



DREAMWORKS

die GANGSTER GANG

**KNOBELSPASS FÜR
KLEINE GANGSTER**
NUR IM KINO

DREAMWORKS
A UNIVERSAL COMPANY
UNIVERSAL
© 2010 DREAMWORKS ANIMATION SKG. ALL RIGHTS RESERVED.

DREAMWORKS
die **GANGSTER
GANG**

MR. PIRANHAS WORTSUCHE

HILF MR. PIRANHA, ALLE 15 VERSTECKTEN WÖRTER ZU FINDEN, INDEM DU VORWÄRTS, RÜCKWÄRTS, VON OBEN NACH UNTEN ODER VON UNTEN NACH OBEN UND DIAGONAL SUCHST!

LÖSUNG



FINDE DIESE WÖRTER

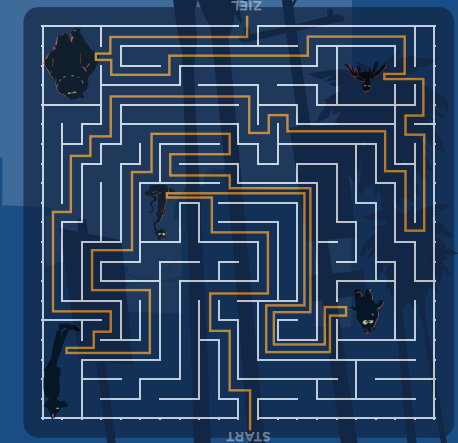
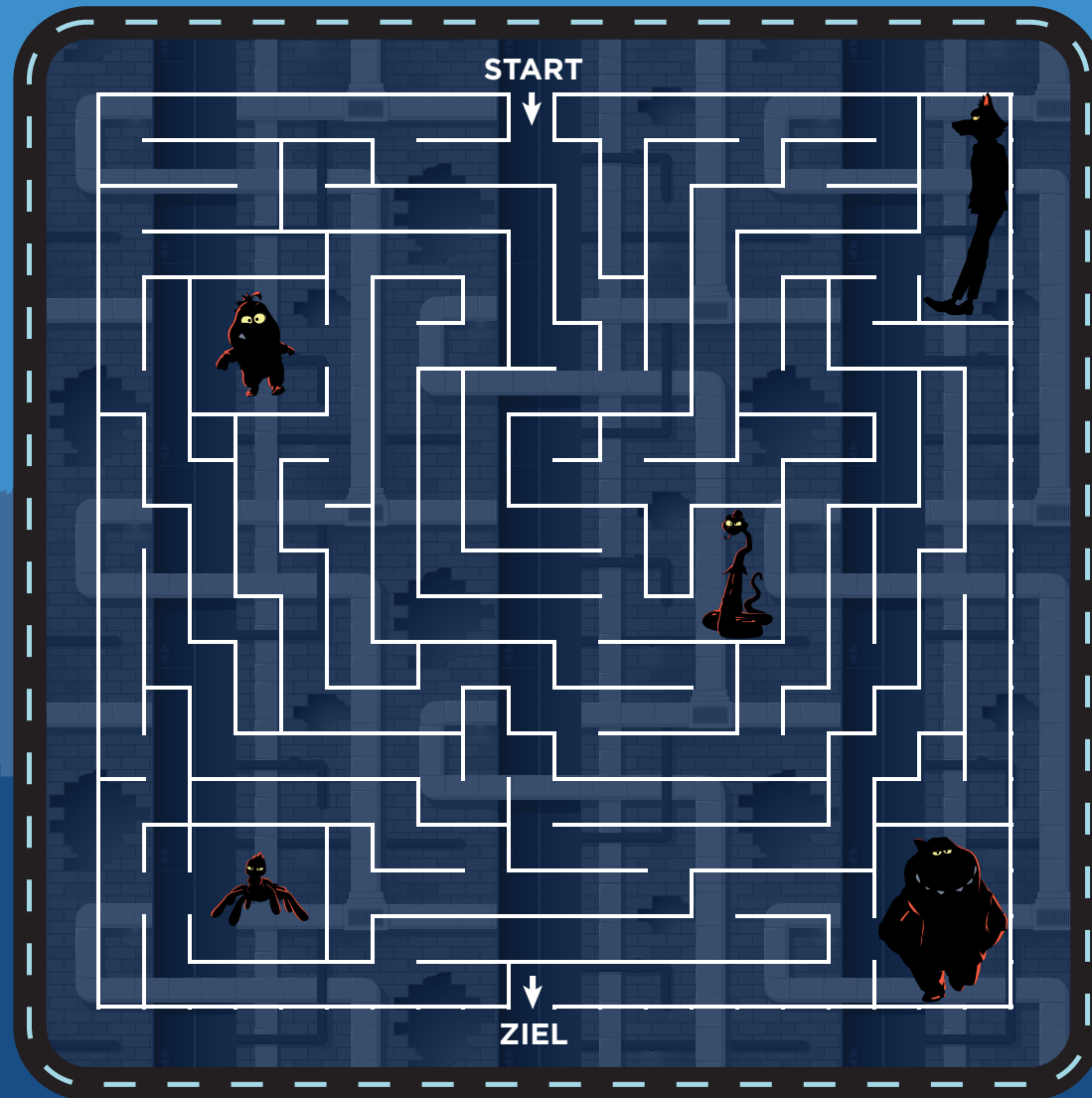
- PIRANHA
- WOLF
- SHARK
- TARANTULA
- SNAKE
- GANGSTER
- BERÜCHTIGT
- TRESOR
- TARNUNG
- HACKER
- DIEB
- COUP
- RAUB
- BETRUG
- MUSKELN



DREAMWORKS
die **GANGSTER
GANG**

FLUCHT AUS DEM LABYRINTH

FINDEST DU ALLE GANGSTER GANG MITGLIEDER UND KANNST IHNEN
AUF DER FLUCHT AUS DEM LABYRINTH HELFEN?





MR. WOLF
CHARISMATISCH, IMPULSIV
ANFÜHRER DER GANG
UND DIEBISCHER
GENTLEMAN.

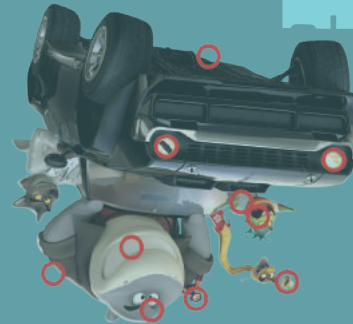
DREAMWORKS
die **GANGSTER
GANG**

FINDE DEN UNTERSCHIED

ES GIBT 10 UNTERSCHIEDE IN DEM BILD MIT DER GANGSTER GANG.
KANNST DU SIE ALLE ENTDECKEN?



LÖSUNG



DREAMWORKS
die **GANGSTER
GANG**

MS. TARANTULAS SPINNENNETZLABYRINTH

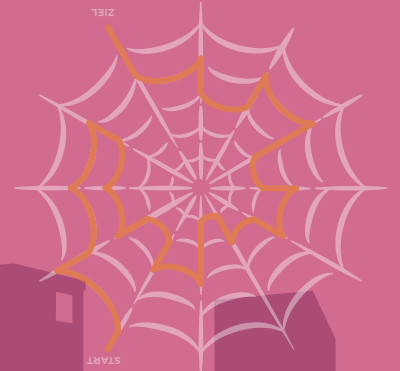
FINDEST DU DEN WEG DURCH DAS SPINNENNETZLABYRINTH,
OHNE DIE LÜCKEN ZU ÜBERQUEREN?

START



ZIEL

LÖSUNG





MR. SNAKE
EXPERTE IM
TRESORKNACKEN
UND MR. WOLFS ZYNISCHER,
BESTER FREUND.

ENTSCHLÜSSELE DEN CODE

SCHAU, OB DU ALLE CODES ENTSCHLÜSSELN KANNST, INDEM DU DIE ZAHL
MIT DEM BUCHSTABEN AUS DEM SCHLÜSSEL TAUSCHST.

SCHLÜSSEL

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
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

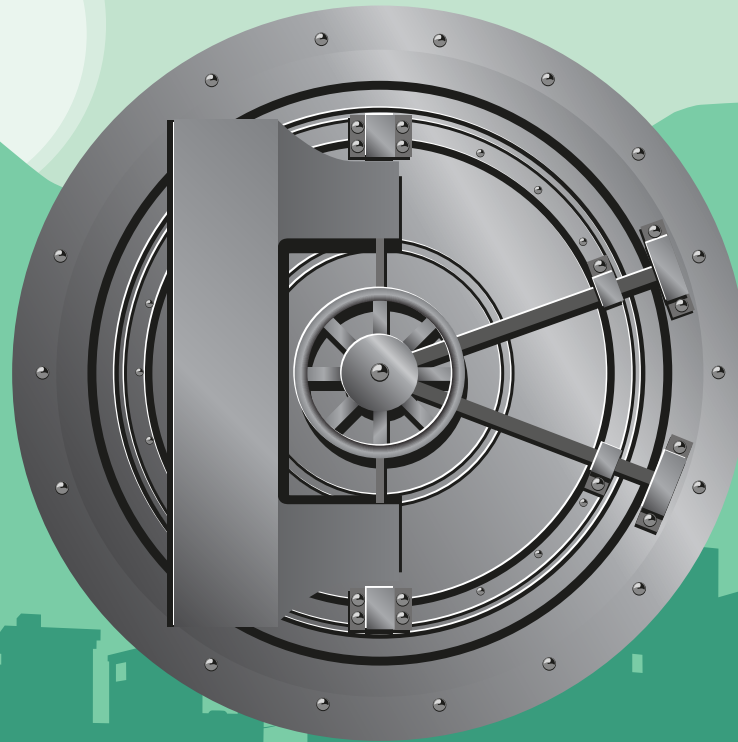
1. 23,15,12,6

2. 20,18,5,19,15,18

3. 7,1,14,7,19,20,5,18

4. 19,8,1,18,11

5. 20,1,18,1,14,20,21,12,1



6. 19,14,1,11,5

7. 21,5,2,5,18,6,1,12,12

8. 16,9,18,1,14,8,1

9. 1,11,18,15,2,1,20

10. 9,13,9,20,9,5,18,5,14

LÖSUNG

1. WOLF
2. TRESOR
3. GANGSTER
4. SHARK
5. TARANTULA
6. SNAKE
7. ÜBERFALL
8. PIRANHA
9. AKROBAT
10. IMITIEREN

DREAMWORKS
die **GANGSTER
GANG**

EINS FÄLLT RAUS

WENN DU DIR DIE VIER BILDER DER GANGSTER GANG ANSCHAUST,
KANNST DU AUSMACHEN, WELCHES ANDERS IST ALS DIE ANDEREN?

1.



2.



3.



4.



LÖSUNG : 3

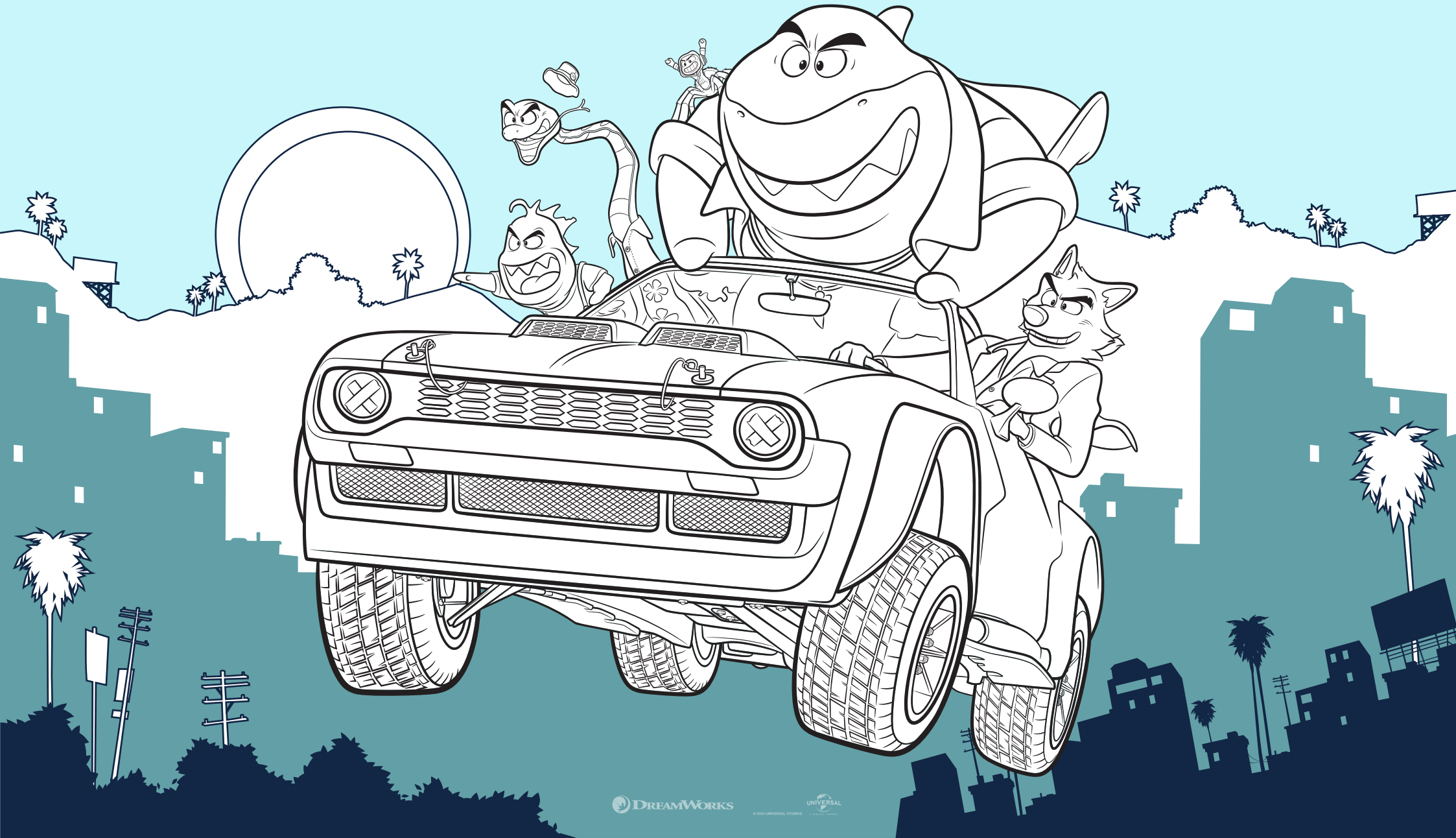


MR. PIRANHA
WILDER FISCH UND DER
STARKE IN DER GANG.

DREAMWORKS
die **GANGSTER
GANG**

MAL DIE GANGSTER GANG AUS

**DIE GANGSTER GANG IST AUF ACHSE! MAL SIE AUS,
UM SIE ZUM LEBEN ZU ERWECKEN!**



DREAMWORKS

die GANGSTER GANG

MAL DIE GANGSTER GANG AUS

*DIE GANGSTER GANG IST AUF ACHSE! MAL SIE AUS,
UM SIE ZUM LEBEN ZU ERWECKEN!*





MR. SHARK
SANFTER RIESE
UND MEISTER DER
VERWANDLUNG.

DREAMWORKS
die **GANGSTER
GANG**

VIER GEWINNT

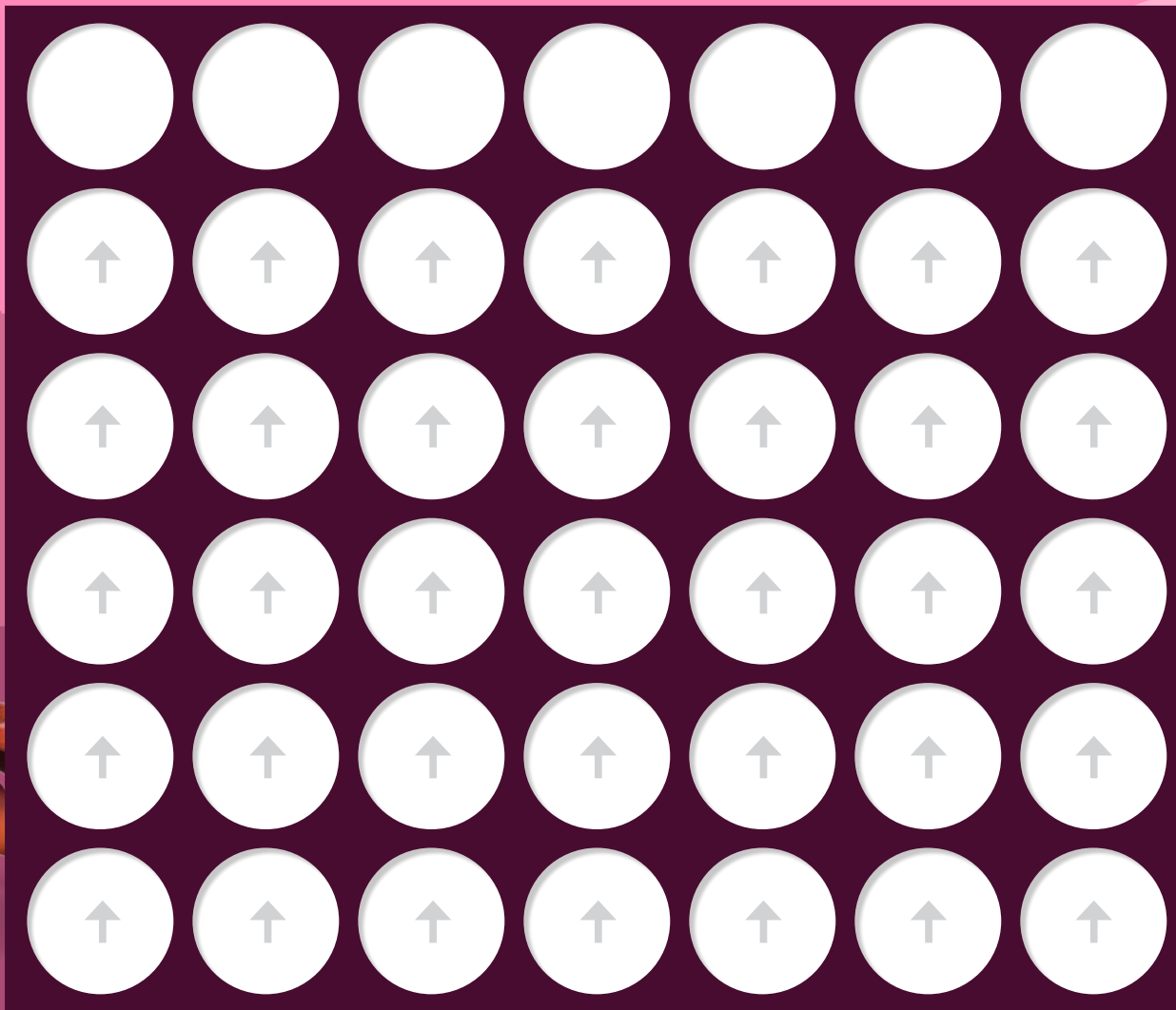
*SCHNEIDE ALLE SPIELSCHEIBEN AUS. ENTSCHIEDE MIT DEINEM MITSPIELER
ODER DEINER MITSPIELERIN, WER MR. PIRANHA UND WER MS. TARANTULA IST.
LIES DIE ANWEISUNG AUF DER NÄCHSTEN SEITE UND LERNE, WIE MAN SPIELT.*



DREAMWORKS
die **GANGSTER
GANG**

VIER GEWINNT

ABWECHSELND PLATZIERT JEDER MITSPIELER UND JEDE MITSPIELERIN DIE SPIELSCHEIBEN AUF DEM SPIELBRETT. PLATZIERE NUR EINE SPIELSCHEIBE IN DER NÄCHSTEN REIHE, WENN BEREITS IN DER REIHE DARUNTER EINE SPIELSCHEIBE LIEGT. DER ERSTE SPIELER, DER VIER SPIELSCHEIBEN IN EINER REIHE HAT (HOCH, RUNTER ODER DIAGONAL), GEWINNT!





**MS. TARANTULA
(AKA WEBS)**

**SCHARFZÜNGIG, GENIALE
HACKERIN UND EXPERTIN
IM MULTITASKING.**

DREAMWORKS
die **GANGSTER
GANG**

TRESOR

EIN SPIEL FÜR BIS ZU FÜNF SPIELER! IHR BENÖTIGT EINEN WÜRFEL. SCHNEIDE DIE EINZELNEN SPIELSCHEIBEN DER EINZELNEN CHARAKTERE DER GANGSTER GANG AUS. JEDER SPIELER UND JEDE SPIELERIN WÄHLT EINEN CHARAKTER UND DANN WIRD REIHUM ABWECHSELND GEWÜRFELT. ENTSPRECHEND DER ANZAHL DER AUGEN AUF DEM WÜRFEL WERDEN DIE SPIELSCHEIBEN AUF DEM BRETT (AUF DER NÄCHSTEN SEITE) NACH VORNE GESETZT. FOLGE DEN ANWEISUNGEN AUF DEN FELDERN, AUF DENEN DU LANDEST. LANDEST DU AUF DEINEM EIGENEN CHARAKTER, DARFST DU NOCH EINMAL WÜRFELN!

MS. TARANTULA



MR. WOLF



MR. SNAKE

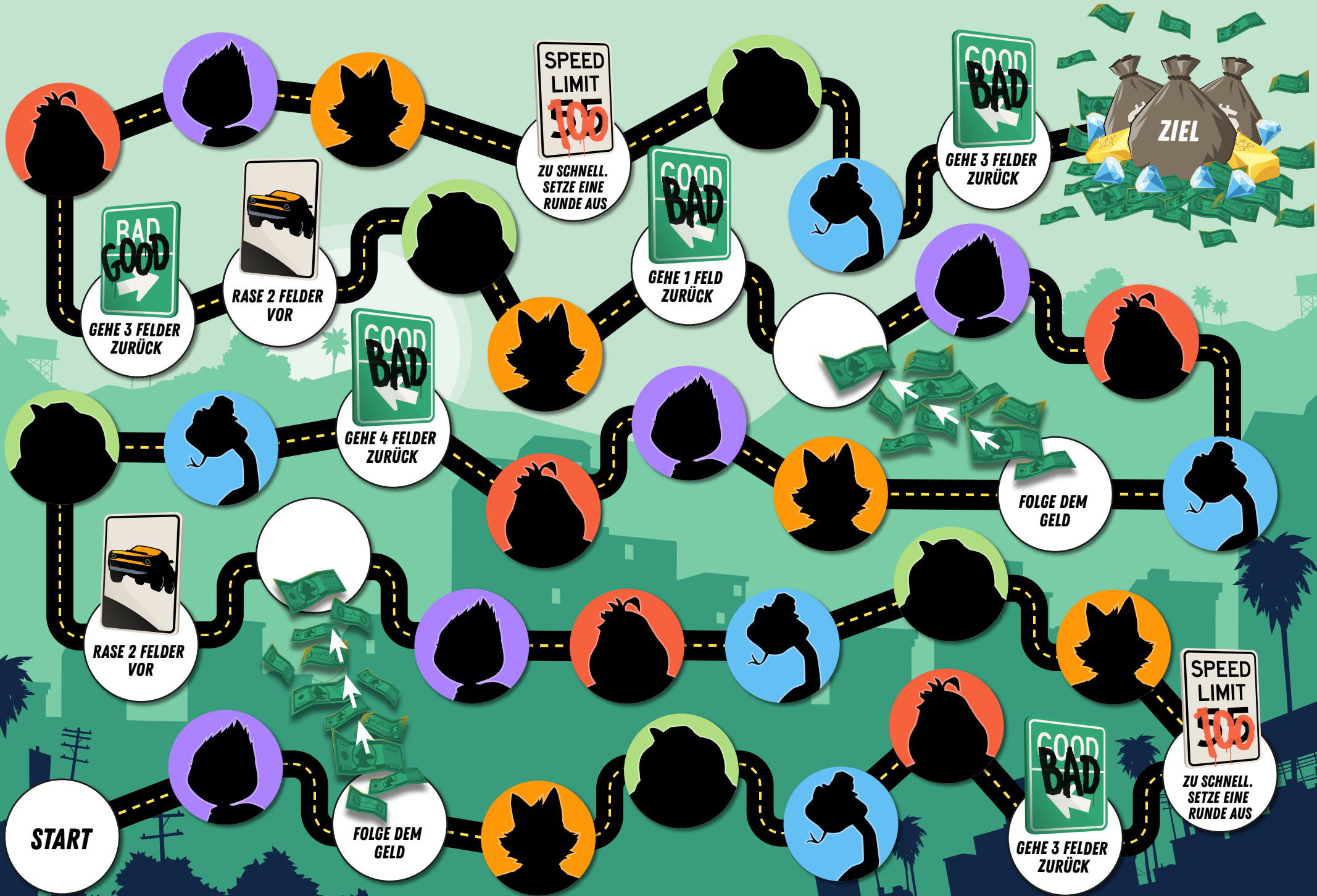


MR. SHARK



MR. PIRANHA





DREAMWORKS
die **GANGSTER
GANG**

DIE GANGSTER GANG

SCHNEIDE ALLE 10 KARTEN AUS. PLATZIERE DIE KARTEN MIT DEM GESICHT NACH UNTEN AUF EINER GLATTEN OBERFLÄCHE UND BREITE SIE SO AUS, DASS SIE NICHT AUF EINANDER LIEGEN. SPIELER ODER SPIELERIN 1 DREHT DIE ZWEI KARTEN UM UND VERSUCHT EIN PAAR ZU FINDEN. WENN DIE KARTEN ZUEINANDER PASSEN, BEKOMMT SPIELER ODER SPIELERIN 1 EINEN PUNKT UND DARF ES NOCHMAL VERSUCHEN. WENN SIE NICHT ZUEINANDER PASSEN, WERDEN DIE KARTEN UMGEDREHT UND SPIELER ODER SPIELERIN 2 IST AM ZUG. MACHT WEITER, BIS IHR ALLE PAARE GEFUNDEN HABT. WER AM ENDE DIE MEISTEN PAARE HAT, HAT GEWONNEN!

