Du hilfst dem rosa Tröter, den Schlamm zu wischen und setzt eine Runde aus.
20
Du kannst super schwimmen und begleitest Ywohn Do quer durch den kühlen See. Beim 41 kletterst du wieder raus.
16
Yips hat sich wieder Mal in einen Schlamm-Massel gebracht. Hilf ihm, zum Dank schwingt er sich mit Dir an der Liane bis 48
44
Du hast das Schlammsurfen von Yips gelernt und bist super geschickt. Surfe bis 52 weiter.
47
Der fiese Schlingel spickt vor Dir aus der Erde. Du erschrickst so sehr, dass du einen riesen Sprung zurück auf Stein 27 machst.
40
Räupli verwandelt sich in einen Schmetterling und fliegt mit dir bis zum 31.
26
Oh ha lätz! Du fällst in ein Schlammloch und tauchst beim Stein 43 wieder auf.
59
Du springst auf den Rücken des brummigen Käfers und er krabbelt in windeseile bis zum 45.
39
Yips schläft in seinem Schlammbett. Sieht sehr knuddelig aus... du bist plötzlich schrecklich müde und buddelst dich ebenfalls ein. Setze 2 Runden aus.
51
62
Fast geschafft! Yips und Ywohn feiern ein Fest und du bist eingeladen. Allerdings erst, wenn du die richtige Punktzahl gewürfelt hast, sonst geht's wieder rückwärts!
*Mampfff...* die schmatzigen Sumpfklammerknospen, die du mit Yips ausbuddelst, geben dir jede Menge Energie! Würfle gleich nochmals.
30
32
Vorsicht! Der Schnelle Schnapper lauert im Schilf. Würfle jetzt gleich eine sechs und renne aufs 38 oder verstecke dich, bis er weg ist und setze eine Runde aus.
Du hast bei Yips das Rollsumpfen gelernt. *Viiiipppssssss...* und schon bist du auf den Seerosenblättern bis zum 18 geglitten.
9
Du bleibst im Netz der Spinne hängen. Erst wenn du eine 1 oder eine 4 würfelst, kannst du wieder weiter.
6
1
2
3
4
5
7
8
10
11
12
13
14
15
17
18
9
21
22
23
24
25
27
28
29
31
33
34
35
36
37
38
41
42
43
45
46
48
49
50
52
53
54
55
56
57
58
60
61