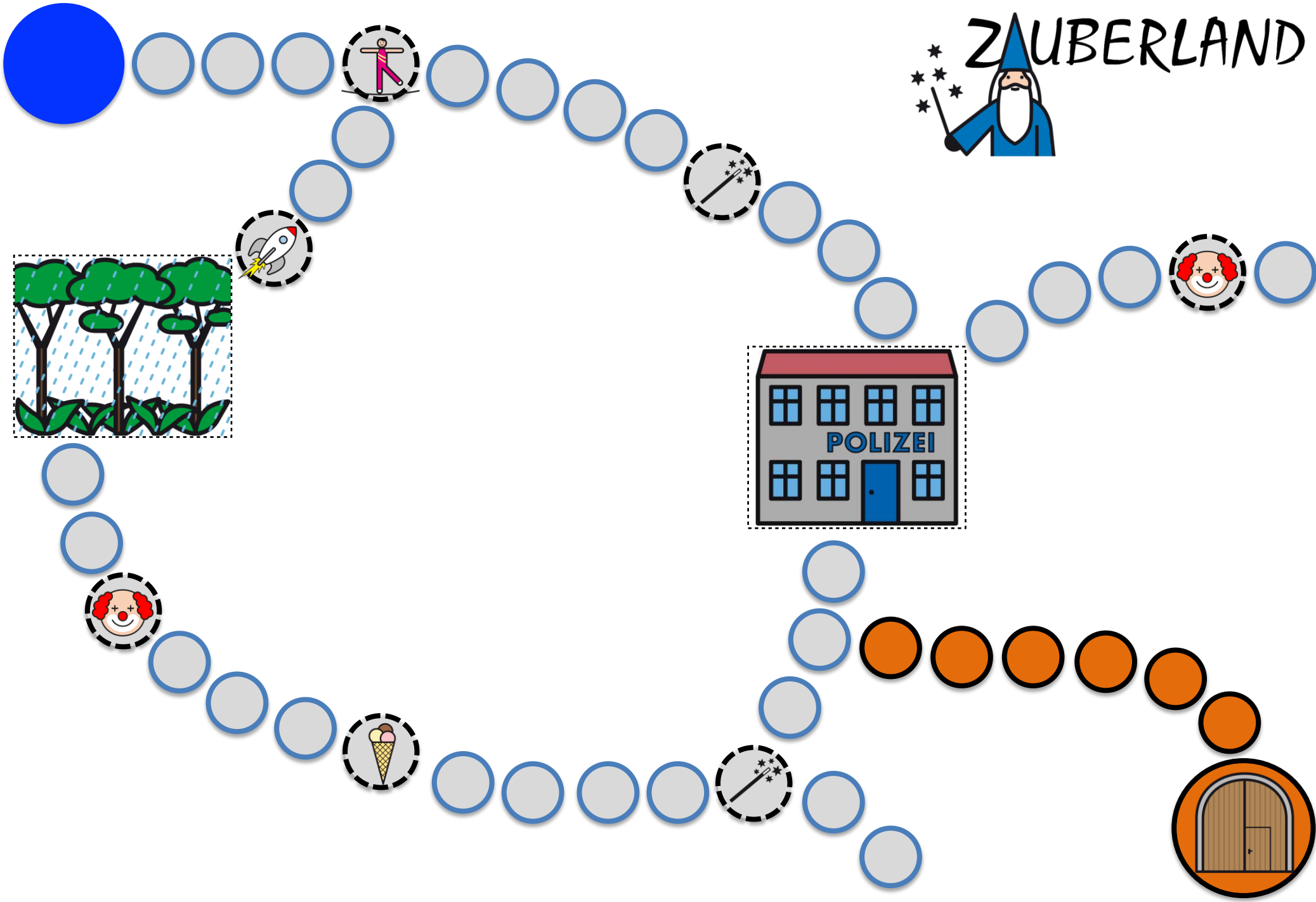
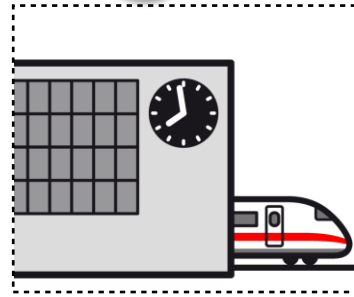
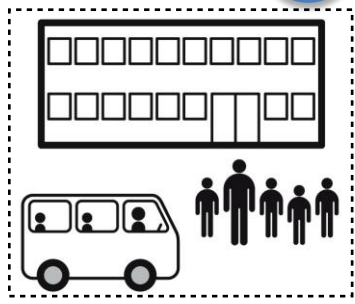
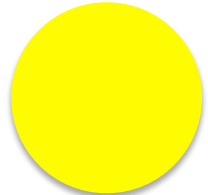
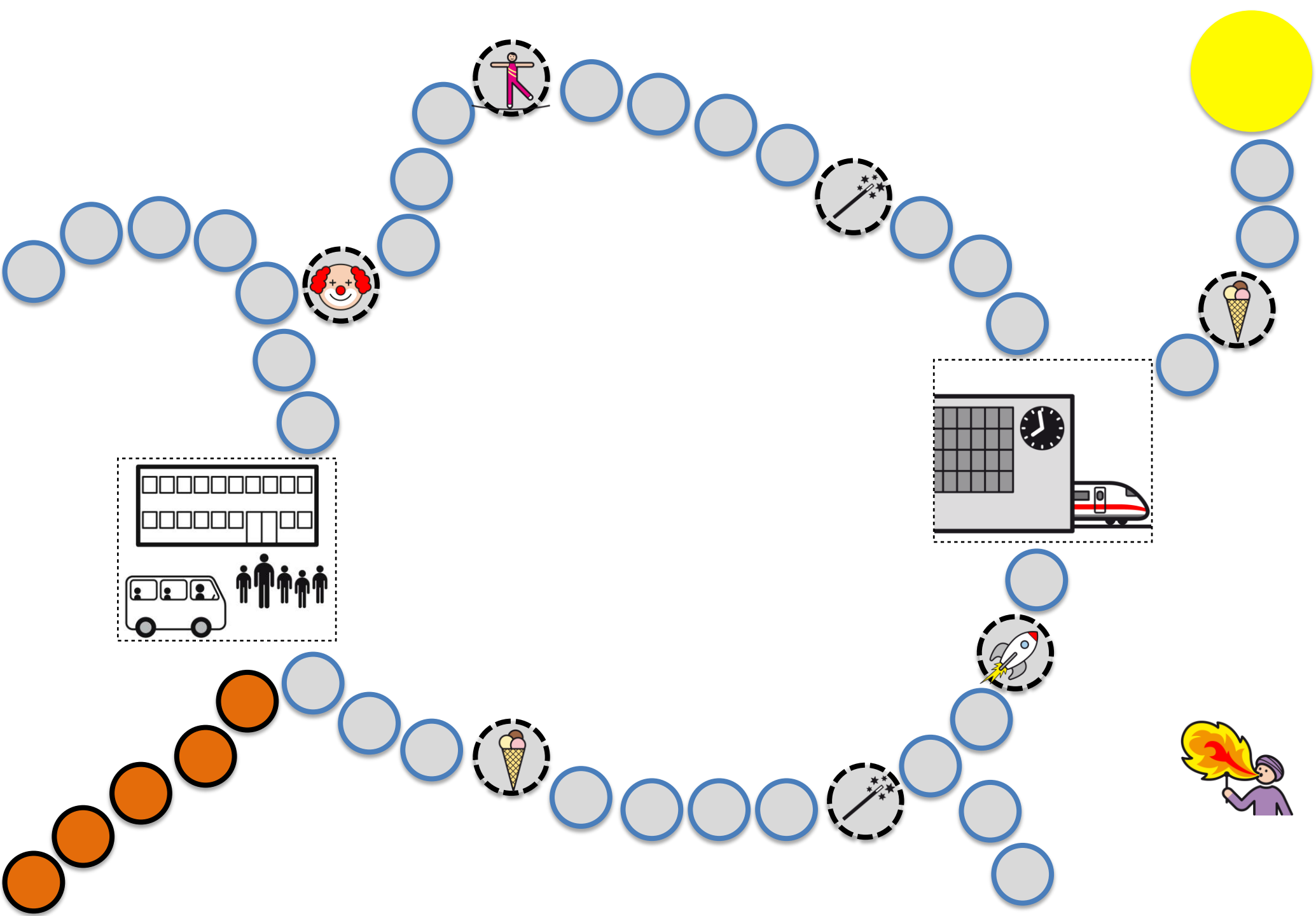
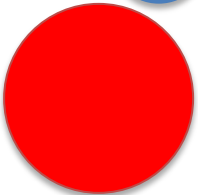
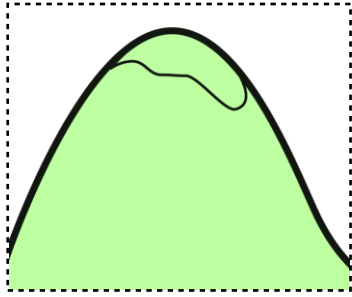
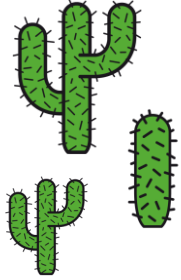
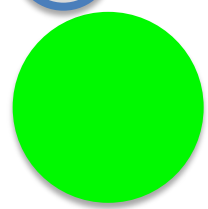
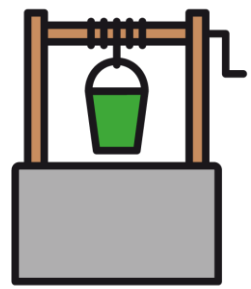
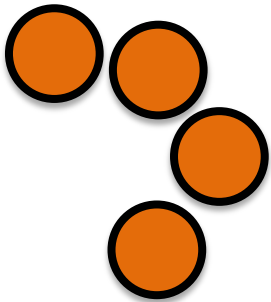
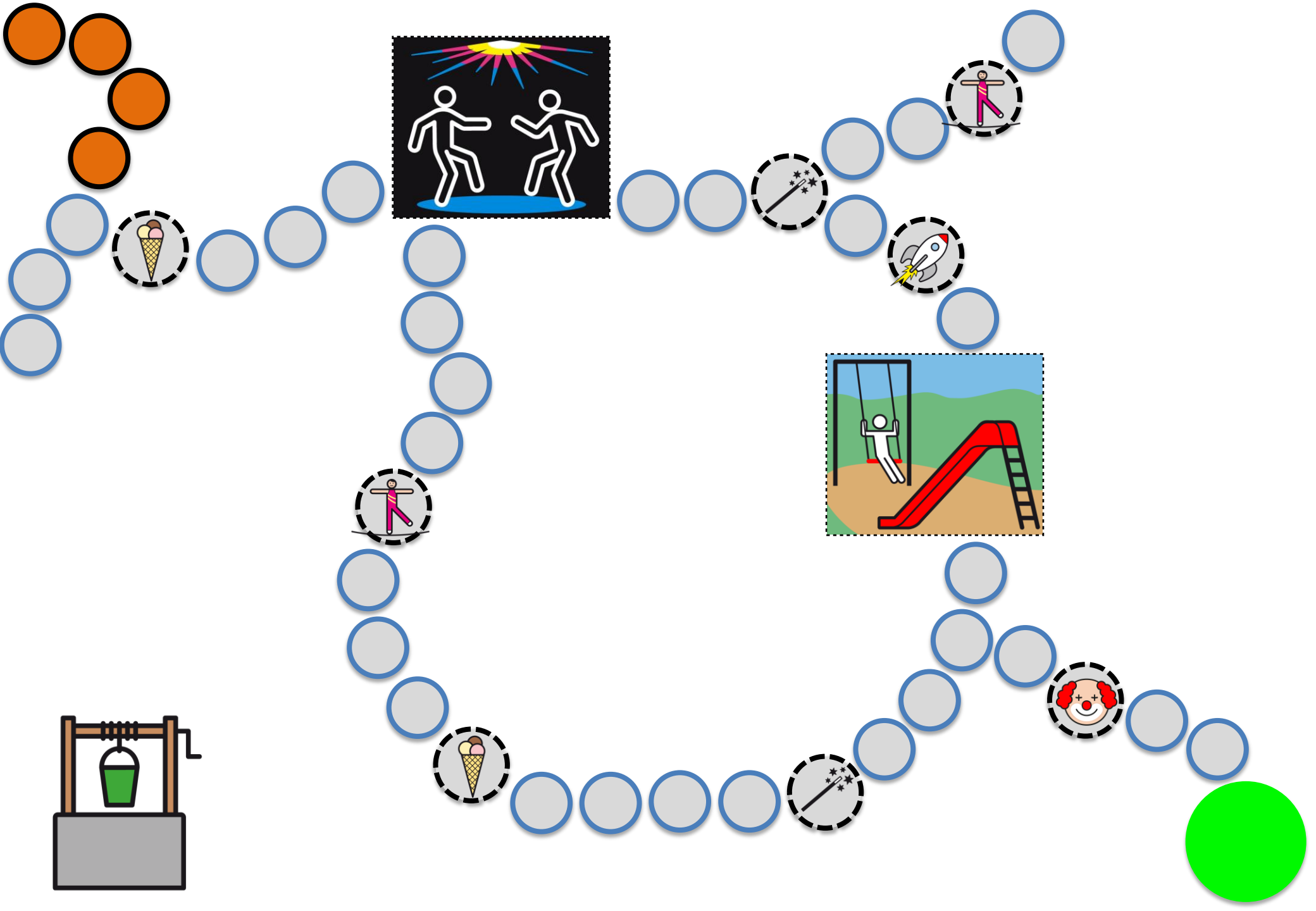


# Zauberland











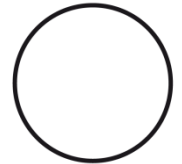
# EISKARTE



Ich



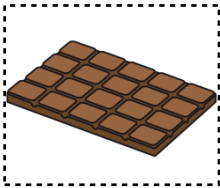
möchte



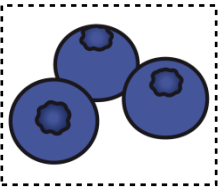
Kugeln



braun



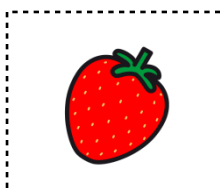
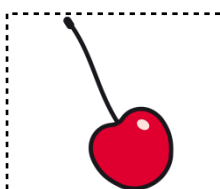
blau



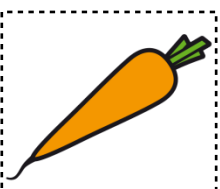
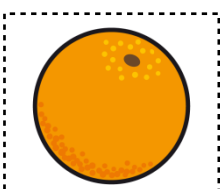
grün



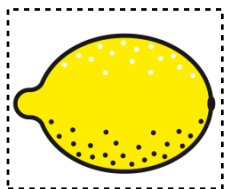
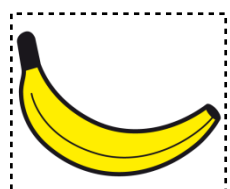
rot

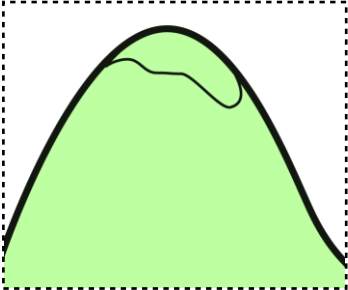
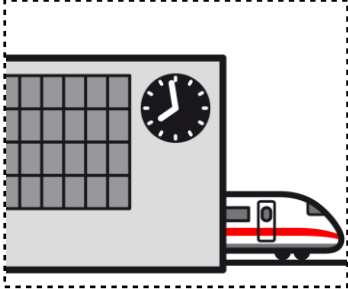
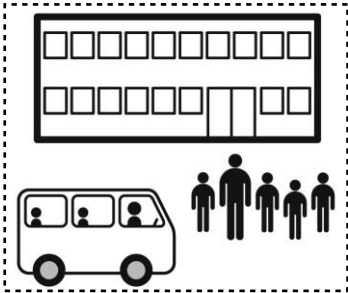


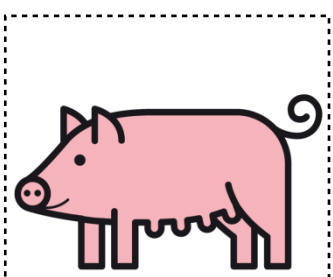
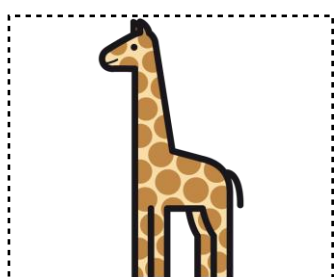
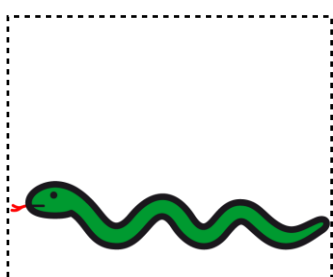
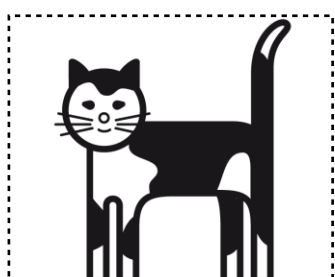
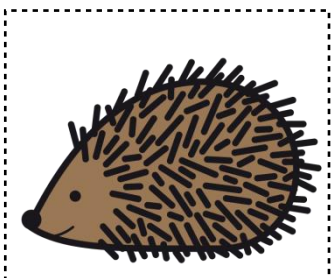
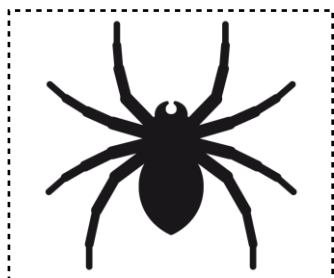
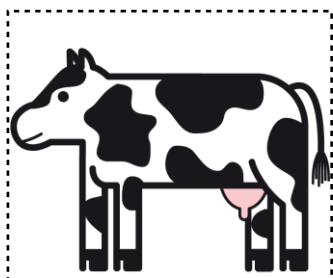
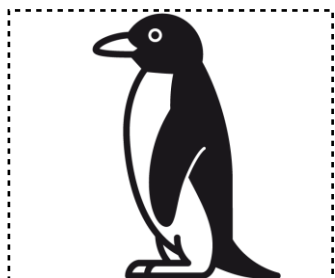
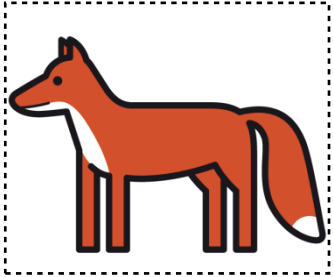
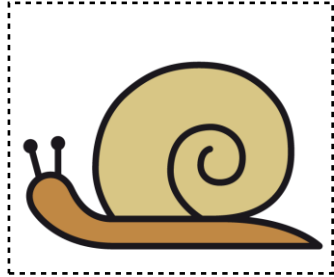
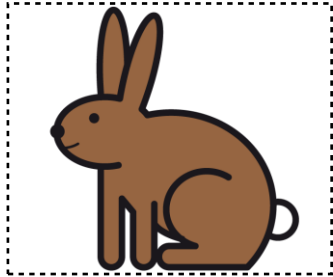
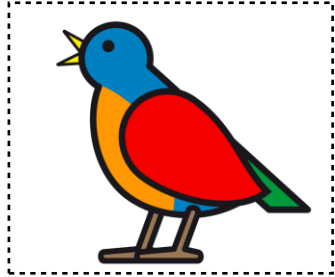
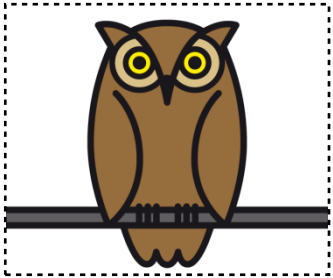
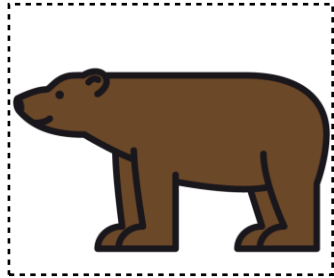
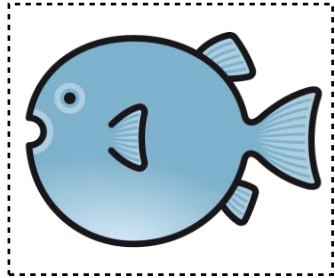
orange  
(Farbe)



gelb







# ZAUBERLAND das Gebärdenspiel

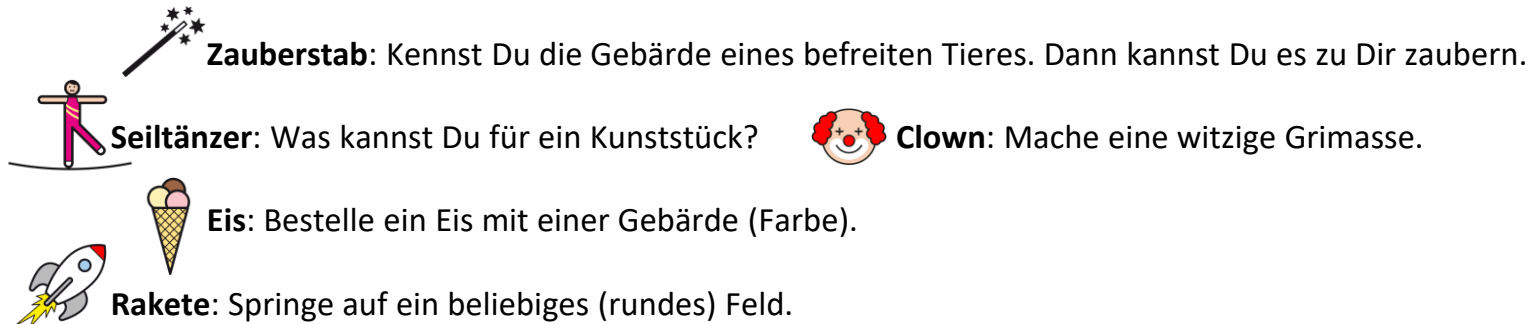
**Zubehör:** Spielfeld, 2 Würfel, 4 Figuren, 8 Orte-Karten (z.B. Stadt, Regenwald, Berg, Bahnhof, Spielplatz,...), 16 Tierkarten.

**Spielidee:** Ein Zauberer hat in seinem Land 8 Tiere versteckt. Wo sind sie nur? Findest Du sie und kennst die geheime Gebärde? Dann kannst Du sie befreien. Wer zuerst drei Tiere hat, hat gewonnen.

**Vorbereitung:** Auf dem Spielfeld werden die 8 Orte-Karten auf ihre Plätze gestellt. Unter jede Ort-Karte wird ein Tier verdeckt gelegt. Die Spielfiguren kommen auf die Eingangsfelder (rot, grün, gelb, blau). Am Anfang können die Gebärden für die Tiere (und für die Orte) gemeinsam geübt werden. So kennen alle die Zaubersprüche vorher.

## Los geht's:

Der stärkste Spieler beginnt und würfelt mit zwei Würfeln. Nun kann er entscheiden, welche Zahl genommen wird. So viele Züge werden gezogen. Kommt er auf ein Ereignisfeld, dann wird das Ereignis ausgeführt. Kommt er auf einen Ort, dann kann er schauen (verdeckt) welches Tier dort gefangen ist. Kann er die Gebärde, dann ist das Tier frei. Das sind die Ereignisfelder:



Variante: Wenn die ersten Tiere gefunden werden, darf nach einer Grimasse (Clown), einem Kunststück (Seiltänzer) oder nach einem Eis ein neues Tier unter einen Ort gelegt werden.

**Spielende:** Wer drei Tiere befreit hat, läuft schnell zum Ausgang (Tor).



**Spielvariante:** Alle zusammen. Die Spieler bilden ein Team. Wenn alle Tiere durch Zaubersprüche (Gebärden) befreit sind, dann haben alle gewonnen.