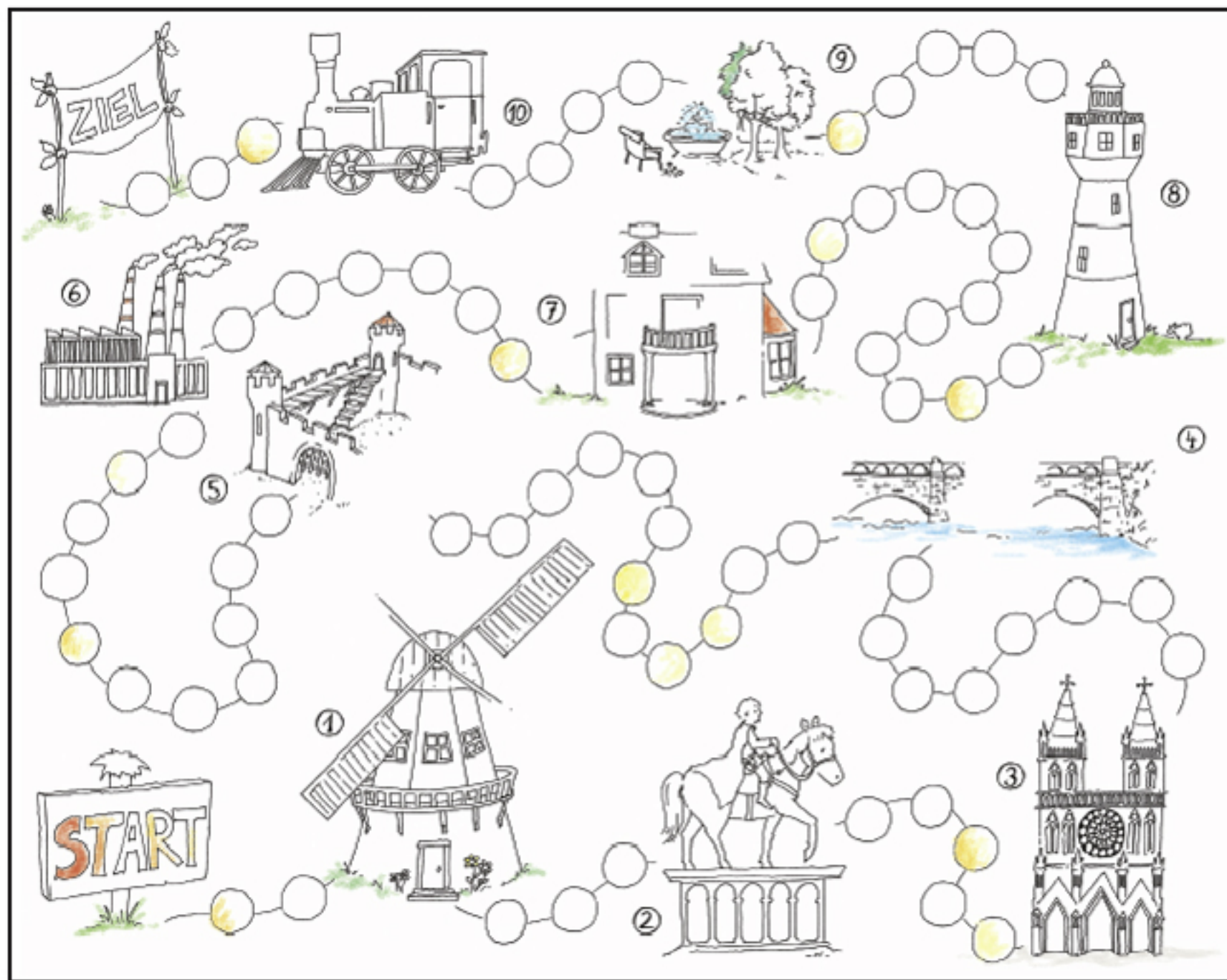


DAS MAL- UND SPIELPLAKAT ZUM TAG DES OFFENEN DENKMALS



Du brauchst: einen Würfel, Spielfiguren und Buntstifte

1. Du musst das Windrad reparieren. Leider musst Du einmal aussetzen!

2. Der Reiter nimmt Dich mit! Rücke drei Felder vor.

3. Wenn Du weißt wie man das Gebäude nennt, kannst Du gleich noch mal würfeln, wenn nicht... leider aussetzen!

4. Wenn Du die Brücke weiterbaust, kannst Du ein Feld vorrücken!

5. Ergänze einen Teil der Stadtmauer, ansonsten wirst Du für zwei Runden ins Verlies gesperrt!

6. Du bist in der Fabrik sehr fleißig, dafür darfst Du drei Felder vorrücken!

7. Dem Haus fehlen einige Teile. Ergänze einige, ansonsten setzt Du eine Runde aus.

8. Vom Leuchtturm kannst Du fast das Ziel sehen! Rücke zwei Felder vor.

9. Du ruhst Dich im Park aus und setzt einmal aus.

10. Mit der Lok geht's schneller zum Ziel! Du rückst ein Feld vor!