

LOS MAMPFOS

Maja Dorn &
Rüdiger Dorn

Eine schlaue
Eselei für 2 bis 5
Kinder ab 6 Jahren

Wichtig ist, was hinten rauskommt!

Los Mampfos, das lustige Eseltrio aus Mexico liebt Hafertaler über alles. Deshalb traben die drei Vierbeiner gerne auf dem Trampelpfad an der Mühle vorbei. Der Müller hat nämlich Hafertaler in Hülle und Fülle. Wenn sich unsere Esel einmal satt gegessen haben, heben sie ihren Schwanz und werfen Ballast ab. Schon haben sie wieder Platz im Bauch. Die Häufchen, die sie unterwegs abwerfen, kann der Bäcker gut zum Beheizen seines Backofens gebrauchen. Wer ihm viele davon bringt, darf deshalb am nächsten Morgen mit ihm zusammen neue Hafertaler backen.

Spielmaterial und Vorbereitung

Aus den **12 Trampelpfadplättchen** bildet ihr einen kreisförmigen Trampelpfad.

40 Aktionskarten liegen als Stapel neben dem Trampelpfad.

Die **Hafertaler** liegen in der Mitte.

Zwischen den **3 Holzeseln** bleiben je drei Felder frei.

Jeder von euch bekommt ein **Mühlrad** mit Zeigepfeil.

Vor dem ersten Spiel befestigt ihr an jedem Mühlrad einen Zeigepfeil.

Auf den Rückseiten der 40 Aktionskarten findet ihr die Buchstaben von „A“ bis „H“. Zunächst ordnet ihr die Karten nach Buchstaben und mischt die einzelnen Stapel gut durch. Danach bildet ihr aus diesen Stapeln einen gemeinsamen Stapel, indem ihr alle Stapel übereinander legt: Ganz nach unten kommt Stapel „H“, darüber Stapel „G“, dann „F“, „E“, „D“, „C“, „B“ und oben drauf Stapel „A“. Den so zusammengesetzten Kartenstapel legt ihr nun neben den Trampelpfad.



Spielziel

Während die Esel über den Trampelpfad ziehen, füttert ihr sie mit leckeren Hafertalern. Sind die Esel satt, heben sie ihren Schwanz und lassen die frisch verdauten Taler hinter sich ins Gras purzeln. Wenn ihr euch gut merkt, welche Hafertaler die Esel gefressen haben, könnt ihr diese „Häufchen“ wieder einsammeln. Wer so die meisten Hafertaler sammelt, gewinnt das Spiel.

Spielablauf

Wer am besten einen Esel nachmachen kann, darf anfangen. Dann spielt ihr reihum weiter. Wenn du am Zug bist, deckst du die oberste Aktionskarte vom Stapel auf und führst die abgebildete Aktion aus.

Was siehst Du auf der Karte?

Der mampfende Esel

An der Farbe des Esels auf der Karte siehst du, welcher der drei Esel auf dem Trampelpfad gemeint ist. Bild und Zahl auf der Karte geben an, wie viele Hafertaler du an ihn verfütterst und wie viele Felder weit er läuft.



Es gibt auch Karten, die so aussehen:
Deckst du einen dreifarbigem Esel auf, darfst du dir aussuchen, welchen Esel du füttern und bewegen willst.



Zuerst fütterst du ihn. Dabei darfst du selber die Farben der Hafertaler aussuchen, die du dem Esel zu fressen gibst. Damit alle Mitspieler mitbekommen, was du tust, sagst du immer dazu, welche Talerfarbe du gerade verfütterst. Anschließend ziehst du **denselben Esel** um so viele Felder im Uhrzeigersinn vorwärts, wie die Zahl auf der Karte angibt. Landet der Esel auf einem besetzten Plättchen, stellst du ihn auf das nächste freie Feld.

Beispiel 1: Pablo hat den mampfenden grauen Esel mit der „3“ aufgedeckt (Abb. A). Jetzt nimmt er sich drei beliebige Hafertaler aus der Mitte.

Pablo entscheidet sich für einen grünen und zwei gelbe Hafertaler. Damit füttert er den grauen Esel. Er nennt dabei gut hörbar die Farben der Hafertaler. Dann rückt Pablo den Esel noch um drei Felder weiter. Dort steht aber bereits der braune Esel, den Pablo jetzt überspringt (Abb. B).



Abb. A

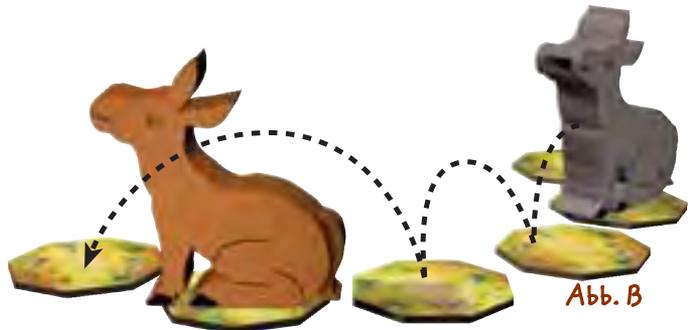


Abb. B

Der Esel, der ein Häufchen fallen lässt

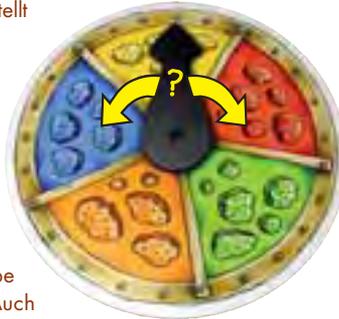
An der Farbe des Esels auf der Karte erkennst du, welcher Esel ein Häufchen macht.



Deckst du diese Karte auf, darfst du dir **aussuchen, welcher Esel ein Häufchen fallen lässt.**



Bevor du nun aber den Schwanz des Esels anhebst, damit er sein Häufchen machen kann, stellt zunächst **jeder von euch** geheim eine Farbe auf seinem Mühlrad ein:



Welche Farbe stellst du auf dem Mühlrad ein?

Wenn du weißt, von welcher Farbe viele Hafertaler im Esel sind, stellst du auf dem Mühlrad am besten diese Farbe ein. Aber: „Pssst...! Nichts verraten!“ Auch deine Mitspieler stellen geheim eine Farbe auf ihrem Mühlrad ein. Dann legt ihr alle euer Mühlrad verdeckt auf den Tisch. Erst dann hebst du den Schwanz des abgebildeten Esels an. Achte darauf, dass wirklich alle Hafertaler herauspurzeln. Sobald der Esel ganz leer ist, decken alle Spieler ihr Mühlrad auf.

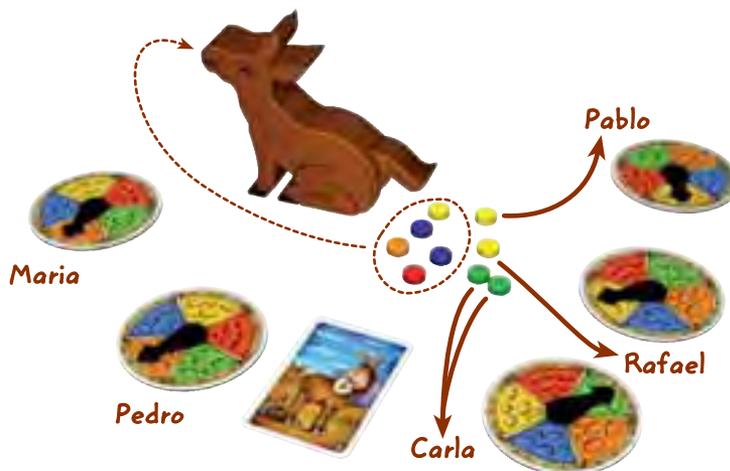


Häufchen einsammeln

- * Wer auf seinem Mühlrad „**Rot**“ eingestellt hat, bekommt die **roten Hafertaler** des Häufchens. Wer die Farbe „**Grün**“ eingestellt hat, bekommt die **grünen Hafertaler**, usw.
- * Haben aber **mehrere von euch die gleiche Farbe** eingestellt, bekommen diese Spieler die **gleiche Menge Hafertaler** dieser Farbe. Was dabei übrig bleibt, bekommt **keiner** (siehe Beispiel 2).
- * Reichen die Hafertaler einer Farbe nicht für alle Spieler aus, die diese Farbe eingestellt haben, bekommt keiner von ihnen Hafertaler (siehe Beispiel 2).
- * Wer eine Farbe eingestellt hat, von der es keine Taler im Häufchen des Esels gibt, geht leer aus.
- * Alle Hafertaler, die nicht verteilt wurden, kommen in den Bauch des Esels zurück.



Beispiel 2:



Carla hat als einzige „Grün“ eingestellt und bekommt deshalb die beiden grünen Hafertaler. **Rafael** und **Pablo** haben beide auf ihrem Mühlrad „Gelb“ eingestellt. Da drei gelbe Hafertaler im Häufchen sind, bekommt jeder von ihnen nur einen Hafertaler. Der dritte gelbe Hafertaler kommt wieder in den Bauch des Esels zurück. **Pedro** und **Maria** haben beide „Orange“ eingestellt. Im Häufchen befindet sich aber nur ein orangefarbener Hafertaler. Deshalb bekommt keiner von beiden den Taler. Dieser kommt wieder in den Bauch des Esels zurück. Dorthin kommen auch der rote und die zwei blauen Hafertaler, denn kein Spieler hat „Rot“ oder „Blau“ auf seinem Mühlrad eingestellt.

Spielende und Gewinner

Wenn ihr diese Karte aufdeckt, macht jeder Esel noch ein letztes Häufchen:

Welcher Esel beginnt, dürft ihr selbst bestimmen. Ein letztes Mal stellt ihr nacheinander für jeden Esel eine Farbe auf euren Mühlrädern ein, leert dann den Esel und verteilt anschließend die Hafertaler. Dann endet das Spiel.

Jetzt zählt jeder Spieler seine Hafertaler zusammen. Die Farben spielen dabei keine Rolle. Der Spieler mit den meisten Hafertälern gewinnt das Spiel. Haben mehrere Spieler die meisten Hafertaler, gewinnen sie gemeinsam.



Erschienen im Zoch Verlag

Copyright: 2006

Autoren: Maja Dorn und Rüdiger Dorn

Illustration: Gabriela Silveira

