

Extreme Expedition

Die letzte Wüste



Cartzzles sind Bilder, die du erst einmal durch das Übereinanderlegen von Karten puzzelst (mit oder ohne Vorlage, ganz nach Belieben). Danach startest du erneut, dieses Mal mit zusätzlichen Aufgaben.

Diese Box enthält 2 Cartzzles aus 50 Karten
(1 Bild auf der Vorderseite, 1 Bild auf der Rückseite):
Extreme Expedition (Vorderseite)
und *Die letzte Wüste* (Rückseite).

Außerdem im Spiel enthalten:

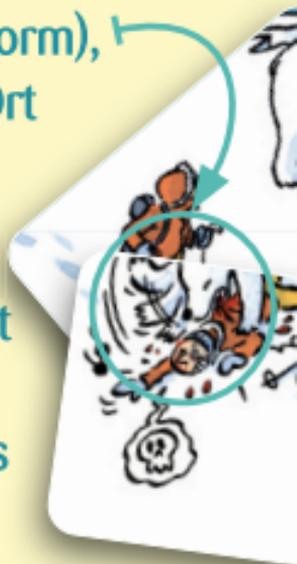
- 1 Karte mit beiden Vorlagen
- 1 Aufgabenkarte für *Extreme Expedition*
- 1 Aufgabenkarte für *Die letzte Wüste*
- 1 Hilfekarte und diese Anleitungskarte

**Der Schlüssel zum Erfolg heißt
Fingerspitzengefühl!**



Ein paar Tipps

- Einige Elemente unterscheiden sich von Karte zu Karte (z. B. durch Art, Farbe, Form), obwohl diese Karten am selben Ort angelegt werden können? Das ist ganz normal!
- Beim ersten Zusammensetzen gibt es seltsame Überschneidungen? Das ist nicht so schlimm, wenn es dich nicht stört ...
- Achte auf jedes kleine Detail, um den besten Winkel fürs Anlegen der Karten zu finden.
- Trainiere deine Geschicklichkeit und finde gute Techniken wie du die Karten legen, halten und vorsichtig verschieben kannst. Eine Spielmatte eignet sich gut als Unterlage.



Extreme Expedition

(Jérôme und Anne-Claire Jouvray)



Der waghalsige Abenteurer Roald Hotfrost zögert nicht, im Namen der Wissenschaft und der Selbstüberwindung dem Tod ins Auge zu blicken. Begleite ihn auf seiner Arktis-Expedition an den Nordpol, um dort wilde Tiere zu entdecken – und noch vieles

mehr! Unterwegs werden dir viele Gefahren begegnen, denn eine Cartzzle-Expedition ist ein spannendes, herausforderndes Erlebnis. Aber zittern musst du deswegen nicht!

Beginne mit dem Schiff. Wenn du deine Karten auf ein weißes A4-Blatt legst (gestrichelte Linien auf der Vorlage), erhältst du schönes Packeis ...

Beginne bei jeder Aufgabe ganz von vorne!



Extreme Expedition – Aufgaben

1. Ordne alle Karten so an, dass du Roalds Tour um das Packeis herum bis zum Nordpol nachvollziehen kannst. Mach dir (vorerst) keine Gedanken über seine möglichen Rückschläge.

2. Beginne die Expedition von Neuem – und verhindere diesmal an allen 9 Stellen, dass Roald stirbt. Der Tod ist ein ständiger Begleiter des Lebens!



3. Eine letzte Herausforderung! Diesmal musst du 15 Alkenvögel sehen, die Roald auf seiner langen Reise begleiten – und unterwegs darf er nicht sterben.



Die letzte Wüste

(Jérôme und Anne-Claire Jouvray)

Eine neue Aufgabe führt Roald Hotfrost zu Fuß durch die Wüste. Er ist auf der Suche nach den Ruinen eines geheimnisvollen Tempels. Diese Reise ist eine weitaus heißere Angelegenheit als die vorherige, doch die Gefahren sind mindestens genauso groß. Bewahre einen kühlen Kopf, wenn du ihn beim Kampf gegen seine eigenen (und deine?) Grenzen begleitest ... Es könnte sonst sein letztes Abenteuer sein.



Die letzte Wüste – Aufgaben

1. Lege die 17 Karten beiseite, die einen Skarabäus zeigen, der Roald zum Tempel begleitet. Setze das Bild zusammen, auf dem der große Roald Hotfrost in der Wüste eine Landkarte studiert.



2. Wie wär's mit ein bisschen Wüste? Vervollständige deine Landschaft, indem du die 17 Karten, die Roalds Durchquerung der Wüste zeigen, nacheinander von links nach rechts anlegst. Am Ende darf nur ein einziger Skarabäus sichtbar sein. Und wenn du die letzten beiden Karten legst, kannst du entscheiden, welches Ende die Expedition nimmt.

Willst du mehr wissen?

Auf unserer exklusiven Webseite findest du weitere Informationen zu diesem Cartzle:



[https://hutter-trade.com/
cartzle-kreativ-extreme-expedition-exklusiv/](https://hutter-trade.com/cartzle-kreativ-extreme-expedition-exklusiv/)



Hast du dich im Bild verirrt?

Brauchst du etwas Hilfe? Wir haben ein paar Tipps und Lösungen auf der Webseite des Spiels für dich zusammengestellt.

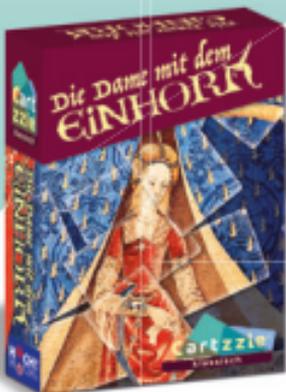
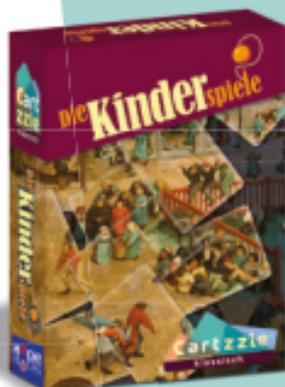
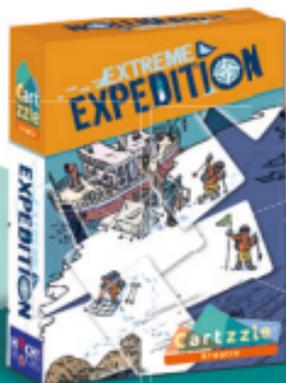
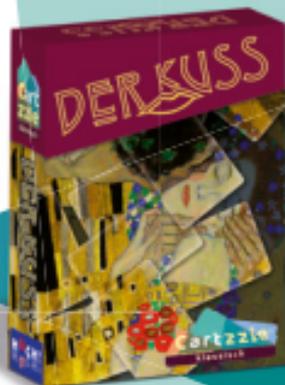
© 2021 Jeux Opla
www.jeux-opla.fr

© 2022, 2023 HUCH!
www.hutter-trade.com

Übersetzung:
Birgit Irgang, Silvia Herzog



Willst du mehr haben?



Die Kollektion