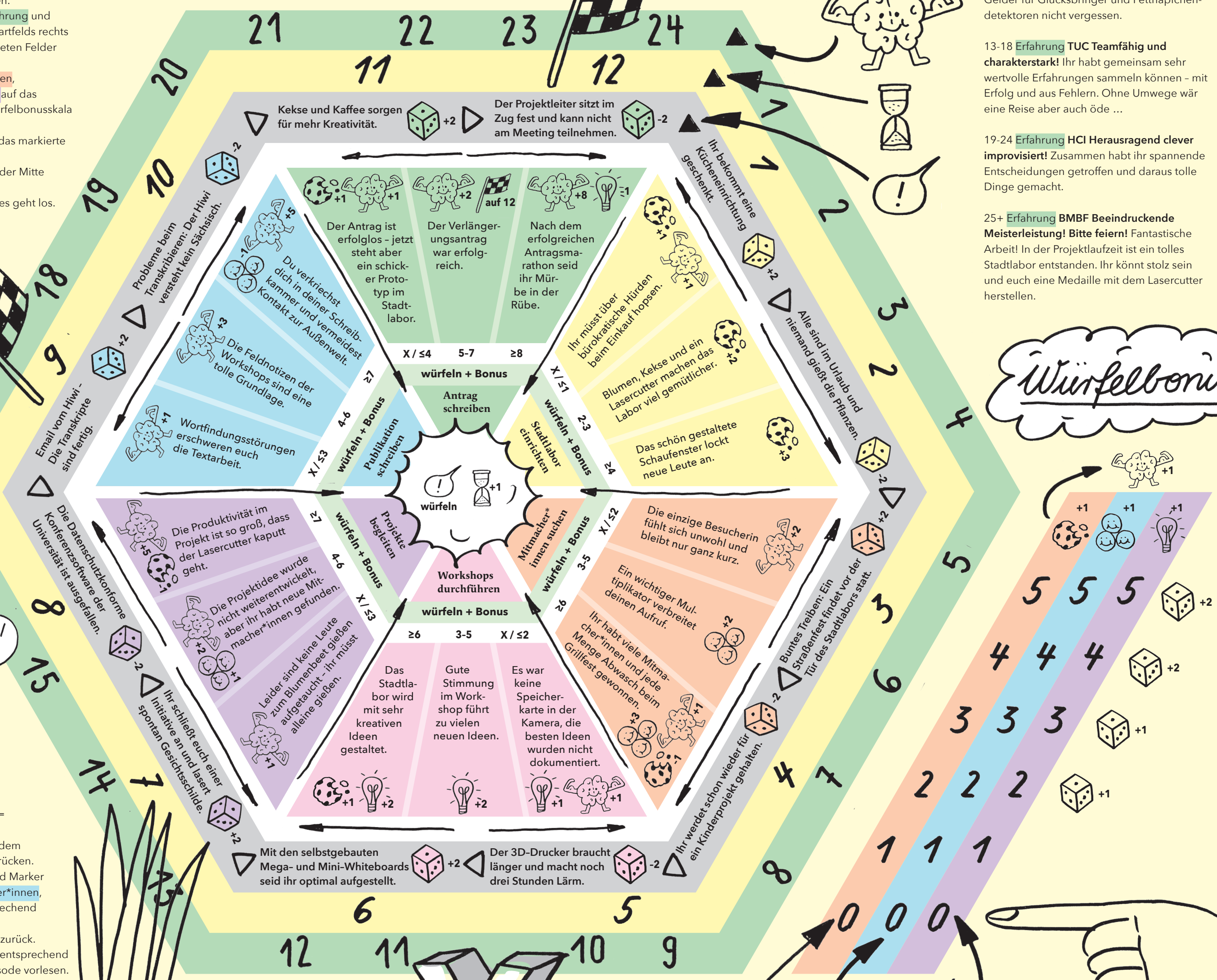
Legende

- a Teamfigur
- b Würfel
- c Ziel
- d Wohlfühlen
- e Episode
- f Erfahrung
- g Zeit
- h Mitmacher*innen
- i Ideen

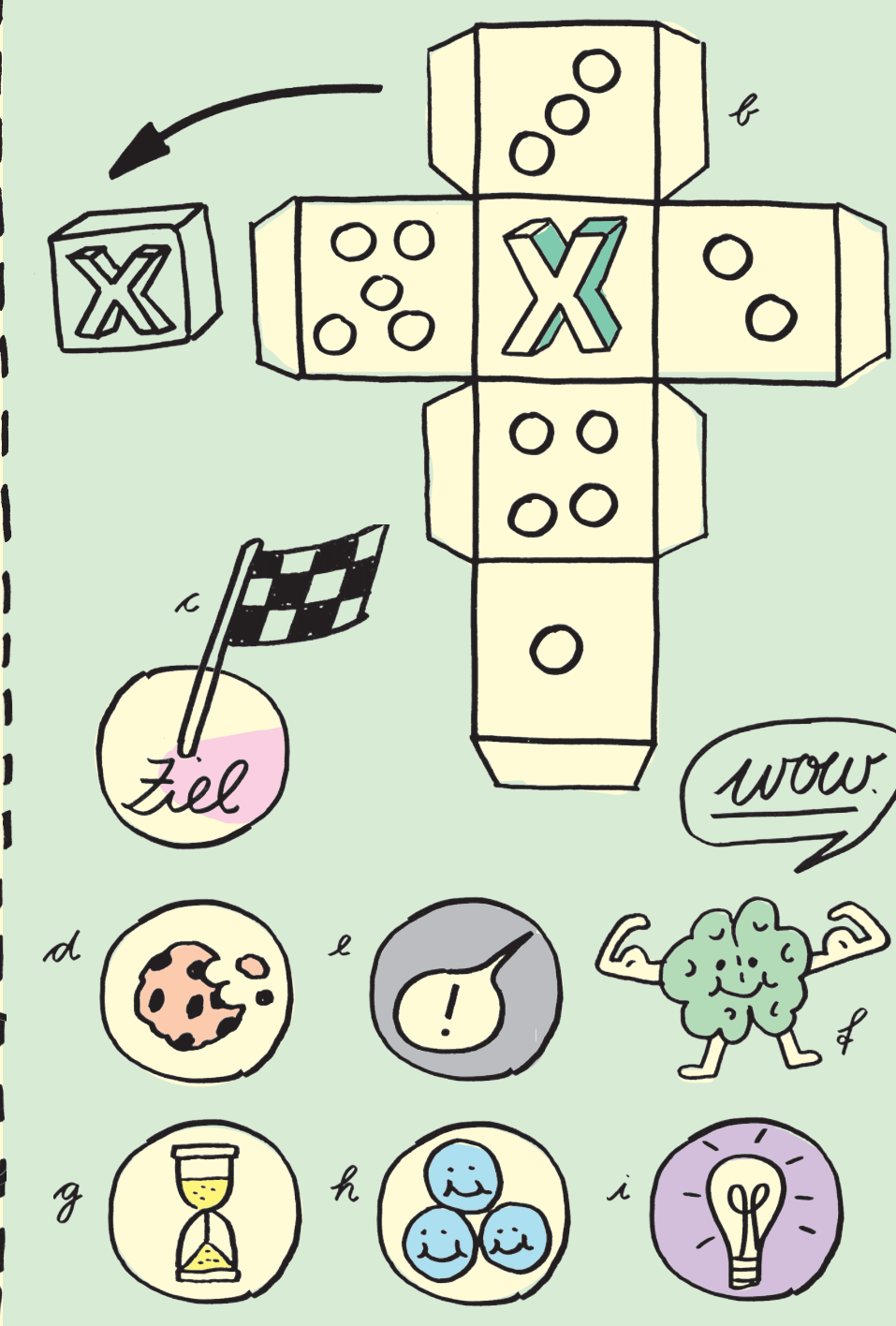
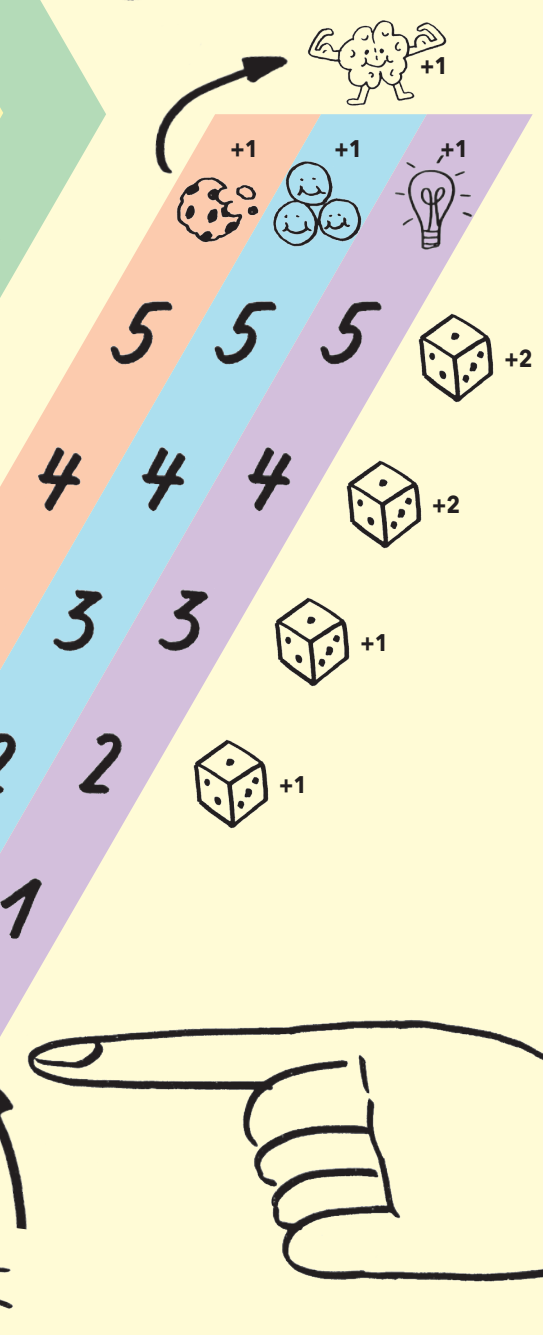


Rundenablauf

- 1 Aktionbereich wählen.
- 2 Würfeln, Würfelerggebnis = Würfelaugen+Bonus
- 3 **Teamfigur** entsprechend dem Ergebnis auf Aktionseffekt rücken.
- 4 Aktionseffekt vorlesen und Marker **Erfahrung**, **Ideen**, **Mitmacher*innen**, **Wohlfühlen** und **Ziel** entsprechend versetzen.
- 5 **Teamfigur** kehrt zur Mitte zurück.
- 6 Würfeln, Marker **Episode** entsprechend weitersetzen und neue Episode vorlesen.
- 7 Marker **Zeit** ein Feld vorbewegen.
- 8 Wenn der Marker **Ziel** erreicht ist, endet das Spiel (siehe Auswertung). Ansonsten beginnt eine neue Runde mit 1



Würfelbonus



Los geht's!



Einfach nur eine Pflanze.

