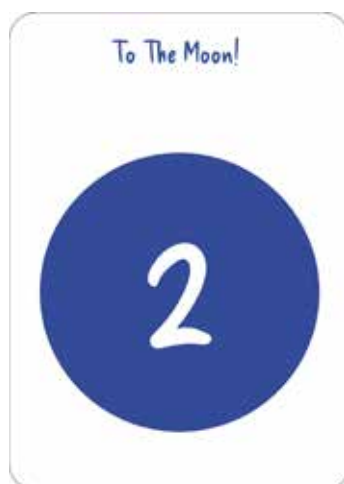
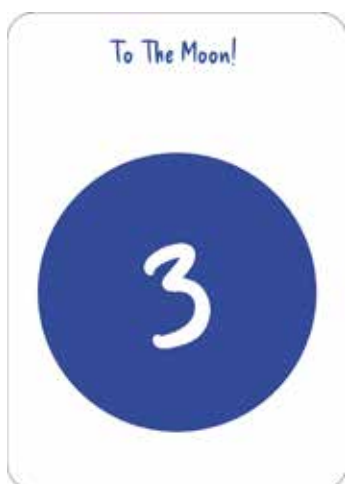
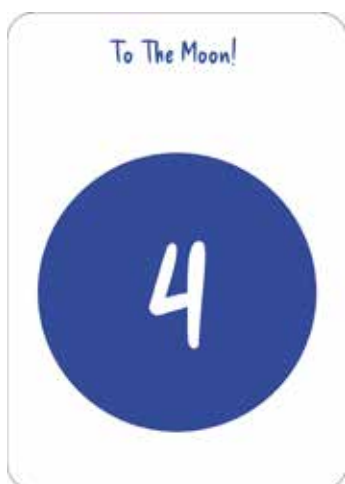
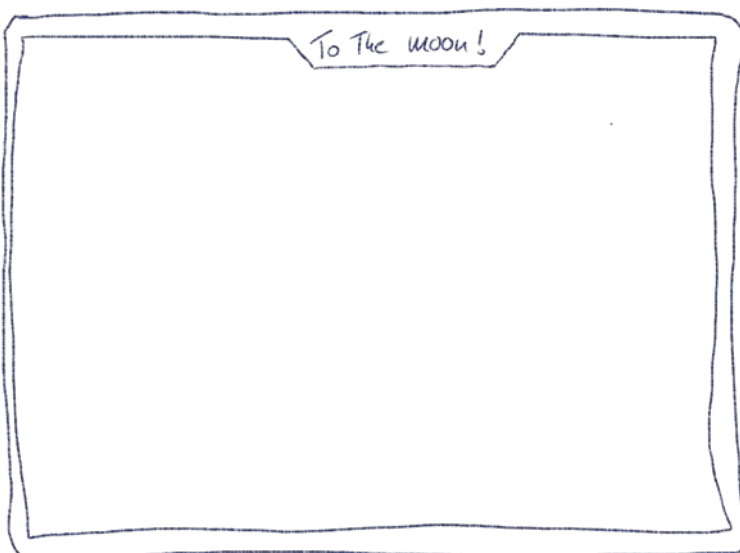
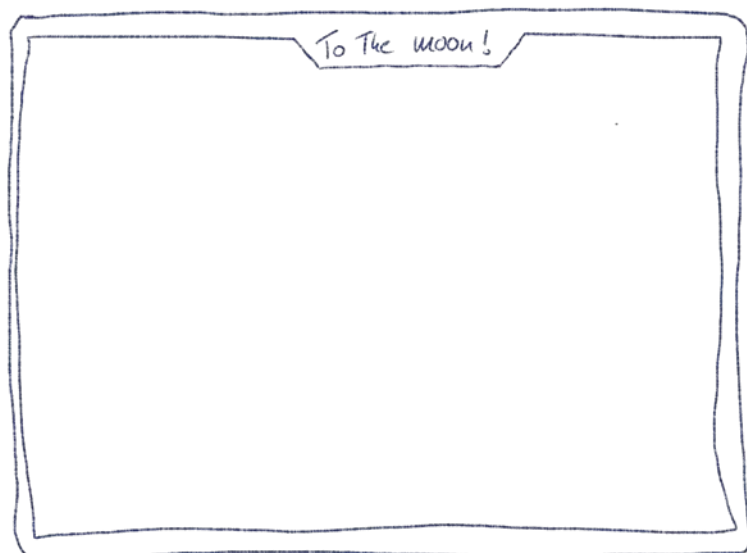
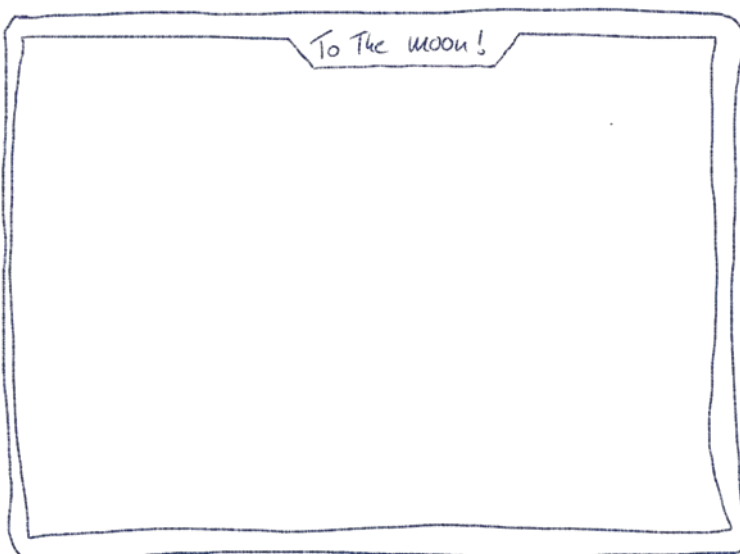
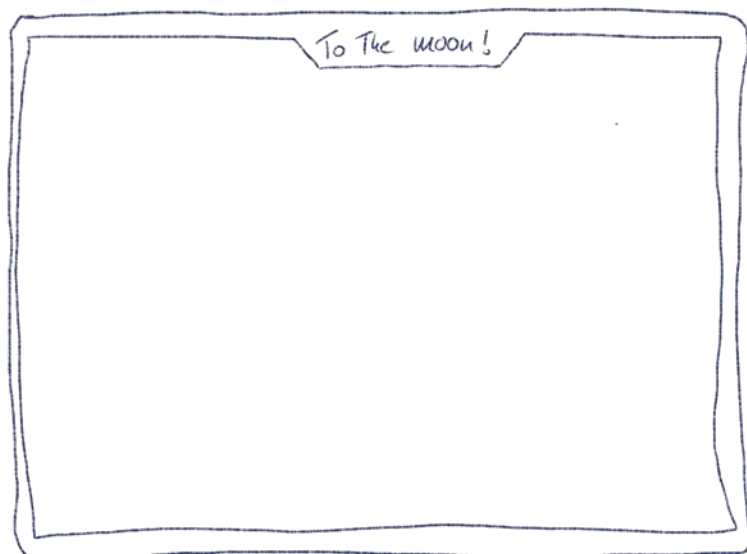


To The Moon

4x



Raumanzug



Wie Atmen wir auf dem Mond?

Sicherheit



Wie sorgen wir dafür, dass keiner heraus fallen kann?

Antrieb



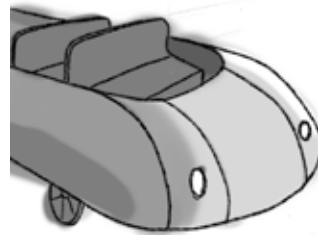
Was bringt die Rakete zum abheben?

Steuerung



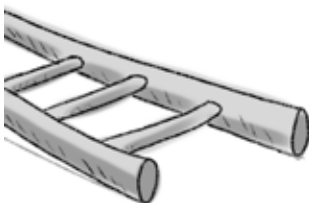
Wie wird die Rakete gesteuert?

Wagon



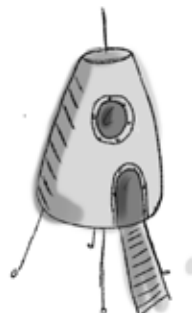
In was sitzen wir in der Achterbahn?

Strecke



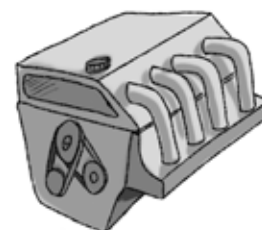
Auf was fährt unsere Achterbahn?

Landekapsel



Wie landen wir auf dem Mond?

Antrieb



Wie bringen wir die Achterbahn in Bewegung?

To The Moon

IX



Anleitung

Irgendwo am hintersten Rand von Mecklenburg-Vorpommern befindet sich eine Garage, in die schon lange kein Mensch mehr reingeschaut hat. Hier lebt eine Gruppe von den cleversten und einfallreichsten Mäusen, die ich je kennenlernen durfte. Jeden Tag setzen sie sich etwas Neues in den Kopf, bauen die verrücktesten Dinge und erleben dabei die spannendsten Abenteuer. Das Verrückteste ist, dass sie für all ihre Projekte nur das zur Verfügung haben, was sie in der Garage finden können, und trotzdem haben sie noch jedes Problem gelöst bekommen.

Diese Mäuse, das seid ihr!

Anleitung: Als erstes dürft ihr euch ein Projekt aussuchen. Die Möglichkeiten sind vielfältig, aber keine Sorge, wenn ihr euch nicht einig werdet, könnt ihr ja später einfach noch eine Runde spielen. :)

Habt ihr euch was ausgesucht? Gut! Dann können wir das Spielfeld aufbauen. Als erstes kommen alle Ressourcen-Plättchen aufgedeckt in die Mitte.

Außerdem werden die Kampagnekarten in der richtigen Reihenfolge für alle sichtbar auf dem Tisch ausgelegt.

Und die Sanduhr daneben gestellt. Dann erhält jede Spieler*in: - 4 Zeichentafeln - 1x Stift - 4x Loskarten (von 1 bis 4)

Ist das Spielfeld aufgebaut, kann es losgehen. Wenn ihr das erste Mal spielt, ergibt es Sinn, sich vorher einmal alle Ressourcen anzuschauen, die auf dem Tisch liegen, denn gleich muss es schnell gehen.

Legt eine eurer Zeichentafeln vor euch auf den Tisch und macht euch bereit, denn sobald die Sanduhr umgedreht wird. Dreht ihr eure erste Loskarte um, die darüber entscheidet, welche Teilaufgabe ihr mit Hilfe der Ressourcen auf dem Tisch lösen müsst. Dafür habt ihr jetzt genau 2 Minuten Zeit. Ihr dürft maximal 3 der auf dem Tisch verteilten Ressourcen verwenden. Jede Ressource, die ihr nutzt, steckt ihr in den entsprechenden Slot in eurem Zeichenbrett.

Aber bedenkt, alles, was eine Person verwendet, kann von niemand anderem mehr genutzt werden.

Sind die 2 Minuten abgelaufen, heißt es auf zur nächsten Aufgabe!

Das geht so lange, bis nach 4 Runden jede Spieler*in jedes Problem gelöst hat.

Dann werden alle Zeichentafeln des Spiels auf dem Tisch ausgebreitet und gemeinsam entschieden, aus welchen Teillösungen die besten sind, um daraus das Gesamtprojekt zusammenzubauen.

Und denkt daran, hier darf auch die witzigste Lösung gewinnen. :)