

Der Maulwurf hilft!

Ein Miteinander-Spiel für 2 bis 6 Kinder ab 5 Jahren



Zum Spiel gehören:

- Spielfeld
- 12 Kröten (braune Scheiben)
- 2 Maulwürfe (Aufstellfiguren)
- 1 Farbwürfel
- 1 Sonderwürfel (1, 1, 3, 5, 2 schräg, Maulwurf)

Spielziel:

Wenn im Frühling bei steigender Sonne die Kröten auf Wanderschaft gehen, wird für sie besonders der Verkehr gefährlich. In unserem Spiel wandern die Kröten auf die Autobahn zu. Wir müssen sie mit Hilfe der Maulwürfe retten. Unter der Autobahn führen drei Tunnels hindurch. Schaffen wir es, alle Kröten durch diese Tunnels zu bringen, haben wir gewonnen.

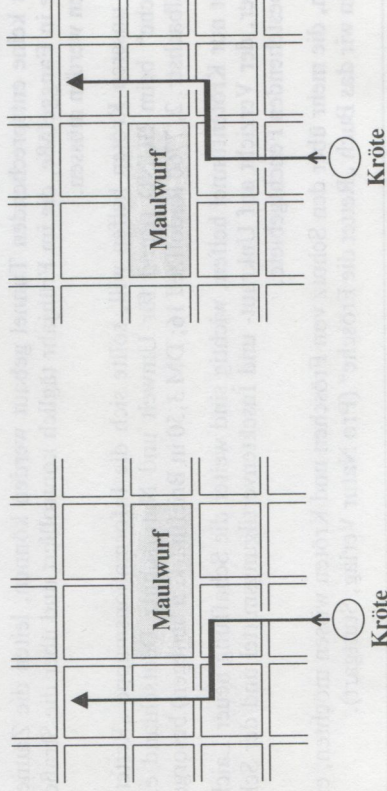
Spielvorbereitung:

Die Kröten werden auf die zwölf Startfelder (= Kreise) am unteren Rand des Spielfeldes gestellt. Die beiden Maulwürfe kommen auf die beiden weißen Felder mit den Doppelrahmen (Spielplanmitte rechts und links). Von da aus können sie den Kröten helfen. Die Kröten benutzen die Startfelder der Maulwürfe wie Farbfelder (also links: gelb und rot, rechts: grün und blau).

Spielregeln:

- Reihum wird mit beiden Würfeln gewürfelt und eine beliebige Kröte gezogen. Der Farbwürfel zeigt die Farbe des Feldes an, von dem aus eine Kröte gezogen werden muß.
- Der Sonderwürfel zeigt die Seiten 1, 1, 3 und 5, wobei geradeaus gezogen wird. Bei der 2 mit dem geteilten Pfeil wird schräg (diagonal) zwei Felder nach vorn links oder nach vorn rechts gezogen.
- Zeigt der Sonderwürfel den Maulwurf, wird ein Maulwurf um ein Feld (vornwärts, rückwärts oder zur Seite) gezogen.
- Ist ein Zug nicht möglich, verfällt der Wurf.

- Steht auf einem Feld bereits eine Kröte, darf eine andere Kröte aufsitzen und „huckepack“ mitgenommen werden. Kröten dürfen Übersprungen werden.
- Kröten, die auf ein Feld mit typischer Krötennahrung treffen (Spinnen, Schnecken, Würmer, Insekten, Asseln), dürfen 1 Feld vorwärts oder zur Seite ziehen.
- Zieht eine Kröte auf ein Krötenfeld, muß eine beliebige huckepack aufsitzen Kröte abgenommen und auf ein benachbartes Feld gesetzt werden.
- Kröten, die auf einen Maulwurf treffen, werden bei ihrem Zug seitlich nach rechts oder links abgelenkt, ziehen also um den Maulwurf herum und dann wieder weiter geradeaus in Richtung Autobahn. Sie gehen nicht zurück in die alte Farbreihe.



- Kröten dürfen nicht über den Spielfeldrand hinaus gezogen werden.
- Kröten, die auf die Tunnelfelder oder darüber hinaus gezogen werden, sind gerettet und verlassen das Spielfeld.
- Wird eine Farbe gewürfelt und die entsprechende Farbreihe ist leer (es stehen keine Kröten darauf), darf eine beliebige Kröte ein Feld weiter in jede Richtung gezogen werden.

Spielende

Haben wir alle Kröten sicher durch die Tunnels gebracht, sind wir hervorragende Tierschützer und haben das Spiel gewonnen.

Schafft es auch nur eine der Kröten nicht, durch einen rettenden Tunnel zu kommen, haben wir zusammen mit den Kröten das Spiel verloren.

Variante:

Das Spiel wird viel schwieriger, wenn wir mit nur einem Maulwurf spielen. Er steht zu Beginn in der Spielfeldmitte zwischen den beiden Doppelrahmen.

Hier noch einige Informationen über die Krötenwanderung.

In jedem Frühjahr werden Kröten und Frösche, Salamander und Molche zu Hunderttausenden auf unseren Straßen überfahren. Die Tiere verlassen ihre Winterquartiere im Wald und ziehen auf dem kürzesten Weg zu ihren Laichgewässern.

Bei dieser Wanderung lassen sich die kleineren Kröten-Männchen oft von den Weibchen tragen. Besonders in den ersten Jahren nach dem Neubau einer Straße sind die Kröten gefährdet, zumal sie nach der Eiablage die Gewässer wieder verlassen und in die feuchten Wälder, Wiesen und Gärten zurückwandern.

Zum Schutz der Tiere können an solchen Straßen, die für die Kröten gefährlich sind, Zäune errichtet werden. Diese Schutzzäune werden entlang den beiden Seiten der Straße aufgestellt und führen die Tiere durch Krötentunnel unter der Straße hindurch.

Falls keine entsprechenden Tunnel gebaut werden können, leiten die Zäune die Tiere in Fanggefäße, die im Frühjahr täglich kontrolliert und über die Straße getragen werden müssen.

Wer unseren Kröten helfen will, sollte sich die Informationsmappe „Rettet die Frösche“ beim BUND (Bund für Umwelt und Naturschutz Deutschland e.V.; Mühlbachstr. 2, 7760 Radolfzell 16; DM 3,50 in Briefmarken beilegen) besorgen.

Nicht nur Krötentunnel helfen, wichtig sind weiter die Schaffung neuer Laichgewässer, der Verzicht auf Unkraut- und Insektenvertilgungsmittel und der Schutz der bestehenden Feuchtgebiete.

Allen, die mehr über den Schutz von Fröschen und Kröten wissen möchten, empfehlen wir das Buch „Rettet die Frösche“ (Pro Natur Verlag, Stuttgart).

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.



Wir unterstützen die Wiederverwertung gebrauchter Verpackungen, erkennbar am "Grünen Punkt". Die Gebühr ist für alle Verpackungsteile bezahlt.

Ausgabe 1992

Alle Rechte vorbehalten

© der Spielidee 1992 by Verlag Herder, Hermann-Herder-Str. 4, D-7800 Freiburg im Breisgau
unter Berne und Universal Copyright Conventions.

Lizenz der Charakterfigur „Maulwurf“
vertriebt 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 1992