

Der Maulwurf ist immer dabei

Beliebig viele Spieler ab 3 Jahren

Material:

32 Kärtchen aus starkem Karton in 8 verschiedenfarbigen Rahmen. Die 4 Kärtchen gleicher Farbe liegen in einer bestimmten Reihenfolge im Rahmen, die von Ausbuchtungen im Rahmen festgelegt wird. Das Kärtchen „Maulwurf“ liegt immer links oben. 1 Würfel (für Spiel 3)

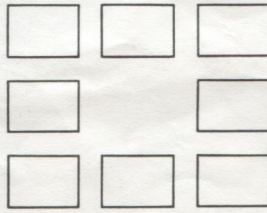
- Motive:
1. Musik
 2. Gartenarbeit
 3. Wasserfreuden
 4. Kaffee und Kuchen
 5. Fahrzeuge
 6. Osterreier
 7. Obst
 8. Werkzeuge

Spiel 1: Kennenlern-Spiel

Spielziel: Alle Kärtchen richtig in den Rahmen einlegen.

Spielvorbereitung:

Die Kärtchen werden aus dem Rahmen genommen und offen/oder verdeckt aufeinander gestapelt. Es können 1 oder mehrere Stapel sein. Die Rahmen werden so gelegt, daß sie ein Viereck bilden, wobei das mittlere Feld frei bleibt. Also so:



Die Reihenfolge der Rahmen ist beliebig.

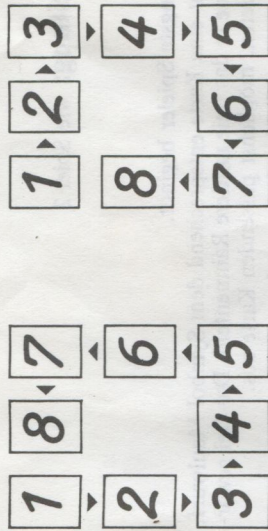
Spielverlauf:

- Reihum wird Karte für Karte aufgenommen. Der jüngste Spieler beginnt.
- Erst wenn die Maulwurfskarte einer Farbe liegt, kann daran in der gleichen Farbe weiter links oder rechts herum angelegt werden.
- Wer anlegen kann, deckt weiter auf, solange er passende Karten aufnimmt.
- Wird eine Karte aufgedeckt, die nicht angelegt werden kann, wird ein neuer Stapel im freien mittleren Rahmenfeld gebildet. Die Kärtchen dieses Stapels werden zuletzt aufgenommen.

Spielende:

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Kärtchen eingelegt sind. Wer die letzte Karte legt, darf beim nächsten Spiel beginnen.

Variation: Die Rahmen müssen in einer festgelegten Reihenfolge belegt werden, z. B.

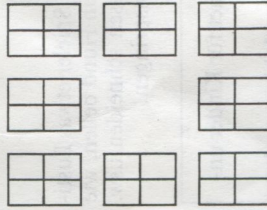


Spiel 2: Sortier-Spiel

Spielziel: Die Kärtchen in die richtige Ordnung bringen.

Spielvorbereitung:

Die Kärtchen werden **ohne Rahmen** aufgedeckt in beliebiger Reihenfolge von Farben und Motiven immer zu vier Kärtchen zusammengestellt und diese **4er-Gruppen** so geordnet, wie die Rahmen von Spiel 1, also



Spielverlauf:

- Reihum wird jeweils nur 1 Karte genommen. Der jüngste Spieler beginnt.
- Wer am Zug ist, nimmt eine Karte aus einem Feld und legt sie offen in die freie Mitte. In die so frei gewordene Stelle legt er eine farblich passende Karte, die er anderswo entnimmt. So entsteht eine neue frei gewordene Stelle, die der nächste Spieler auffüllen kann. Er darf seine Karte auch in die Mitte ablegen, solange dort noch Platz ist, also noch nicht 4 Karten daliegen.
- Sind alle Vierergruppen passend nach Motiv und Farbe zusammen, können sie in die entsprechenden Rahmen gesetzt werden.

Variation: Immer besser werden, zum Beispiel von Spiel zu Spiel mindestens 1 Zug sparen.

Dazu pro Zug 1 Chip legen oder nach und nach einen Turm mit Legosteinen bauen oder einfach auf einem Zettel Striche machen und dann vergleichen.

Spielziel und Spielvorbereitung: wie Spiel 2

Spielverlauf:

- Reihum wird gewürfelt. Der jüngste Spieler beginnt.
- Wer am Zug ist, würfelt, nimmt eine Karte entsprechend dem Symbol Maulwurf, Hase, Igel oder Maus und legt sie in das freie mittlere Rahmenfeld. Das frei gewordene Feld füllt er mit einer anderen, möglichst passenden Karte aus.
- Würfelt er weiß, darf er gleich zwei beliebige Karten nehmen und entsprechend tauschen.
- Würfelt er schwarz, heißt das Pech. Jetzt muß eine beliebige Karte aus dem Spiel genommen und beiseite gelegt werden.
- Ist eine Vierergruppe vollständig, wird sie in den entsprechenden Rahmen gesetzt. Aus vollständigen Rahmen können keine Karten mehr entnommen werden.

Spielende:

Das Spiel ist gemeinsam gewonnen, wenn die Spieler 6 Vierergruppen vollständig bilden konnten. Die Spieler können sich vor Spielbeginn jedoch auf ein höheres Spielziel (etwa 7 oder gar 8 Vierergruppen) einigen.

Variation:

Wer schwarz würfelt, kann sein Pech „auslöschen“, indem er für die Spieler etwas Lustiges tut, z. B. um den Tisch herumlaufen und ein Lied singen, wie ein Hund bellen, wie ein Polizist den Verkehr regeln, wie ein Clown im Zirkus Grimassen schneiden usw. Wenn ihm nichts einfällt, darf ein anderer Spieler der Gruppe einspringen.

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.

Opelet: Wégens 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.

Ausgabe 1991.

Alle Rechte vorbehalten.

© der Spielidee: 1991 by Verlag Herder,

Hermann-Herder-Str. 4, D-7800 Freiburg im Breisgau

unter Berne und Universal Copyright Conventions.

Lizenz der Charakterfigur „Maulwurf“ durch Agentur Dr. Beil, D-6940 Weinheim.

Vertrieb 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 1991