

# Und ewig grüßt der Maulwurf.

Oder was Sie sagen, wenn einer fragt, was Sie zum Thema Maulwurf zu sagen haben.

Wenn einer ein Händchen für den Garten hat, ist es der Maulwurf. Behende gräbt er sich durchs Erdreich, geleitet von seinem Rüssel, vom überfeinen Gehör und von Tasthaaren an Schnauze, Handwurzel und Schwanz.

Der deutsche Durchschnittsgarten von 400 qm ist „Talpa europaea“ gerade groß genug, um dort unter Tage täglich zwei- bis dreimal alles zu jagen, was ihm vor die 44 spitzen Zähne kommt. Dabei zerreißt der kleine Herr der Finsternis schon mal Wurzeln, vertilgt aber als puristischer Fleischfresser nur das, was keine Pflanze mag: Käfer, Asseln, Maden, Larven und Regenwürmer.

Trotzdem gibt's nichts als Ärger: Den kleinen Jäger interessiert nicht, wer im Grundbuch steht. Überall hinterläßt er seinen Bauschutt – kleine Erdhaufen, die bei der Anlage seiner unterirdischen Gänge entstehen. Schmerzhaft gräbt er sich damit ins Gemüt der Beetbrüder und -schwestern. Aber Pech gehabt: Das Gesetz ist auf seiner Seite. Vorbei die Zeiten, als man den Maulwurf mit Magie, Folter oder High-Tech vertreiben konnte. Was im übrigen so viel Sinn hatte, wie einen Hund mit einer Bratwurst zu erschrecken.

Aber zum Trost: Seit wenigstens 40 Mio. Jahren wühlt sich der kleine Schwarze unverändert erfolgreich durch – da sollte man ihm seinen gartenarchitektonischen Vorsprung einfach lassen.



# SPIELANLEITUNG

Ein Spiel von Reiner Knizia.

# Mole Hill



Wer clever ist, gewinnt nicht nur an Boden.



Ein Taktikspiel für 2 raffinierte Wühler ab 8 Jahren.



- Lösspielen.
- Maulwurf seine Hügel (die Spielsteine).
- Gärtnern seine Grenzstäbchen (die Holzstäbchen) und der Ausmachen, wer ist. Anschließend bekommt dann der Das Spielbreit ausbreiten.

## SPIELVORBEREITUNG

### Noch geht's friedlich zu:

Das Wühlen geht über zwei Runden. In der ersten Runde ist der eine Spieler der Maulwurf und der andere der Gärtnern; in der zweiten Runde ist es umgekehrt. Wer sich in den beiden Runden am besten durch den Garten wühlt und dabei mit seinen Maulwurfstügeln die meisten Punkte macht, ist Herr über Rosen und Rasen.

## SPIELIDEE UND SPIELZIEL

### Wer sich clever durch den Garten wühlt, gewinnt.

- Maulwurfstügel.
- 22 Spielsteine, davon 10 helle und 12 dunkle, als
- 22 Holzstäbchen, auch Grenzstäbchen genannt,
- ein Spielbreit mit 63 Spielfeldern,
- diese Spielanleitung,

Außer einem Mitspieler, ein bisschen Raffinesse und der richtigen Taktik braucht man für MOLE HILL.

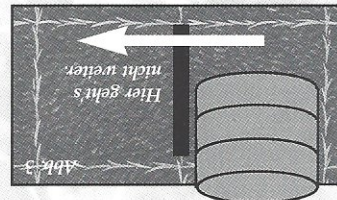
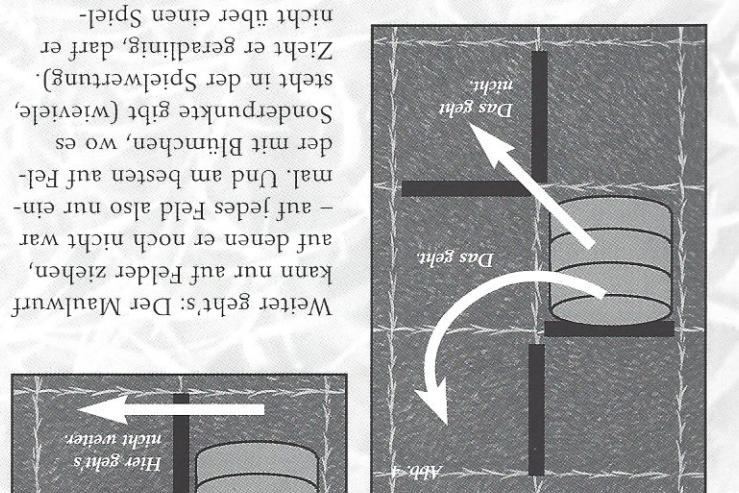
## SPIELMATERIAL

### Was man dringend braucht.



DAS MITTELFELD. Kommt der Maulwurf auf das Mittelfeld, darf er im nächsten Zug auf ein beliebiges noch freies Feld auf dem Spielbreit springen. Natürlich darf der Maulwurf nur einmal auf das Mittelfeld ziehen und hinterläßt dort – wie auf jedem anderen Feld auch – einen seiner Hügel.

feldrand ziehen, auf dem ein Grenzstäbchen liegt (Abb. 3). Zieht er diagonal, zieht er seinen Stapel entweder links oder rechts um die gemeinsame Ecke der beiden Felder herum. Was aber nur erlaubt ist, wenn auf den jeweils betroffenen Feldrand kein Grenzstäbchen liegt (Abb. 4).



# Haufenweise Ärger!

Oder wie der Gärtner und der Maulwurf daran gingen, mit Raffinesse ums Rasenrecht zu kämpfen.

**Mole Hill.** Ein kleiner romantischer Flecken mitten in England. Ein typisches Landhaus mit viel Flair und großem Garten drumherum.

Doch die Idylle trügt. Kleine braune Erdhaufen verunzieren das Bild gärtnerischen Hochgefühls: Der heilige englische Rasen ist entweiht.

Und schon sind wir mitten im raffinierten Kampf zwischen Gärtner und Maulwurf. *Denn in diesem Garten ist nur Platz für einen.*

Schönen Dank an David Farquhar und Kevin Jacklin, die an MOLE HILL fleißig mitgebuddelt haben.

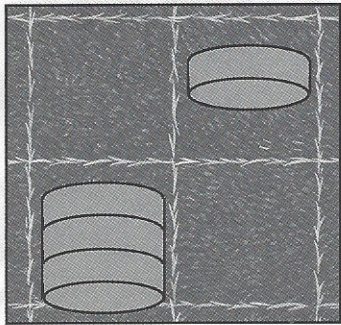
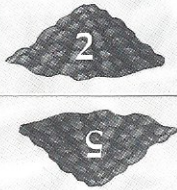


Abb. 2

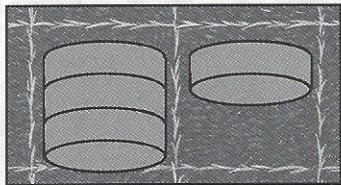
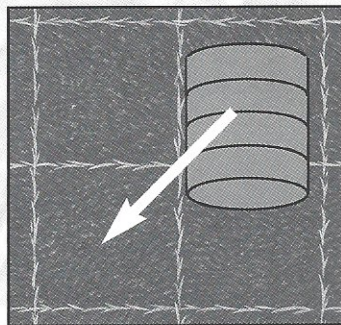
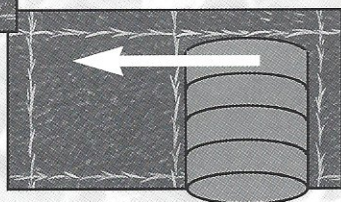


Abb. 1



Hin und wieder fügt er seinem Stapel weitere Steine aus seinem Vorrat hinzu (solange er noch welche hat), so daß dieser nie ganz aufgebraucht ist. Zuerst muß er die zehn hellen Steine nehmen (die bringen am Ende keine Punkte), dann erst kommen die dunklen Steine.

# Schluß mit lustig.

SPIEL-ENDE UND SPIELWERTUNG

Sobald der Maulwurf nicht mehr weiterziehen kann, ist das Spiel vorbei. Der Maulwurf erhält dann so viele Punkte, wie er dunkle Steine setzen konnte – seine ersten zehn Züge werden also nicht gezählt. (Nicht vergessen: Ist am Schluß noch ein Stapel auf dem Spielbrett, zählt der unterste Stein immer mit, wenn er dunkel ist.)

Zusätzlich erhält der Maulwurf für jedes besuchte Feld, auf dem weiße Blumen sind, einen Punkt, für jedes Feld mit roten Blumen zwei Punkte. Das gilt übrigens auch, wenn der Maulwurf weniger als zehn Züge machen konnte, also nur helle Steine gesetzt hat.

Die Punkte des Maulwurfes werden zusammengezählt und notiert. Dann tauschen die Spieler ihre Rollen. Wer mit Raffinesse als Maulwurf mehr Punkte erzielt hat, gewinnt MOLE HILL.

# Wir geben Ihnen eine Antwort!

EIN SERVICE VON BLATZ

Sie haben etwas nicht verstanden? Dann fragen Sie uns. Einfach Ihre Fragen aufschreiben und an Blatz Spiele, Postfach 47 04 37, 12313 Berlin schicken.

Wir bleiben Ihnen keine Antwort schuldig.



*Fang mich doch!* Der Maulwurf zieht jedesmal, wenn er dran ist, mit seinen gestapelten Steinen weiter auf ein beliebiges noch freies Nachbarfeld. Und zwar geradlinig (Abb. 1) oder diagonal (Abb. 2). Dabei läßt er seinen untersten Stein als Markierung auf dem alten Feld zurück.

# Die Spielzüge des Maulwurfs.

Der Maulwurf fängt an. Zuerst stapelt er ein paar von seinen hellen Steinen übereinander und setzt diesen Stapel in seinem ersten Zug auf ein beliebiges Feld des Spielbretts. Anschließend kommt der Gärtner dran, dann wieder der Maulwurf und so weiter.

Die Spielzüge des Gärtners.

Damit versucht der Gärtner den Maulwurf so zu behindern, daß dieser nicht mehr weiterziehen kann.

Das heißt, daß der Maulwurf nicht überwinden kann.

legt er jedesmal eines seiner Grenzstäbchen auf den Rand eines Spielfeldes – ein Hindernis, das der Maulwurf nicht überwinden kann.

Damit versucht der Gärtner den Maulwurf so zu behindern, daß dieser nicht mehr weiterziehen kann.

... oder nach da.

Ein Stäbchen kommt z. B. dahin ...

# Die Spielzüge des Gärtners.

Der Maulwurf fängt an. Zuerst stapelt er ein paar von seinen hellen Steinen übereinander und setzt diesen Stapel in seinem ersten Zug auf ein beliebiges Feld des Spielbretts. Anschließend kommt der Gärtner dran, dann wieder der Maulwurf und so weiter.

SPIELVERLAUF

# Der gewitzte Kampf ums Rasenstück.