

1. Vantaggi nel percorso:

- un artigiano sistema le scarpe del viaggiatore: si avanza di qualche casella o si ritira il dado
- un pellegrino indica una scorciatoia: si avanza di qualche casella
- il contadino trova un portolano da conservare per il viaggio in mare
- il contadino viene ospitato in una fattoria e si ristora
- il contadino viene accolto su un carro di un mercante e avanza di tre caselle
- un fabbro artigiano ferra il cavallo e si avanza di otto caselle
- il viaggiatore trova un sacchetto di monete e ritira il dado
- presso un mercato si compra un cavallo e si tira due volte il dado

2. Gli svantaggi del percorso:

- incontro con belve feroci: fermarsi un turno o arretrare di qualche casella
- ci si perde nella foresta e si salta un turno
- nelle caselle prima del fiume, lo si può superare soltanto con un numero pari fatto col dado
- nei pressi del castello, il contadino viene imprigionato e reso schiavo e resta fermo due turni
- nei pressi del castello, obbligo di una corvèe
- nei pressi del castello, il signore di banno costringe a lavorare nei campi e si saltano tre turni
- nella foresta ci si perde in una zona paludosa e si salta un turno
- nei pressi dei campi coltivati, il contadino si ferma a lavorare e perde un turno

3. I vantaggi del percorso in mare:

- il vento è favorevole, e si può ritirare il dado

4. I pericoli del percorso in mare:

- Per imbarcarsi al porto, bisogna elencare gli strumenti per la navigazione
- Venti sfavorevoli costringono ad arretrare di qualche casella
- Tempesta che può far tornare indietro di qualche casella oppure al porto di partenza
- Attacco da parte dei pirati: indietro di qualche casella
- Perdita dell'orientamento: si saltano due turni

Nel gioco bisogna inserire, nell'ordine, i luoghi che abbiamo studiato, distribuendoli nella mappa:

- La foresta: da casella 1 a casella
- Il territorio controllato dal signore di banno o dal signore feudale che vive nel castello caratteristico dell'Alto Medioevo: da casella a casella
- Le montagne: da casella a casella
- La curtis e l'organizzazione degli spazi agricoli dell'Alto Medioevo: da casella a casella
- Il nuovo paesaggio agricolo della Rivoluzione Agricola: da casella fino al porto
- La Repubblica Marinara
- Il Comune

Per ognuno di questi luoghi e ambienti bisogna trovare gli opportuni vantaggi e svantaggi, ripassando le parti del libro di testo.