

Hilf Ferdinand den Weg aus der Bibliothek zu finden

Feld 7 → Du erkennst einen
Buchstaben – gehe 1 Feld vor.

Feld 11 → Das Licht flackert –
setze eine Runde aus.

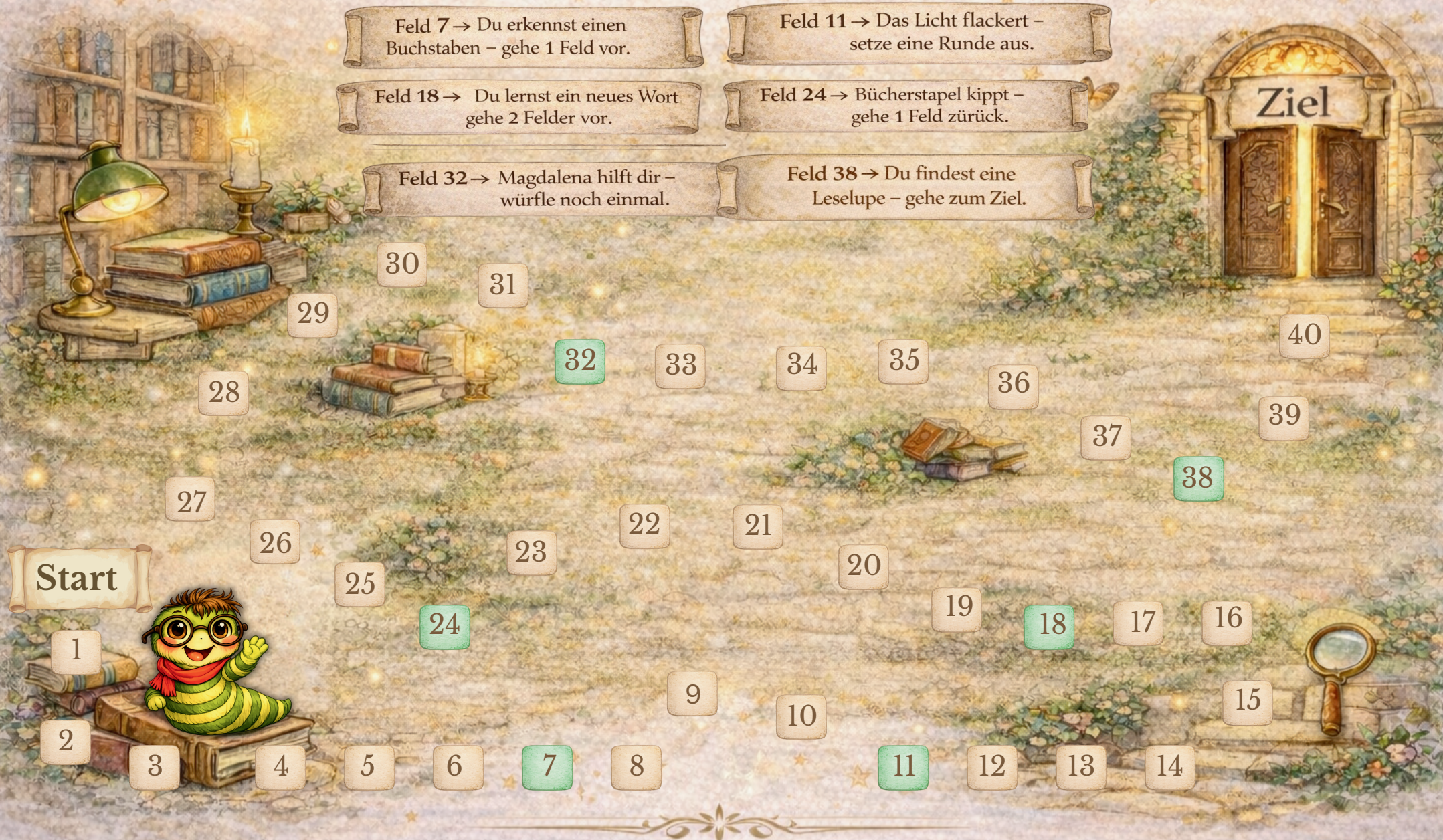
Feld 18 → Du lernst ein neues Wort
gehe 2 Felder vor.

Feld 24 → Bücherstapel kippt –
gehe 1 Feld zurück.

Feld 32 → Magdalena hilft dir –
würfle noch einmal.

Feld 38 → Du findest eine
Leselupe – gehe zum Ziel.

Ziel



Du benötigst: einen Würfel und Spielfiguren

Mini-Spielspaß mit Ferdinand

- ① Du startest mit einer gewürfelten 6.
- ② Du musst die Tür am Ende mit der genauen Punktzahl erreichen.
- ③ Wer zuerst die Tür erreicht hat, hat gewonnen.

