

Die Sonderfelder

Auf der obersten Schicht, der Grasfläche, gibt es keine Sonderfelder, erst auf den darunterliegenden Schichten. Landet ein Maulwurf auf einem Sonderfeld, darf der Spieler sofort eine weitere Zugscheibe umdrehen und einen eigenen beliebigen Maulwurf entsprechend ziehen. Mit diesem Zug darf er aber auf keinem weiteren Sonderfeld landen.

Die unterste Buddelschicht

Auf der untersten Buddel-Schicht können sowohl die drei gestrichelten als auch die drei durchgezogenen Wege benutzt werden.

Ausnahme: Bei zwei Spielern führen nur die drei durchgezogenen Wege ins Buddel-Loch (die gestrichelten Linien dürfen aber zum Überspringen des Buddel-Lochs genutzt werden).

Ende des Spiels

Wer als Erster mit seinem Maulwurf in das Buddel-Loch der blauen Buddel-Schicht zieht, hat das Spiel gewonnen und erhält ...

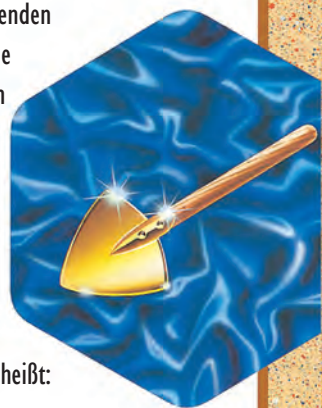


Die „Goldene Schaufel“

Nach einem nervenaufreibenden und kräftezehrenden Buddel-Wettbewerb darf nun der Champion die letzte Buddel-Schicht abheben und den Triumph seines Maulwurfs, dem diesmaligen Gewinner der „Goldenen Schaufel“, in vollen Zügen genießen.

Herzlichen Glückwunsch!

Doch denken wir in diesem Augenblick auch an all die anderen Teilnehmer des Buddel-Wettbewerbs, die völlig erschöpft ausgeschieden sind, und hoffen wir mit ihnen auf das nächste Mal, wenn es wieder heißt: Auf die Plätze, buddelt, los!



© 1995/2007 Ravensburger Spieleverlag GmbH
Ravensburger Spieleverlag • Postfach 24 60 • D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG • Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

225778

Ravensburger

Die MAULWURF COMPANY

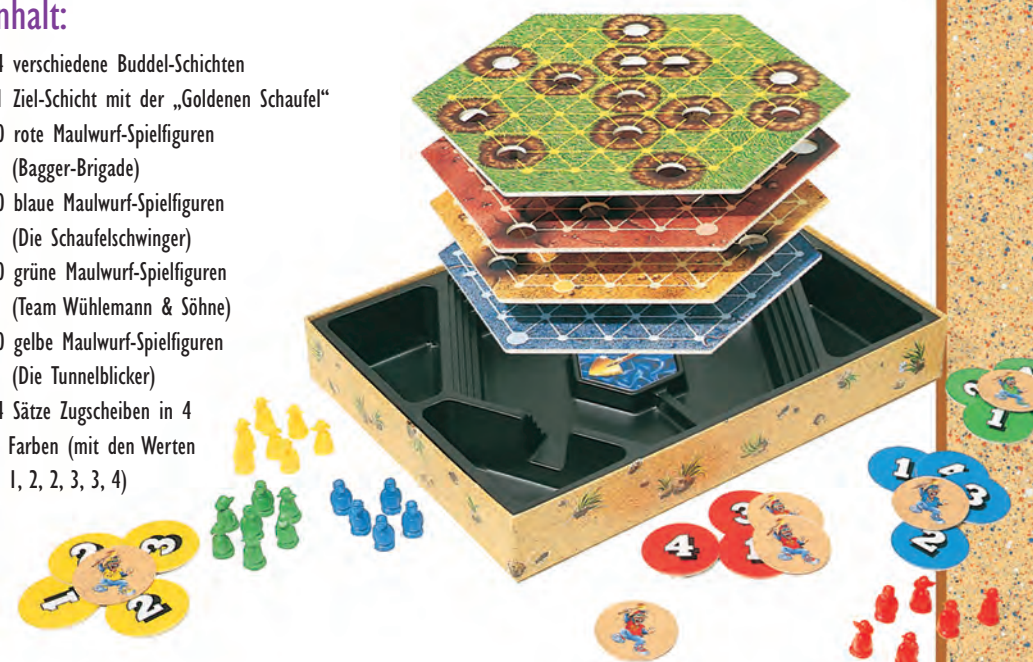
Buddeln, was die Schaufel hält, denn nur einer kommt durch!

Ein Spiel für 2-4 Buddel-Fans ab 8 Jahren • Ravensburger Spiele® Nr. 26 423 0

Spielidee: Virginia Charves • Bearbeitung der Spielform und Thematik: Bertram Kaes • Design: Walter Pepperle
Unter dem Titel „Inner Circle“ (USA, MB) und „Top Star“ (Deutschland, Spear) ist die Fassung von V. Charves früher veröffentlicht worden.

Inhalt:

- 4 verschiedene Buddel-Schichten
- 1 Ziel-Schicht mit der „Goldenen Schaufel“
- 10 rote Maulwurf-Spielfiguren (Bagger-Brigade)
- 10 blaue Maulwurf-Spielfiguren (Die Schaufelschwinger)
- 10 grüne Maulwurf-Spielfiguren (Team Wühlemann & Söhne)
- 10 gelbe Maulwurf-Spielfiguren (Die Tunnelblicker)
- 4 Sätze Zugscheiben in 4 Farben (mit den Werten 1, 2, 2, 3, 3, 4)



In der leicht verrückten „Maulwurf Company“ herrscht heute angespannte Nervosität. Es ist wieder soweit: Der alljährliche Buddel-Wettbewerb um die „Goldene Schaufel“ findet statt. Fest steht, dass auch diesmal wieder nur einer das Ziel ganz unten erreichen wird.

Ist es erneut Tommy Tiefbau vom Team Wühlemann & Söhne, genannt „Die Kralle“, oder schlägt diesmal Schaufel-Schorsch voll zu? Man darf gespannt sein. Die Teams halten sich bereit, denn gleich geht's los!

Ravensburger

Vorbereitung

Die Buddel-Schichten

Ganz unten wird die Ziel-Schicht mit der „Goldenen Schaufel“ in den Schachteleinsatz gelegt. Darüber werden die vier Buddel-Schichten den Farben nach von unten nach oben in den Einsatz gelegt: zuerst die blaue, dann die hellbraune und darüber die rote Schicht (verschiedene Boden- und Gesteinsschichten). Ganz oben liegt die grüne Schicht (Grasfläche mit Maulwurfshügeln). Jede Schicht hat Buddel-Löcher (Ausstanzungen) und kann in sechs verschiedene Positionen gedreht werden. So gibt es immer wieder neue Wege von oben nach unten.

Die Maulwurf-Spielfiguren

Bei zwei Spielern erhält jeder 10 Maulwurf-Spielfiguren einer Farbe. Drei Spieler spielen mit je 7 Maulwürfen. Bei vier Spielern erhält jeder 6 Maulwurf-Figuren.

Die Zugscheiben

Jeder Spieler erhält zusätzlich zu seinen Maulwurf-Spielfiguren einen Satz farblich passender Zugscheiben (Werte: 1, 2, 2, 3, 3, 4), die er verdeckt (Zahlen nach unten) und gut durchgemischt in einer Reihe geordnet vor sich auf den Tisch legt.

Die Startaufstellung

Beginnend mit dem Spieler mit den größten Händen, wird nun reihum von jedem Spieler abwechselnd je ein eigener Maulwurf auf ein beliebiges freies Feld der obersten Buddel-Schicht gestellt. Auf jedem Feld darf nur ein Maulwurf stehen. In die Buddel-Löcher (hier: Maulwurfshügel) dürfen bei der Startaufstellung keine Maulwürfe gesetzt werden. Dies geht so lang, bis alle Teams vollständig auf der Grasfläche stehen. Gesetzt und gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Spielablauf

Ziel für jeden Spieler ist es nun, möglichst viele eigene Maulwürfe genau in die Buddel-Löcher zu bringen, denn nur diese können in der nächsten Schicht weiterbuddeln. Der Startspieler beginnt, danach geht es reihum weiter. Wer an der Reihe ist, deckt eine beliebige Zugscheibe aus seiner Reihe auf und zieht einen seiner Maulwürfe **genau um die aufgedruckte Zahl** voran.

Danach legt er diese Zugscheibe offen beiseite. Ist er in der nächsten Runde wieder an der Reihe, dreht er eine der noch verdeckt liegenden Zugscheiben um, zieht wieder einen seiner Maulwürfe um die aufgedruckte Zahl usw.

Alle Zugscheiben aufgedeckt

Erst wenn alle 6 Zugscheiben aufgedeckt sind, werden alle wieder verdeckt gemischt und neu ausgelegt. Dabei ist es völlig egal, ob bereits eine neue Buddel-Schicht erreicht wurde oder nicht.

Die Zugregeln

1. Jeder Spieler darf nur seine eigenen Maulwürfe bewegen.
2. Ein Maulwurf muss immer **geradeaus** um die aufgedruckte Zahl der Zugscheibe gezogen werden. Buddel-Löcher und Sonderfelder zählen dabei wie ganz normale Felder, und es darf über sie hinweggezogen werden.
3. Ein Maulwurf darf **nie übertreck** gezogen werden.
4. Ein Maulwurf muss immer auf einem unbesetzten Feld landen.
5. Ein Maulwurf darf nie über einen eigenen oder fremden Kollegen hinweggezogen werden (auch dann nicht, wenn der andere Maulwurf in einem Buddel-Loch sitzt).
6. Es herrscht Zugzwang. Wer Pech hat, muss deshalb eventuell einen bereits in einem Buddel-Loch sitzenden Maulwurf wieder herausziehen. Ausnahme: Wer alle seine (verbliebenen) Maulwürfe in Buddel-Löchern sitzen hat, darf so lange aussetzen, bis die Buddel-Schicht abgehoben wird. Kann nicht gezogen werden, verfällt der Zug.

Alle Buddel-Löcher einer Schicht sind besetzt

Sobald alle Buddel-Löcher einer Schicht besetzt sind, wird diese mit allen noch darauf stehenden Maulwürfen abgehoben und beiseitegelegt. Alle diese Maulwürfe sind verloren. Jeder Spieler kann das Spiel nun nur noch mit den Maulwürfen fortsetzen, die es durch ein Buddel-Loch in die nächste Schicht geschafft haben. So buddeln sich die Maulwürfe von Schicht zu Schicht, und es werden dabei immer weniger. Wer keinen Maulwurf mehr im Spiel hat, scheidet leider aus.

