# Merino Big





## Merino Big



### Pullunder Oversize (Gr. 38/40 (42/44) 46/48 (50/52))

#### Material:

Merino Big (Art. 1312), 60% Schurwolle (Merino) superwash, 40% Polyacryl

#### Lauflänge:

50 g = ca. 85 m

#### Verbrauch/Farbe:

ca. 400 (450) 500 (550) g in Farbe 18

#### Nadel/Zubehör:

Rundstricknadel in Stärke 3,5 und 8

#### Maschenprobe:

 $10 \times 10 \text{ cm} = 15 \text{ M} \times 18 \text{ R}$ 

Achtung: Es wird jeweils eine R (Hin-R) mit der Nadelstärke 3,5 und 1 R (Rück-R) mit der Nadelstärke 8 gearbeitet. Die re M werden immer verschränkt gestr!

**Größe:** Für den Pullunder geben wir 4 Größen an. Die erste Angabe gilt für die kleinste Größe und die letzte Angabe für die größte Größe. Ist nur eine Angabe gemacht, so gilt diese für alle Größen.

**Muster: Rippenmuster:** 1 M re verschränkt und 1 M li im Wechsel. **Grundmuster: Hin-R mit Nadel 3,5:** RM, \*1 M re verschränkt, 1 M li, ab \*stets wdh, RM. Rück-R mit Nadel 8: RM, \*1 M re verschränkt, 1 M li, ab \* stets wdh, RM. Die RM als Knötchenrand arbeiten, dafür in jeder R die 1. M re abheben und die letzte M re str.

M-Anschlag, re verschränkte und li M str, M abk, Matratzenstrich und M-Stich für Nähte, M auffassen.

**So wird es gemacht:** Vorder- und Rückenteil werden quer gestr. Der Pfeil im Schnitt gibt die Arbeitsrichtung an.

- 1. Für das Rückenteil 69 (73) 77 (81) M mit Nadel 8 anschlagen und im Grundmuster str.
- 2. Nach 53 (57) 61 (65) cm ab Anschlag alle M locker abk.
- 3. Das Vorderteil wie das Rückenteil arbeiten.
- 4. Die Teile aufeinanderlegen und eine Längskante für die Schultern beidseitig über je 13 (15) 16 (18) cm Matrazenstich zusnähen. An den Schmalseiten für die Seitennähte jeweils die unteren 16 (18) 19 (21) cm im M-Stich zusnähen.
- 5. Für Taillenbund aus der unteren Kante 102 (114) 126 (138) M mit Nadel 8 auffassen. 10 Rd im Rippenmuster str, anschließend die M locker abk.
- 6. Aus den Armschnittkanten je 80 (84) 86 (90) M mit Nadel 8 auffassen. 5 Rd mit Rippenmuster str, anschließend die M locker abk.

