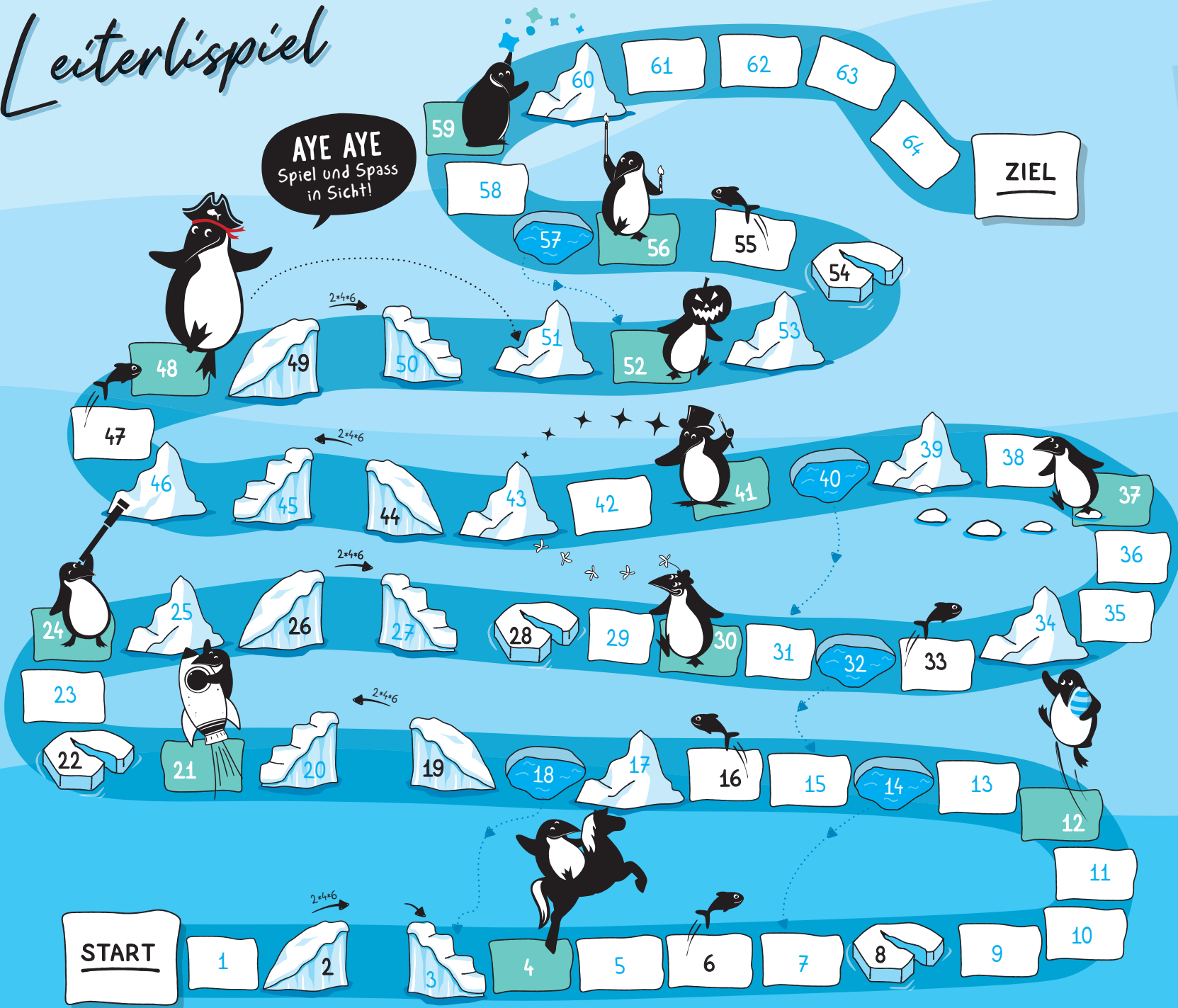


Leiterlspiel





SPIELANLEITUNG


Spielfeld bei Bedarf auf Karton aufkleben. Würfel und Spielfiguren bereitstellen.


Jetzt geht's los. Der oder die jüngste Spieler:in beginnt. Die Spielfigur darf um die Anzahl gewürfelter Punkte vorrücken.



AKTIONSFELDER

 **Eisloch:**
Ups, du tauchst zurück.

 **Fisch:**
Du machst einen Freudensprung aus dem Wasser, 1 Feld vorwärts.

 **Eisscholle:**
O-ou, zu gefährlich! Du musst 2 Felder rückwärts.

 **Eisschance:**
Du musst springen! Das geht nur mit gerader Zahl (2, 4, 6). Bei ungerader Zahl setzt du aus.

 **Event-Pinguin:**
Juhu, du darfst zum Eisberg hüpfen. 

Gewonnen hat, wer das Feld ZIEL mit genauer Würfelzahl erreicht.