



HOCHKÖNIG KRÄUTER-MURMELN

Erwandert euch beim Kräuterwandern in der Region Hochkönig eure Murmeln mit Tiermotiven aus dem Hochkönig Tierreich. Alles Wissenswerte über diese Tiere findet ihr im Buch „Die sagenhaften Tiergeschichten der Hochkönig-Kräutralmen“. Auf der ersten erwanderten Hütte bekommt ihr (gegen Konsumation) die erste Holzkugel, ein Stoffsackel und die passende Spielanleitung auf jeder weiteren Hütte gibt es weitere Holzkugeln, bei der siebten erwanderten Hütte bekommt ihr eure Zielkugel. Das Ziel ist es, alle 13 Spielkugeln zu erwandern!

Hier findet ihr 3 Spielanleitungen, ihr benötigt dazu die Kräuter-Murmeln und mindestens einen Gegner:

MURMELN SCHIESSEN

Für dieses Spiel benötigt ihr sandigen oder erdigen Untergrund. Denn jeder Spieler gräbt nun einer neben dem anderen eine faustgroße, flache Mulde in den Boden. Die Mulden der einzelnen Mitspieler liegen drei bis vier Faustlängen breit voneinander entfernt auf einer Linie. Nach gut 3 Metern zieht ihr einen Strich, ab dem gemurmelt werden darf. Einer nach dem anderen versucht nun seine Murmel von der Linie aus in seine Mulde entweder zu werfen oder zu schnippen. Trefft ihr in eine fremde Mulde, darf der Spieler dem die Mulde gehört die Murmel behalten. Landet die Murmel in gar keiner Mulde, bekommt die Murmel der Spieler, der in dieser Spielrunde die wenigsten Murmeln hat. Nach jeder Runde werden die Murmeln wieder aus der Mulde genommen und das Spiel beginnt von vorne, so lange, bis einer keine Murmeln mehr hat.

MURMELN KULLERN

Hier spielt ihr immer zu zweit gegeneinander auf einem glatten Untergrund. Werft eine Murmel von einem markierten Punkt aus, aber nicht weiter als bis zu 3 Metern. Jetzt muss der Gegner von dem Punkt aus so nah wie möglich an die erste Murmel ranwerfen. Geht jetzt beide zu euren Murmeln. Nun darf jeder versuchen seine Murmel gegen die des Gegners zu schnippen. Ist diese getroffen, darfst du die Murmel des Mitspielers behalten. Jetzt werden zwei Murmeln geworfen und das Spiel beginnt von vorne. Das wird so lange gespielt, bis einer von euch keine Murmeln mehr hat.

IN DIE MULDE

Grabt ein tiefes Loch von ungefähr 10 cm Durchmesser in den Boden. Dann stellt ihr euch in ungefähr 3m Entfernung auf. Jeder hat nun die Möglichkeit, mit 3 seiner Murmeln das Loch durch Werfen zu treffen. Jede eingelochte Murmel erhält 2 Punkte. Sind alle durch, dann darf der Spieler mit den meisten Punkten versuchen, die noch außen liegenden Murmeln in das Loch zu schnippen. Hatte keiner das Loch zuvor getroffen, darf der Spieler mit dem schnippen beginnen, dessen Murmel sich am nächsten am Loch befindet. Dann gibt es pro Treffer wieder einen Punkt. Zielt er daneben, ist der nächste Spieler an der Reihe und darf sein Glück versuchen. Liegen alle Murmeln in der Mulde, kommt der nächste Durchgang mit 3 Murmeln. Sieger ist, wer am Ende der drei Durchgänge die meisten Punkte gemacht hat.

Es wird keine Haftung für Schäden, die durch nicht bestimmungsgemäßen oder falschen Gebrauch entstanden sind, übernommen.
WARNHINWEIS! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.
ACHTUNG! Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile.

DIE SAGENHAFTE TIERWELT DES HOCHKÖNIGS:



Bella, das neugierige Kälbchen auf der Bürglalm



Der freche Kuckuck von der Jetzbachalm



Muffin, das pubertierende Minipony von der Grüneggalm



Nelli, das hurtige Eichhörnchen von der Arbesreitalm



Agathe, die orientierungslose Fledermaus von der Königsbergalm



Die fleißigen Bienen von der Mußbachalm



Kuno, der einsame Steinbock von der Steinbockalm



Brilli, das eingeschnitte Schaf von der Dientalm



Bambi, das scheue Rehkitz vom Obersteghof



Die emsigen Ameisen von der Tiergartenalm



Moppel, die mutige Angsthäsinn von der Wastalm



Emil, der übermütige Esel von der Pronebenalm



Prinz Manfred und Lady Fraufred, die Murmeltiere von der Schweizerhütte