

Ein spannendes Wettrennen  
für 2-4 Kinder ab 4 Jahren

# Mullewapp

## Das große Wettrennen

Der dicke Waldemar und seine Freunde Franz von Hahn und Johnny Mauser veranstalten zusammen mit dem Schaf Wolke ein Wettrennen gegen den Hofhund Bello. Wer wird als Erstes beim Bauernhof ankommen? Die vier oder doch der schon etwas in die Jahre gekommene, aber noch sehr fitte Bello?

### Inhalt



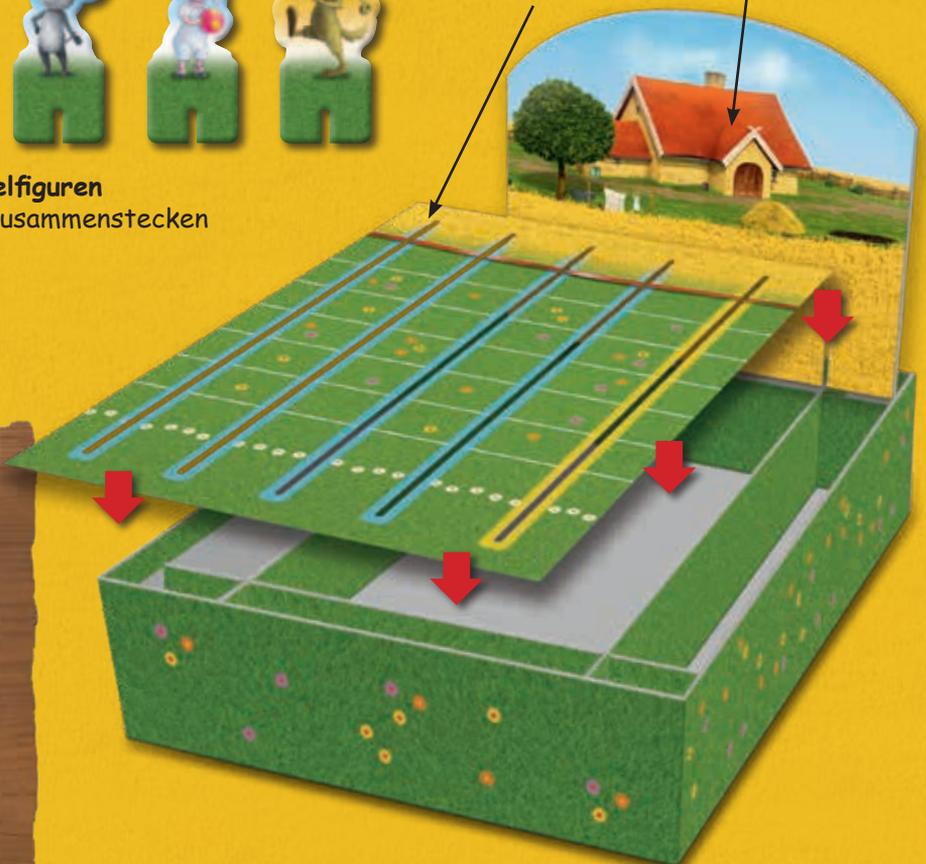
5 x

5 Spielfiguren  
zum Zusammenstecken



Steckt alle 5 Spielfiguren  
wie abgebildet zusammen.

1 Spielfläche mit Bauernhof



Steckt den Bauernhof ganz hinten in die  
Schachtel und legt den Spielplan auf den  
Kartoneinsatz in der Schachtel.



Vorderseiten



Rückseiten

### 15 Tierplättchen

mit 3 verschiedenen Rückseiten.

Jedes Tier gibt es 1x mit jeder Rückseite.



### 4 Spielerplättchen

für die Spielvariante, bei der gegeneinander gespielt wird.

So können sich die Spieler merken, wer welches Tier spielt.

1 Tierwürfel und  
1 Symbolwürfel



### Aufkleber für den Tierwürfel:



### Aufkleber für den Symbolwürfel:



### Vor dem ersten Spiel:

Beklebt die Würfel mit den passenden Motiven.

## Spielvorbereitung

Nehmt das gesamte Spielmaterial aus der Schachtel und baut die Spielfläche wie (bei Inhalt) gezeigt zusammen.  
Stellt die Spielfläche für alle gut erreichbar auf.

Stellt jede Figur in eine eigene Laufschiene des Spielplans vor die Blumen-Startlinie:

✿ Bello stellt ihr in die gelbe Schiene ganz rechts.

✿ Die anderen vier Tiere verteilt ihr beliebig auf die übrigen Schienen.

Mischt die 15 Tierplättchen mit der Rückseite nach oben. Sortiert die Karten nun nach ihren Rückseiten und legt sie neben der Spielfläche aus. Legt die beiden Würfel bereit.



**Hinweis:** Die vier Spielerplättchen braucht ihr nur, wenn ihr gegeneinander spielt. Beim kooperativen Spiel legt ihr die Plättchen einfach zur Seite.

# Das große Wettrennen

## Das kooperative Spiel

Ihr spielt alle gemeinsam gegen den Hofhund Bello. Wer kommt zuerst am Bauernhof an? Alle vier Freunde oder Bello? Wenn ihr es schafft, alle vier Tiere vor Bello ins Ziel zu bringen, gewinnt ihr das Spiel gemeinsam. Schafft ihr es nicht, habt ihr gemeinsam verloren.

### Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das jüngste Kind beginnt. Würfle mit beiden Würfeln gleichzeitig. Mache anschließend das, was die Würfel dir zeigen:

#### 1. Führe zuerst den Tierwürfel aus:

Was hast Du gewürfelt?



Würfelst du einen der vier Freunde, ziehe das gewürfelte Tier 1 Feld auf der Spielfläche vorwärts.



Suche dir eins der auf dem Würfel abgebildeten Tiere aus und ziehe es 1 Feld auf der Spielfläche vorwärts.



Ziehe Hund Bello ein Feld auf der Spielfläche vorwärts.

#### 2. Führe anschließend den Symbolwürfel aus:



Decke ein Tierplättchen mit der gewürfelten Rückseite auf. Ziehe das dort abgebildete Tier 1 Feld auf der Spielfläche vorwärts. Merkt euch alle gut das aufgedeckte Tier. Anschließend deckst du das Tierplättchen wieder zu.

**Achtung!** Ist ein Tier schon im Ziel angekommen, könnt ihr es nicht mehr vorwärtsziehen. In diesem Fall verfällt diese Aktion und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Anschließend ist das nächste Kind im Uhrzeigersinn an der Reihe.



## Spielende

Ihr gewinnt alle gemeinsam, wenn alle vier Bauernhoftiere vor Bello im Ziel hinter dem roten Band angekommen sind. Super gemacht!



Ihr verliert alle zusammen, wenn Bello vor den vier Bauernhoftieren die Ziellinie überschritten hat. Leider hattet ihr kein Glück! Versucht es einfach noch einmal. Beim nächsten Mal klappt es bestimmt!



## Das große Wettrennen gegeneinander

Jetzt spielt ihr alle gegeneinander. Jeder von euch hat sein eigenes Tier, das er als Erstes ins Ziel bringen möchte.

Neben dem Einzelgewinner gibt es noch eine Teamwertung: Schafft ihr es, alle Tiere vor Bello ins Ziel zu bringen?

Stellt alle Tiere in die Laufschielen, auch wenn ihr mit weniger als vier Spielern spielt. Denn auch alle anderen Tiere wollen vor Bello im Ziel ankommen!

Jetzt spielt ihr genau so wie beim kooperativen Spiel beschrieben.

## Spielablauf

Sucht euch ein Tier aus, das ihr spielen möchtet: den dicken Waldemar, Franz von Hahn, Johnny Mauser oder doch lieber das Schaf Wolke?



Nehmt euch das dazu passende Spielerplättchen und legt es vor euch ab. So weiß jeder, welches Tier ihr spielt.

## Spielende

Kommt ein Tier im Ziel an, gewinnt derjenige von euch sofort, dem das Tier gehört. Jetzt wird aber noch weitergespielt für die Teamwertung! Schafft ihr es, alle anderen Tiere ins Ziel zu bringen, bevor Bello dort ankommt? Wenn ihr es schafft, könnt ihr neben dem Einzelsieger auch einen gemeinsamen Teamsieg feiern!



© 2020 Helme Heine/MotionWorks GmbH, licensed by BAVARIA SONOR LICENSING

© 2020 HUCH!

www.hutter-trade.com

Autor: Wolfgang Dirscherl

Design: Sabine Kondirolli, HUCH!

Redaktion: Tina Landwehr-Rödde

Hersteller + Vertrieb:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg

DEUTSCHLAND

**Achtung!** Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Ersticken-  
gefahr. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits  
éléments. Dangers de suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di  
età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

HUCH!