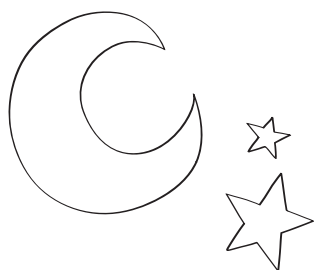


## Der *Weihnachtswunsch...*

Puh! Jepe, Charlotte und unser Tonie haben eine ganz schön aufregende Weltreise hinter sich gebracht. Mach dich auch auf die Reise! Mit Freunden, Familie und unserem Würfelspiel.

Das Ziel – natürlich Rapa Nui, die Osterinsel!  
Tesafilm, Würfel und Hörspiel parat?



Dann kann's ja losgehen!



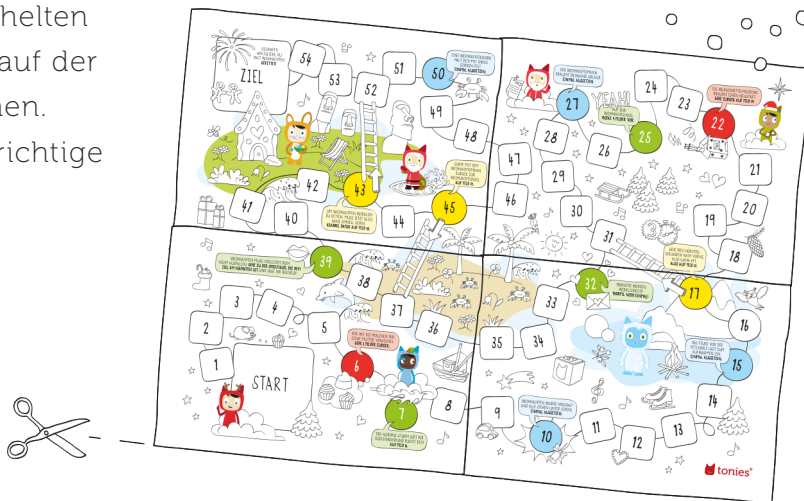
# Anleitung

## Vorbereitung

Drucke das Spielfeld in voller Größe (100%) auf vier DIN-A4-Seiten aus, schneide es entlang der gestrichelten Linien ab und klebe die Blätter auf der Rückseite mit Tesafilm zusammen. Achte dabei unbedingt auf die richtige Anordnung der Seiten!



Du kannst nur schwarz-weiß drucken? Ist doch super! Dann ist dein Würfelspiel gleichzeitig ein Ausmalbild.



## Das brauchst du zum Spielen

2–6 Spieler

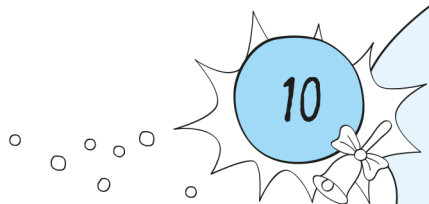
Einen Würfel

Spielfiguren





**Tipp: Deine Tonies eignen sich dazu hervorragend!**

## Spielregeln

Der jüngste Spieler darf beginnen. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Würfelt ein Spieler eine 6, darf er noch mal würfeln. Landet eine Figur auf einem Feld, auf dem bereits die Spielfigur eines Mitspielers steht, so dürfen beide Figuren bleiben. Wir spielen ohne „Rauswerfen“. Um das Ziel zu erreichen, muss der Würfel exakt die Augenzahl zeigen, die der Spieler noch an Feldern vor sich hat. Wenn das nicht beim ersten Mal klappt, muss er warten, bis er wieder dran ist.



Die verschiedenen Aktionsfelder sind im Spiel farblich gekennzeichnet oder können von dir noch ausgemalt werden:

-  **VORGEHEN:** Grüne Spielfelder 7, 25, 32, 39
-  **STEHEN BLEIBEN:** Blaue Spielfelder 10, 15, 27, 50
-  **ZURÜCKGEHEN:** Rote Spielfelder 6, 22
-  **LEITER KLETTERN:** Gelbe Spielfelder 17, 43, 45

GESCHAFFT!  
GRATULIERE, DU  
HAST WEIHNACHTEN  
GERETTET!

# ZIEL

54

53

52

51

50

49

48

42

40

41

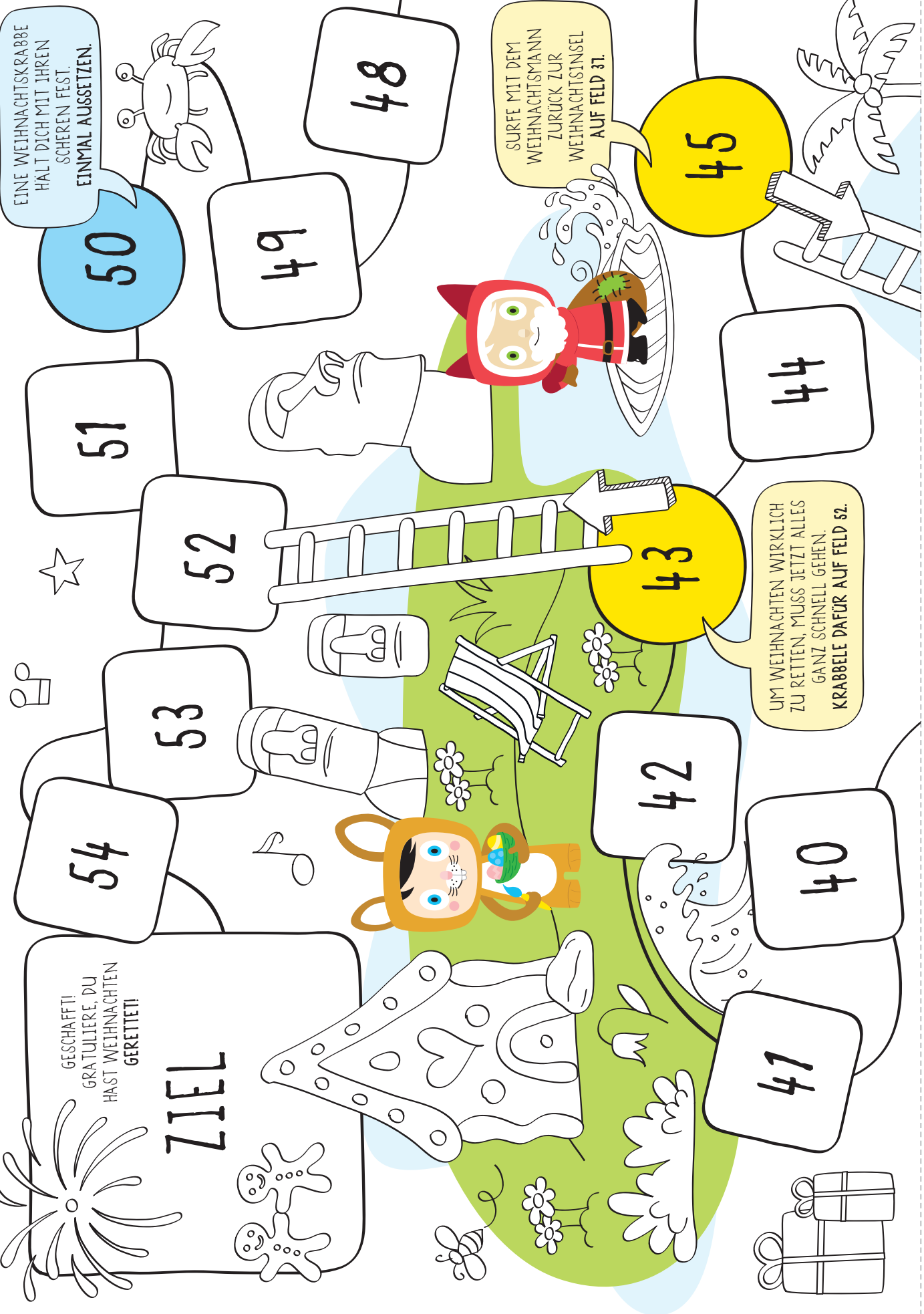
43

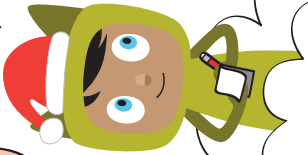
44

45

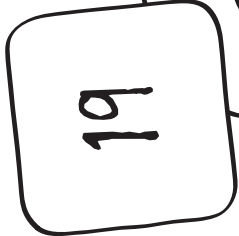
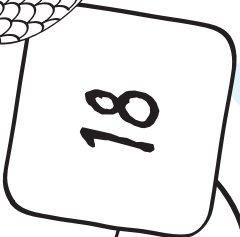
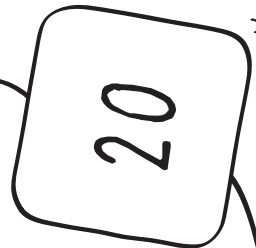
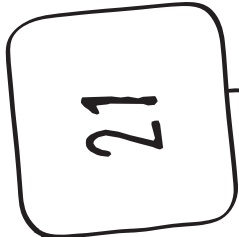
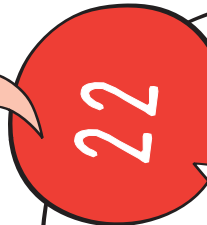
SURFE MIT DEM  
WEIHNACHTSMANN  
ZURÜCK ZUR  
WEIHNACHTSINSEL  
AUF FELD 37.

UM WEIHNACHTEN WIRKLICH  
ZU RETTEN, MUSS JETZT ALLES  
GANZ SCHNELL GEHEN.  
KRABBE DAFÜR AUF FELD 52.

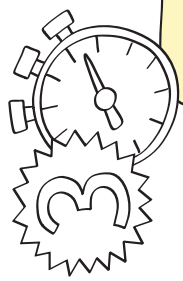
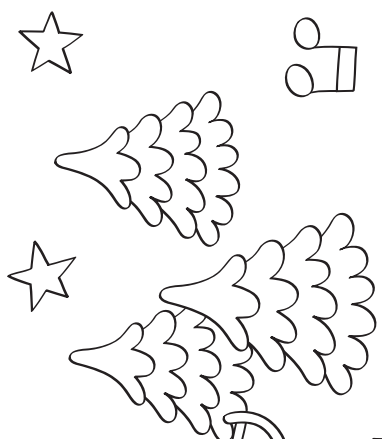
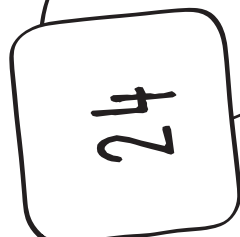
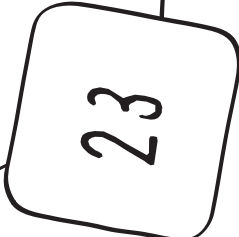




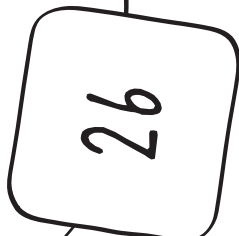
DIE WUNSCHZETTELMASCHINE  
BRAUCHT EINEN NEUSTART.  
GEHE ZURÜCK AUF FELD 19.



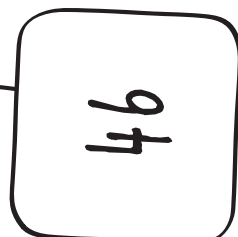
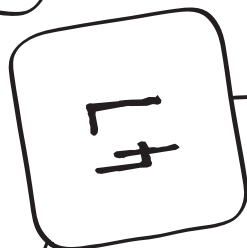
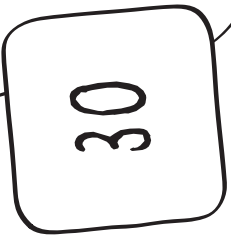
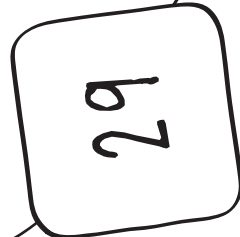
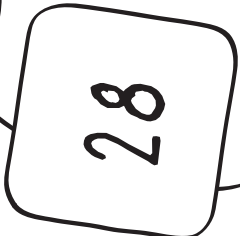
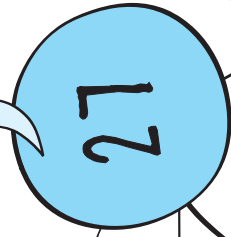
GEHE DREI HÖRSPIEL-  
SEKUNDEN NACH VORNE,  
ALSO 4:31Z. 9H. KM.  
ALSO AUF FELD 31.



YEAH!  
AUF ZUR  
WEHNACHTSINSEL!  
RÜCKE 9 FELDER VOR.



DER WEHNACHTSMANN  
BRAUCHT DRINGEND URLAUB.  
EINMAL AUSSETZEN





WEIHNACHTEN MUSS VIELLEICHT DOCH NICHT AUSFALLEN. GEHE ZU DER SPIELFIGUR, DIE DEM ZIEL AM NÄCHSTEN IST, UND SAGE IHR BESCHIED!

JEPE HAT DIE PRALINEN FÜR SEINE MUTTER VERGESSEN. GEHE 3 FELDER ZURÜCK.

DER NORDPOLSTURM GIBT DIR RÜCKENWIND UND PUSTET DICH AUF FELD 16.

START

