



Das störrische Muli

**Das verrückte Maultierrennen
für 3-5 Spieler ab 8 Jahren**

Der letzte wird der erste sein - oder doch nicht? - In diesem verrückten Muliennen ist nichts normal. Erst rasen alle Maultiere wie verrückt auf die Wüste zu. Doch kaum ist das erste dort angekommen, machen alle kehrt. Wer als letzter wieder zu Hause eintrifft, gewinnt. Es sein denn, ein mitlaufender Maultreiber spielt einen Streich. Denn bleibt dieser zuletzt übrig, gewinnt, wer zuerst zu Hause ist.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 5 Mulis
- 3 Maultreiber
- 5 Mulidecken
- 2 Farbwürfel
- 8 Aufstellfüße

Spielvorbereitung

- Vor dem ersten Spiel werden alle Teile vorsichtig aus den Rahmen gelöst. Die Mulis und Maultreiber werden in die gleichfarbigen Aufstellfüße gesteckt.
- Der Spielplan wird in die Mitte gelegt.
- Jeder Spieler wählt ein Muli und die farblich passende Mulidecke. Bei weniger als fünf Spielern bleiben die übrigen Mulis mit ihren Decken in der Schachtel.
- Außerdem werden noch so viele Maultreiber benötigt, daß immer sechs Spielfiguren (Mulis und Treiber zusammen) im Spiel sind. Die Farben der Maultreiber müssen so ausgewählt werden, daß immer alle Sechs Farben im Spiel vertreten sind.



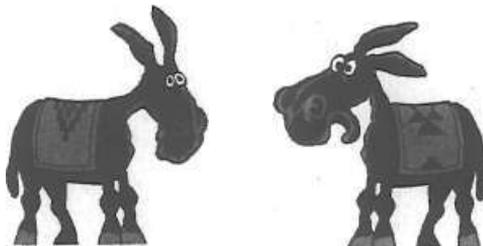
- Mulis und Multreiber werden auf das Startfeld mit dem Wegweiser, das zugleich auch das Zielfeld ist, gestellt,

- Seine Mulidecke legt jeder Spieler für alle sichtbar vor sich ab. Damit weiß man während des Spiels immer, wer mit welcher Farbe spielt.
- Der jüngste Spieler erhält die beiden Würfel und beginnt.



Spielverlauf

- Wer an der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln.
- Zeigen die Würfel zwei verschiedene Farben, werden die beiden Spielfiguren in diesen Farben gleichzeitig jeweils ein Feld vorgesetzt. Dabei ist es egal, wem die Figur gehört und ob es sich um ein Muli oder einen Multreiber handelt. Der Spieler, der gewürfelt hat, entscheidet, welche Figur zuerst gezogen wird.
- Zeigen beide Würfel jedoch dieselbe Farbe, wird die betroffene Spielfigur dieser Farbe ein Feld zurückgesetzt (höchstens bis aufs Start-/Zielfeld bzw. im späteren Verlauf bis aufs Wendefeld),
- Anschließend ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe.
- Jedesmal, wenn ein Spieler an die Reihe kommt, kann er, wenn er möchte, einen der beiden Würfel stehen lassen und nur den anderen neu werfen. Damit ist eine Farbe schon festgelegt. Auch hier gilt: Ergeben sich zwei gleiche Farben, muß die farbgleiche Figur ein Feld zurück. Im späteren Verlauf darf kein Würfel stehen gelassen werden, der eine Farbe zeigt, die bereits im Ziel angekommen ist.
- So geht das Spiel weiter (würfeln, eventuell einen Würfel stehen lassen), bis eine Figur das Wendefeld erreicht.



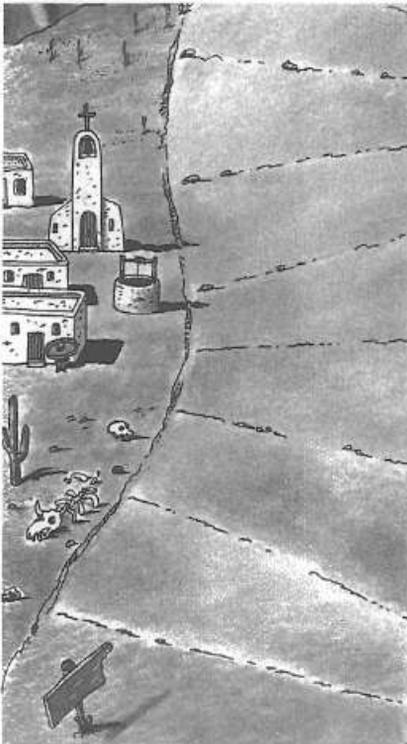
Das Wendefeld

- Sobald eine Spielfigur (Muli oder Maultreiber) auf das Wendefeld gezogen (und auch die zweite gewürfelte Figur bewegt wurde), werden alle Figuren auf der Rennstrecke umgedreht, so daß sie jetzt Richtung Startfeld, das nun das Zielfeld ist, schauen.



- Jetzt geht das Rennen in die andere Richtung. Alle Regeln fürs Würfeln und Stehenlassen gelten weiterhin.

Zieleinlauf



- Zieht das erste Muli auf das Zielfeld, wird es auf die Stadt auf dem Spielplan gesetzt. Dieses Muli ist aus dem Rennen. Sein Besitzer darf dennoch weiter solange mitwürfeln, wie sich noch mindestens ein Maultreiber auf der Rennstrecke befindet. Denn dieser Spieler kann noch gewinnen.
- Alle anderen Mulis, die später aufs Zielfeld ziehen, werden in die Schachtel zurückgelegt. Ihre Besitzer sind aus dem Spiel und dürfen nicht mehr würfeln.

Spielende und Sieger

Das Spiel endet,

- a) sobald sich als einzige Figur nur noch ein Muli auf der Rennbahn befindet. Dann gewinnt der Besitzer dieses Mulis,

oder

- b) sobald nur noch einer oder mehrere Maultreiber auf der Rennstrecke sind. Dann gewinnt der Spieler, dessen Muli zuerst aufs Zielfeld gezogen ist.



Der Autor

Hartmut Kommerell, Jahrgang 1966, ist von Beruf Mathematiker. Zusammen mit seiner Partnerin und zwei kleinen Kindern lebt er in Berlin. Daß der leidenschaftliche Spieler jahrelang in der Jugendarbeit aktiv war, merkt man auch seinem turbulenten Muli-Rennen an, obwohl er doch eigentlich lieber Spiele mag, bei denen sich „das Glück durch Denken überlisten läßt“.

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

Illustration: Dusan Senkerik

Grafik: Thilo Rick & Anke Pohl /
Bluguy

Foto: Dirk Hoffmann

Art.-Nr. 94176

©1999 Klee-Spiele GmbH
D-90762 Fürth

Alle Rechte vorbehalten
MADE IN GERMANY

Autor und Verlag danken den vielen Testspielern und Regellesern.

