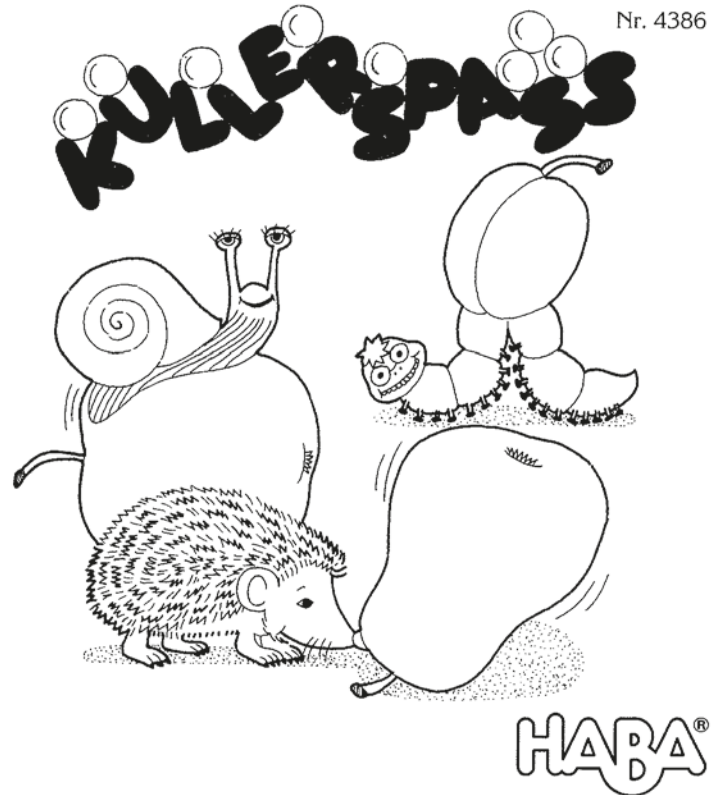


Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

Nr. 4386



Kullerspaß

Ein Murnelspiel für 2-4 geschickte Kinder ab 5 Jahren von Stefanie Rohner und Christian Wolf.

Spieldauer: ca. 15-20 Minuten

Grafik: Meinolf Nitsche

Viele leckere Früchte hängen am Zauberbaum: Äpfel, Birnen, Pflaumen und Bananen. Ignatz, der Igel, möchte eine Birne. Nele, die Schnecke, mag am liebsten Pflaumen. Wer geschickt mit den Kugeln jongliert, kann die Tiere am besten füttern.

Spielinhalt:

- 1 Spielplan mit Löchern
- 8 Kugeln (4 naturfarbene, 4 bunte)
- 12 Tierkarten mit roter Rückseite
- 4 Tierkarten mit blauer Rückseite

Spielziel:

Wer füttert die hungrigen Tiere besonders schnell und kann so **die eigenen Karten zuerst ablegen**?

Spielvorbereitung:

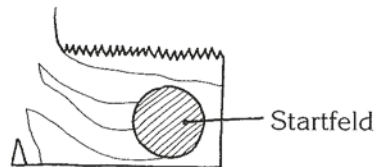
Der Spielplan bleibt als Einsatz in der Schachtel. Legt die **Kugeln** bereit. Sortiert die Karten: Auf einen Stapel legt ihr die Karten mit der **roten Rückseite**, auf einen zweiten Stapel kommen die Karten mit **blauer Rückseite**. Jedes Kind

erhält nun **3 Karten mit roter und 1 Karte mit blauer Rückseite**. Legt die Karten offen vor euch hin. Die **Früchte**, die auf euren Karten abgebildet sind, müßt ihr gleich **beim Kullern** treffen.

Spielablauf für Jüngere:

Sieh dir deine Karten noch einmal genau an: In welche Löcher müßt du die Kugeln kullern?

Nimm das Schachtelunterteil in die Hand. Lege die **vier naturfarbenen Kugeln** in die rechte untere Ecke auf das **Startfeld**.



Die vier farbigen Kugeln werden nicht benötigt. Neige die Schachtel etwas, damit die Kugeln am Anfang in der Ecke liegenbleiben.

... und los geht's:

Bewege die Schachtel ganz vorsichtig, so daß die **Kugeln** auf dem Locheinsatz **umherrollen**. Versuche, die Kugeln auf die **Löcher der Früchte** zu rollen, die auf deinen **Tierkarten** abgebildet sind. Diese Karten dürfen dann abgegeben werden.

Auf den Karten mit der **blauen Rückseite** sind zwei **Früchte** abgebildet. Du müßt **beide Früchte treffen**, damit du die Karte zur Seite legen kannst.

Kugeln, die durch die **Öffnung an der Baumwurzel verschwinden**, sind verloren.

Beispiel: Du hast eine Karte mit einer **Pflaume**, eine

mit einem **Apfel**, eine mit **Birne/Banane** und eine mit einer **Banane**.

Es gelingt dir, drei Kugeln in drei Fruchtlöcher zu lenken: Du triffst die **Pflaume**, die **Birne** und die **Banane**. Eine Kugel rollt in die Höhle an der Baumwurzel und ist verloren.

Du darfst nun die **Karte mit der Pflaume** und die **Karte mit der Birne/Banane** abgeben. Diese Tiere haben ihre Früchte bekommen.

Wenn eine Kugel in einem **falschen Loch** landet, darf sie nicht wieder herausgeschubst werden!

Du kullerst so lange, bis alle Kugeln in den Löchern liegen geblieben oder im Loch verschwunden sind. Dann legst du alle **übereinstimmenden Karten** zur Seite. Das nächste Kind im Uhrzeigersinn ist an der Reihe und plaziert die vier Kugeln auf dem Startfeld.

Spielende:

Wer zuerst **alle eigenen vier Karten** abgegeben hat, gewinnt das Spiel.

Spielregel für Ältere:

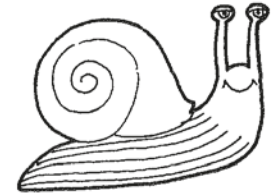
Die vier naturfarbenen Kugeln werden nicht benötigt. Nimm die **vier farbigen Kugeln** und lege sie auf das Startfeld rechts unten auf der Schachtel.

Versuche nun, die **farbigen Kugeln in das farblich passende Loch der Früchte** zu rollen: Die gelbe Kugel zählt so z.B. nur, wenn sie bei der Banane liegenbleibt. Wie zuvor darfst du die **Karten zur Seite legen**, die mit

den Früchten, zu denen du die Kugeln gerollt hast, **übereinstimmen**.

Spielregel für altersgemischte Spielerunden:

Wenn **ältere und jüngere Kinder oder Erwachsene und Kinder** in einer Runde spielen, so gilt für die jüngeren die Regel mit den naturfarbenen Kugeln. Die Älteren spielen mit den farbigen Kugeln und müssen die Farbregel beachten.



Rolling fun

A marble game for **2-4** skillful players aged **5 and up**.
Game idea by Stefanie Rohner and Christian Wolf.

Length of the game: 15-20 minutes approximately
Graphics: Meinolf Nitsche

There are many delicious fruits hanging from the magic tree: apples, pears, plums and bananas. Harry the Hedgehog wants a pear. Snail Nele likes plums the most. The one who is the best at juggling the balls, feeds his/her animals the best.

Contents of the game:

- 1 game board with holes
- 8 balls (4 natural-colored, 4 coloured ones)
- 12 animal cards with red back
- 4 animal cards with blue back

Aim of the game:

Who is the quickest in feeding the hungry animals and thus **setting aside his/her playing cards first?**

Preparation of the game:

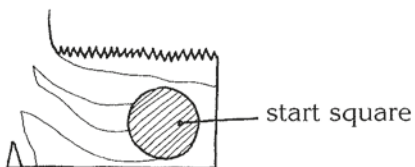
The game boards stays as a tray in the game box.
Get the **balls** ready.

Grade the cards: on one pile you put the cards with **red backs**, on another the cards with **blue backs**. Now each player gets **3 cards with red backs and 1 card with a blue back**. Lay the cards open in front of you: the **fruits** shown have to be hit **when you roll the balls** about.

How to play - version for small players:

Look carefully at your cards: which holes have to be hit?

Take the bottom part of the game box and put the **four natural-colored balls** in the lower right hand corner on the start square.



You don't need the four coloured balls.

Tilt the box a little so that the balls stay in the corner at the beginning.

... and off you go:

Move the box very carefully so that the **balls roll around** the tray with the holes. Try to hit the **holes of the fruits** which are shown on your **animal cards** with the balls. You may then put aside these cards.

On the cards with **blue backs two fruits** are shown. To put aside this card you have to **hit both**.

The balls which disappear **through the opening at the tree root** are lost.

Example: In front of you you have a card with a **plum**, one with an **apple**, one with a **pear/banana** and one with a **banana**.

You manage to hit three fruit holes: the **plum**, the **pear** and the **banana**. One ball is rolling into the cave at the tree root and is lost.

Now you can put aside the **card with the plum and the card with the pear/banana**. The corresponding animals have got their fruits.

If a ball lands in a **wrong hole** you may not shove it out of the hole.

You juggle as long as it takes to place the balls in the holes or until they have disappeared into the cave hole. Then you put aside the **cards with the coinciding fruits**. It's the turn of the next player in a clockwise direction. He/she places the four balls onto the start square.

End of the game:

The first to put aside his/her 4 cards wins the game.

Version for older players:

You don't need the four natural-colored balls.

Take the **four coloured balls** and place them onto the start square in the lower right hand corner of the box. Now try to make the **colors of the balls coincide with those of the fruits**. Like this the yellow ball, for example, only counts when it lies in the hole of the banana. As before, you can **put aside the cards** on which the fruits **coincide** with those hit by the rolling balls.

Version for mixed playing groups:

If **smaller and bigger players or adults and children** play together in a group, apply the version with the natural-colored balls for the smaller ones. The bigger ones play with the coloured balls and have to follow the color rules.



Et que ça roule!

Un jeu de billes pour 2 à 4 enfants à partir de 5 ans de Stefanie Rohner et Christian Wolf.

Durée du jeu: env. 15 à 20 minutes

Design: Meinolf Nitsche

De nombreux fruits succulents pendent à l'arbre magique: des pommes, des poires, des prunes et des bananes. Ignace, le hérisson aimerait une pomme. Nèle, l'escargot préfère les prunes. C'est le meilleur jongleur de billes qui peut le mieux nourrir les animaux.

Contenu du jeu:

- 1 plateau de jeu perforé
- 8 billes (4 en couleur naturelle, 4 colorées)
- 12 cartes d'animaux avec verso rouge
- 4 cartes d'animaux avec verso bleu

But du jeu:

Quel est celui qui nourrit très vite les animaux affamés et peut ainsi **mettre le premier ses propres cartes de côté**?

Préparation du jeu:

Le plateau de jeu reste placé dans la boîte.

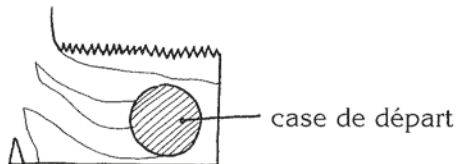
Préparez les **billes**.

Triez les cartes: faites une pile avec les cartes au **verso rouge** et une autre pile avec les cartes au **verso bleu**. Chaque joueur reçoit maintenant **3 cartes à verso rouge et 1 carte à verso bleu**. Déposez les cartes bien visiblement devant vous: vous devez tout à l'heure viser **avec les billes les fruits** représentés sur vos cartes.

Déroulement pour les plus jeunes:

Regarde attentivement une fois encore tes cartes: dans quels trous dois-tu faire rouler les billes?

Prends maintenant la partie intérieure de la boîte dans la main. Dépose les **quatre billes de couleur naturelle** dans le coin en bas à droite sur la **case de départ**.



Les quatre billes colorées ne sont pas utilisées.
Penche un peu la boîte pour que les billes restent bien dans le coin au début.

... et on commence:

Bouge prudemment la boîte de telle sorte que les **billes roulent** sur la planche perforée. Essaie de faire rouler les billes **sur les trous des fruits** qui sont représentés sur tes **cartes d'animaux**. Ces cartes peuvent alors être mises de côté.

Deux fruits sont représentés sur les cartes à verso **bleu**. Tu dois **toucher les deux fruits** pour pouvoir mettre la carte de côté.

Les billes qui **disparaissent dans le trou à la racine de l'arbre** sont perdues.

Exemple: Tu as une carte avec une **prune**, une carte avec une **poire**, une carte avec une **poire/banane** et une carte avec une **banane**.

Tu arrives à faire passer trois billes dans trois trous de fruits: tu atteins la **prune**, la **poire** et la **banane**. Une bille roule dans le trou à la racine de l'arbre et est perdue.

Tu peux maintenant mettre de côté la carte avec la **prune** et la carte avec la **poire/banane**. Ces animaux ont reçu leurs fruits.

Si une bille arrive dans un **faux trou**, elle ne peut plus en ressortir!

Tu fais rouler les billes jusqu'à ce qu'elles restent toutes dans les trous ou qu'elles disparaissent.

Ensuite, tu mets de côté toutes les **cartes correspondantes**. C'est le tour du joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre). Il place les quatre billes sur la case de départ.

Fin du jeu:

Le premier qui a mis de côté ses quatre propres cartes a gagné le jeu.

Déroulement pour des joueurs plus grands:

Vous n'avez pas besoin des quatre billes de couleur naturelle.

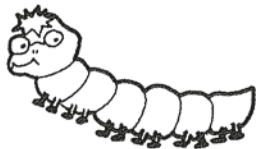
Prends les **quatre billes colorées** et dépose-les sur la case départ en bas à droite, sur la boîte.

Essaie maintenant de faire rouler les **billes colorées sur les fruits de la couleur correspondante**: la bille jaune compte seulement, par exemple, si elle se trouve sur la banane.

Comme auparavant, tu peux **mettre de côté les cartes qui correspondent** aux fruits sur lesquels tu as fait rouler les billes.

Règle du jeu pour ronde mixte de joueurs de tous âges:

Si des joueurs jeunes et moins jeunes ou des adultes et des enfants jouent ensemble, les jeunes joueurs jouent selon la règle du jeu avec les billes de couleur naturelle. Les joueurs plus âgés jouent avec les billes colorées et doivent respecter la règle des couleurs.



Knikkerpret

Een knikkerspel voor 2-4 behendige kinderen vanaf 5 jaar, door Stefanie Rohner en Christian Wolf.

Speelduur: ca. 15-20 minuten

Grafiek: Meinolf Nitsche

De toverboom hangt vol met heerlijke vruchten: appels, peren, pruimen en bananen. Evert de egel wil het liefst een peer. Nelis de slak houdt het meest van pruimen. Wie behendig met de knikkers jongleert, kan de dieren het meest te eten geven.

Spelinhoud:

1 speelbord met gaten

8 knikkers (4 ongekleurde, 4 gekleurde)

12 dierenkaarten met rode achterkant

4 dierenkaarten met blauwe achterkant

Doel van het spel:

Wie voedert de dieren het snelst, zodat hij zijn kaarten als eerste kan wegleggen?

Spelvoorbereiding:

Het speelbord blijft in de doos zitten.

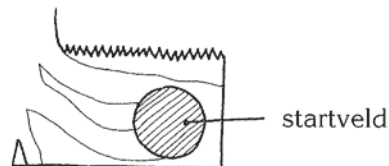
Leg de knikkers klaar.

Zoek de kaarten uit: jullie maken twee verschillende stapels. Op de ene leggen jullie de kaarten met de rode achterkant en op de tweede de kaarten met de blauwe achterkant. Elk kind krijgt nu 3 kaarten met een rode, en 1 kaart met een blauwe achterkant. Leg de kaarten open voor jullie neer. De vruchten die op de kaarten staan afgebeeld, moeten bij het knikkeren geraakt worden.

Spelverloop voor de jongsten:

Bekijk nu goed jullie kaarten. In welke gaten moet je de knikkers mikken?

Pak nu de onderkant van de doos in je hand. Leg de vier ongekleurde knikkers rechtsonder in de doos op het startveld.



De vier gekleurde knikkers hebben jullie niet nodig.

Houdt de doos een beetje schuin, zodat om te beginnen de knikkers in de hoek blijven liggen.

En nu ... erop los!

Beweeg de doos voorzichtig op en neer, zodat de **knikkers** over het speelveld rollen. De bedoeling is om de knikkers in de **gaten** te laten rollen, waarvan de **vruchten** op je **dierenkaarten** staan afgebeeld. Als je dat lukt, mag je deze kaarten opzij leggen.

Op de kaarten met een **blauwe achterkant** staan twee **vruchten** afgebeeld. Om deze kaart opzij te kunnen leggen, moet je **allebei de vruchten raken**.

De knikkers die door de **opening naast de stam verdwijnen**, gaan verloren.

Voorbeeld: Je hebt een kaart met een **pruim**, een met een **appel**, een met een **peer/banaan** en een met een **banaan**.

Het lukt je om drie knikkers in drie verschillende gaten te mikken: je raakt de **pruim**, de **peer**, en de **banaan**. Een knikker rolt in het gat naast de stam en gaat verloren.

Nu mag je de kaart met de **pruim** en de kaart met de **peer/banaan** wegleggen. Deze dieren hebben hun vruchten gekregen.

Wanneer een knikker in een **verkeerd gat** terecht komt, mag deze er niet opnieuw uitgeschud worden!

Je knikkert net zo lang totdat alle knikkers in een gaatje liggen of in de doos zijn verdwenen.

Vervolgens leg je alle **overeenkomstige kaarten** opzij. Nu is het volgende kind -volgens de wijzers van de klok- aan de beurt en legt zijn vier knikkers op het startveld.

Einde van het spel:

Wie het **eerst alle vier z'n kaarten weggelegd** heeft,

heeft gewonnen.

Spelregel voor al wat ouderen:

De vier ongekleurde knikkers worden niet gebruikt.

Neem de **vier gekleurde knikkers** en leg ze op het startveld rechtsonder in de doos.

Nu probeer je om de vier **gekleurde knikkers in de gaten met dezelfde kleur** te rollen. Dus b.v. de gele knikker telt alleen wanneer deze bij een banaan blijft liggen.

Net als hierboven beschreven, mag je de **kaarten wegleggen** die met de vruchten **overeenkomen**, waarbij je een knikker hebt gerold.

Spelregel voor groepen van verschillende leeftijd:

Wanneer **kinderen van verschillende leeftijd, of kinderen en volwassenen**, tegelijk meedoen, dan geldt voor de jongsten de regel van de ongekleurde knikkers. De oudsten spelen met de gekleurde knikkers en moeten de regel van de overeenkomende kleuren volgen.

