



DIE GROSSE SPIELESAMMLUNG



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

10 KLASSIKER MIT
PAPIER UND BLEISTIFT

riva



FÜR
ZWEI
SPIELER

SPIELVORBEREITUNG

Bei diesem Spiel gibt es pro Seite je zwei Felder. Beide Mitspieler bekommen ein eigenes Blatt, das als Spielfeld dient. Ab jetzt dürft ihr das Spielfeld eures Gegners nicht mehr einsehen – wer schummelt, verliert automatisch! Am unteren Rand findet ihr fünf unterschiedlich große Schiffe. Die Anordnung der Kästchen zeigt an, wie viel Platz das jeweilige Schiff auf dem vorgegebenen Feld einnimmt. Zunächst müssen beide Mitspieler die Positionen ihrer Schiffe auf dem linken Feld festlegen. Zeichnet beide die Position eurer Schiffe jeweils auf das linke Feld, das rechte Feld lasst ihr erst einmal frei. Haben beide Mitspieler ihre Schiffe positioniert, geht es los.

DAS SPIEL

Nun müsst ihr erraten, wo die Schiffe eures Gegners auf dem Spielfeld positioniert sind. Dabei helfen euch die Buchstaben und Zahlen, mit denen die Reihen und Spalten ausgewiesen sind. D5 wäre dann beispielsweise diese Position auf dem Feld:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
A													A
B													B
C													C
D					✗								D
E													E
F													F
G													G
H													H
I													I
J													J
K													K
L													L
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	

Euer Gegner muss dann wahrheitsgemäß angeben, ob sich an dieser Position ein Schiff von ihm befindet oder nicht. Habt ihr einen Treffer gelandet, dürft ihr diesen auf dem rechten Feld mit einem Kreuz markieren

und so lange weiterraten, bis ihr einen Fehler macht. Einen Fehlversuch markiert ihr auf dem rechten Feld mit einem Kreis. Dann ist euer Gegner mit dem Raten an der Reihe. Trifft er eines eurer Schiffe, müsst ihr dies auf dem linken Feld markieren, indem ihr das getroffene Kästchen austreicht.

SPIELEND

Das Spiel ist zu Ende, wenn einer von euch beiden es geschafft hat, alle Schiffe des Gegners vollständig zu treffen. Der Spieler, der am Ende noch Schiffe oder nur teilweise getroffene Schiffe übrig hat, gewinnt. Am Ende könnt ihr eure vier Felder miteinander vergleichen, um zu prüfen, ob alle Treffer und Fehlversuche richtig eingetragen wurden.

PUNKTE

Spielt ihr mehrere Runden zusammen, könnt ihr folgendermaßen Punkte vergeben:

- ★ **20 Punkte:** Der Gewinner hat nach einer Partie noch ein völlig unbeschädigtes und mindestens ein weiteres (teilweise getroffenes) Schiff auf dem Spielfeld.
- ★ **10 Punkte:** Der Gewinner hat nach einer Partie insgesamt noch ein völlig unbeschädigtes Schiff auf dem Spielfeld.
- ★ **5 Punkte:** Der Gewinner hat nach einer Partie noch ein teilweise getroffenes Schiff auf dem Spielfeld.

SCHIFFE VERSENKEN

MEIN FELD

GEGNERISCHES FELD

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A												
B												
C												
D												
E												
F												
G												
H												
I												
J												
K												
L												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A												
B												
C												
D												
E												
F												
G												
H												
I												
J												
K												
L												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12



SCHIFFE VERSENKEN



SPIELVORBEREITUNG

Für dieses Spiel braucht jeder Mitspieler einen Stift in einer anderen Farbe als sein Gegner. Mit einer Partie *Schere, Stein, Papier* könnt ihr bestimmen, wer von euch beiden beginnt.

DAS SPIEL

Der Spieler, der die Partie beginnen darf, zeichnet eine Kante eines beliebigen Kästchens auf dem Spielfeld nach. Die hellen Linien geben die Kästchen vor, die dunklen Linien grenzen die einzelnen Spielfelder voneinander ab.

Nun ist der gegnerische Spieler an der Reihe und zeichnet seinerseits die Kante eines Kästchens in seiner Farbe nach. So geht es abwechselnd immer weiter, bis einer von euch ein Kästchen schließen kann, also die letzte freie Kante mit seiner Farbe nachzeichnen kann. Schafft ihr es, ein Kästchen zu schließen, dürft ihr dieses mit eurer Farbe ausmalen und so lange weiter Kanten nachziehen, bis es euch nicht mehr gelingt, mit eurem Strich ein Kästchen zu schließen und auszumalen.

SPIELENDE

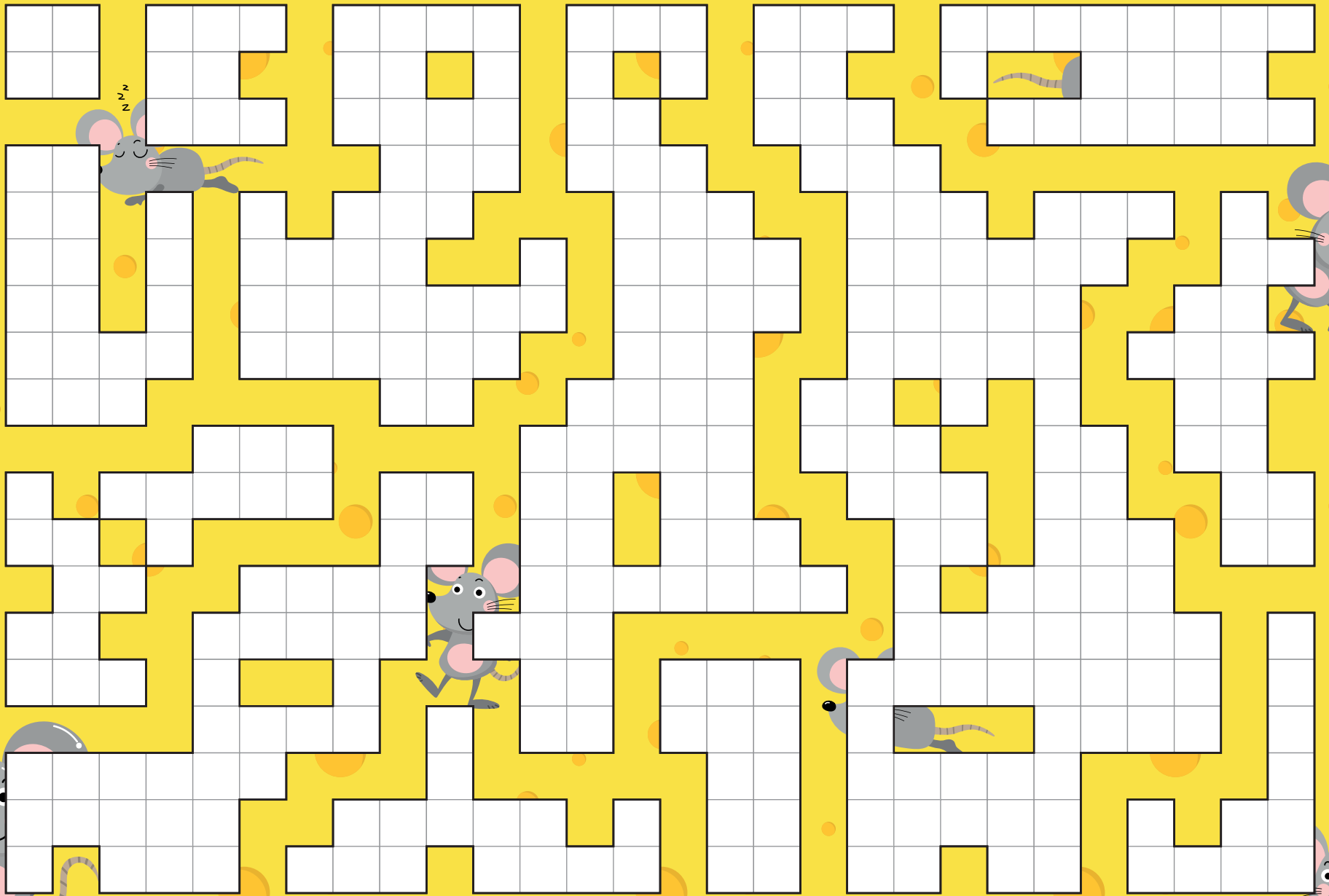
Wurde das letzte Kästchen auf einem Spielfeld ausgemalt, ist die Partie zu Ende. Der Mitspieler, in dessen Farbe die meisten Kästchen ausgemalt wurden, hat die Partie gewonnen.

FÜR
ZWEI
SPIELER



KÄSEKÄSTCHEN





KÄSEKÄSTCHEN

GRUNDREGELN

Ein Spieler sagt zu Beginn im Kopf das Alphabet auf und beginnt, indem er laut den Buchstaben »A« ruft. Ein weiterer Mitspieler stoppt denjenigen, der das Alphabet aufsagt, an beliebiger Stelle, indem er laut »Stopp« ruft. Der Buchstabe, bei dem angehalten wurde, ist der Anfangsbuchstabe für die Wörter, die nun in die unterschiedlichen Kategorien eingetragen werden müssen. Vier Kategorien sind bereits vorgegeben, sodass ihr euch noch zwei weitere gemeinsam ausdenken könnt. Der Mitspieler, der als Erster in jeder Kategorie ein Wort stehen hat, ruft laut »Fertig!«, und alle anderen müssen die Stifte zur Seite legen. Nun geht es an die Punktevergabe.

PUNKTE

- ★ **20 Punkte:** Niemand außer dir hat etwas in der betreffenden Kategorie stehen.
- ★ **10 Punkte:** Mindestens ein weiterer Mitspieler hat ein anderes Wort in dieser Kategorie gefunden.
- ★ **5 Punkte:** Mindestens ein weiterer Mitspieler hat in derselben Kategorie das gleiche Wort stehen wie du.
- ★ **0 Punkte:** Du konntest keinen Begriff finden.

SONDERREGELN

Für alle, denen die normale Variante von *Stadt, Land, Fluss* zu langweilig ist, gibt es hier ein paar Sonderregeln, mit denen ihr das Ganze etwas spannender gestalten könnt.

- ★ **Der Joker:** Kann einmal pro Blatt verwendet werden. Ein leeres Kästchen zählt als ausgefüllt und bringt 20 Punkte.
- ★ **Zählt-doppelt:** Zu Spielbeginn ist eine Kategorie mit einem X zu markieren. Die Punkte aus diesem Feld zählen später doppelt.
- ★ **Ein X für ein U:** Zählt statt von A bis Z von 1 bis 26. Wenn ihr mit dem Zählen an der Reihe seid, ruft ihr am Ende die Zahl aus, bei der ihr vom Mitspieler gestoppt worden seid. Diese muss nun von jedem Spieler selbstständig in den Buchstaben »übersetzt« werden. Erst bei der Punktevergabe wird der richtige Buchstabe aufgedeckt. Notiert euch also, bevor ihr loslegt, welche Zahl ausgerufen wurde.
- ★ **Bullshit-Bingo:** Jeder Mitspieler schreibt, bevor es losgeht, fünf Begriffe auf, von denen er denkt, dass sie im Verlauf des Spiels von den Mitspielern aufgeschrieben werden. Kommt einer dieser Begriffe tatsächlich vor, gibt es 30 Extrapunkte pro erratenem Begriff.
- ★ **Sammelwut:** Setzt ihr diese Sonderregel ein, bekommt der Spieler mit dem längsten (gültigen) Wort pro Kategorie fünf Extrapunkte – derjenige mit dem kürzesten Wort bekommt fünf Minuspunkte.

FÜR
ZWEI BIS
ACHT
SPIELER



STADT	LAND	FLUSS	TIER			PUNKTE



GRUNDREGELN

Dieses Spiel kannst du alleine oder zusammen mit anderen spielen. Hast du noch weitere Mitspieler, zertrenne das Blatt einfach an den vorgegebenen Linien, und verteile die Blätter an deine Mitspieler, sodass jeder einen identischen Zettel vor sich hat.

Auf jedem Zettel steht das gleiche Wort einmal von oben nach unten und von unten nach oben. Ziel ist es, zwischen allen Buchstabenpaaren ein Wort zu finden, das mit den jeweiligen Buchstaben beginnt beziehungsweise endet. Dabei gilt es zu beachten, dass man in jeder Reihe ein anderes Wort stehen hat, auch wenn Anfangs- und Endbuchstabe gleich sind.

DAS SPIEL ALLEIN

Du kannst das Spiel selbstverständlich ohne die Vergabe von Punkten und ohne ein Zeitlimit spielen, wenn es dir nur darum geht, Zeit totzuschlagen. Möchtest du es etwas anspruchsvoller, hier ein paar Sonderregeln, mit denen du dich herausfordern kannst:

- ★ Versuche, pro Reihe ein Wort zu finden, das jeweils mindestens ein Zeichen länger ist als das vorherige.
- ★ Falls du unterschiedliche Sprachen sprichst oder gerade eine Fremdsprache lernst, kannst du versuchen, die Begriffe mit Wörtern in unterschiedlichen Sprachen zu füllen.
- ★ Für jeden Begriff kannst du im Vorfeld eine Wortart festlegen (z. B. Verb, Nomen, Adjektiv ...) und versuchen, nur Wörter in der jeweiligen Wortart zu finden.

DAS SPIEL MIT ANDEREN

Hast du noch weitere Mitspieler, gibt es viele mögliche Regeln, die ihr im Vorfeld festlegen könnt. Wichtig ist, dass ihr euch zu Beginn einigt, ob alle Mitspieler so lange Wörter aufschreiben dürfen, bis jeder alle Zeilen ausgefüllt hat, oder ob alle die Stifte weglegen müssen, wenn der erste Mitspieler in jeder Reihe ein Wort gefunden hat. Weitere Regeln:

- ★ Der Mitspieler, der als Erster in jeder Reihe ein Wort stehen hat, bekommt bei Doppelnennungen als Einziger einen Punkt.
- ★ Für das längste Wort in einer Reihe gibt es einen Extrapunkt.
- ★ Der Mitspieler, der insgesamt die wenigsten Zeichen aufgeschrieben hat, bekommt am Ende einen Punkt Abzug.

FORTSETZUNG

Wer Lust auf eine Revanche hat, findet jeweils auf der Rückseite einen weiteren Begriff. Für dieses Spiel gibt es zehn unterschiedliche Begriffe. Das Spielprinzip ist immer das gleiche.

FÜR
EINEN
BIS VIER
SPIELER

D
E
M
O
K
R
A
T
I
E

E
I
T
A
R
K
O
M
E
D

D
E
M
O
K
R
A
T
I
E

E
I
T
A
R
K
O
M
E
D

D
E
M
O
K
R
A
T
I
E

E
I
T
A
R
K
O
M
E
D

D
E
M
O
K
R
A
T
I
E

E
I
T
A
R
K
O
M
E
D

GEFÜLLTE KALBSBRUST

GRUNDREGELN

Du oder deine Mitspieler müssen durch das Erraten einzelner Buchstaben versuchen, einen bestimmten Begriff zu erraten. Dabei kennt der Spieler, der mit dem Raten an der Reihe ist, lediglich die Länge des gesuchten Wortes sowie den Anfangsbuchstaben. Für jeden falsch geratenen Buchstaben beziehungsweise jedes falsch geratene Wort wird ein Teil des rechts stehenden Galgenmännchens ausgemalt. Wurde ein Buchstabe richtig geraten, schreibt der Mitspieler, der gerade nicht mit Raten an der Reihe ist, die Buchstaben an die richtigen Stellen der vorgegebenen Linien. Auf der Rückseite findet ihr das Wort, das gesucht wird. Zusätzlich sind auf dem Spielfeld die Buchstaben von A bis Z abgedruckt, sodass ihr die Buchstaben, die bereits geraten worden sind, ausstreichen könnt. So verhindert ihr, dass derselbe Buchstabe zweimal geraten wird. Umlaute werden mit »ue« für »ü«, »ae« für »ä« und »oe« für »ö« umschrieben.

SPIELENDE

Das Spiel gilt als gewonnen, wenn der gesuchte Begriff erraten wurde, und als verloren, wenn stattdessen das Galgenmännchen vollständig ausgemalt wurde. Spielt ihr mehrere Runden zusammen, könnt ihr für jeden ausgemalten Teil des Galgens einen Strafpunkt vergeben. Der Spieler, der am Ende die meisten Strafpunkte gesammelt hat, verliert, da er häufiger falsch geraten hat.

VARIANTEN

Ihr könnt euch vor Spielbeginn auf einige Sonderregeln einigen, mit denen ihr das Spiel etwas spannender gestalten könnt:

- ★ **10 Extrapunkte**, wenn das Wort erraten wird, ohne dass zuvor ein Buchstabe erraten wurde
- ★ **10 Minuspunkte**, wenn ein falsches Wort geraten wird, bevor ein Buchstabe geraten wurde
- ★ **5 Extrapunkte**, wenn das Wort nach nur einem erfragten Buchstaben erraten wird
- ★ **5 Minuspunkte**, wenn ein falsches Wort nach nur einem erfragten Buchstaben geraten wird

FÜR
ZWEI BIS
ACHT
SPIELER

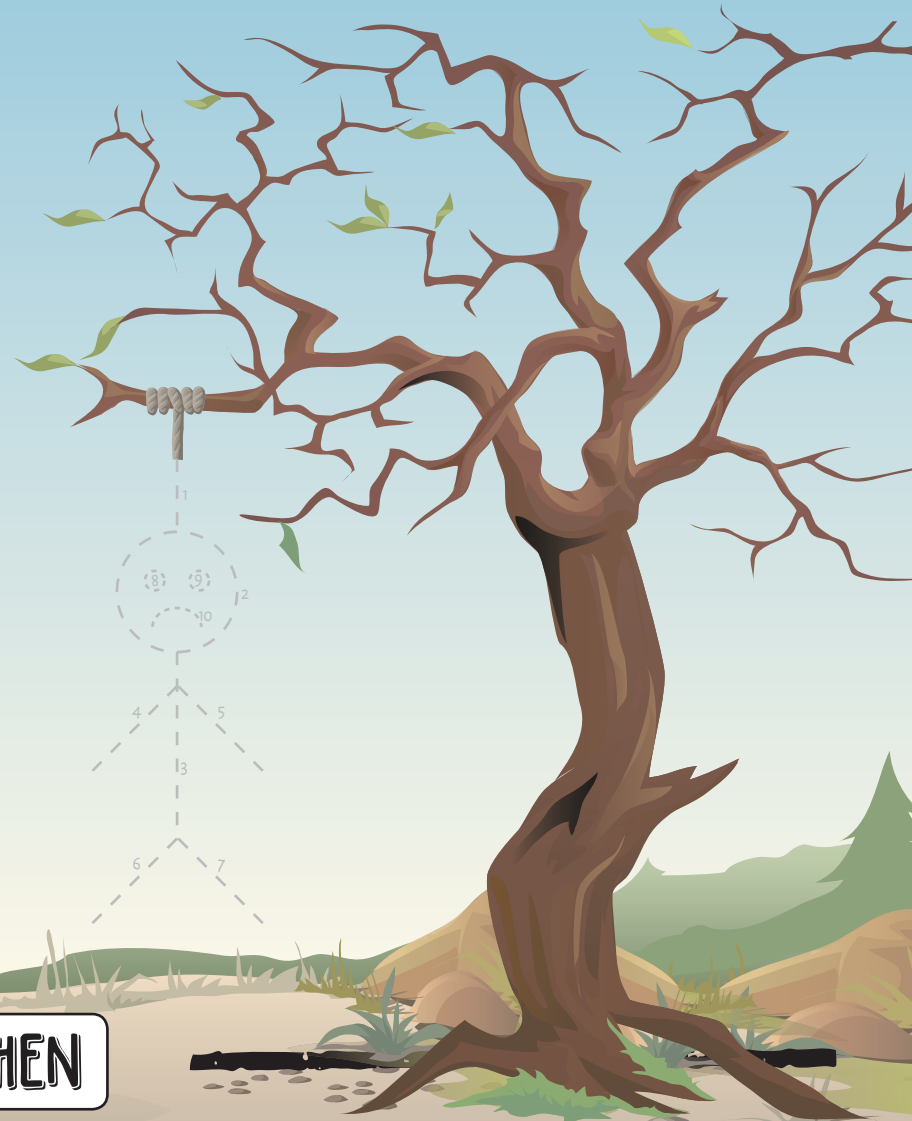
GALGENMÄNNCHEN

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z

D _____

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z

A _____



GALGENMÄNNCHEN

FÜR
ZWEI BIS
VIER
SPIELER

GRUNDREGELN

Der jüngste Mitspieler beginnt und zieht zunächst eine Linie zwischen der »1« und der »2« auf dem Spielfeld. Wichtig dabei ist, dass ihr immer den kürzestmöglichen Weg zwischen zwei Zahlen einzeichnet. Der Spieler, der an der Reihe ist, malt dann die beiden Zahlen aus, die er eben miteinander verbunden hat.

Danach geht es reihum weiter, und die Mitspieler müssen die Zahlen auf die gleiche Weise in der richtigen Reihenfolge miteinander verbinden und im Anschluss ausmalen. So entstehen die »Misthaufen«.

STRAFPUNKTE

Strafpunkte gibt es, wenn ...

- ★ ... man eine Linie auf dem Spielfeld kreuzt.
- ★ ... man eine Linie auf dem Spielfeld berührt.
- ★ ... man in einen bereits ausgemalten »Misthaufen« fährt.

Damit ihr am Ende eure Strafpunkte miteinander vergleichen könnt, solltet ihr zu Beginn einen Spielführer bestimmen, der alle Punktabzüge mitschreibt.

SPIELENDE

Habt ihr alle Zahlen in der richtigen Reihenfolge miteinander verbunden, geht es daran, die Strafpunkte auszuwerten. Der Spieler, der die wenigsten Strafpunkte gesammelt hat, gewinnt die Partie.

VARIANTE

Benutzt für das Zeichnen der Verbindungslinien und für das Ausmalen jeweils unterschiedlich farbige Stifte. Habt ihr zwei Zahlen miteinander verbunden, malt diese mit eurer eigenen Farbe aus, bevor euer Mitspieler an der Reihe ist. So könnt ihr erkennen, welcher »Misthaufen« zu welchem Mitspieler gehört. Bei dieser Variante gibt es nur einen Strafpunkt, wenn ihr in den »Misthaufen« eines Gegners hineinfahrt, beziehungsweise die Linie eines gegnerischen Mitspielers kreuzt oder berührt.

MISTHAUFENSPIEL

18

20

3

14

4

24

10

16

6

19

17

8

11

2

1

9

13

23

22

12

7

15

21

25

5



MISTHAUFENSPIEL

SPIELVORBEREITUNG

Legt zu Beginn für jeden Mitspieler eine Farbe oder ein bestimmtes Symbol (z. B. Kreuz, Kreis, Stern ...) fest. Mit einer Partie *Schere, Stein, Papier* könnt ihr bestimmen, wer von euch beiden beginnt.

GRUNDREGELN

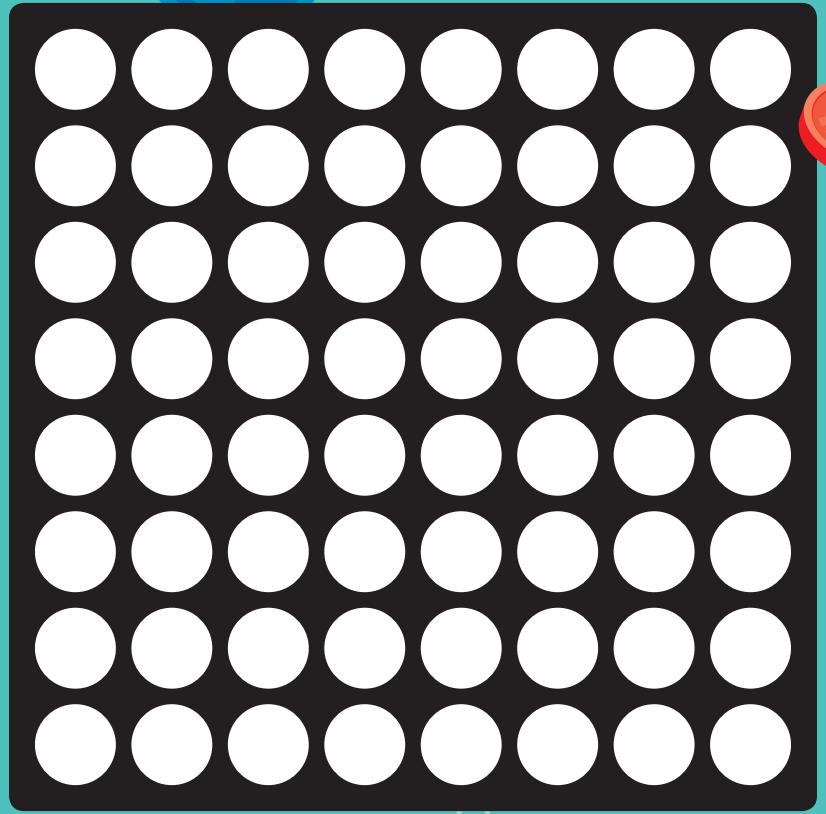
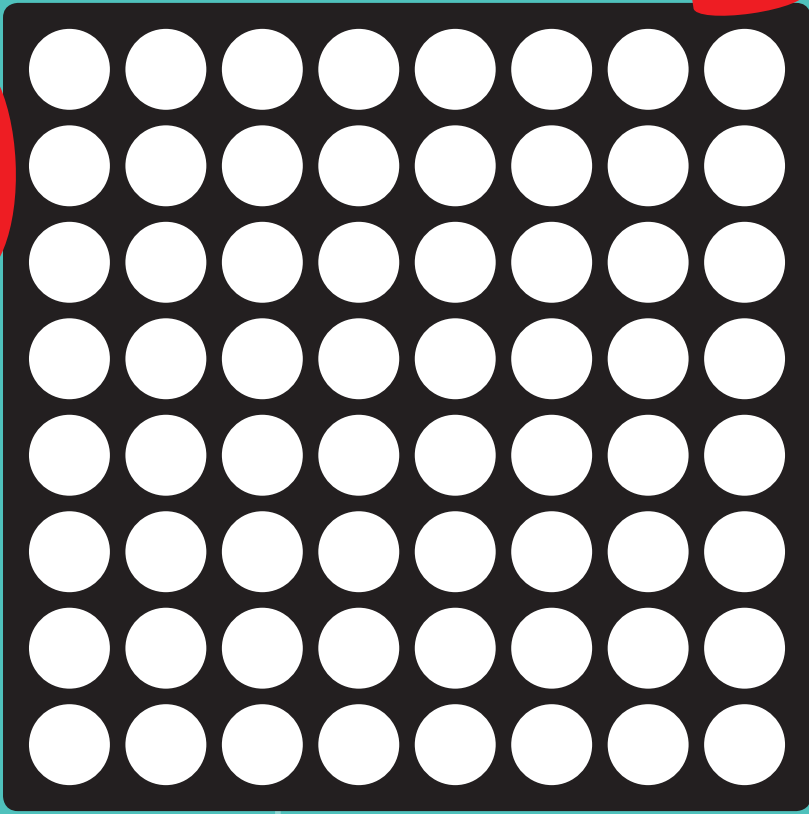
Das Ziel bei diesem Spiel ist es, als Erster vier Felder in der eigenen Farbe auszumalen oder mit dem eigenen Symbol zu kennzeichnen. Die Felder müssen entweder senkrecht, waagrecht oder diagonal eine Reihe bilden. Allerdings dürfen nur Felder in der untersten Reihe markiert werden oder Kästchen, unter denen bereits ein markiertes Feld liegt – egal, in welcher Farbe.

SPIELENDE

Gewonnen hat der Mitspieler, der es als Erster schafft, eine senkrechte, waagrechte oder diagonale Reihe aus vier Feldern zu bilden.

FÜR
ZWEI
SPIELER

VIER GEWINNT



VIER GEWINNT

FÜR
EINEN
SPIELER

GRUNDREGELN

Dieses Spiel ist ein kurzweiliges Rätselspiel, das Spaß macht und bei dem man sein Gehirn ein bisschen trainieren kann. Ziel hierbei ist es, das Zahlenfeld, das aus 9 x 9 Feldern besteht, vollständig auszufüllen. Einige Zahlen sind schon vorgegeben. Nun gilt es, die Zahlen 1 bis 9 so in die leeren Felder zu füllen, dass am Ende in jeder Reihe, jeder Spalte und in jedem markierten Quadrat, das aus 3 x 3 Feldern besteht, die Zahlen 1 bis 9 jeweils nur ein einziges Mal vorkommen.

Am Ende der *Spielesammlung* findest du die Auflösungen für die Sudokus.

SUDOKU

1

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

2

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

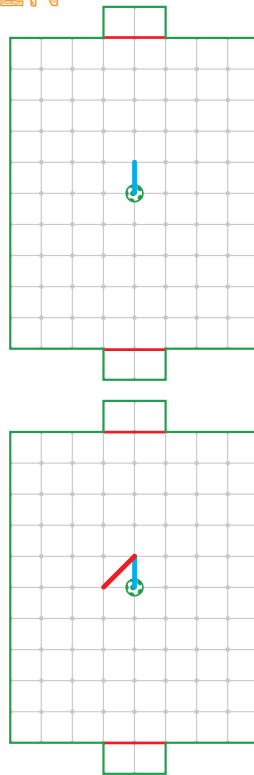
SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler spielt mit einer eigenen Stiftfarbe, so dass man die Spielzüge genau zuordnen kann. Durch eine Partie *Schere, Stein, Papier* könnt ihr entscheiden, wer von euch beiden beginnen darf.

GRUNDREGELN

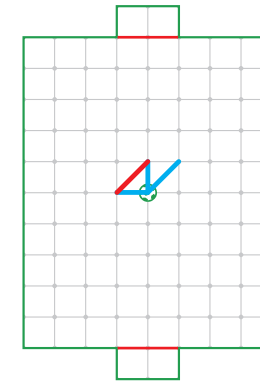
Der Ausgangspunkt auf dem Spielfeld ist der Fußball in der Mitte. Das ist euer »Ball«. Der Mitspieler, der anfangen darf, zeichnet einen waagerechten, senkrechten oder diagonalen Strich mit der Seitenlänge eines Kästchens.

Nun ist euer Gegner an der Reihe und zeichnet, ausgehend von der Linie, die ihr gezogen habt, einen Strich in seiner Farbe auf das Spielfeld.



Das macht ihr so lange abwechselnd, bis einer von euch mit seinem Strich eine bereits gezogene Linie berührt. Schafft man es, eine weitere Linie mit seinem Strich zu berühren, ist man so lange an der Reihe, bis man keine Linie mehr erreichen kann.

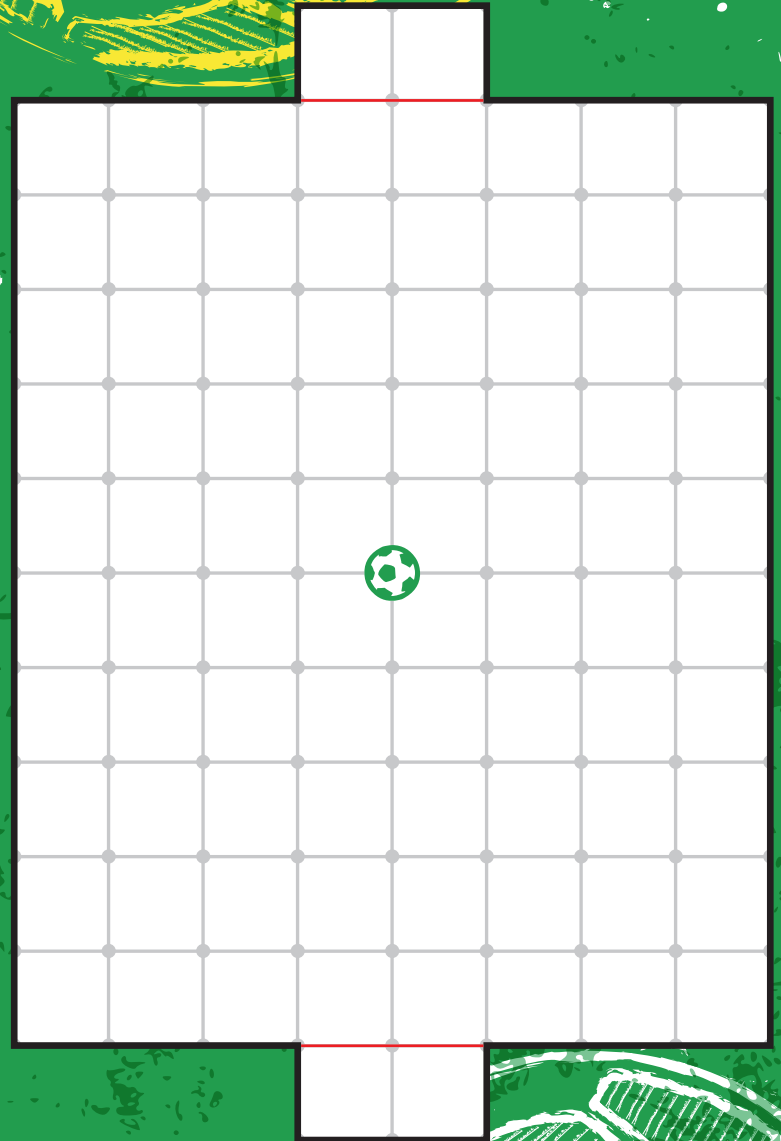
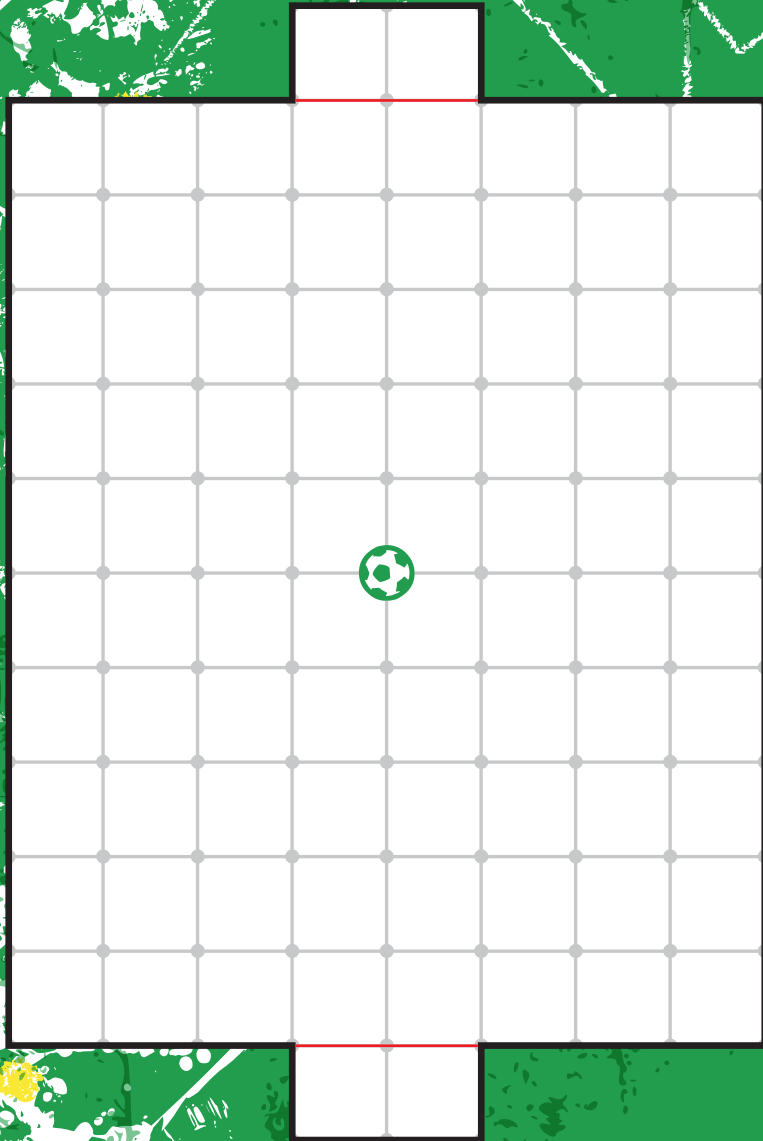
Ihr könnt den Ball in jede beliebige Richtung »schießen«, dürft dabei aber keine bereits gezogenen Linien doppelt einzeichnen.



SPIELENDE

Ihr zeichnet nun so lange abwechselnd Striche ein, bis einer von euch das gegnerische Tor trifft, beziehungsweise die Torlinie erreicht. Die Tore sind oben und unten am Spielfeldrand farbig markiert. Wer als Erster am gegnerischen Tor angelangt ist, gewinnt die Partie.

FÜR
ZWEI
SPIELER



PAPIER-FUSSBALL

DAS SPIEL ALLEIN

In den Feldern verstecken sich je 15 unterschiedliche Begriffe, die es zu finden gilt. Dabei verstecken sich die zu suchenden Begriffe senkrecht, waagrecht, diagonal und rückwärts gelesen. Auf der Rückseite befindet sich eine Auflistung der Wörter, die sich in dem jeweiligen Worträtsel verstecken. Um es ein bisschen anspruchsvoller zu gestalten, versuche, die Begriffe zu finden, ohne dir vorher die Rückseite angesehen zu haben.

DAS SPIEL ZU ZWEIT

Hast du einen Mitspieler, teile das Blatt, bevor ihr loslegt, an der vorgegebenen Linie. Auf beiden Hälften des Blatts befindet sich ein identisches Worträtsel mit den Begriffen, die ihr finden müsst, auf der Rückseite. Nun könnt ihr auf ein Startsignal hin gegeneinander antreten. Einigt euch zuvor, ob die Begriffe auf der Rückseite angesehen werden dürfen oder nicht. Der Mitspieler, der als Erster alle Begriffe gefunden hat, gewinnt.

VARIANTE

Etwas flotter wird das Ganze, wenn ihr die Begriffe einzeln sucht. Entscheidet jeweils, welches Wort im Feld gesucht werden soll, und fangt dann an zu suchen. Der Mitspieler, der schneller war, ruft »Stopp« und bekommt einen Punkt. So geht es weiter, bis ihr alle Begriffe gefunden habt. Am Ende gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte sammeln konnte.

Am Ende der *Spielesammlung* findest du eine Auflösung für die Positionen, an denen sich die gesuchten Begriffe im Worträtsel versteckt haben.

FÜR
EINEN BIS
ZWEI
SPIELER

WORTRÄTSEL

URLAUB

T	L	F	S	E	D	U	N	H	T	Q	G	H	Y	L
H	K	S	J	G	S	M	J	Z	O	Z	N	W	T	A
E	P	S	X	O	L	W	V	O	U	P	U	K	B	N
E	A	E	O	K	Y	E	S	F	R	N	B	T	N	O
R	S	D	J	J	X	C	E	Y	I	D	I	I	O	S
H	S	R	O	G	O	H	W	K	S	S	E	N	I	R
O	K	A	R	L	O	S	Q	S	T	S	R	D	T	E
L	O	W	R	W	T	L	V	W	E	P	H	F	P	P
U	N	E	E	M	O	U	D	C	N	A	C	S	E	N
N	T	T	I	H	F	N	T	F	I	C	S	A	Z	E
G	R	S	S	G	S	G	R	Y	N	K	E	N	E	F
S	O	I	E	J	B	S	J	N	F	L	B	D	R	A
O	L	J	R	R	U	K	L	B	O	I	G	S	L	H
R	L	W	O	U	A	U	U	V	R	S	E	T	E	G
T	E	B	U	E	L	R	G	D	M	T	W	R	T	U
K	V	U	T	P	R	S	J	Q	A	E	G	A	O	L
E	J	B	E	F	U	K	B	H	T	S	P	N	H	F
A	O	Z	S	O	U	V	E	N	I	R	I	D	Y	L
R	P	W	R	E	I	S	E	K	O	F	F	E	R	V
S	I	G	H	T	S	E	E	I	N	G	T	O	U	R

URLAUB

T	L	F	S	E	D	U	N	H	T	Q	G	H	Y	L
H	K	S	J	G	S	M	J	Z	O	Z	N	W	T	A
E	P	S	X	O	L	W	V	O	U	P	U	K	B	N
E	A	E	O	K	Y	E	S	F	R	N	B	T	N	O
R	S	D	J	J	X	C	E	Y	I	D	I	I	O	S
H	S	R	O	G	O	H	W	K	S	S	E	N	I	R
O	K	A	R	L	O	S	Q	S	T	S	R	D	T	E
L	O	W	R	W	T	L	V	W	E	P	H	F	P	P
U	N	E	E	M	O	U	D	C	N	A	C	S	E	N
N	T	T	I	H	F	N	T	F	I	C	S	A	Z	E
G	R	S	S	G	S	G	R	Y	N	K	E	N	E	F
S	O	I	E	J	B	S	J	N	F	L	B	D	R	A
O	L	J	R	R	U	K	L	B	O	I	G	S	L	H
R	L	W	O	U	A	U	U	V	R	S	E	T	E	G
T	E	B	U	E	L	R	G	D	M	T	W	R	T	U
K	V	U	T	P	R	S	J	Q	A	E	G	A	O	L
E	J	B	E	F	U	K	B	H	T	S	P	N	H	F
A	O	Z	S	O	U	V	E	N	I	R	I	D	Y	L
R	P	W	R	E	I	S	E	K	O	F	F	E	R	V
S	I	G	H	T	S	E	E	I	N	G	T	O	U	R

WORTRÄTSEL