

König der Maulwürfel

Eine kurvenreiche Raserei für
2-4 Weitwüfler ab 5 Jahren

Früher flogen den Bewohnern des Planeten **ROLLEX** im Sonnensystem **SOLLEX** die gebratenen Würfel direkt ins Maul. Weil das sehr bequem war, verbrachten sie oft ganze Jahre in ihren Türmen und bewegten sich kaum. Ab und zu reckten sie ihre Köpfe aus der Spitze ihres Turms und spückten einige Würfel, einfach so zum Spaß, in der Gegend herum. Schon nach wenigen Lichtjahren waren diese Wesen im ganzen Universum als **MAULWÜRFEL** bekannt. Es kam aber der Tag, an dem es aufhörte gebratene Würfel zu regnen. Da bekamen die Maulwürfel einen riesigen Hunger. Rasch erinnerten sie sich an die vielen Würfel, die sie zuvor von ihren Türmen hintergespuckt hatten. Aus diesen waren inzwischen prächtige Würfelbäume gewachsen, an denen viele reife Bratwürfel hingen. Als die Maulwürfel nun aber ihre Türme verlassen wollten, um die herumliegenden Würfel einzusammeln, merkten sie, dass sie selbst inzwischen so fett geworden waren, dass sie nicht mehr durch die Türrahmen passten. Sie waren in ihren Türmen gefangen. Kurz bevor alles zu spät war, kam einem Maulwürfel, der noch einen letzten Würfel in seinem Turm aufgehoben hatte, eine unglaubliche Idee. Wie in vergangenen Zeiten spückte er den Würfel vom Turm und hielt sich daran fest, so dass er mitsamt seines Turmes vom fliegenden Würfel fortgezogen würde. So erreichte er die Maulwürfelbäume und verteilte die Würfel an seine Freunde. Bald konnten sich alle Maulwürfel so fortbewegen. Und sie begannen damit, in jedem Lichtjahr ein Rennen auszutragen - ein Würfeltürmrennen. Bis heute krönt man den Sieger dieses Rennens zum

KÖNIG DER MAULWÜRFEL...

Dieses Spielregelheft bietet euch gleich zwei Varianten des Spiels an. Zuerst wird der KÖNIG DER MAULWÜRFEL für die Jüngerer (ab 5 Jahren) erklärt. Weiter hinten findet ihr dann den KÖNIG DER MAULWÜRFEL für Profi-Maulwürfler (ab 10 Jahren).

Material:

2 Schwarze Pfosten
und 1 Stab (für das
Start-Ziel-Tor)

4 Maulwürfelgesichter
in vier Farben

4 Hüte in
vier Farben

Abb. 1:

4 Würfeltürme
in vier Farben

4 Blocker
in vier
Farben

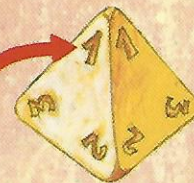
4 Würfel
(je 1 x W4,
W6, W10, W12)
in vier Farben

4 Schwarze
Hindernisse
(Halbkugeln)

4 Auswahlkarten
(nur für die Profi-Version)

28
Aktions-
karten
(nur für die
Profi-Version)

Und falls sich jemand die Frage stellt,
welche Zahl der 4er-Würfel eigentlich
zeigt: Immer die Zahl, die an der
Würfelspitze nach oben zeigt!



Der KÖNIG DER MAULWÜRFEL

für die ganze Familie (Spielregel ab 5 Jahren)

Die Spielkarten werden in dieser Variante nicht benötigt. Die Würfelergebnisse und die Zahlen auf den Hüten spielen ebenfalls nur in der Profi-Variante des Spiels eine Rolle (mehr dazu ab Seite 6).

Damit das Rennen so stattfinden kann, wie es die Maulwürfel von ihrem Heimatplaneten ROLLEX her gewohnt sind, ist ein glatter Untergrund besonders wichtig: Am besten spielt ihr deshalb auf einer Tischplatte ohne Tischdecke. Wenn ihr möchtet, könnt ihr das Spiel im Laufe der Zeit auf ganz verschiedenen Unterlagen ausprobieren. Wichtig ist außerdem, dass man problemlos um den Tisch herumlaufen kann.

Spielvorbereitung:

Jeder von euch erhält zunächst mal das gesamte Spielmaterial einer Farbe, legt seinen Blocker vor sich ab und baut aus Würfel, Turm, Gesicht und Hut seinen Maulwürfel zusammen (s. Abb. 2).

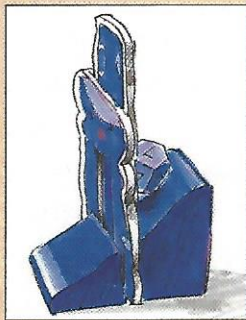


Abb. 2: So sieht ein echter Maulwürfel aus: Das Gesicht steckt im vorderen Schlitz des Turms. Der Hut steckt hochkant im hinteren Schlitz und hält so den Würfel fest.

Jetzt baut ihr die Rennstrecke auf: Das Start-Ziel-Tor wird zusammengesteckt und auf dem Tisch aufgestellt (s. Abb. 3).

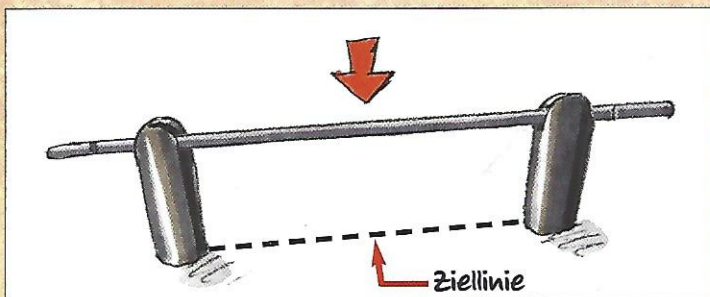


Abb. 3: Der lange Stab wird in die Querschlitz der beiden Pfosten eingelegt. Das Start-Ziel-Tor sollte mindestens so breit sein wie zwei Türme.

Die Hindernisse (Halbkugeln) werden nach Belieben auf dem Tisch verteilt und der Verlauf der Rennstrecke festgelegt. Diese beginnt und endet immer im Start-Ziel-Tor (s. Abb. 4).

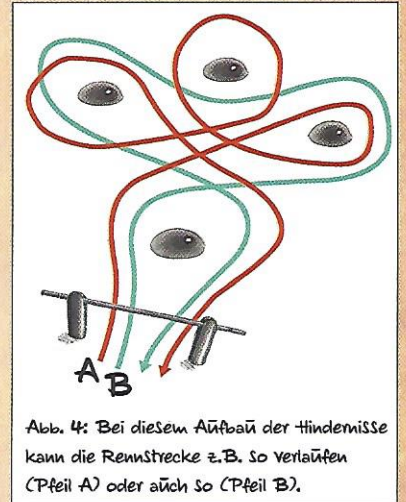


Abb. 4: Bei diesem Aufbau der Hindernisse kann die Rennstrecke z.B. so verlaufen (Pfeil A) oder auch so (Pfeil B).

Wenn ihr euch nicht gemeinsam auf eine Strecke einigen könnt, dann sagt im ersten Rennen der Spieler, der den Mühl am weitesten aufreißen kann, wo es langgeht. In späteren Partien darf dann der KÖNIG DER MAULWÜRFEL (Sieger des letzten Rennens) die Rennstrecke höchst persönlich aufbauen und auch den Verlauf der Strecke bestimmen.

Spielziel:

Jeder Spieler umkürt mit seinem Maulwürfel möglichst schnell alle Hindernisse. Wer am Ende der Rennstrecke seinen Würfel als Erster erfolgreich ins Ziel rollen lässt, wird zum KÖNIG DER MAULWÜRFEL gekrönt.

Spielablauf:



Der Maulwürfel mit der niedrigsten Startnummer (auf der Pfote) eröffnet das Rennen. Dann folgen die anderen Spieler in aufsteigender Reihenfolge ihrer Startnummern. Nach dem Maulwürfel mit der höchsten Startnummer folgt dann wieder der Startspieler usw.

An dieser Zugreihenfolge ändert sich auch dann nichts, wenn die Maulwürfel einander überholen.

Der Startzug:

Wer seinen Maulwürfel startet, stellt ihn vollständig aufgebaut (s. Abb. 2) hinter der Startlinie auf und dreht ihn in die gewünschte Richtung. Dann führt er seinen ersten Spielzug aus.

Der Spielzug:

Wenn du am Zug bist, darfst du zunächst deinen Blocker auf der Rennstrecke abstellen. Dadurch kannst du die Rollrichtung deines Würfels beeinflussen (s. Abb. 6).

Danach ziehst du den Hut deines Maulwürfels nach oben, so dass der Würfel durch das geöffnete Maul auf den Tisch hinunterrollt (s. Abb. 5) und dort liegen bleibt.

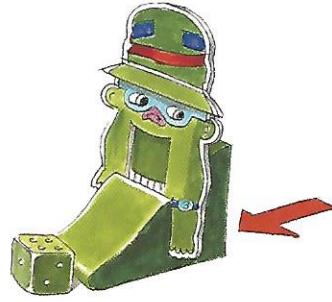


Jetzt bewegt sich dein Turm zum Würfel, d.h. du stellst deinen Turm so an deinem Würfel ab, dass er diesen mit der Turmschnauze berührt (s. Abb. 7a, 7b). Denke

dabei unbedingt schon an deinen nächsten Zug, denn genau aus der Position (Turmausrichtung) für die du dich jetzt entscheidest, musst du den Würfel beim nächsten Mal abrollen lassen (vgl. Abb. 8).

Auch wenn es dir nicht gefällt, wo dein Würfel hingeworfen ist, musst du deinen Turm trotzdem dorthin bewegen und am Würfel abstellen.

Abb. 7a: Der Turm muss beim Abstellen den Würfel mit der Turmschnauze berühren.



Allerdings musst du beim Abstellen deines Turmes darauf achten, dass du weder deinen Würfel, noch gegnerische Türme, noch ein Hindernis verschiebst. Falls du es

doch tust, musst du deinen Turm dorthin zurückstellen, wo er zum Beginn deines Spielzugs noch stand.

Es kann passieren, dass dein Turm stehen bleiben muss (ohne dass der Versuch wiederholt werden darf). Das geschieht aber nur dann, wenn dein Würfel vom Tisch oder gar nicht durch das Maul deines Maulwürfel-Turms gerollt ist.

Abb. 7b: So darf der Turm nicht am Würfel abgestellt werden.



Jetzt endet dein Spielzug. Du musst nur noch (zum Ende jeden Spielzugs!) den Hut in deinen Turm stecken und den Würfel auf dem Turm ablegen. Deinen Blocker nimmst du wieder von der Rennstrecke.

Spielende:

Das Rennen gewinnst du, wenn du als Erster alle Hindernisse der Rennstrecke korrekt umkurvt hast und deinen Würfel vollständig über die Ziellinie gebracht hast. Als Sieger wirst du sofort zum KÖNIG DER MAULWÜRFEL gekrönt.



Der KÖNIG DER MAULWÜRFEL für alle waschechten Profi-Maulwürfler

(Profivariante für Maulwürfler ab 10 Jahren)

Spielvorbereitung:

Nachdem der KÖNIG DER MAULWÜRFEL (Sieger des letzten Rennens) die Rennstrecke aufgebaut hat (wie in der Grundregel beschrieben), werden die 28 Maulwürfel-Karten gemischt und als verdeckter Stapel abgelegt. Dann legt Ihr in Gruppen sortiert (s. Abb. 9) alle Spielbestandteile auf dem Tisch ab.

In dieser Profi-Variante kommen nun auch die Spielkarten und die Würfelzahlen (auch die auf den Hüten) ins Spiel. Der Clou ist aber, dass die Spieler jetzt ihre Spielausstattung selbst zusammensetzen. Dabei erhält jeder Spieler nun aus jeder Gruppe ein

Teil. Und zwar nach folgendem Auswahlverfahren: Der jüngste Spieler sucht sich als erster ein beliebiges Teil aus. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter bis nur der letzte Spieler noch kein Teil hat. Dieser nimmt sich dann gleich zwei Teile. Danach geht es in umgekehrter Reihenfolge zurück bis zum Startspieler, der nun zwei Teile auswählt. Hier ändert sich erneut die Zugreihenfolge usw. Nach demselben Prinzip werden (bei vier Spielern) alle Teile aufgeteilt.

Kein Spieler darf aus einer Gruppe mehrere Teile in Besitz nehmen.

Bei drei Spielern bleiben 6 Teile (von jeder Gruppe ein Teil) übrig. Empfehlenswert ist im Spiel zu dritt folgen-



Abb. 9: Das Spielmaterial wird in Gruppen sortiert ausgelegt.

de Variante: Die Spieler nehmen - nach dem oben beschriebenen Auswahlverfahren - zunächst aus jeder Gruppe ein Teil aus dem Spiel. Erst danach suchen Sie die Teile aus, mit denen Sie spielen.

Bei zwei Spielern bleiben 12 Teile (zwei aus jeder Gruppe) übrig.

Jeder Spieler erhält nun die auf seiner Auswahlkarte genannte Anzahl an Aktionskarten vom verdeckten Stapel. Diese Karten werden vor den Mitspielern geheim gehalten. Die Auswahlkarten werden nun nicht mehr gebraucht, können also in die Spielschachtel zurück gelegt werden. Das Rennen wird eröffnet.

Besonderheiten der Profi-Variante (Karten und Würfelergebnisse):

Der Spielablauf entspricht der Variante für die ganze Familie. Nur zwei Dinge ändern sich:

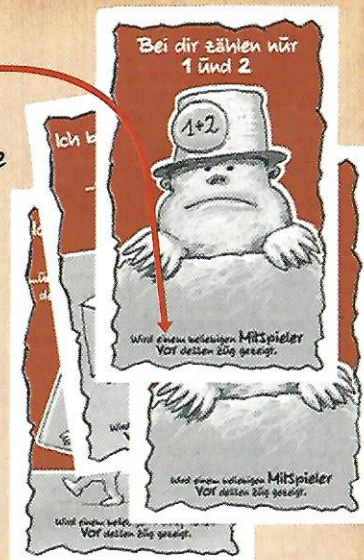
1. Die Zahlen auf dem Hut eines Maulwürfels zeigen dir, welche Würfelresultate du erzielen musst, um deinen Turm bewegen zu dürfen. Weicht dein Würfelresultat von den Zahlen deines Hutes ab, dann musst du deinen Turm stehen lassen (vgl. Abb. 10).

Abb. 10: Dolly hat den grünen Hut auf ihrem Turm. Ihr Würfel zeigt eine 7. Dolly muss ihren Turm stehen lassen, wo er ist und den Würfel wieder darauf ablegen.



2. Die eigenen Aktionskarten dürfen in unbegrenzter Anzahl ins Spiel gebracht werden, sofern der

Außerspielzeitpunkt mit dem auf der Karte unten genannten Zeitpunkt übereinstimmt. Jede ausgespielte Karte wird sofort vorgelesen und ausgeführt. Erst danach wird das Spiel in normaler Zügreihenfolge fortgesetzt. Ausgeführte Karten (auch solche, die durch andere Karten wirkungslos gemacht wurden) kommen sofort aus dem Spiel.



Sofern Karten widersprüchlichen Inhalts ausgespielt werden, gilt immer die zuletzt ausgespielte Karte. Die Karte „Deine Karte ist ungültig“ hebt die Wirkung einer zuvor gespielten Karte unumkehrbar auf. Dadurch wird eine Karte wieder wirksam, die vor der (nun ungültigen) Karte im selben Zug ausgespielt würde. Ein „zusätzlicher Versuch“ gilt dabei wie ein neuer Zug, d.h. Spielkarten, die beim 1. Versuch des Spielzugs eingesetzt würden, sind bei einem 2. Versuch nicht mehr gültig.

Beispiel: Dolly ist am Zug. Jörg zeigt ihr die Karte „Einmal aussetzen“. Dolly macht Jörgs Karte mit der Karte „Deine Karte ist ungültig“ wirkungslos. Jetzt spielt Angelika die Karte „Bei dir zählen nur 1 und 2“. Außerdem spielt Jörg nun auch noch die Karte „Ich nehme dir den Blocker weg“. Dolly führt ihren Zug nun also ohne Blocker aus. Ihr Würfel bleibt bei einer 5 liegen. Wegen Angelikas Karte darf Dolly ihren Turm nicht bewegen. Aber sie spielt nun selbst die Karte „Bei mir zählen diesmal alle Zahlen“, so dass sie ihren Turm nun doch bewegen darf. Als sie dies tun will, spielt Jörg die Karte „Deine Karte ist ungültig“, so dass Dollys Karte wirkungslos und Angelikas Karte wieder wirksam wird. Dolly darf ihren Turm nicht bewegen. Deshalb spielt sie nun die Karte „zusätzlicher Versuch“, wodurch alle zuvor ausgespielten Karten unwirksam werden, weil Dollys neuer Versuch so behandelt wird, als wäre es ein ganz neuer Spielzug. Ihr neuer Versuch endet mit dem Würfelergebnis 4 und sie darf ihren Turm bewegen.



Spielende:

KÖNIG DER MAULWÜRFEL wird der Spieler, der zuerst alle Hindernisse der Rennstrecke korrekt umkürt hat und seinen Würfel vollständig über die Ziellinie gebracht hat.

Aber: Zeigt der ins Ziel gerollte Würfel eine Zahl, die es dem Spieler nicht gestattet, seinen Turm zu bewegen, ist sein (Sieges-) Zug ungültig. Dasselbe gilt, falls der Würfel nach der Überquerung der Ziellinie von Tisch rollt. Auch gegen einen Spieler, der das Ziel erreicht hat, können noch Karten ausgespielt werden, so dass auch auf diese Weise sein Spielzug ungültig (und sein Sieg vorerst verhindert) werden kann.

* * * * *

Erschienen im Zoch Verlag

Copyright: 2002

Autör: Günter Burkhardt

Illustration & Layout: Grafik Studio Krüger, Düsseldorf