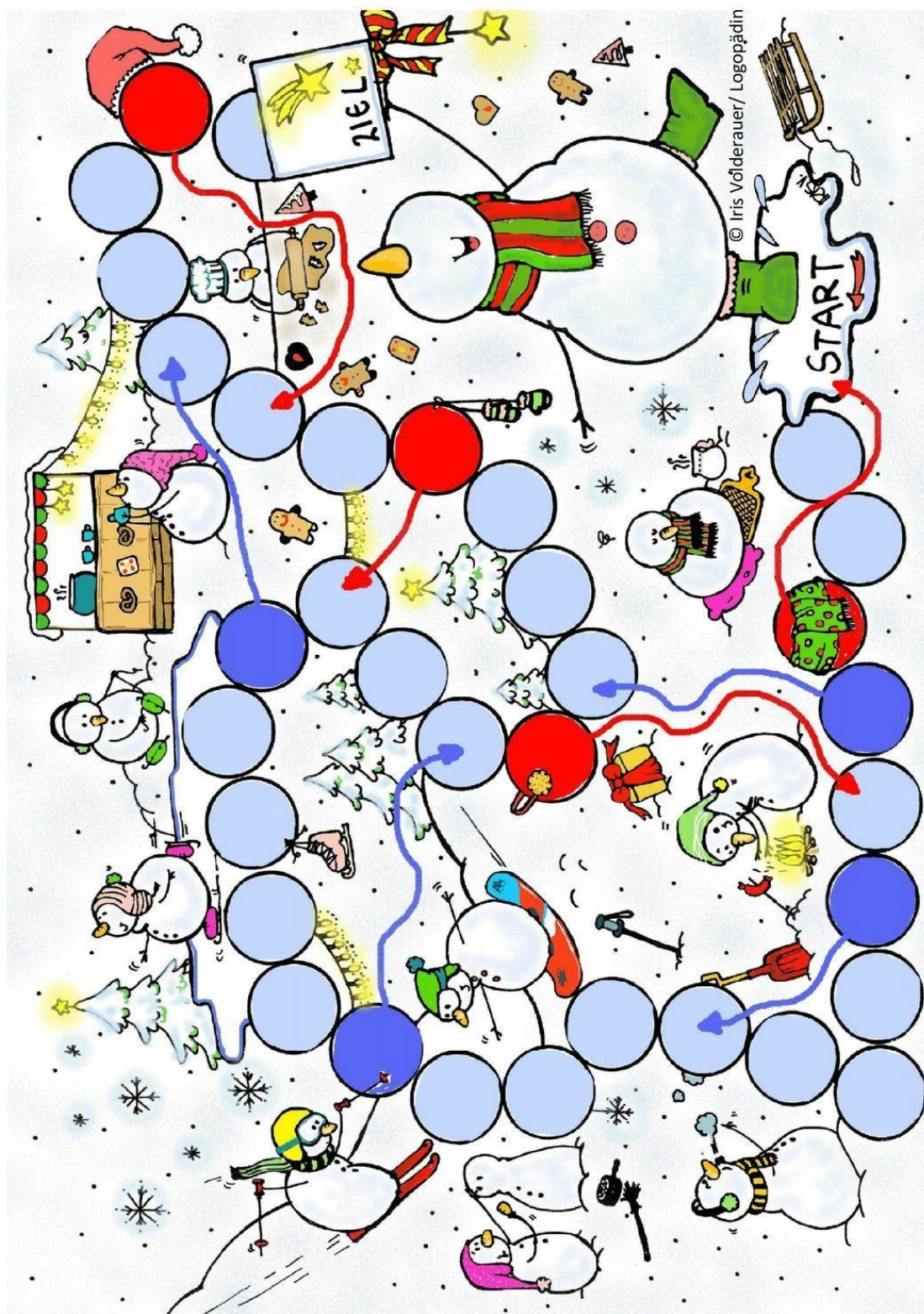



# Schneemannspiel



 Blaue Punkte = Vorwärts springen

 Rote Punkte = zurück gehen