

WEIMAR



Überleben in Goethe-City

© Heidi Lachmann 2011
„Get Lost in Weimar“

Bauhaus Universität Weimar

Du hast vor, längere Zeit in Weimar zu verbringen? Um zu studieren?
Du denkst, in dieser harmlosen Stadt der Dichter und Denker könnte dir nichts Schlimmes
passieren? Du hältst Weimar für eine verschlafene Kleinstadt?

Falsch gedacht. Sobald du länger als einen Tag in Weimar bist, wird dir klar, was für ein
hartes Pflaster der die Stadt doch hat (im metaphorischen und wortwörtlichen Sinn) und bald
bemerkest du, wie viel Gefahr überall lauert, in Gestalt von vermeintlich harmlosen Touristen.
Doch nicht nur die Touristen sind eine Gefahr, der man scheinbar nicht entkommen kann, auch
die Studenten der Bauhaus Universität und der Hochschule für Musik sind nicht ohne, beson-
ders, wenn sie in Rudeln auftreten und deinen Weg versperren, selbst wenn du einer von ihnen
bist.
Doch lass dich nicht entmutigen, Hilfe nährt in Form dieses kleinen Flyers. Mit ihm kannst du
die Extremsituationen schon spielerisch üben, bevor du ihnen in der rauen Wirklichkeit ausge-
setzt wirst. Du lernst die gefährlichen Orte in der Innenstadt kennen und Schleichwege, die dir
helfen, ihnen größtenteils zu entgehen.

Mit diesem Survivalguide bist du bestens gewappnet für „Goethe-City“, die Stadt, die niemals
schläft und niemals aufhört, Gedenktafeln aufzuhängen.

Viel Spaß und viel Glück!

Wie das Spiel funktioniert:

Es gibt zwei Startpunkte, einen am Goetheplatz, einen an der Sternbrücke. Du kannst also mit
beliebig vielen Leuten spielen, ihr müsst euch einfach nur gleichmäßig auf die Startpunkte auf-
teilen. Euer gemeinsames Ziel ist die Unibibliothek. Dafür müsst ihr euch quer durch die Stadt
schlagen, an touristischen Highlights, an alltäglichen Hindernissen und anderen Schwierigkei-
ten vorbei.
Der Erste, der am Ziel ist, hat gewonnen. Alles, was du jetzt noch brauchst, sind beliebig viele
Spielfiguren und einen Würfel.
Los geht's!





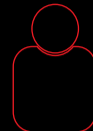
Legende:

Felder & ihre Bedeutung



Student:

Hält sich immer an den unmöglichsten Stellen auf, mal nützlich, mal hinderlich. Wenn du auf ihn triffst, befolge die Aufgabe.



Tourist:

Dieser Tourist taucht an verschiedenen Sehenswürdigkeiten auf. Befolge die Aufgabe, wenn du auf dieses Feld kommst.



Tourist mit Reiseführer:

Dies ist der Individualreisende, der meint, sich mithilfe von Büchern orientieren zu können. Deshalb verläuft er sich oft. Setz eine Runde aus und zeig ihm den Weg.



Tourist mit Fotoapparat:

Wenn er stehen bleibt, hast du so gut wie keine Chance. Würfle noch einmal: Gerade Zahl: eine Runde aussetzen und warten; Ungerade Zahl: Du hast Glück und kommst vorbei.



Tourist mit Audioguide:

Dieses Exemplar ist besonders gefährlich, denn er hängt mit seinen Gedanken bei Goethe und sieht die Gegenwart nicht. Geh ein Feld weiter, um ihm auszuweichen.



Schulklasse:

Zu erkennen an vielen gelangweilten Gesichtern und einem glücklichen Lehrer. Hier ist kein Vorbeikommen, setz 2x aus und erkläre den Schülern, wo man in Weimar einkaufen gehen kann.



Schleichweg:

Wenn du auf dieses Feld kommst, muss du auf einen Schleichweg ausweichen. Du erkennst ihn daran, dass er gelb-rot gestreift ist.



Aufgaben:

1- backfactory: Achtung, Studentenansammlung! Kaffeejunkies blockieren deinen Weg. Einmal aussetzen!

2- Schützengasse: Feiernde Studenten auf dem Weg in den Studentenclub drängen dich 2 Felder zurück.

3- Limona: Studenten halten dich auf und fragen dich nach Geld fürs Bibi-Schließfach. Zweimal aussetzen!

4- Schillerstraße: Eine Gruppe Studenten steht vor Müller. Ein Feld zurück, die Touristen holen dich ein!

5- Schloss: Eilige Studenten schieben dich zwei Felder weiter.

6- HfM: Musikstudenten versperren dir die Sicht. Jetzt geräts du in die Touristengruppe ein Feld vor dir.

7- Mensa: Deine Abkürzung über den Mensaparkplatz hilft dir nicht viel. Mittagszeit. Einmal aussetzen!

8- Marienstraße: Hungerige Studenten drängen dich zurück zur Mensa. Zurück zur 7!

9- café bauhaus: Kaffeejunkies blockieren deinen Weg. Einmal aussetzen!

A- Theaterplatz: Im Touristengewirr verlierst du die Orientierung. Renn ein Feld weiter und würfle: Gerade Zahl: links, ungerade Zahl: rechts.

B- Weimar Haus: Du musst dich langsam durch die Touristengruppen schlängeln. Nimm dir eine Runde Zeit dafür, dann darfst du auch ein Feld weiter.

C- Schillers Haus: Eine Touristengruppe hat dich mitgeschliffen. Wenn du ihr nach einer Runde aussetzt, darfst du die Abkürzung ein Feld hinter dir nehmen.

D- Markt: Genau an dieser Stelle ist kein Weiterkommen, egal wohin du willst. 2x Aussetzen.

E- Frauenplan/Goethes Haus: Renn, bevor die Touristenkutschen kommen! Ein Feld vor!

F- Anna Amalia Bibliothek: 9 Uhr, die Touristen warten auf Einlass und blockieren den Fußweg. Setz eine Runde aus und drängel dich durch.