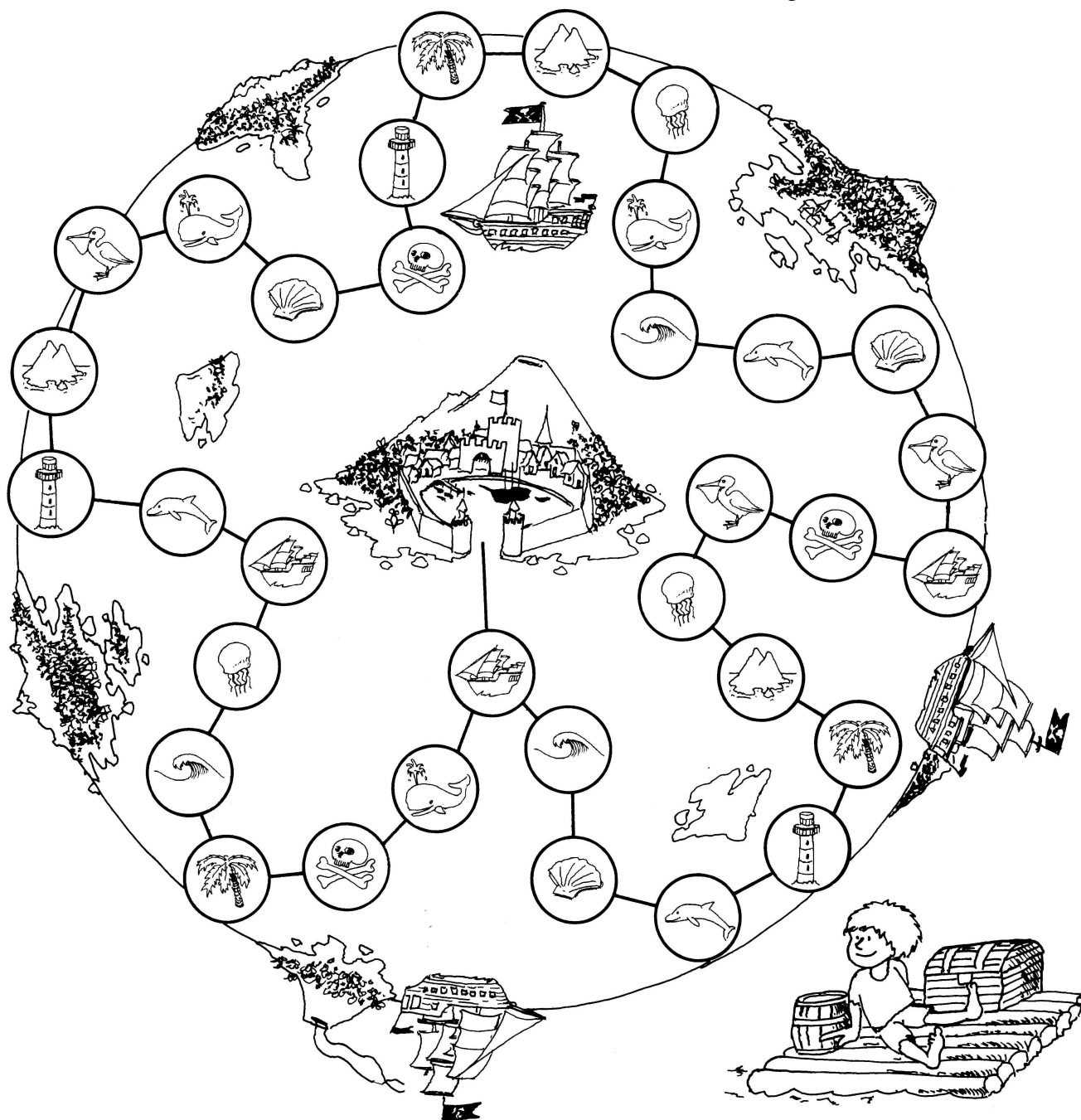





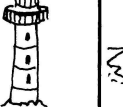






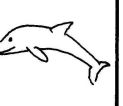
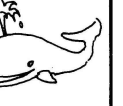

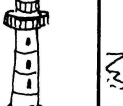






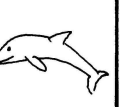


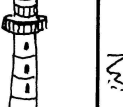






Paulas Weltreise

„Paula sieht auf ihrer Weltreise...“

Palme, Welle, Delfin, Wal,
Muschel, Leuchtturm, Insel,
Segelschiff, Pelikan, Qualle



Paulas Weltreise

Material:

1 Würfel
2 Spielfiguren
30 Bildkärtchen

Vorbereitung:

Die 30 Kärtchen werden ausgeschnitten.

Verlauf:

Ziel des Spieles ist es, von allen zehn Motiven auf der Weltreise Kärtchen zu sammeln.

Start- und Zielfeld ist der Hafen in der Mitte des Spielplans.

Es wird reihum gewürfelt.

Jeder Spieler zieht seine Spielfigur im Uhrzeigersinn entsprechend der gewürfelten Augenzahl.

Hat der Spieler noch kein Kärtchen mit dem auf dem Spielfeld dargestellten Motiv, so sagt er zum Beispiel: „Paula sieht auf ihrer Weltreise einen Delfin.“, und erhält dafür das entsprechende Kärtchen.

Kommt der Spieler auf ein Spielfeld mit dem Totenkopf, wird Paula von Piraten überfallen.

Der Spieler muss ein beliebiges Kärtchen abgeben.

Sind alle Motive gesammelt, muss die Spielfigur in den Hafen gebracht werden und der Spieler braucht auf einem Totenkopffeld kein Kärtchen mehr abgeben.

Gewinner ist, wer zuerst mit allen Kärtchen wieder im Hafen angekommen ist.