

Das große KULLERN

Welches Murmeltier
gewinnt den kullerstarken Wettlauf?

Ravensburger® Spiele Nr. 22083 0
Autoren: Jens-Peter Schliemann und Bernhard Weber
Illustration: Michael Menzel

Design: Walter Pepperle, DE Ravensburger
Redaktion: Alexandra Cordes
Fotos: Becker Studios

Für 2 bis 4 Spieler von 6-99 Jahren

Die Murmeltiere treffen sich zu ihrem jährlichen Schnapp-die-Murmel-Wettbewerb. Franz, der freche Steinbock, steht schon oben vor der Hütte und wirft ihnen die Murmeln zu. Nur die schnellsten und geschicktesten Murmeltiere können gewinnen. Wer zu viele Murmeln auf einmal schnappen will, rutscht den Berg wieder hinunter. Und richtig spannend wird es beim Kuller-Alarm: Da kullern die Murmeln mit Karacho den Berg hinunter und wirbeln noch mal alles richtig durcheinander.



Dieses Spiel wird in der Schachtel gespielt. Nehmt deshalb das gesamte Spielmaterial zunächst aus der Schachtel. Drückt die Chips, die Blende mit dem Balkon und den Schieber mit den Fensterläden und dem Steinbock vorsichtig aus der Stanztafel.

Ravensburger

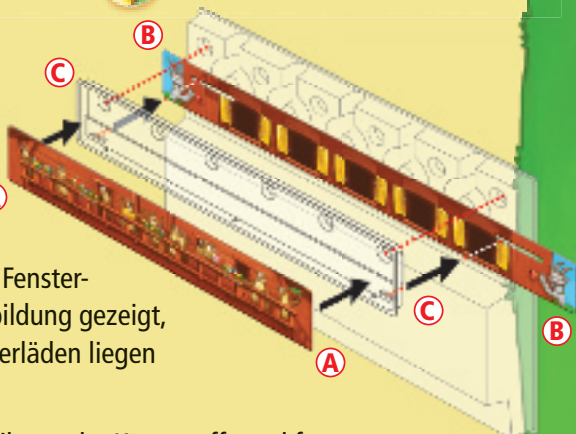
Inhalt

- ① Schachtel/Spielbasis
- ② Rückwand aus Pappe
- ③ Kunststoffwand
- ④ Blende mit Balkon aus Pappe
- ⑤ Pappschieber mit Fensterläden
- ⑥ 8 Murmeltiere
- ⑦ 5 Zählchips
- ⑧ Startfelder
- ⑨ 20 Kugeln
- ⑩ Spielplan



Aufbau

- A** Drückt das Pappteil mit dem Balkon in die Blende aus Kunststoff, die lose beiliegt. Achtet darauf, dass die 6 Kreise der Blende nach oben zeigen.
- B** Nehmt den Pappschieber mit den Fensterläden und legt ihn, wie in der Abbildung gezeigt, auf die Kunststoffwand. Die Fensterläden liegen auf der Kunststoffkante auf.
- C** Die Blende mit dem Balkon clipst ihr an der Kunststoffwand fest. Diese Teile bleiben zusammen und werden nicht mehr auseinandergenommen.



Steckt jetzt die Rückwand aus Pappe ② zwischen Schachtelrand und Einsatz. Anschließend kommt die Kunststoffwand ③ zwischen Rückwand und Einsatz. Legt den Spielplan ⑩ oben auf den Vorsprung der Kullerhütte und unten in die Schachtel. Die Kugeln legt ihr in die Mulde unten am Kullerhügel.

Ziel

Als Erster mit beiden Murmeltieren die Liegestühle erreichen.



Und los geht's

Jeder Spieler wählt 2 Murmeltiere in einer Farbe und stellt sie nebeneinander auf die Startfelder unten am Kullerhügel. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der kleinste Spieler beginnt. 3 Zählchips legt ihr griffbereit neben die Schachtel.

Kugeln einwerfen

Nimm 3 Kugeln aus der Mulde und wirf sie nacheinander in eine der Dachluken der Kullerhütte. Die Luken kannst du frei wählen. **Für jede Kugel, die herausrollt**, legt dein linker Nachbar sofort einen Zählchip vor dich hin – nur zur Erinnerung.



Hoffentlich bleibt die Kugel nicht hängen. Denn dann bringt sie keinen Schritt für mich.

Murmeltier ziehen


Nun entscheidest du dich für **eines** deiner beiden Murmeltiere und läufst damit den gelb markierten Weg nach oben. Das erste Lauffeld ist neben der Maus mit der Fahne. **Jede herausgekullerte Kugel zählt einen Schritt und jede Kugel vor dem Tier, mit dem du ziehen willst, zählt einen Schritt.**

Bei mir geht es los!



Andere Murmeltiere auf dem Weg überspringt dein Murmeltier einfach. Besetzte Felder zählst du beim Laufen nicht mit. Du läufst immer alle Schritte. Nur wenn du auf eine Liege ziehst, darfst du die Schritte verfallen lassen. Es darf immer nur der Spieler mit seinem Murmeltier nach oben laufen, der an der Reihe ist. Bist du mit deinem Murmeltier gezogen, ist dein Zug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Beispiel:

Du hast 3 Kugeln eingeworfen. Alle 3 sind herausgerollt. Das bringt dir 3 Schritte. Jetzt liegen vor deinem Murmeltier **A** insgesamt 2 Kugeln, vor dem anderen Murmeltier **B** liegt keine Kugel. Entscheidest du dich mit Murmeltier **A** zu laufen,  geht es 5 Schritte (3+2), Murmeltier **B** nur 3 Schritte (3+0).



A $3 + 2 = 5$ Schritte



$3 + 0 = 3$ Schritte **B**





Kuller-Alarm!

Betritt oder überschreitet dein Murmeltier ein freies Lauffeld mit einer roten Tröte, löst du „KULLER-ALARM“ aus: Du schiebst dazu den Schieber oben an der Hütte auf die andere Seite und alle Kugeln in der Hütte kullern heraus. Dein Zug ist dann beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Auch wenn dein Murmeltier beim Hochlaufen über mehrere Tröten zieht, wird der Schieber nur einmal bewegt. Auch beim Zurücklaufen (siehe Murmel-Schreck) wird kein Kuller-Alarm ausgelöst.



Murmel-Schreck

Oh Schreck! Bloß weniger als 4 Kugeln fangen, sonst verliere ich sofort alle und muss auch noch zurück.

Jedes Murmeltier kann maximal 3 Kugeln auffangen. Liegen 4 oder mehr Kugeln vor einem deiner Murmeltiere, muss es sofort **zurück auf das nächste freie Feld mit einem Stein**. Auch wenn du nicht an der Reihe bist. Anschließend wird der unterbrochene Spielzug fortgesetzt.

Falls mehrere Tiere zu viele Kugeln vor sich liegen haben, läuft von diesen das vorderste Murmeltier zuerst zurück. Muss dein Murmeltier zurück bis an den Start, setzt du es einfach auf ein freies Feld. Steht ein Murmeltier mit zu vielen Kugeln bereits auf dem Startfeld, hebst du es an und lässt die Kugeln in die Mulde kullern.



Ende

Erreicht dein zweites Murmeltier eine beliebige Liege, hast du gewonnen und bist neuer Murmelmeister. Überzählige Laufpunkte verfallen einfach.



Kurzspielregel



1. 3 Kugeln einwerfen und Murmeltier ziehen
2. Jede herausgerollte Kugel = 1 Schritt
3. Jede Kugel vor dem gewählten Murmeltier = 1 Schritt
4. Auf oder über rote Tröte gezogen = Kulleralarm
5. 4 oder mehr Kugeln vor einem Murmeltier: zurück auf das letzte freie Steinfeld

Variante für zwei Spieler

Jeder spielt mit 2 Farben, also 4 Murmeltieren. Es gewinnt, wer zuerst 3 der 4 eigenen Murmeltiere auf die Liegen vor der Hütte gebracht hat.

Junior Variante ab 4 Jahren

1. Nimm 3 Kugeln aus der Mulde.
2. Wirf 1 Kugel ein. Bleibt sie in der Hütte hängen, schiebst du den Alarmschieber gleich auf die andere Seite. Rollt die Kugel zu einem Murmeltier, läuft dieses sofort einen Schritt nach vorne, auch wenn es das Murmeltier eines Mitspielers ist! Kullert die Kugel danach gleich zum nächsten Murmeltier, geht es ebenso einen Schritt weiter.
3. Anschließend wirfst du die 2. Kugel und dann die 3. Kugel in die Dachluken und die Murmeltiere, vor denen die Kugeln liegen bleiben, dürfen einen Schritt ziehen. Falls nach Einwurf der 3 Kugeln keines deiner Tiere laufen konnte, darfst du nun ein eigenes Murmeltier um einen Schritt nach vorne bewegen.


Sobald eines deiner Murmeltiere eine Liege erreicht, hast du gewonnen.



Was ist wenn...

 ... eine Kugel in eine Liege oder aus der Bahn springt?

Der Spieler, der an der Reihe ist, legt die Kugel einfach unten in die Mulde.

 ... keine Kugeln mehr in der Mulde sind?

Es wird sofort Kulleralarm ausgelöst. Sind danach immer noch keine Kugeln in der Mulde, läufst du sofort nach den beschriebenen Regeln (siehe „Murmeltier ziehen“, Seite 3).



© 2011 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

228137