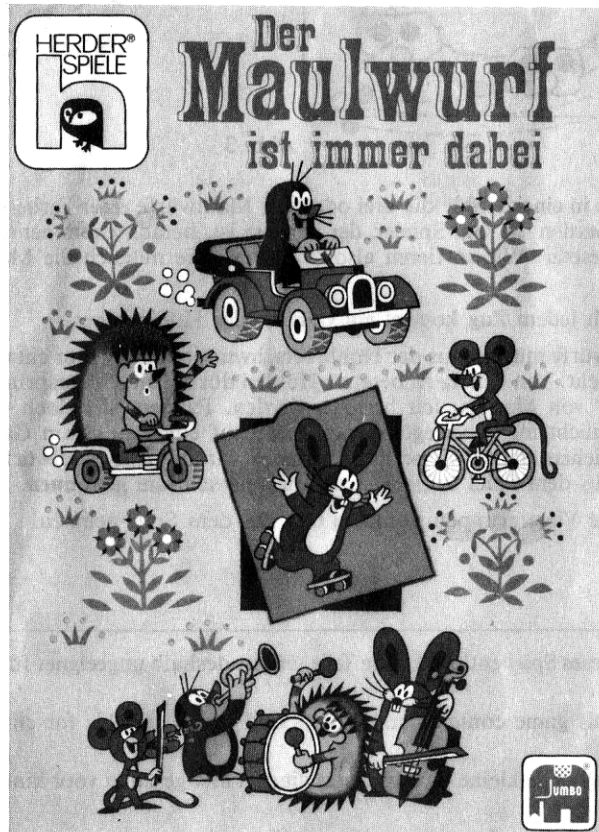


Noch mehr Spaß mit dem Maulwurf



Dem Maulwurf und seinen Freunden
fällt immer etwas ein, um sich
die Zeit zu vertreiben. Spielt mit ihnen!

Der Maulwurf ist immer dabei

Ein lustiges Kärtchenspiel von Hajo Bücken
für beliebig viele Maulwurfsfreunde ab 3 Jahren

Lauf, Maulwurf, lauf!

Ein Spiel von Hajo Bücken,
illustriert von Zdeněk Miler

3514
Spielregeln



HERDER FREIBURG · BASEL · WIEN

Lauf, Maulwurf, lauf!

2 bis 6 Kinder ab 5 Jahren

Zum Spiel gehören:

Spielfeld

18 kleine Maulwürfe in fünf Farben (= Holzscheiben)

3 Gärtner (= Setzfiguren)

Spielziel:

Die Maulwürfe wollen den Garten verlassen, bevor die Gärtner die Höhlen erreichen und die Hügel eibnen. Dazu müssen sich **alle** Maulwürfe der **gleichen** Farbe in einer der Höhlen sammeln.

Spielvorbereitung:

In jede Höhle, die durch Gänge miteinander verbunden sind, setzen wir drei unterschiedlich farbige Maulwürfe (siehe Abb. 1).

Die Gärtner kommen auf ihre Ausgangsfelder in der Mitte des Spielfeldes. Will man das Spiel erschweren, werden die Gärtner einfach je ein Feld vorgesetzt, bevor das Spiel beginnt.

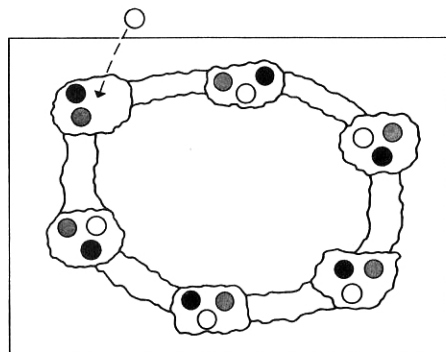


Abb. 1

Spielregeln:

Reihum wird gezogen:

- Ich wähle eine Höhle aus und nehme alle Maulwürfe heraus, die sich darin befinden. Sie werden im Uhrzeigersinn (rechts herum) in die **nächstfolgenden** Höhlen gestellt, und zwar jeweils **ein** Maulwurf in **einer** Höhle (siehe Abb. 2). Sind die Maulwürfe verteilt, ziehe ich einen beliebigen Gärtner um ein Feld nach vorne auf eine Höhle zu (siehe Abb. 3). Dann bist du an der Reihe.

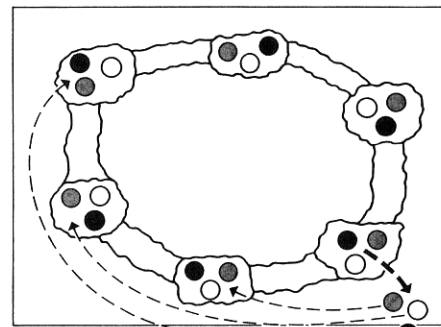


Abb. 2

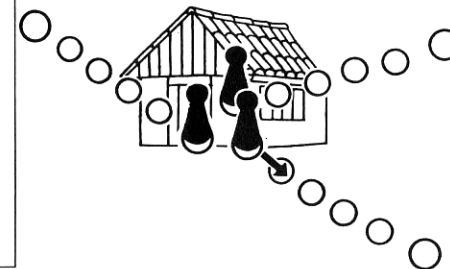


Abb. 3

- Haben sich in **einer** Höhle die drei oder vier Maulwürfe **einer** Farbe vollständig gesammelt, werden sie vom Spieler, der am Zug ist, herausgenommen und neben das Spielfeld gesetzt. Wir sortieren also so schnell wie möglich die Maulwürfe nach Farben.

Achtung: Nach jedem Zug kommt ein Gärtner der Höhle näher.

- Alle Maulwürfe müssen aus der Höhle verschwunden sein, bevor ein Gärtner in diese Höhle zieht. Von Gärtnern besetzte Höhlen dürfen nicht übersprungen und auch nicht mehr von Maulwürfen betreten werden. Passiert dies doch oder kann ein Maulwurf nicht mehr bewegt werden, ohne auf eine von einem Gärtner besetzte Höhle zu ziehen, haben wir **verloren**. Können wir aber alle Maulwürfe nach Farben geordnet aus dem Spiel bringen, haben wir **gemeinsam gewonnen**.

Tip: Zuerst die Vierergruppen sammeln und aus dem Spiel nehmen.

Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.

Caution: This game contains small parts and is not suitable for children under 3 years.

Opgelet: Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

Attention: En raison des petites pièces qu'il contient, ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Ausgabe 1991.

Alle Rechte vorbehalten.

© der Spielidee: 1991 by Verlag Herder,
Hermann-Herder-Str. 4, D-7800 Freiburg im Breisgau
under Berne and Universal Copyright Conventions.

Lizenz der Charakterfigur „Maulwurf“ durch Agentur Dr. Beil, D-6940 Weinheim.

Vertrieb durch JUMBO Spiele GmbH, Herscheid.

Made in Holland by / Fabriqué en Hollande par:
Nederlandse Spellenfabriek BV, P. O. Box/B. P. 1729, 1000 BS Amsterdam
Printed in the Netherlands · Imprimé aux Pays-Bas 1991