

Gulogulo

**Ein Eierfest am Geiernest
für 2-6 geschickte Vielfraße ab 5 Jahren**

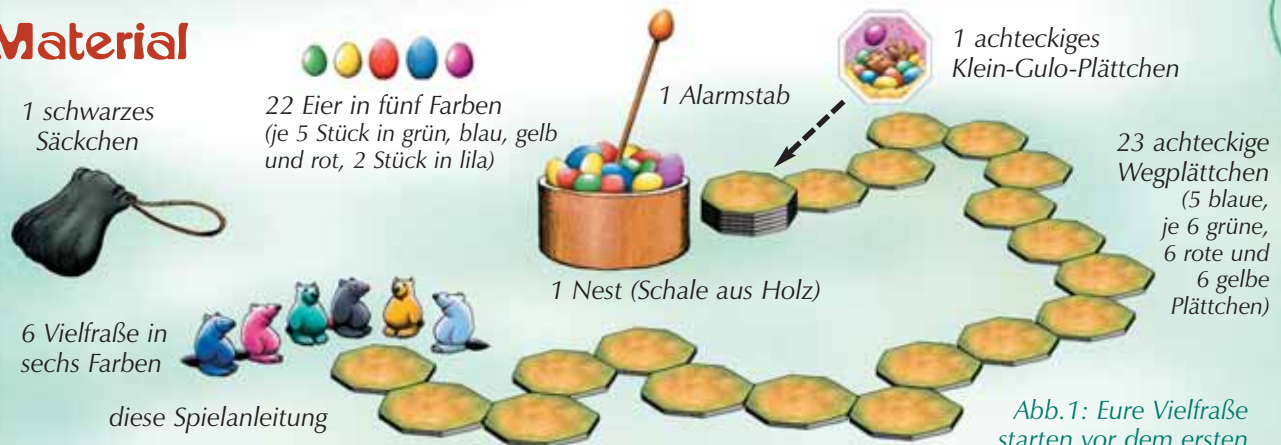
Mit einer schnellen Spielvariante
für die ganz Kleinen! (auf Seite 4)

Der Vielfraß, auch GULO GULO genannt, ist der größte Vertreter der Familie der Marder. Deshalb hat er auch so viel Hunger. Und wenn er ein Nest voller Eier sieht, kann er seine Tatzen einfach nicht davon lassen. Auch Klein-Gulos Lieblingspeise sind die Eier von Frau Sumpfgeier. Dummerweise hat sie ihn aber beim Eierklauen im Sumpf erwischt und eingesperrt. Da hilft nur eines: Die ganze Familie macht sich auf, ihn zu befreien.

Bestimmt hätte Familie Gulo ihren kleinen Ausreißer schon längst gefunden, wenn sie nicht alle so verfressen wären. An keinem Geiernest können sie vorbeigehen, ohne Eier zu stibitzen. Eierklauen ist aber ganz schön schwierig geworden, seit die Sumpfgeier eine Alarmanlage in ihr Nest eingebaut haben. Und Vielfraße, die allzu gierig zugreifen, bekommen kein Frühstücksei, sondern einen Riesenschreck...

Wer die größten Sprünge macht, kann Klein-Gulo befreien und so das Spiel gewinnen.

Material



Spielvorbereitung

Zuerst stellt ihr das Nest in der Tischmitte ab, füllt es mit allen Eiern und steckt den Alarmstab (mit dem Ei nach oben) hinein.

Dann mischt ihr verdeckt die 23 Wegplättchen. Einer von euch zieht vier davon heraus, ohne sie anzusehen und mischt verdeckt das Klein-Gulo-Plättchen dazu. Diese fünf Plättchen bilden den **verdeckten Stapel**. Von diesem Stapel aus legt ihr die übrigen Plättchen verdeckt aneinander. So entsteht ein Weg. Jetzt sucht sich jeder von euch einen Vielfraß aus und stellt ihn **vor** das erste Wegplättchen, so wie ihr es im Bild oben seht (Abb. 1).

Spielziel

Die Vielfraße springen über die Wegplättchen bis zum verdeckten Stapel, um dort nach Klein-Gulo zu suchen. Wer ihn findet, befreit ihn, indem er ein lila Ei aus dem Nest holt. Wer das als erster schafft, gewinnt das Spiel.

Spielablauf

Der hungrigste Spieler beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn reihum weitergespielt.

Dein Spielzug besteht daraus, dass du zunächst mit Hilfe der Wegplättchen eine Farbe bestimmst, dann ein Ei dieser Farbe aus dem Nest nimmst und schließlich deinen Vielfraß bewegst: Ziehst du ein rotes Ei, springt dein Vielfraß bis auf das **nächste** rote Plättchen, ziehst du ein blaues Ei, springt dein Vielfraß auf das **nächste** blaue Plättchen... usw.

1. Ein Ei stibitzen - aber welche Farbe?

Wenn du an der Reihe bist, darfst du, wenn du willst, das **nächste** verdeckte Wegplättchen aufdecken. Dann **musst** du ein Ei in der Farbe dieses Plättchens aus dem Nest holen (vgl. Abb.2).

Merke: Wenn du ein Plättchen aufdeckst, **musst** du ein Ei der soeben aufgedeckten Farbe aus dem Nest holen.

Du musst aber kein Plättchen aufdecken, wenn schon offene Plättchen vor deinem Vielfraß liegen. Oft ist es sogar deutlich besser für dich, wenn du auf das Aufdecken verzichtest. Dann hast du nämlich die freie Wahl zwischen allen Farben, die schon offen vor deinem Vielfraß liegen (vgl. Abb.3).

Merke: Wenn du kein Plättchen aufdeckst, darfst du **aussuchen**, welches Ei du aus dem Nest holen willst. Du darfst die Eierfarbe aus den offen vor dir liegenden Plättchen auswählen.

Wenn vor deinem Vielfraß **nur** verdeckte Plättchen liegen (wie z.B. bei Spielbeginn), **musst** du das direkt vor deinem Vielfraß liegende Plättchen aufdecken und ein Ei dieser Farbe aus dem Nest holen (vgl. Abb.4).

Das oberste Plättchen des **verdeckten Stapels** darfst du erst dann aufdecken, wenn dein Vielfraß das **letzte Wegplättchen** vor dem Stapel erreicht hat (siehe Spielende).

Das aus dem Nest geholte Ei legst du sofort in das Säckchen.



Abb.2: David beschließt, das nächste verdeckte Plättchen aufzudecken. Weil es blau ist, **musst** er ein blaues Ei aus dem Nest holen.



Abb.3: Vor Verenas Vielfraß liegen Wegplättchen offen aus. Sie darf das nächste verdeckte Plättchen (X) aufdecken. Sie verzichtet aber darauf und beschließt ein rotes Ei zu nehmen, weil sie dann ihren Vielfraß am weitesten vorwärts bewegen darf (siehe Kapitel 2).



Abb.4: Vor Danielas Vielfraß liegen nur verdeckte Wegplättchen. Sie **musst** deshalb das erste Wegplättchen vor ihrem Vielfraß aufdecken. Weil dieses gelb ist, holt sie anschließend ein gelbes Ei aus dem Nest.

2. Den Vielfraß bewegen

Wenn es dir gelungen ist, ein Ei aus dem Nest zu stibitzen, ohne EIER-ALARM auszulösen, läuft dein Vielfraß **vorwärts** bis auf das **nächste** offene Plättchen **dieser Farbe** (vgl. Abb. 5). Du darfst niemals ein Plättchen der ausgesuchten Eierfarbe überspringen! Wenn du deinen Vielfraß bewegt hast, ist dein linker Nachbar am Zug.



Abb.5: Jetzt ist Philip am Zug. Er beschließt, das nächste verdeckte Plättchen (X) aufzudecken. Es handelt sich um ein gelbes Plättchen. Nachdem er ein gelbes Ei aus dem Nest genommen hat, darf er nicht auf das soeben aufgedeckte, sondern nur auf das **nächste** gelbe Wegplättchen ziehen.

*Es dürfen beliebig viele Vielfraße auf demselben Plättchen stehen.
Man kann beliebig viele Vielfraße überholen.*

Eieralarm!

Wenn bei deinem Versuch andere Eier aus dem Nest fallen oder der Alarmstab aus dem Nest heraus auf den Tisch fällt, gibt es EIERALARM! Dann läuft dein Vielfraß **zurück** bis auf das **nächste** Plättchen der Farbe, an der du gescheitert bist (vgl. Abb. 6). Befindet sich kein Wegplättchen dieser Farbe mehr hinter deinem Vielfraß, dann musst du ihn zurück zum Startplatz (vor das erste Wegplättchen) stellen.

Nach jedem EIERALARM füllst du alle Eier in das Säckchen, schüttest sie gut gemischt zurück in das Nest und steckst den Alarmstab hinein.

Nachdem du deinen Vielfraß bewegt hast, ist dein Spielzug beendet und dein linker Nachbar ist an der Reihe.



Abb.6: Pech für Peter! Bei seinem Versuch, ein rotes Ei aus dem Nest zu holen, fällt der Stab auf den Tisch. Peters Vielfraß muss zurück auf das nächste rote Wegplättchen.

Das letzte Ei einer Farbe

Wenn es dir gelingt, das letzte Ei einer Farbe aus dem Nest zu nehmen, ohne EIERALARM auszulösen, bist du nach deinem Zug gleich noch einmal an der Reihe. Zuvor füllst du alle Eier in das Säckchen, schüttest sie gut gemischt zurück in das Nest und steckst den Alarmstab hinein.

Was du **immer** beachten musst, wenn du ein Ei aus dem Nest holst:

- Du musst zunächst auf das Ei zeigen, das du nehmen willst. Du darfst dich während deines Versuchs nicht mehr für ein anderes Ei entscheiden.
- Du musst das Ei mit **einer** Hand aus dem Nest holen.
- Der Alarmstab darf deine Finger berühren. Du darfst ihn aber nicht gezielt halten, einklemmen, verschieben oder versetzen.
- Du darfst keine Eier gezielt umsetzen oder umschichten.
- Du darfst zwar beim Pulen nach dem gewünschten Ei auch andere Eier verschieben, diese dabei aber nicht greifen. Greifen darfst du nur nach dem Ei, das du herausnehmen möchtest.
- Der Alarmstab darf den Nestrand berühren. EIERALARM gibt es erst dann, wenn der Stab den Tisch berührt oder ein Ei aus dem Nest heraus fällt.
- Fällt der Alarmstab zwischen zwei Spielzügen ohne Einwirken von Spielern aus dem Nest, steckt ihn der Spieler, der zuletzt am Zug war, einfach wieder hinein.

Der verdeckte Stapel: Spielende und Gewinner

Dein Vielfraß hat das letzte Wegplättchen erreicht. Bei deinem **nächsten** Spielzug deckst du das oberste Plättchen des verdeckten Stapels auf. Deckst du dabei **nicht** Klein-Gulo auf, musst du ein Ei der aufgedeckten Farbe aus dem Nest holen. Gelingt es dir, legst du das aufgedeckte Stapelplättchen als neues Wegplättchen am Wegende an (vgl. Abb.7a). Dann ziehst du deinen Vielfraß auf dieses Plättchen und bleibst so lange **weiter am Zug**, bis du entweder Klein-Gulo findest oder einen EIERALARM auslöst.

Löst du einen EIERALARM aus, musst du deinen Vielfraß **rückwärts** auf das nächste Wegplättchen der Farbe ziehen, an der du gescheitert bist. Das aufgedeckte Stapelplättchen legst du in diesem Fall verdeckt **unter den Stapel**. Danach füllst du alle Eier - wie im Abschnitt EIERALARM beschrieben - wieder in das Nest und steckst den Alarmstab hinein. Damit ist dein Spielzug beendet.

Wenn du Klein-Gulo aufdeckst, musst du ein lila Ei aus dem Nest holen. Gelingt es dir, ohne einen EIERALARM auszulösen, hast du Klein-Gulo befreit und das Spiel gewonnen (vgl. Abb.8).

Löst du aber beim Herausnehmen des lila Eis einen EIERALARM aus, geht das Spiel weiter: Du musst deinen Vielfraß **um ein Plättchen** zurück ziehen. Klein-Gulo legst du verdeckt **unter den Stapel** (vgl. Abb.7c). Dann füllst du, wie nach jedem EIERALARM, die Eier wieder in das Nest und steckst den Alarmstab hinein. Dein linker Nachbar ist am Zug.



Abb.7a: Verena holt ein rotes Ei für ihr soeben aufgedecktes Stapelplättchen aus dem Nest. Dann verlängert sie den Weg um dieses Plättchen, zieht ihren Vielfraß darauf und ist weiter am Zug...



Abb.7b: EIERALARM beim aufgedeckten Stapelplättchen: Das Stapelplättchen wird verdeckt zurück unter den Stapel gelegt und der Vielfraß wandert rückwärts auf das nächste Plättchen dieser Farbe.



Abb.7c: EIERALARM beim Versuch, das lila Ei aus dem Nest zu holen: Klein-Gulo wird wieder verdeckt unter den Stapel gelegt und der Vielfraß wird um ein Plättchen rückwärts gezogen.



Abb.8: Gewonnen! Wer Klein-Gulo aufdeckt und dann ein lila Ei aus dem Nest holt, ohne EIERALARM auszulösen, ist Sieger.

Die schnelle Spielvariante für die ganz Kleinen:

Wenn man die Regeln für das Spielende folgendermaßen ändert, können auch schon ganz kleine Kinder zu Vielfraßen werden. Das Spiel wird dadurch meist um einiges kürzer:

- Wer das letzte Wegplättchen vor dem verdeckten Stapel erreicht, ist sofort weiter am Zug (muss also nicht warten bis er erneut am Zug ist) und deckt gleich das oberste Plättchen des Stapels auf.
- Zeigt das aufgedeckte Stapelplättchen Klein-Gulo, hat der Spieler sofort gewonnen (muss also kein lila Ei aus dem Nest holen).
- Zeigt das aufgedeckte Stapelplättchen nicht Klein-Gulo, muss der Spieler ein gleichfarbiges Ei aus dem Nest holen.
 - o Gelingt es ihm, legt er das Plättchen verdeckt unter den Stapel und deckt das nächste Plättchen auf. Er bleibt so lange weiter am Zug bis er einen EIERALARM auslöst oder Klein-Gulo findet.
 - o Gelingt es ihm nicht, muss er seinen Vielfraß rückwärts auf das nächste Wegplättchen der Farbe ziehen, an der er gescheitert ist. Das Stapelplättchen kommt verdeckt unter den Stapel. Das Spiel geht weiter. Das Nest wird wieder aufgefüllt und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Erschienen im Zoch Verlag - Copyright: 2003

Autoren: Jürgen P.K. Grunau, Wolfgang Kramer, Hans Raggan - Illustration & Layout: Victor Boden



Gulo Gulo - An egg feast by the nest for 2-6 skilful Gulos ages 5 and up

With a fast game variation for the little ones! (Page 8)

The Wolverine, also known as Gulo Gulo, is the most prominent member of the marten family. This is why he is so hungry and when he sees a nest full of eggs, he is unable to keep his paws off them. Junior Gulos are just as keen on lady swamp vultures' eggs. Unfortunately for Gulo junior, he was caught by the lady herself, while attempting to steal one of her eggs and has now been arrested. There is only one thing left to do: get the family together and search for the little bugger.

By now, Gulo family certainly would have found their Gulo junior if it wasn't for the fact that they are so greedy for those eggs. They cannot resist passing a nest without stealing an egg.

However, stealing an egg has become quite a challenge these days. Those peppy swamp vultures have come up with a pesky alarm system to protect their nests. And Gulos that are too greedy and clumsy, are met with a huge scare rather than a tasty breakfast egg...

Whoever jumps the furthest, will get to Gulo junior first and can win the game.

Material



22 Eggs in 5 colours (5 green, yellow, red, blue and 2 purple)

22 œufs de cinq couleurs (5 œufs verts, 5 bleus, 5 jaunes et 5 rouges, 2 œufs violets)

1 Alarm pole
1 bâtonnet d'alarme

1 Nest (wooden bowl)
1 nid (coupe en bois)

6 Gulos in 6 colours
6 gloutons de six couleurs



1 Octagonal Gulo junior tile
1 élément octogonal de Gulo



1 Cotton bag
1 sachet en coton

23 Octagonal yard tiles (5 blue, 6 green, 6 red and 6 yellow tiles)

23 bouts de chemin octogonaux (5 bouts bleus, 6 bouts verts, 6 rouges et 6 jaunes)

Fig. 1: Your Gulos start their journey behind the first yard tile. The path ends on the face down deck. Gulo junior is placed, face down in the deck.

Preparation

First, place the nest in the middle of the table, fill it with all the eggs and then stick the alarm pole in-between the eggs.

Now, shuffle the 23 octagonal yard tiles face down. Afterwards, one of you draws 4 of the yard tiles without looking at them and adds the Gulo junior tile. Shuffle the 5 yard tiles, face down, and place them as a deck on the table. These 5 yard tiles are the **face down deck** (deck). The remaining yard tiles are then placed face down, starting at the deck, so that they form an uninterrupted path. This forms the yard tile path.

Then, each one of you picks one of the Gulos and places it behind the first yard tile, as demonstrated above (fig. 1).

Game Idea

All Gulos are jumping over the yard tiles in order to get to the face down deck wherein they will search for Gulo junior. Whoever manages to find him and steal one of the purple eggs from the nest, will win the game.

Course of Play

The hungriest player goes first. After that, game play is continued in a clockwise fashion. On your turn start with the choice of a yard tile, which will determine the egg colour you will attempt to steal, steal the egg from the nest and finally move your Gulo. Whoever manages to steal a red egg will move onto the next red yard tile, while some one who gets a blue egg out the nest, will move onto the next blue yard tile, and so on.



Gulo Gulo - Une folle expédition de brigands pour 2 à 6 gloutons futés à partir de 5 ans

Avec une variante rapide pour les plus petits ! (voir page 8)

Le glouton, appelé GULO GULO, est l'aîné de la famille des martres. Cela explique d'ailleurs pourquoi il a toujours faim. Dès qu'il aperçoit un nid avec des œufs, il se lèche les babines. Le petit Gulo, lui, préfère les œufs de la poule d'eau. Mais il n'a pas eu de chance car elle l'a surpris au moment où il essayait de voler ses œufs et l'a enrôlé. Maintenant, toute la famille doit tâcher de le libérer.

La famille GULO aurait, sans aucun doute, trouvé son petit fugueur, si les animaux n'étaient pas si gloutons. En effet, ils ne peuvent passer près d'un nid d'oiseau sans voler les œufs qui s'y trouvent.

Or, la chasse aux œufs se complique car la poule d'eau a installé une alarme dans son nid. A partir de maintenant, les gloutons trop voraces seront privés d'œuf mais récolteront une belle peur ...

Celui qui réussira à sauter le plus loin possible sera le premier à trouver le petit Gulo et gagnera la partie.

Le matériel

Illustr. 1: vos gloutons commencent sur le premier bout de chemin. Le chemin se termine devant la pile de bouts, faces cachées.

Les préparatifs

Pour commencer, posez le nid au milieu de la table et remplissez-le avec tous les œufs. Ensuite, placez le bâtonnet d'alarme, de manière à ce que l'œuf qui y figure se trouve en haut. Puis, mélangez les 23 bouts de chemin, faces cachées. L'un des joueurs en choisit quatre, sans les regarder, et les mélange en ajoutant l'élément du petit Gulo, face cachée. Ces cinq bouts forment la **pile cachée**. De cette pile, placez les autres bouts sur la table, les uns à côté des autres, faces cachées, pour former un chemin. Ensuite, chaque joueur choisit un glouton et le place **devant** le premier bout de chemin (voir illustration 1, ci-dessus).

But du jeu

Les gloutons sautent par dessus les bouts de chemin pour atteindre la pile cachée et chercher le petit Gulo. Celui qui le trouve peut le libérer en prenant un œuf violet dans le nid. Le joueur qui arrive le premier à le libérer gagne la partie.

Déroulement du jeu

Le joueur qui a le plus faim commence. Ensuite, on joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Premièrement, on choisit une couleur à l'aide des bouts de chemin. Puis, on prend un œuf de cette même couleur dans le nid avant de déplacer son glouton. Si on pioche un œuf rouge, on saute sur le bout de chemin rouge suivant ; si on prend un œuf bleu, notre glouton se déplace jusqu'au bout de chemin bleu suivant et ainsi de suite.

1. Stealing an egg - but of which colour?

On your turn you can, if you want, turn over the **next** face down yard tile. If you do so, you **have to** steal an egg from the nest that matches the colour of that tile (fig. 2).

Remember: If you turn over a yard tile, you have to steal an egg of that colour from the nest.

You don't have to turn over yard tiles, if there are already open tiles in front of your Gulo.

It might often be better for you not to turn over a new yard tile. This way, you have the choice of picking one of the already available colours in front of your Gulo (fig. 3).

Remember: If you don't turn over a yard tile, you can choose which egg you want to steal from the nest. You can choose the egg colour by choosing one of the open yard tiles in front of your Gulo.

If there are **only** face down yard tiles in front of your Gulo (as at the start of the game), you **have to** turn over the yard tile that is **directly** in front of your Gulo and then, steal an egg of the matching colour (fig. 4).

You are not allowed to turn over the upper yard tile of the **face down deck**, at the end of the way, before you have reached the **last yard tile** of the path (see: End of the Game).

The egg that you have just taken from the nest is placed inside of the cotton bag.



2. Moving your Gulo

If you manage to steal an egg of the chosen colour without causing EGG ALARM, your Gulo can jump **forward** until the **next** open yard tile of **that colour** (fig. 5).

This means that you are never allowed to jump over a selected colour. After you have moved your Gulo, your left hand neighbour has his turn.



Fig. 2: David decides to turn over the next face down yard tile. As it is blue, he now has to steal one blue egg from the nest.

Illustr. 2: David décide de retourner le bout de chemin suivant qui se trouve encore face cachée sur la table. Comme il est bleu, il doit piocher un œuf bleu dans le nid d'oiseau.



Fig. 3: There are open yard tiles in front of Matilda's Gulo. She can turn over the next face down yard tile (x). However, she decides not to turn over the next face down tile. She prefers to steal a red egg, since this will allow her Gulo to move the furthest (see: Chap. 2: Moving your Gulo).

Illustr. 3: il y a beaucoup de bouts de chemin, faces visibles, devant le glouton de Vanessa. Elle peut retourner le bout de chemin suivant (X). Mais elle ne le fait pas et décide de prendre un œuf rouge pour pouvoir faire avancer son glouton aussi loin que possible (voir chapitre 2: le déplacement du glouton).



Fig. 4: There are only face down yard tiles in front of Clara's Gulo. As such, she has to turn over the first yard tile in front of her Gulo. It happens to be a yellow one and therefore she steals a yellow egg from the nest.

Illustr. 4: devant le glouton de Danièle, il n'y a que des bouts de chemin, faces cachées. Elle doit donc retourner le premier bout de chemin qui se trouve devant son glouton. Comme il est jaune, elle prend ensuite un œuf jaune dans le nid.



Fig. 5: Now it is Philip's turn. He chooses to turn over the next face down yard tile. It happens to be a yellow one. After he manages to steal a yellow egg from the nest, he is not allowed to jump onto the just turned over tile, but only as far as the **next** yellow yard tile.

Illustr. 5: c'est le tour de Philippe. Il décide de retourner le bout de chemin suivant, face cachée. Il s'agit d'un bout de chemin jaune. Après avoir sorti un œuf jaune du nid, il ne doit pas poser son glouton sur le bout de chemin jaune qu'il vient de retourner, mais sur le bout de chemin jaune **suisvant**.

1. Voler un œuf - mais de quelle couleur?

Le joueur qui est en train de jouer peut, s'il le souhaite, retourner le bout de chemin **suisvant** pour qu'on puisse voir la couleur. Ensuite, il doit piocher un œuf de cette couleur dans le nid (voir illustration 2).

Attention: si on retourne un bout de chemin, on doit voler un œuf de la couleur correspondante dans le nid.

Mais s'il y a déjà des bouts de chemin, faces visibles, devant notre glouton, on n'est pas forcé de retourner un nouveau bout de chemin. En général, il vaut mieux s'abstenir d'en retourner. On peut toujours choisir une des couleurs visibles indiquées par les bouts de chemin qui se trouvent devant notre glouton (voir illustration 3).

Attention: si on ne retourne pas de bout de chemin, on peut piocher l'œuf de son choix dans le nid. On choisit, alors, un œuf dont la couleur correspond à un bout de chemin qui se trouve devant notre glouton, face visi-

S'il n'y a **que** des bouts de chemin, faces cachées, devant notre glouton (comme par exemple au début de la partie), on **doit** retourner le bout de chemin qui se trouve directement devant notre glouton. Ensuite, on doit piocher un œuf dans le nid dont la couleur correspond à la couleur indiquée par le bout de chemin qu'on vient de retourner (voir illustration 4).

On ne peut retourner le premier bout de chemin de la **pile cachée** que lorsque notre glouton se déplace en **avant** jusqu'à ce qu'il atteigne le **dernier bout de chemin** qui se trouve devant la pile (voir „Fin de la partie“).

Ensuite, on met l'œuf qu'on vient de sortir du nid dans le sachet.



2. Déplacer le glouton

Si on a réussi à voler un œuf du nid sans déclencher l'alarme (voir ci-dessous), notre glouton se déplace en **avant** jusqu'à ce qu'il atteigne le bout de chemin **suisvant**, face visible, **de la même couleur** (voir illustration 5).

On ne doit jamais sauter par dessus plus d'un bout de chemin de la couleur indiquée. Lorsqu'on a déplacé notre glouton, c'est au tour du joueur suivant.

There is no limit on how many Gulos can stand on the same yard tile. There is no limit on how many Gulos can be passed.

Egg Alarm!

If another egg falls out of the nest during a stealing attempt, or if the alarm pole falls onto the table, the **EGG ALARM** goes off!! Your daring Gulo has to **move back** to the **next** yard tile of the colour you failed to steal (fig. 6). If there are no yard tiles of the selected colour behind your Gulo, you have no choice but to move back to the start (place your Gulo behind the first yard tile).

After every EGG ALARM, take all the eggs, mix them inside the cotton bag and pour them back into the nest. Stick the alarm pole in-between the eggs.

After you have moved your Gulo, your turn is over and your left hand neighbour gets to play.



Fig. 6: Bad luck for Peter! In the attempt of stealing a red egg from the nest, the alarm pole falls onto the table and triggers the EGG ALARM. Peter's Gulo has to move back to the next red yard tile.

Illustr. 6: pas de chance, Pierre ! Alors qu'il essayait de sortir un œuf rouge du nid, le bâtonnet d'ALARME est tombé sur la table. Il doit donc faire reculer son glouton jusqu'au dernier bout de chemin rouge.

The last egg of a given colour

If you manage to steal the last egg of a given colour, without triggering the EGG ALARM, you get an extra turn. Before playing your extra turn, put all the eggs in the cotton bag, mix them and pour them back into the nest. Stick the alarm pole in-between the eggs.

Things you'll always have to keep in mind when stealing an egg from the nest:

- Always indicate the egg you are about to steal from the nest. You cannot change eggs while trying to steal one from the nest.
- You have to steal an egg using **one hand** only.
- The alarm pole can touch your fingers, but you are not allowed to hold, push or move the pole purposefully.
- Eggs cannot be shifted, held or displaced on purpose.
- While pulling the targeted egg out of the nest, you are allowed to get eggs shifted and pushed aside in the process, but you cannot hold them. Only the chosen egg can be held in any fashion.
- The alarm pole can touch the edge of the nest. The EGG ALARM only goes off if the alarm pole touches the table or an egg falls out of the nest.
- If the alarm pole falls out of the nest without the action of any player, it is stuck back in-between the eggs by the player who just had his turn.

The Face Down Deck: End of the Game and Winner

Your Gulo has reached the last yard tile. On your **next** turn you turn over the upper yard tile of the deck. If it is not the Gulo junior yard tile, you have to steal an egg from the nest, which matches the colour of the just now opened yard tile. If you manage to do so (without triggering the EGG ALARM), place the current yard tile in front of the tile on which your Gulo is standing (fig. 7a). Now, move your Gulo onto the newly

On peut trouver plusieurs gloutons sur un même bout de chemin et sauter par dessus le nombre de gloutons de notre choix.

Alarme! Si on essaie de voler un œuf du nid et que le bâtonnet d'ALARME ou d'autres tombent du nid sur la table, cela veut dire qu'on vient de déclencher l'alarme. Notre glouton doit, alors, **reculer** sur le **dernier** bout de chemin dont la couleur correspond à l'œuf qu'il voulait sortir du nid (voir illustration 6). S'il n'y a pas de bout de chemin de cette couleur derrière notre glouton, il doit reculer jusqu'à la ligne de départ, c'est-à-dire devant le premier bout de chemin.

Une fois qu'un joueur a déclenché l'ALARME, mettez tous les œufs du nid dans le sachet, mélangez-les et remplacez-les tous dans le nid. Ensuite, placez-y le bâtonnet d'alarme, de manière à ce que l'œuf qui le décore se trouve en haut.

Lorsqu'un joueur a déplacé son glouton, son tour est fini et c'est à son voisin de gauche de jouer.

Le dernier œuf d'une couleur

Si on arrive à sortir le dernier œuf d'une couleur du nid sans déclencher l'ALARME, on peut tout de suite rejouer. Mais avant, on met tous les œufs qui restent dans le nid dans le sachet, on les mélange et on les remplace tous dans le nid. Ensuite, on y place le bâtonnet d'alarme, de manière à ce que l'œuf se trouve en haut.

On doit toujours respecter les règles suivantes, si on veut voler des œufs du nid:

- D'abord, on doit montrer du doigt, aux autres joueurs, l'œuf qu'on veut sortir. Lorsqu'on est en train de le voler, on ne doit pas décider de prendre un autre œuf.
- On doit sortir l'œuf avec une seule main.
- On peut toucher le bâtonnet d'alarme, mais on ne doit pas le fixer, déplacer ou coincer intentionnellement.
- On ne doit pas non plus déplacer ou remuer exprès d'autres œufs.
- En essayant de sortir l'œuf choisi, on peut aussi toucher d'autres œufs. Mais on n'a pas le droit de les prendre. On ne doit que saisir l'œuf qu'on veut voler.
- Le bâtonnet d'alarme peut toucher le bord du nid d'oiseau. On ne déclenche l'ALARME que s'il tombe sur la table.
- Si le bâtonnet d'alarme tombe sur la table une fois qu'un joueur a fini son tour et avant que le joueur suivant n'ait commencé à jouer, le joueur qui vient de jouer le remplace dans le nid d'oiseau.

La pile cachée: Fin de la partie et gagnant

Lorsque le glouton d'un joueur atteint le dernier bout de chemin, il doit au tour **suivant** retourner le premier bout de la pile cachée.

S'il ne retourne **pas** le petit Gulo, il doit voler un œuf de la couleur indiquée par le bout de chemin qu'il vient de retourner. S'il arrive à sortir l'œuf du nid, il place le bout qu'il vient de retourner à la fin du chemin (voir illustration 7a). Ensuite, il pose son glouton sur le bout de chemin et **continue à jouer**,

placed tile and immediately **play again** and **continue** to do so until you either find Gulo junior, or you trigger the EGG ALARM.

If you trigger the EGG ALARM, your Gulo has to **move back** to the next yard tile of the colour you have failed to steal. Place the yard tile you have turned over back **under the yard tile deck** (face down). Refill the nest with all eggs (as described in the EGG ALARM section) and stick the alarm pole back. Then your turn is over.

If you turn over the Gulo junior yard tile, you have to steal a purple egg from the nest. If you manage to do so, without triggering the EGG ALARM, you have freed Gulo junior and won the game (fig. 8).

However, if the EGG ALARM goes off while attempting to steal a purple egg, the game will continue: move your Gulo back by **one yard tile**. Place Gulo junior at the **bottom** of the yard tile deck, face down (fig. 7c). Then, you refill the nest, as after every EGG ALARM, and stick back the alarm pole. Now your left hand neighbour gets to play.



Fig. 7a: Matilda manages to steal a red egg for a newly turned over red yard tile. Therefore, she now extends the yard tile path with this tile, jumps onto it and gets a consecutive turn.

Illustr. 7a: Vanessa sort un œuf rouge du nid, car elle vient de retourner un bout rouge de la pile cachée. Ensuite, elle prolonge le chemin en y ajoutant ce nouveau bout, pose son glouton sur le bout et continue à jouer.



Fig. 7b: EGG ALARM with the turned over deck yard tile! Place the turned over yard tile, face down, at the bottom of the deck and move your Gulo back to the next tile of the same colour.

Illustr. 7b: un joueur a déclenché l'ALARME au moment où il a essayé de voler un œuf correspondant à la couleur du bout qu'il vient de retourner de la pile cachée. Il doit remettre le bout sous la pile et faire reculer son glouton.



Fig. 7c: EGG ALARM while attempting to steal the purple egg: Gulo junior is placed at the bottom of the face down deck. Your Gulo moves back one yard tile.

Illustr. 7c: on déclenche l'ALARME au moment où on essaie de voler l'œuf violet. On doit donc remettre l'élément de Gulo sous la pile cachée, face cachée, et faire reculer notre glouton d'un bout de chemin.



Fig. 8: Victory! Whoever turns over the Gulo junior tile and then manages to steal a purple egg from the nest, is the **Winner**.

Illustr. 8: gagné ! Le joueur qui retourne la pièce de Gulo et arrive à sortir l'œuf violet du nid sans déclencher l'alarme **gagne la partie**.

jusqu'à ce qu'il trouve le petit Gulo ou jusqu'à ce qu'il déclenche l'ALARME.

Si on déclenche l'ALARME, on doit faire **reculer** notre glouton et le placer sur le dernier bout de chemin dont la couleur correspond à l'œuf qu'on voulait voler. Puis, on place le bout de chemin, qu'on vient de retourner, **sous la pile cachée**, face cachée. Ensuite, on met tous les œufs du nid dans le sachet, on les mélange et on les replace tous dans le nid. Ensuite, on y place le bâtonnet d'ALARME de manière à ce que l'œuf se trouve en haut. Puis, c'est le tour du joueur suivant.

Si on retourne le petit Gulo, on doit sortir un œuf violet du nid d'oiseau. Si on arrive à le faire sans déclencher l'alarme, on gagne la partie (voir illustration 8).

Mais si on déclenche l'ALARME en volant l'œuf violet, la partie continue. Dans ce cas-là, on doit faire reculer notre glouton **d'un bout de chemin**. Puis, on place l'élément de Gulo **sous la pile cachée**, face cachée (voir illustration 7c). Ensuite, comme après chaque ALARME, on met tous les œufs du nid dans le sachet, on les mélange et on les replace tous dans le nid. Ensuite, on y place le bâtonnet d'ALARME, de manière à ce que l'œuf se trouve en haut. Puis, c'est le tour du joueur suivant.

The faster game variation for the little ones

If you change the rules for the end of the game as follows, even smaller children can become true Gulos. This way the game will be shorter.

- Whoever reaches the last yard tile before the face down deck, **immediately** gets another turn (so you don't have to wait for your next turn) and turns over the upper tile of the deck.
- If the turned over yard tile happens to be Gulo junior you have immediately **WON!** (you don't have to steal a purple egg from the nest).
- If the turned over yard tile is not Gulo junior, you have to steal an egg of the matching colour from the nest:
 - o If you manage to do so, take the yard tile and place it, face down, back at the bottom of the deck and turn over the next yard tile. Continue to play until you either cause the ALARM to go off, or until you find Gulo junior.
 - o If you fail to steal the egg, you have to move your Gulo back to the next tile of the colour you have failed at. The tile is placed back, face down, under the deck. The game continues. The nest is refilled and the next player gets his turn.

Editor: Zoch Verlag - Copyright: 2003 - Authors: Jürgen P.K. Grunau, Wolfgang Kramer, Hans Raggan - Illustration & Layout: Victor Boden - Translation: Philip Vargas

La variante rapide pour les plus petits

En modifiant les règles de la fin de la partie de la manière suivante, les plus petits peuvent aussi participer et la partie sera deux fois moins longue.

- Un joueur qui atteint le dernier bout de chemin devant la pile cachée, peut tout de suite continuer à jouer et retourne le premier bout de la pile cachée. (Il ne doit pas attendre le tour suivant.)
- Si le bout qu'il retourne représente le petit Gulo, il gagne tout de suite la partie. (Il ne doit donc pas sortir un œuf violet du nid.)
- Si le bout qu'il vient de retourner ne représente pas le petit Gulo, le joueur doit voler un œuf de la couleur correspondante.
 - o S'il arrive à le faire, il replace le bout sous la pile cachée, face cachée, et retourne le bout suivant. Il continue à jouer jusqu'à ce qu'il déclenche l'alarme ou bien jusqu'à ce qu'il trouve le petit Gulo.
 - o S'il n'arrive pas à sortir l'œuf choisi du nid, il doit faire reculer son glouton jusqu'au dernier bout de chemin de cette couleur. Ensuite, il replace le bout sous la pile cachée, face cachée. La partie continue. Le nid est à nouveau rempli, et c'est au joueur suivant de jouer.

Éditeur: Zoch Verlag - Copyright: 2003 - Auteurs: Jürgen P.K. Grunau, Wolfgang Kramer, Hans Raggan - Illustration & mise en page: Victor Boden - Traduction: Birgit Janka