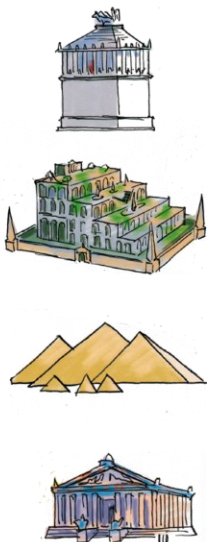
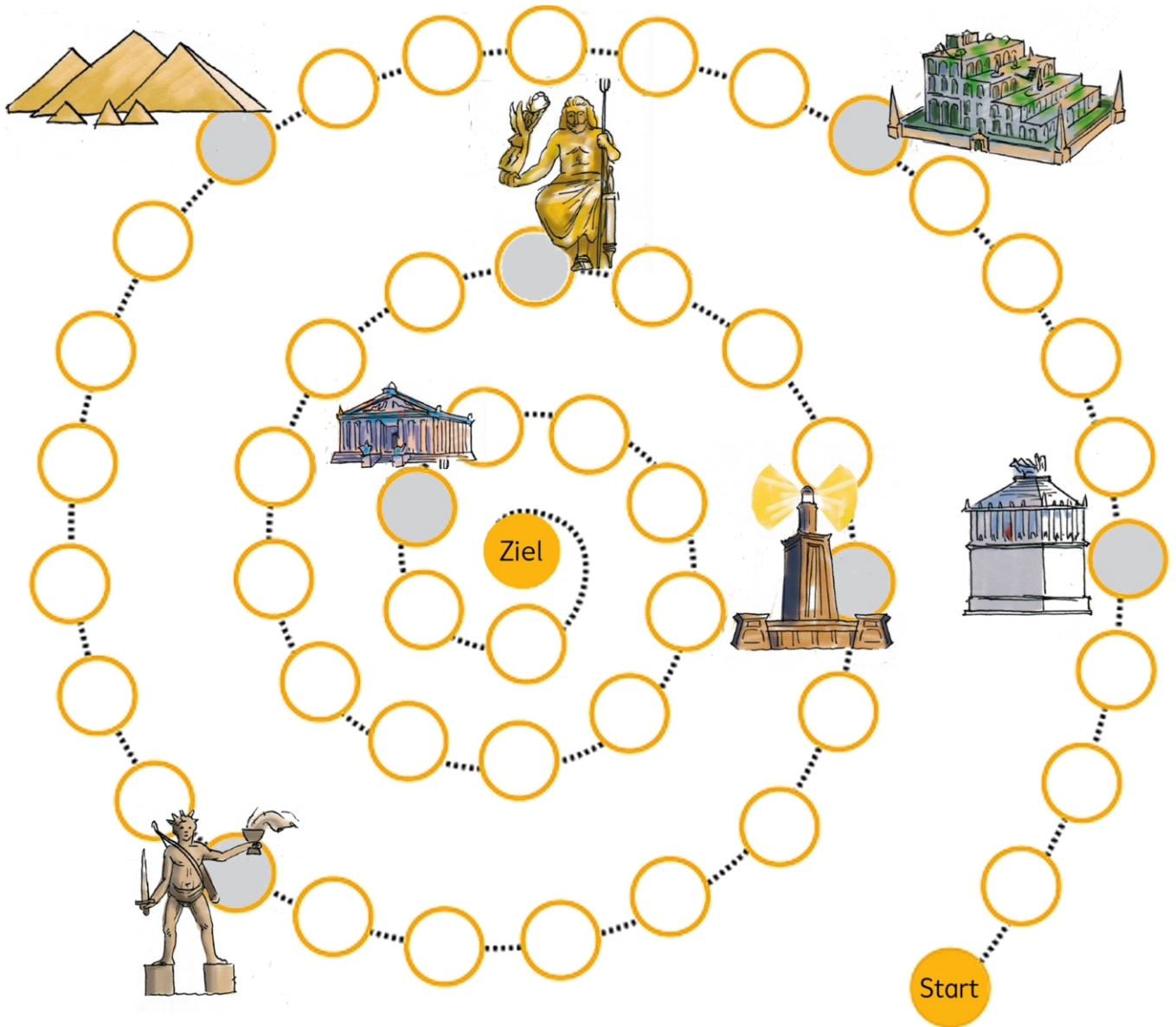




# Weltwunder – Würfelreise



Das Grabmal hält dich für kurze Zeit gefangen. Du musst eine Runde aussetzen.

Du hast dich in den Gärten der Semiramis verirrt. Damit du wieder herausfindest, musst du vier Schritte zurück.

Auf Seite 32 in deinem Buch sind diese Pyramiden genauer beschrieben. Wenn du die größte der drei Pyramiden benennen kannst, darfst du nochmals würfeln.

Artemis begleitet dich ins Ziel. Du darfst drei Schritte nach vorne machen.



Der Koloss von Rhodos begleitet dich bei deinem nächsten Zug. Du kannst sechs Schritte nach vorne machen.

Das Feuer im Leuchtturm ist erloschen. Du musst zwei Runden aussetzen, damit das Feuer wieder entfacht werden kann.

Zeus bringt dir Glück. Du darfst vier Schritte nach vorne machen.

Bildnachweis: Alicia Sancha / ÖBV