

## Wettrennen

### Zauberaufgabe 1: Das Wettrennen



[1]

Ihr nehmt heute am großen Zauberwettrennen teil. Schaut euch dazu zunächst das **Spielfeld** an und lest euch die **Regeln** durch. Wenn ihr dies getan habt, dürft ihr mit dem Wettrennen beginnen.

### Zauberaufgabe 2: Manipulation



[1]

Irgendetwas scheint mit dem Spielfeld nicht ganz in Ordnung zu sein.

P.C. Virus



[2]

hat es anscheinend verhext.

- a) Schaut euch das Spielfeld noch einmal ganz genau an. Welche Felder werden abgelaufen, wenn man eine Eins, eine Zwei, eine Drei, eine Vier, eine Fünf oder eine Sechs würfelt? Tragt die Wege einfach auf dem Spielfeld ein.  
Was fällt euch auf?

---

---

---

- b) Kann euer Gegenspieler sich diese Erkenntnis zunutze machen, um das Spiel zu manipulieren? Denkt dabei einmal an die Falle, die ihr platzieren dürft.

---

---

---

#### Quellenverzeichnis:

**Abb. 1** – Quelle: openclipart (<https://openclipart.org/detail/3394/wand-with-stars>), Autor: freedo, CC0 1.0 Universal - Public Domain Dedication (<https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/>), abgerufen am: 18.10.2022

**Abb. 2** – Quelle: openclipart (<https://openclipart.org/detail/205972/evil-virus>), Autor: qubodup, CC0 1.0 Universal - Public Domain Dedication (<https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/>), abgerufen am: 18.10.2022