



Du findest ein Cello und willst es mitnehmen.  
Weil es so groß und schwer ist, kommst du schlecht voran.  
Gehe in der nächsten Runde ohne zu würfeln nur ein Feld weiter.



Dir ist ein schönes Wanderlied eingefallen, welches du jetzt pfeifst.  
Dadurch läufst du schneller.  
Gehe zwei Felder vor.



Du bist sehr erschöpft von der Wanderung und willst eine Pause in der Sonne einlegen.  
Setze eine Runde aus.



Dir ist alleine beim Wandern langweilig geworden.  
Hole einen Mitspieler auf dein Feld. Egal, wo er gerade auf dem Spielfeld steht.



Um dich und deine Mitspieler beim Wandern zu motivieren, klatsche einen Rhythmus.  
Jeder Mitspieler muss diesen wiederholen, damit ihr alle weitergehen dürft.



Du hast gerade eine Pause gemacht und ein Butterbrot gegessen. Jetzt bist du gestärkt.  
Gehe drei Felder vor.



Dir fällt auf, dass du deine neue Geige am Wegrand vergessen hast.  
Gehe zwei Felder zurück.

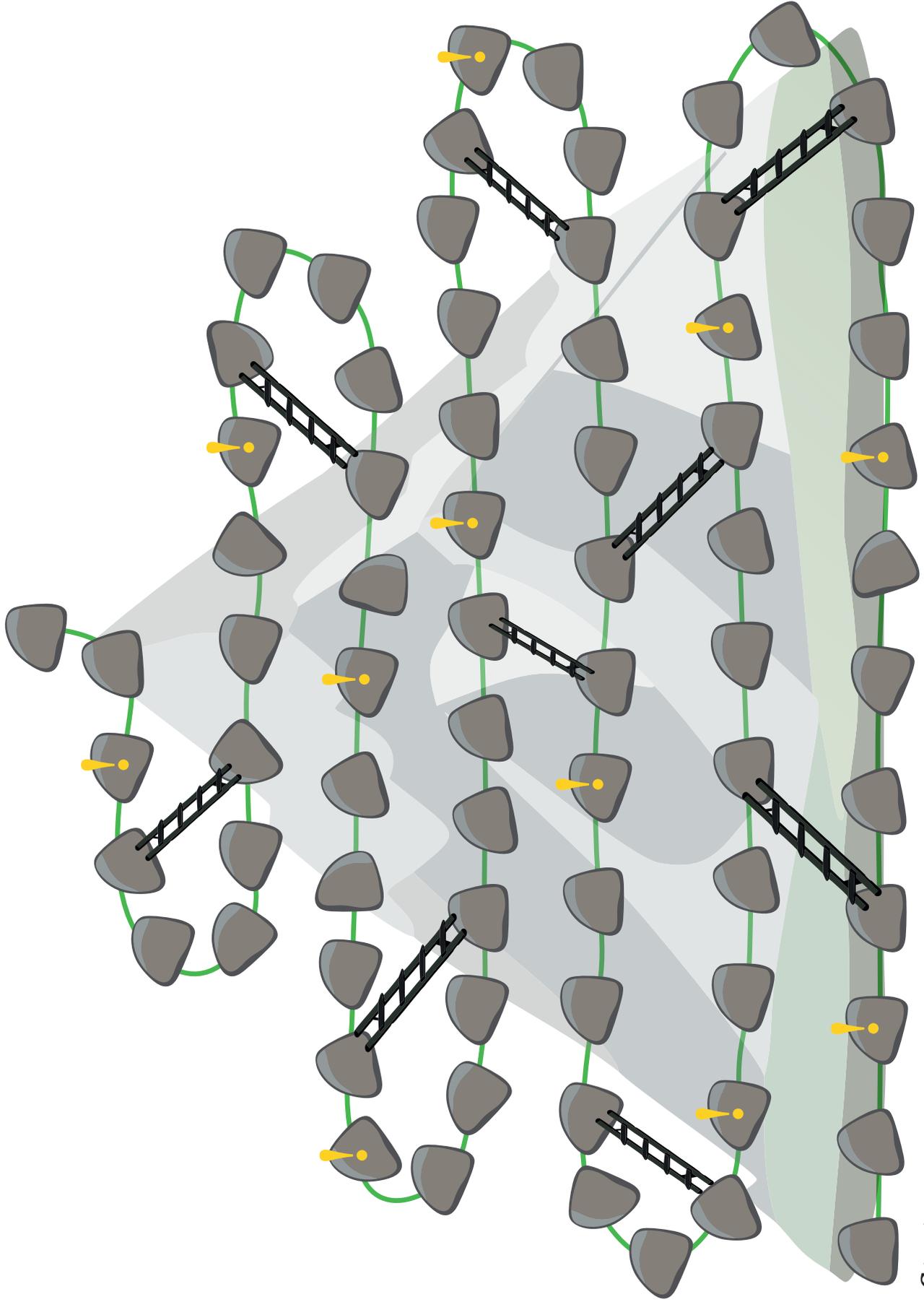


Du entdeckst in der Ferne auf dem Wanderweg einen Freund.  
Tausche mit einem beliebigen Mitspieler die Position auf dem Spielfeld.



Du hast die Wahl:  
Entweder du singst deinen Mitspielern dein Lieblingslied vor und darfst zwei Felder vorgehen **oder** du ziehst noch eine Ereigniskarte.

Ziel



Start