

CURLI KULLER

Kuller, kuller kleine Schnecke! Ein Bodenspiel für 2-4 geschickte Spieler von 4 1/2 bis 99 Jahren.

Inhalt:

8 Zaunteile (ca. 20 x 5 cm),
1 Vogelscheuche,
4 Vogelscheuchenkärtchen,
4 Kullerschnecken,
40 Salatpflanzen,
1 Kullerrampe,
Spielanleitung

Autor: Marco Teubner

Illustration: Eyßelein

Geschichte

Es ist wieder soweit! Wie jedes Jahr hat Bauer Bertram die kleinen Setzlinge auf seinem Bioacker angepflanzt. Da er fürchtet, dass die flinken Vögel seinem jungen Salat zusetzen, hat er die alte Vogelscheuche in die Mitte des Feldes gestellt.

Doch hätte er lieber an die Schnecken gedacht! Denn diese freuen sich schon riesig auf das leckere Büffett! Ob nach dem großen Schnecken-schmaus wohl noch welche von den kleinen Pflänzchen für Bertram übrig bleiben?

Spielvorbereitung

Steckt jeweils zwei Gartenzaunteile zu einer Ecke zusammen und stellt dann die vier entstandenen Zaunecken so auf dem Fußboden oder Tisch auf, dass eine quadratische Fläche von etwa 60 x 60 cm entsteht. Nehmt am besten die Spieleschachtel zu Hilfe, denn vier Mal die Schachtel ergibt die Fläche des Feldes.

Die Vogelscheuche setzt ihr aus den zwei Teilen zusammen und stellt sie so in der Mitte des Spielfeldes auf, dass die Arme jeweils zu einer Öffnung des Feldes (nicht in die Ecken) zeigen. Nun wählt sich jeder eine Kullerschnecke aus.

Dann baut ihr die Pflänzchen möglichst gleichmäßig verteilt in der Spielfläche auf. Stellt immer alle 40 Pflänzchen auf, auch wenn ihr nur zu zweit oder zu dritt spielt. Achtet darauf, dass die verschiedenen Farben gut gemischt und mindestens eine Handbreite vom Zaun entfernt stehen. Die Pflanzen dürfen sich gegenseitig nicht berühren.

Mischt nun verdeckt die vier Vogelscheuchenkarten und zieht jeder eine Karte. An den Kärtchen erkennt ihr, von welcher Spielfeldseite aus ihr spielen dürft.

Setzt euch auf die richtige Seite und schon kann es losgehen!



Spielaufbau

Ziel des Spiels

Jeder Spieler versucht, mit seiner Kullerschnecke möglichst viele Pflanzen seiner Farbe zu erwischen. Wer als erster acht Pflänzchen gesammelt hat, gewinnt.

Spielverlauf

Gespielt wird reihum. Derjenige von euch, der zuletzt einen Salat gegessen hat, beginnt und nimmt sich die Kullerrampe. Stelle die Kullerrampe vor dir auf, sodass die Öffnung zum Spielfeld hindeutet. Dann setze deine Schnecke hinten in die Rampe und stoße sie schwingvoll mit dem Zeigefinger heraus oder lasse sie einfach herunterkullern.



Kullern der Kullerschnecke mit Hilfe der Rampe

Bedingung ist jedoch immer, dass die Schnecke von deiner eigenen Seite und natürlich von außerhalb des Spielfeldes (die Zäune sind die Grenzen) in das Spielfeld hineingekullert wird. Durch geschicktes Zielen kannst du versuchen möglichst viele Pflanzen deiner eigenen Farbe zu treffen.

Wertung

Umgefallene Pflänzchen deiner eigenen Farbe darfst du an dich nehmen und vor dir ablegen.

Umgefallene Pflanzen deiner Mitspieler gibst du an diese ab.

Wirft die Schnecke Pflanzen um, die keinem Mitspieler gehören, da ihr nur zu zweit oder dritt spielt, darfst du auch diese nehmen und vor dir ablegen. Diese zählen ebenso mit in die Endwertung. Pflanzen die zwar berührt werden, aber nicht umfallen, bleiben auf dem Spielfeld stehen.

Sonderfall

Wirft deine Schnecke die Vogelscheuche um, darfst du keine Pflanzen an dich nehmen. Alle Spieler gehen in diesem Fall leer aus.

Die umgefallenen Pflanzen und die Vogelscheuche werden einfach wieder an ihren Platz gestellt.

Dieser Fall gilt nicht, wenn die Vogelscheuche durch die Kullerschnecke nur verschoben wird.

Nach dem Spielzug darfst du deine Schnecke wieder an dich nehmen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Spielende

Sobald der erste Spieler acht Pflänzchen der eigenen Farbe gesammelt hat, gewinnt er und das Spiel ist beendet.

Spielt ihr nur zu zweit oder zu dritt, können die gesammelten Pflanzen auch Farben haben, die keinem Mitspieler gehören.

