



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 *Culo 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 (coque en bois)

6 Gulos in 6 colours
6 gloutons (6 œufs colorés)



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

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

Le glouton, appelé *GUIO GUIO*, 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 enfermé. Maintenant, toute la famille doit tâcher de le libérer.

La famille *GUIO* 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. À 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 Culo et gagnera la partie.

Le matériel

1 Octagonal Gulo junior tile
1 élément octogonal de Gulo



1 Cotton bag
1 sachet en coton

23 Octagonal yard tiles (3 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.



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

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.

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 le 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 caché. La couleur 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 Matthew'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 Matthew. Elle peut retourner le bout de chemin suivant (x). Mais elle ne le fait pas et décide de piocher 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 Clara, il n'y a que des bouts de chemin, faces cachées. Elle doit donc retourner sur 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. La couleur, il s'agit d'un bout de chemin jaune. Après avoir volé 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 suivant.

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 suivant 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 a atteint 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 **sui-**
vant, 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. le pas de chance: Peter! Alors qu'il essayait de voler 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 œufs 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.

184



Fig. 7a: Mankla manages to steal a red egg for a newly turned over 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 nest tile of the same colour.

Illustr. 7b: Un joueur a déclenché l'ALARME en retournant ce qu'il essayait 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 essaye de voler l'œuf violet. On doit donc remettre bébé Gulo 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 voler 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 - Autoren: Jürgen BK, Grunau, Wolfgang Kramer, Hans Raggan - Illustration & Layout: Viktor Boden - Übersetzer: Philip Verpe

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 retourner 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.

Editor: Zoch Verlag - Copyright: 2003 - Autoren: Jürgen BK, Grunau, Wolfgang Kramer, Hans Raggan - Illustration & mise en page: Viktor Boden - Traduction: Ingrid Jank