

<p>AKTIONSKARTE</p>	<p>AKTIONSKARTE</p>	<p>AKTIONSKARTE</p>	<p>AKTIONSKARTE</p>
<p>Du hast schon eine lange Reise hinter dir, fühlst dich müde und schläfst ein. Setze eine Runde aus.</p>	<p>Du hast gut gefrühstückt und fühlst dich stark und frisch für die Reise. Würfle gleich nochmal!</p>	<p>Du hast dich verlaufen und suchst in deiner Karte nach dem Weg. In den nächsten zwei Runden gilt nur deine halbe Würfelzahl (abrunden)!</p>	<p>Du triffst ein paar Wanderer und wirst zur Jause eingeladen. Setze eine Runde aus.</p>
<p>AKTIONSKARTE</p>	<p>AKTIONSKARTE</p>	<p>AKTIONSKARTE</p>	<p>AKTIONSKARTE</p>
<p>Das schmerzt! Du hast Blasen an den Füßen und musst eine Runde aussetzen.</p>	<p>Du hast Rückenwind und kommst schneller voran. Würfle gleich nochmal!</p>	<p>Du bekommst einen Geheimtipp für eine Abkürzung. In den nächsten zwei Runden zählt deine Würfelzahl doppelt!</p>	<p>Du hast Freunde getroffen und ihr geht einen Teil der Strecke gemeinsam. Würfle gleich nochmal!</p>

<p>AKTIONS KARTE</p>	<p>AKTIONS KARTE</p>	<p>AKTIONS KARTE</p>	<p>AKTIONS KARTE</p>
<p>Du willst deine Erlebnisse festhalten und machst viele Foto-stops. In den nächsten zwei Runden gilt nur deine halbe Würfelzahl (abrunden)!</p>	<p>Du freust dich auf die nächste Station und beginnst zu laufen. Würfle gleich nochmal!</p>	<p>Du bist in einen Regenguss gekommen und musst deine Kleider trocknen. Setze eine Runde aus.</p>	<p>Oje, du hast dir den Fuß verstaucht. In den nächsten zwei Runden gilt nur deine halbe Würfelzahl (abrunden)!</p>
<p>AKTIONS KARTE</p>	<p>AKTIONS KARTE</p>	<p>AKTIONS KARTE</p>	<p>AKTIONS KARTE</p>
<p>Du hast einen Sonnenschutz bekommen und setzt zur Sicherheit eine Runde aus.</p>	<p>Du hast Kräuter gefunden, die dich superschnell machen. In den nächsten zwei Runden zählt deine Würfelzahl doppelt!</p>	<p>Du hast dein Auto verkauft und dir ein Fahrrad zugelegt. Dafür erhältst du einen Öko-Punkt!</p>	<p>Du hast beim Aufforsten des Regenwaldes in Brasilien geholfen. Dafür erhältst du einen Öko-Punkt!</p>

<p>AKTIONSKARTE</p>	<p>AKTIONSKARTE</p>	<p>AKTIONSKARTE</p>	<p>AKTIONSKARTE</p>
<p>Du möchtest mehr vom Land sehen und entscheidest dich für einen Hubschrauber-Rundflug. Gib einen deiner Öko-Punkte ab!</p>	<p>Du machst eine Jausenpause und lässt deinen Müll einfach liegen. Gib einen deiner Öko-Punkte ab!</p>	<p>Du kochst ein gesundes Mittagessen nach einem Rezept aus Uganda und ziehst gestärkt weiter. In den nächsten zwei Runden zählt deine Würfelzahl doppelt.</p>	<p>Du bist in ein Gewitter geraten und musst Schutz suchen. Setze eine Runde aus.</p>
<p>AKTIONSKARTE</p>	<p>AKTIONSKARTE</p>	<p>AKTIONSKARTE</p>	<p>AKTIONSKARTE</p>
<p>Deine Schuhe drücken und du kommst nur langsam voran. In der nächsten Runde zählt nur deine halbe Punktezahl (abrunden)!</p>	<p>Ein Freund borgt dir ein Fahrrad und du kommst schneller voran. Würfle gleich nochmal.</p>	<p>Du machst Pause und bist in der Hängematte eingeschlafen. Setze eine Runde aus.</p>	<p>Deine Füße sind ganz heiß gelaufen. Du kühlst sie an einem Bach. Setze eine Runde aus.</p>

<p style="text-align: center;">AKTIONSKARTE</p> <p>Du willst mehr über das Land erfahren und redest mit den Einwohnern. Setze eine Runde aus.</p>	<p style="text-align: center;">AKTIONSKARTE</p> <p>Ein Freund nimmt dich ein Stück weit mit. In der nächsten Runde zählt deine Würfelzahl doppelt.</p>	<p style="text-align: center;">AKTIONSKARTE</p> <p>Du findest eine Abkürzung, die dir viel Zeit spart. Würfle gleich nochmal.</p>	<p style="text-align: center;">AKTIONSKARTE</p> <p>Du hast dich verkühlt und musst dich schonen. In den nächsten beiden Runden zählt nur deine halbe Würfelzahl (abrunden)!</p>
<p style="text-align: center;">AKTIONSKARTE</p> <p>Du hast Glück! Hebe diese Karte auf, Fairdinand hilft dir in schwierigen Situationen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Er beschützt dich vor dem Bösewicht am Totenkopf-Feld • Er hilft dir über den „Notweg“ am Meer – du musst nicht 3 Mal aussetzen • Du sparst dir die Öko-Punkte für eine Flug-, Schiffs- oder Bahnstrecke deiner Wahl <p>Du kannst den Joker ein Mal einsetzen, danach legst du ihn zurück unter den Kartenstapel.</p>	<p style="text-align: center;">AKTIONSKARTE</p> <p>Du hast Glück! Hebe diese Karte auf, Fairdinand hilft dir in schwierigen Situationen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Er beschützt dich vor dem Bösewicht am Totenkopf-Feld • Er hilft dir über den „Notweg“ am Meer – du musst nicht 3 Mal aussetzen • Du sparst dir die Öko-Punkte für eine Flug-, Schiffs- oder Bahnstrecke deiner Wahl <p>Du kannst den Joker ein Mal einsetzen, danach legst du ihn zurück unter den Kartenstapel.</p>	<p style="text-align: center;">AKTIONSKARTE</p> <p>Du hast Glück! Hebe diese Karte auf, Fairdinand hilft dir in schwierigen Situationen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Er beschützt dich vor dem Bösewicht am Totenkopf-Feld • Er hilft dir über den „Notweg“ am Meer – du musst nicht 3 Mal aussetzen • Du sparst dir die Öko-Punkte für eine Flug-, Schiffs- oder Bahnstrecke deiner Wahl <p>Du kannst den Joker ein Mal einsetzen, danach legst du ihn zurück unter den Kartenstapel.</p>	<p style="text-align: center;">AKTIONSKARTE</p> <p>Du hast Glück! Hebe diese Karte auf, Fairdinand hilft dir in schwierigen Situationen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Er beschützt dich vor dem Bösewicht am Totenkopf-Feld • Er hilft dir über den „Notweg“ am Meer – du musst nicht 3 Mal aussetzen • Du sparst dir die Öko-Punkte für eine Flug-, Schiffs- oder Bahnstrecke deiner Wahl <p>Du kannst den Joker ein Mal einsetzen, danach legst du ihn zurück unter den Kartenstapel.</p>