

hat + hat
SPIELREGELN
 die + die



1. Der jüngste Spieler beginnt zu würfeln.
2. Je nach Augenzahl des  rückt die Spielfigur auf den vorgezeichneten Feldern vor.
3. Würfelt der Spieler aber eine 6, muss er sechsmal in die Hände klatschen, um sich aufzuwärmen. Danach darf er nochmal würfeln.
4. Wer ins  fällt, muss wieder auf Anfang.
5. Ist ein Feld schon besetzt, setzt der Spieler aus.
6. Bei einem  -Feld darf sich die Spielfigur stärken und ein Feld vorrücken.
7. Bei einem  -Feld muss die Spielfigur drei Felder zurückhüpfen.
8. Wer zuerst am Iglu ankommt, gewinnt das Spiel.

