

<p>Baumeisterteam: _____</p> <p><b>** - Konstruktionsplan</b></p>	<p>Baumeisterteam: _____</p> <p><b>*** - Konstruktionsplan</b></p>
<p>Baumeisterteam: _____</p> <p><b>**** - Konstruktionsplan</b></p>	<p>Baumeisterteam: _____</p> <p><b>***** - Konstruktionsplan</b></p>
<p>Baumeisterteam: _____</p> <p><b>***** - Konstruktionsplan</b></p>	<p>Baumeisterteam: _____</p> <p><b>***** - Konstruktionsplan</b></p>

Baumeisterteam: \_\_\_\_\_

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

4. \_\_\_\_\_

5. \_\_\_\_\_

Wichtig: Im Baustoffhandel und bei der Vergabestelle müssen immer alle Team-Mitglieder erscheinen!

00	01	02	03	04	05	06	07	08	09
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59

### Wichtige Regeln:

- von jedem Baustoffhändler bekommt ihr einen Baustein seiner Wahl – derselbe Baustoffhändler darf frühestens nach 5 Minuten erneut besucht werden
- vom Baustoffkurier (mit Mütze) bekommt ihr einen Stein eurer Wahl (soweit Vorrat reicht!)
- in der Baustoffbörse könnt ihr drei Steine gegen einen Stein eurer Wahl (soweit Vorrat reicht!) tauschen
- mit anderen Baumeisterteams könnt ihr jederzeit Steine tauschen – die Tauschbedingungen könnt ihr frei verhandeln!

### Spielende:

Fünf Minuten vor Spielende ertönt ein Signal. Nur die bis Spielende bei der Vergabestelle erledigt zurückgegebenen Aufträge zählen.

Zweitwertung: Auch die nicht verwendeten Bausteine abgeben, auch sie werden gezählt!

### Anlage 3 (LEGO-Steine)

	Zahl insg.	**	***	****	*****	*****	*****
Duplo 2x4 rot		20			20		
Duplo 2x4 blau			20		20		
Duplo 2x4 gelb				20		20	
Duplo 2x4 grün			20				20
Duplo 2x2 rot			20	20			20
Duplo 2x2 blau					20	20	
Duplo 2x2 gelb		20					20
Duplo 2x2 grün				20		2x20	
Lego 2x4 rot							
Lego 2x4 blau							
Lego 2x4 gelb							
Lego 2x2 rot							
Lego 2x4 rot							
Lego 2x4 rot							
Lego 4x1 rot					20		20
Lego 4x1 blau					20		20
Lego 4x1 gelb				20			20
Lego Dach rot						2x20	20
Duplo Grün Tor							