

# Weltenbummler



Drei Freunde entdecken flötend die Welt - Spielregeln

Start:

Es beginnt das Kind, das sich die höchste Note erdreht hat, haben Kinder dieselbe höchste Noten, so drehen sie nocheinmal das innere Rad.

Spielverlauf:

Jedes Kind erdreht sich eine Schritt-Ton-Kombination, die es flötenspielerisch in den entsprechenden Fußstapfen läuft.

„Ereignisse“

Zeigt der Zeiger auf das **E**, so wird eine Ereigniskarte aus seiner Klimazone gezogen und je nach Ereignis ausgeführt:

- Vorwärts oder zurück:

entsprechend des Kartentextes Schritte vor oder zurück, dazu wird die erspielte Note gebläset.

- Aussetzen:

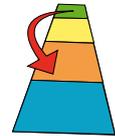
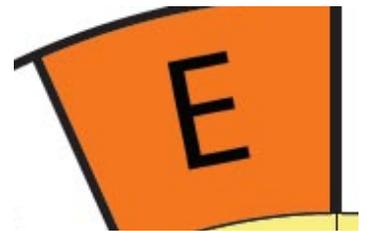
in der nächsten Runde darf das Rad nicht gedreht werden

- Glückskarte:

das Rad wird nochmals gedreht und das Kind darf entsprechend vorgehen - bzw. ein Ereignis ausführen.

- Klimazonenwanderkarte:

hier reist man an den Starte einer neuen Klimazone.



„Schmeißen“:

Erreicht ein Kind ein Feld, auf dem bereits ein Kind steht, so muss dieses zurück an das Klimagrenzfeld, wenn dort bereits ein Kind steht, so warten sie gemeinsam, bis sie wieder an der Reihe sind.

„Tonlängenwechsel“

Der Felderwechsel geht - wie auf dem Spielplan eingezeichnet - werden die Töne kürzer, so wechselt man auf das entsprechend untere Nachbarfeld. Wird der Ton länger, so wechselt man gerade zu seinem Nachbarfeld.

„besondere Felder“

Die Klimazonengrenzfelder: hier landen die Klimazonenreisenden.

Ziel:

Gewonnen hat das Kind, welches zuerst mit der richtigen Anzahl an Tönen im Zielfeld ankommt.

Viel Spaß!

