

Die Maulwurf Company

Auteur: Virginia Charves en Bertram Kaes

Uitgegeven door Ravensburger, 1995

Een tactisch graafspelletje met mollen totdat er ééntje overblijft (2 tot 4 spelers vanaf 8 jaar).

Vertaald in het Nederlands door Marc Van Den Branden (spelgroep Forum, Mortsel, België).

Schrijf je reacties en suggesties naar pnotebaert@unicall.be.



Spelmateriaal

- 4 verschillende grondlagen
- 40 mollen in 4 verschillende kleuren
- 4 sets schijven met bewegingspunten (1, 2, 2, 3, 3, 4)

Spelvoorbereiding

De grondlagen worden in willekeurige oriëntatie in volgorde in de doos gelegd: onderaan de gouden schop, dan de blauwe, bruine, rode en tot slot de groene laag. Afhankelijk van het aantal spelers ontvangt elke speler een aantal mollen in zijn kleur:

- 2 spelers: 10 mollen
- 3 spelers: 7 mollen
- 4 spelers: 6 mollen

Elke speler krijgt een set van schijven met bewegingspunten van zijn eigen kleur. Hij schudt deze door elkaar en legt ze verdekt in een rij voor zich op tafel. De speler zelf weet dus niet welk cijfer waar ligt!

Om beurten plaatst elk van de spelers één van zijn mollen op de bovenste (groene) laag van het spelbord. Dit gaat zo door tot alle mollen op het spelbord staan.

Een mol mag in het begin van het spel niet in een hol geplaatst worden.

Spelverloop

Elke speler tracht zo veel mogelijk van zijn mollen in een hol te krijgen. Het zijn immers zij die in de volgende laag verder zullen mogen graven naar de gouden schop.

De beginspeler draait als eerste één van zijn (verdekte) schijven om en tracht aan de hand van exact het daarop vermelde cijfer één van zijn mollen in een hol te doen belanden. Bij zijn volgende beurt draait hij één van de hem nog resterende schijven

om, enzovoort. Zodra een speler al zijn 6 schijven heeft omgedraaid, worden ze - onafhankelijk of er nu een nieuwe grondlaag wordt aangeboord of niet - opnieuw geschud en verdekt op tafel gelegd.

Bewegingsregels:

- Elke speler mag tijdens zijn beurt maar één mol verplaatsen.
- Een molletje moet steeds recht vooruit bewogen worden. Holen of speciale velden (zie verder) gelden als gewone velden en kunnen als dusdanig dan ook gewoon overschreden worden.
- Een mol mag nooit om een hoek bewogen worden.
- Een mol moet steeds op een onbezet veld landen.
- Een mol mag nooit over een eigen of vreemde mol bewogen worden.
- Er geldt bewegingsplicht! Dit houdt in dat het cijfer vermeld op een schijf steeds volledig uitgezet moet worden. Zelfs als dit zou betekenen dat een mol die reeds in een hol zit er daarvoor terug uit gehaald zou moeten worden.

Uitzondering: heeft een speler al zijn mollen in een hol gekregen, dan vervalt de bewegingsplicht en dient de speler geen schijven meer om te draaien.

Zodra alle holen in een bepaalde grondlaag bezet zijn, wordt deze laag verwijderd. Alle mollen die dan nog niet in een hol zitten, worden uit het spel genomen. Alleen de mollen die in een hol zitten, spelen verder. Als een speler geen mollen heeft kunnen redden, eindigt het spel voor hem.

Vanaf de tweede laag zijn er bijzondere velden (volle cirkeltjes). Als een speler daarop landt, mag hij nogmaals een schijf omdraaien. Met deze zet mag hij echter niet meer op een nieuw speciaal veld landen.

Einde

De speler die als eerste in het hol met de gouden schop springt, wint het spel.



pnotebaert@unicall.be

Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief