

auf seinem Zettel und legt die entscheidungskarte aufgedeckt auf einen Stapel neben den verdeckten Karten. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe. Ist der Stapel mit den verdeckten Entscheidungskarten leer, so wird der offene Stapel gemischt und zum neuen verdeckten Stapel. Das Spiel ist vorbei sobald alle Spieler mit ihren Figuren im Ziel angekommen sind. Nun zählt jeder Spieler seine Punkte zusammen, dabei an die negativen Werte denken!

Dieses Spiel ist im Rahmen des Moduls "Gestalterische Grundlagen 1", im Kurs "Schalt um auf Gestaltung", geleitet von Andrea Dilzer, im Wintersemester 2014/15, an der HfK Bremen entstanden. Das Thema dieses Individualprojektes lautete: "Can't Go Back".

Ein Spiel von Lisa-Marie Schröder  
1. Semester Digitale Medien mit Schwerpunkt Medieninformatik an der Universität Bremen in Kooperation mit der Hochschule für Künste

# Can't Go Back

**Spielregeln**