

OSTWIND

Rätselheft



Ostwind Aris Ankuhn® 2019. SaimFilm GmbH® and (TM) Alias Entertainment GmbH®. All rights reserved. Published by Mindscape® and the Mindscape® Logo are registered trademarks of Elementaritz B.V. and its affiliates. 2022. All rights reserved. Developed by Asis Interactive GmbH, a member of the Remote Control Productions family of developers. All Rights reserved. Financially supported by FFF Bayern and the Bavarian State Ministry for Digital Affairs. Unreal® is a trademark or registered trademark of Epic Games, Inc. in the United States of America and elsewhere. Unreal® Engine, Copyright 1998-2022, Epic Games, Inc. All rights reserved. 3D production and optimization powered by InstaLOD. InstaLOD is a trademark of InstaLOD UG (haftungsbeschränkt).



Löse die Sudokus!

		2	
2	1		
	2		3
1	3	4	2

5	3	1			
	4		5	1	
1	2		3	5	6
				4	
4			2	6	
2		5			1

Kannst du alle 7 Unterschiede finden?



	7	8			1	5	4	2
			3		8			
9				5			8	
4			9		5	2		
2		3		6		8		
			8		2		6	4
5	4	2			9			8
1		7		8	6			5
	6		5		3	7		1

Welche 2 Bilder sind gleich?



Spiele das Whisper-Brettspiel auf der nächsten Seite!

SPIELREGELN

Das brauchst du noch:

- Zwei Würfel
- Spielfiguren

Abwechselnd wird gewürfelt und die Figur bewegt. Der Spieler, der zuerst das Ende erreicht, hat gewonnen! Aber Vorsicht, auf dem Weg dorthin gibt es einige Hindernisse. Hier ist ein Überblick, damit du weißt, was dich erwartet:

4 > Im Eiltempo! Geh 3 Schritte vorwärts.

9 > Dein Pferd ist müde. überspringe 1 Runde zur Erholung.

20 > Bonus-Möhre. Dein Pferd hat zusätzliche Energie. Würfle noch einmal.

31 > Du bist in die falsche Richtung gegangen. Geh 3 Plätze zurück.

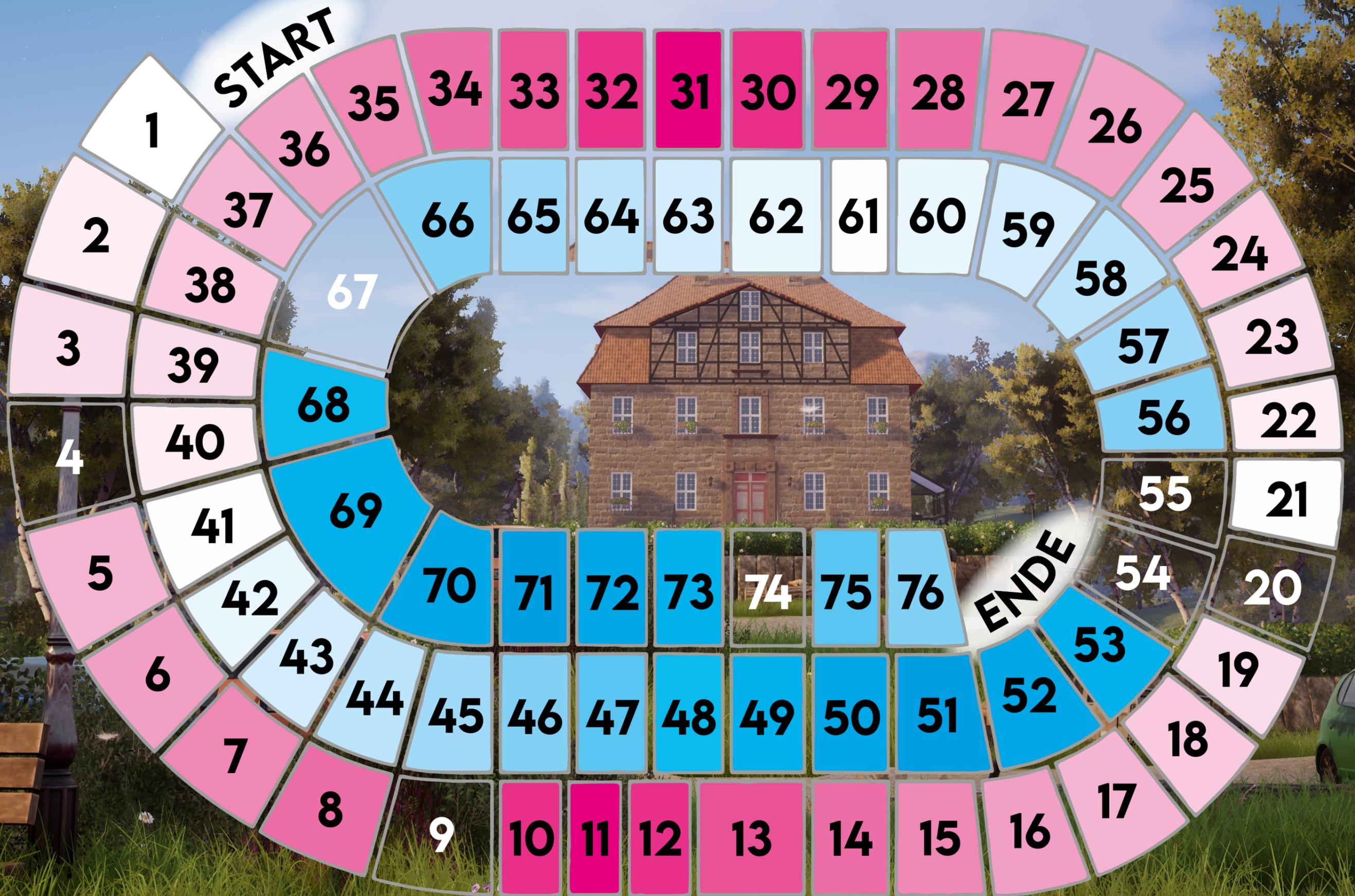
39 > Du steckst im Schlamm fest. überspringe 2 Runden.

54 > Du hast die Karte verkehrt herum gehalten und hast dich verlaufen. Geh fünf Schritte zurück.

55 > Ein Bach, aus dem man trinken kann. Dein Pferd hat zusätzliche Energie. Würfle noch einmal.

67 > Ein Baumstamm auf der Straße. überspringe 3 Runden.

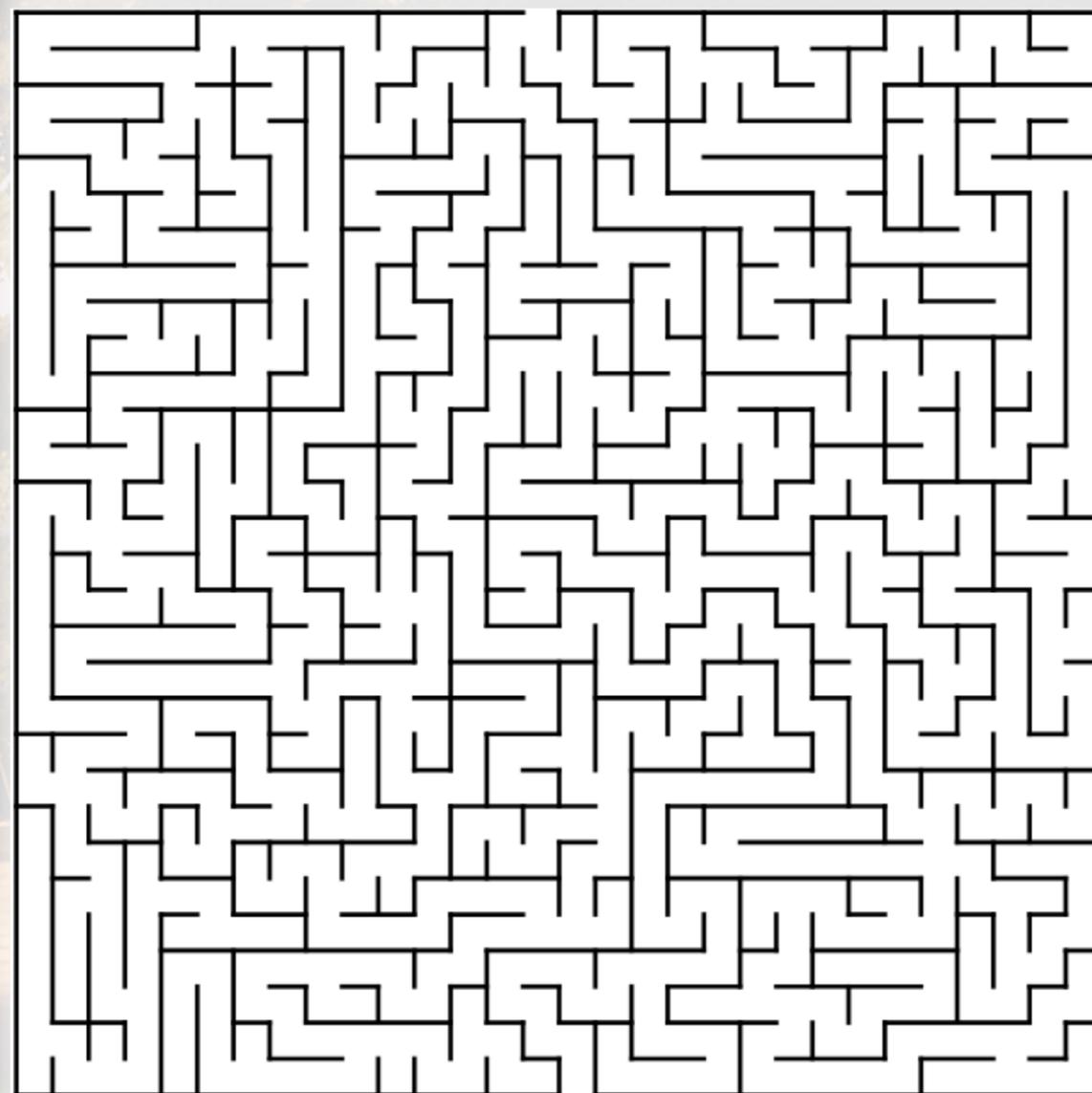
74 > Du hast deine Tasche vergessen. Geh zurück zum Anfang.



Kannst du alle 6
Unterschiede finden?



Hilf Ari, nach
Kaltenbach zu kommen!



Die Antworten kannst du mit dem QR Code finden!



Zeichne selbst ein Pferd!

Kannst du alle Fragen richtig beantworten?

Damit ein Pferd eine Kutsche ziehen kann braucht es...

- A. einen Sattel
- B. ein Geschirr
- C. eine Longe

Ab diesem Alter kann man anfangen zu reiten.

- A. 2 Jahre
- B. 3 Jahre
- C. 1 Jahr

Ein anderes Wort für ein 1-jähriges Pferd ist

- A. Jährling
- B. Pony
- C. Kleinkind

Du reitest auf einem Parcours und eine Hindernisstange fällt herunter. Wie viele Strafpunkte sind das?

- A. 4
- B. 3
- C. 2

Die Antworten kannst du mit diesem QR Code finden

