



Gulo Gulo

EIER-MIKADO



„Warum darf ich das Ei denn nicht behalten?“ „Weil das Ei wieder zurück in den Beutel kommt.“ „Bekomme ich denn nichts dafür?“ „Nein, bekommst du nicht. Aber als Belohnung darf dein Vielfraß ja vorwärts ziehen.“

Unsere Kids hatten leichte Startschwierigkeiten. Da pulen sie ganz vorsichtig ein Holzei aus dem vollen Nest, ohne dass „Eieralarm“ ausgelöst wird. Und dann müssen sie ihre Beute gleich wieder abgeben. Das fanden

die Jungs erstmal doof. Aber nur am Anfang.

Knapp zwei Dutzend große, achteckige Kartonplättchen liegen verdeckt auf dem Tisch und bilden eine Wegstrecke. An ihrem Ende wartet ein kleiner Plättchenstapel, in den Klein-Gulo eingemischt wurde, ein Vielfraß-Baby, das wir befreien wollen. (Seit dem Spiel weiß ich, dass ein Vielfraß auch „Gulo Gulo“ genannt wird. Ist im Brockhaus nachzulesen.)

Um Klein-Gulo zu befreien, müssen wir erstmal auf

dem Weg zu ihm kommen. „Wir“, das sind in diesem Fall kleine, niedliche Vielfraße. Die Erwachsenen bei uns am Tisch wollten immer alle den schwarzen Gulo mit der roten Schwanzspitze haben. Der sieht so cool aus.

Glatte Sache

Liegen vor einem Vielfraß nur verdeckte Plättchen, muss sein Spieler das nächstgelegene aufdecken. Und dann ein Ei in der aufge-

deckten Farbe aus dem Nest holen. Das „Nest“ ist eine

kleine Holzschale, in der zu Beginn des Spiels 22 hölzerne Eier in verschiedenen Farben und Größen liegen. Dicht gedrängt und gehäuft. Viel Platz zum Sortieren ist da nicht. Eier in dieser Größe lassen sich ohnehin schlecht greifen. Besonders wenn sie lackiert sind. Da helfen eigentlich nur klebrige Finger. Und als wäre das nicht schon genug, haben die Spielmacher noch eine weitere Schikane eingebaut, den „Alarmstab“, ein Holzstöckchen, an dessen einem Ende ein kleines Ei ange-



klebt wurde und der in das Eiernest gesteckt wird. Mit dem Ei nach oben. Klar, dass dieser Alarmstab nicht auf den Tisch kippen darf.

So lange das Nest noch gut gefüllt ist, passiert das auch

Alarmstab wieder festen Halt.

Doch verlieren wir nicht das eigentliche Spielziel aus den Augen. Wer ein Ei in der geforderten Farbe aus dem Nest holt, darf zur Beloh-

dann das entsprechende Ei holen. Das nutzen meist jene, denen der Alarmstab aus dem Nest gefallen ist und die deshalb wieder zurück laufen mussten.

sie das Ende nicht künstlich hinauszögert.

Fazit: Ein gut gelungenes Kinderspiel, ganz in der Tradition des erfolgreichen ZICKE ZACKE HÜHNERKACKE. Die kleinen putzigen Vielfraße wurden liebevoll gezeichnet von... nein, nicht von Doris Matthäus, sondern von Victor Boden, der schon die VILLA PALETTI in Szene gesetzt hatte. Selbst Erwachsene haben bei GULO GULO ihren Spaß, auch wenn sie sich häufig kleine, klebrige Kinderfinger wünschen, um die Eier besser greifen zu können. *KMW*

Wer oder was ist „Krag“?

Das Krag-Team verdankt seinen Namen den drei Autoren Wolfgang Kramer, Hans Raggan und Jürgen P. K. Grunau, die sich 1989 zusammenschlossen, um kommunikative Spiele zu entwickeln. Später erweiterten sie ihr Ziel um Aktions- und Kinderspiele. Nahezu zeitgleich wurde in einer anderen Welt der Fanclub des Horror-Autors Stephen King ebenfalls unter dem Namen Krag gegründet, die Abkürzung steht hier für „King Readers Association Germany“. Der Club löste sich 1997 wieder auf.

nicht. Je mehr Eier aber herausgefummelt werden, desto größer die Gefahr, dass es zum „Eieralarm“ kommt und der Alarmstab umkippt. Der Vielfraß, dem dieses Missgeschick passiert ist, füllt das Nest wieder mit allen Eiern auf, danach hat der

nung auf das Plättchen dieser Farbe vorrücken. Das ist bekanntlich jenes, das er gerade aufgedeckt hat. Wer weiter hinten liegt, braucht kein neues Plättchen aufzudecken, sondern kann sich aus den offen liegenden eine Farbe aussuchen und sich

Violett ist Mangelware

Früher oder später erreicht man das Ende der Wegstrecke. Wer Klein-Gulo im Plättchenstapel aufdeckt, muss noch ein kleines violettes Ei aus dem Nest holen. In dieser Farbe gibt's gemeinerweise nur zwei Eier und die liegen selten griffbereit im Nest. Folgt man an dieser Stelle der Originalregel, kann sich das Spielende etwas hinschleppen. Freundlicherweise gibt es eine „schnelle Spielvariante für die ganz Kleinen“, die auch von unseren größeren Spielern bevorzugt wurde, weil

Infobox

GULO GULO (Zoch) vom Krag-Team; Grafik: Victor Boden; für 2 bis 6 Personen ab 5 Jahren; Spieldauer: ca. 20 Minuten; Preis: ca. 30 €.