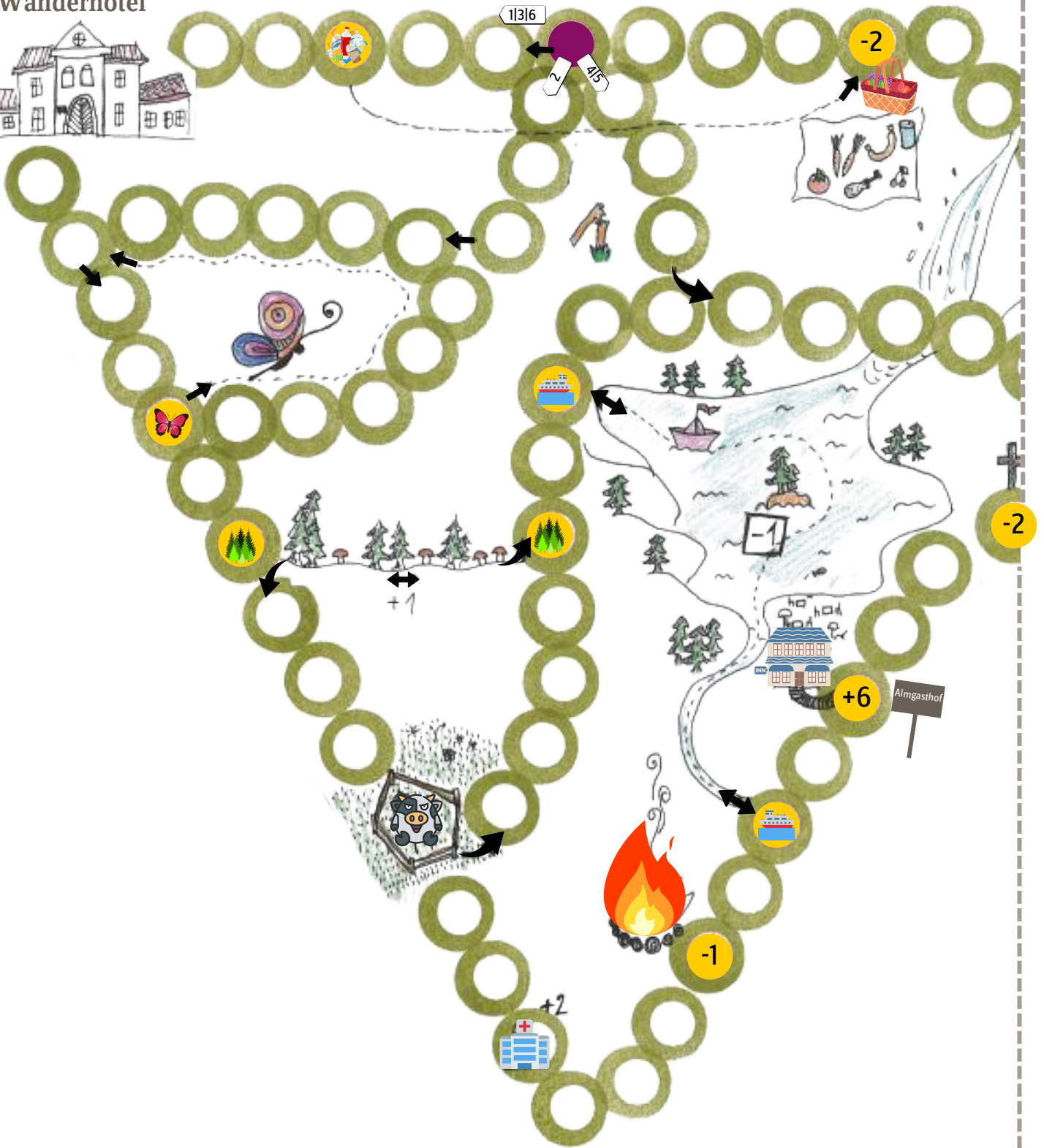
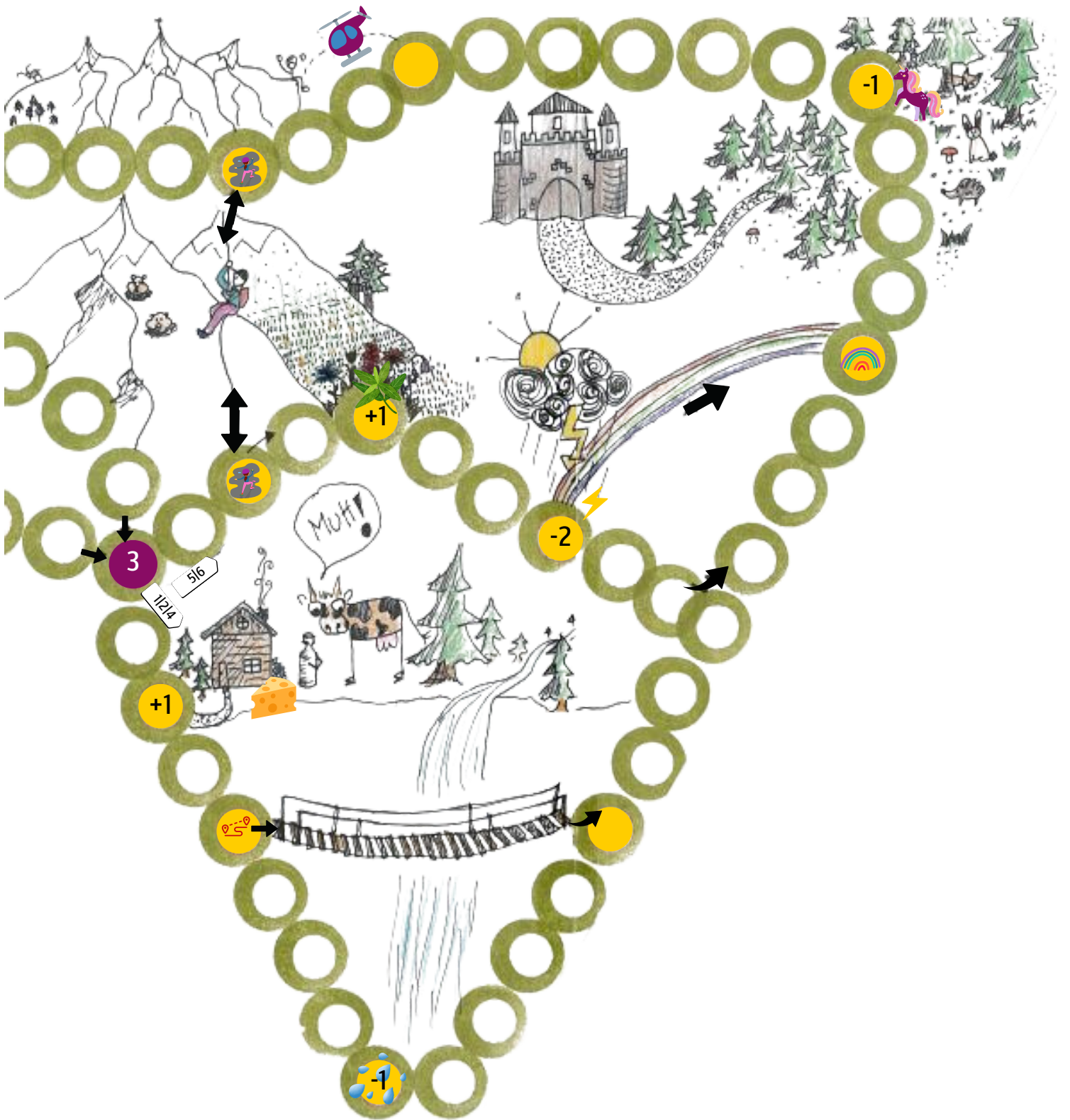


Dein Wanderhotel

























Grundregeln des Wanderhotels-Spiels:

Alle starten die Wanderung im Wanderhotel oben links. Ziel ist es, als Erster wieder im Hotel zu sein.

- Bei **6 darf nochmal gewürfelt** werden
- Bei allen Feldern, wo +/- eine Zahl steht, bekommst du Proviant oder musst Proviant abgeben
- Falls man **keinen Proviant mehr** hat, muss man **sofort zum Almgasthof** am See, wo man 6 x neuen Proviant bekommt. Die Wanderung geht dann von dort weiter
- Bei den **pinken Feldern** entscheidet die **Restwurfzahl**, in welche Richtung es weitergeht. Bleibt auf dem Feld, wo 3 steht Rest 3, musst du stehen bleiben
- Wenn man auf einem **gelben Feld** oder einem **Feld mit einer Zeichnung** zu stehen kommt, muss/darf man beim nächsten Wurf in die Richtung des **kleinen, schwarzen Pfeils** gehen

Lasst uns starten:

- Du entdeckst einen wunderschönen Schmetterling  und läufst ihm hinterher
- Du nimmst die Abkürzung durch den Wald  und sammelst Pilze. Du bekommst einen Proviant.
- Du bleibst mitten auf der Weide stehen. Dem Stier  gefällt das nicht. Sofort nochmal würfeln und rechts über den Zaun springen
- Du bist im Krankenhaus  und musst 1x aussetzen, bekommst aber 2 x Proviant
- Am Lagerfeuer  werden Geschichten erzählt und gegessen. 1 Proviant abgeben
- Du machst eine Bootsfahrt  über den See und isst dabei einen Proviant. 1 Proviant abgeben (die Bootsfahrt geht in beide Richtungen, wenn man auf das rote Feld kommt)
- Im Almgasthaus  gibt es köstliche, hausgemachte Jause. Du bekommst 6 x Proviant
- Auf dem Gipfel  ist das Panorama wunderschön. Du bleibst lange sitzen und isst dich satt. 2 x Proviant abgeben
- Auf der kleinen Almhütte gibt's Käse  und Buttermilch. Du bekommst 1 Proviant
- Du nimmst die Abkürzung  über die Hängebrücke
- Du machst eine Pause am Fuße des Wasserfalls  und isst gemütlich. 1 Proviant abgeben
- (oberhalb der Kuh) Du pflückst essbare Wildkräuter  auf der Wiese und bekommst 1 Proviant
- Du kommst in ein Gewitter  und musst Unterschlupf suchen, wo du isst und trinkst. Gib 2 x Proviant ab und setze 1 x aus. Dafür geht es danach am anderen Ende des Regenbogens  weiter
- Im Wald beobachtest und fütterst du Wildtiere . 1 x Proviant abgeben (Wildtiere füttern ist übrigens verboten!!!)
- Du gerätst in Bergnot, weil du dir den Fuß verstauchst. Der Helikopter  bringt dich direkt ins Krankenhaus , wo du 2 x Proviant bekommst und 1 x aussetzen musst, bevor die Wanderung mit gesundem Fuß weitergehen kann
- An der Felswand  klettern macht Spaß. (In beide Richtungen)
- Du musst 2 x Proviant abgeben bei dem leckeren Picknick  nahe des kleinen Wasserfalls
- Beim pinken Feld: Die Wegweiser sind abgebrochen und es ist schwer, zu wissen, wo es lang geht: Die Restpunktzahl gibt an, wo deine Wanderung weitergeht
- Kurz vor dem Hotel merkst du, du hast beim Picknick den Müll vergessen . Wieder zurück und wieder 2 x Proviant abgeben
- WICHTIG: Man muss mit direkter Punktzahl ins Wanderhotel zurückkommen, sonst bitte die Punkte ins Hotel und wieder zurück fahren

Viel Spaß bei deiner Wanderung. Dieses Spiel kannst du auch mitnehmen in deinen nächsten Wanderurlaub und mit Steinchen als Spielfiguren und Tannenzapfen als Jause spielen. Deiner Phantasie sind hier keine Grenzen gesetzt!