

Mucki Maulwurf

Auteur: Uli Geissler

Uitgegeven door Piatnik, 1999

Een spannende graafwedstrijd vol hindernissen voor 2 tot 4 'mollen' vanaf 5 jaar.

Vrij vertaald in het Nederlands door Hendrik Cornilly (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).



Spelidee:

Er wordt een graafwedstrijd voor mollen georganiseerd. Ook mol Mucki maakt zich op om zo snel mogelijk een gang te graven naar de andere kant van het terrein. Het graven zelf is geen enkel probleem... ware het niet dat hindernissen (grote stenen of andere voorwerpen) de tunnel regelmatig versperren. Ook proberen mollen elkaar te hinderen door dicht bij elkaar te gaan graven. Wie zal de kortste en dus snelste weg naar de overkant kunnen graven?

Inhoud:

- een speelbord
- 4 mollen, elk met een voetje in dezelfde kleur
- 10 tunnelkaartjes
- 6 gevaarkaartjes
- 1 speciale dobbelsteen (waarden 1, 1, 2, 2, 3 en 3)

Doel van het spel:

Welke mol bereikt als eerste één van de doelvelden aan de overkant van het graafterrein?

Vorbereiding:

- Leg het speelbord open op de tafel.
- Neem evenveel gevaarkaartjes als deelnemers. Schud deze nu verdekt met alle tunnelkaartjes. (Houd dus de graskant naar boven.) Deze kaartjes vormen een verdekte stapel naast het speelbord. De overblijvende gevaarkaartjes worden terug in de doos gelegd.
- Elke speler kiest een mol en plaatst deze op één van de vier startvakken.

Spelverloop:

- De jongste speler begint. (Of... de speler die als laatste een levende mol heeft gezien...)
- De speler aan beurt gooit met de dobbelsteen en kan het aantal ogen inzetten om te graven of om te lopen. In eenzelfde beurt mogen beide acties dooreen uitgevoerd worden.

- Graven:
 - De speler neemt evenveel kaartjes van de stapel en legt deze op het speelbord. Ook kan hij reeds aanwezige kaartjes verplaatsen of draaien.
 - Zowel het plaatsen, verplaatsen of draaien van een kaartje kost één dobbelsteenpunt.
 - De acties mogen door elkaar gekozen worden. Zodra de stapel volledig is opgebruikt, kunnen alleen nog kaartjes verplaatst of gedraaid worden.
 - Een kaartje dat door de speler van de vorige beurt werd geplaatst of verdraait, kan niet direct door de volgende speler gekozen worden. Er moet minstens één speelbeurt tussen zitten.
 - Tip: Tunnelkaartjes die kunnen verplaatst worden op het speelbord zijn heel interessant, ze vermijden een langdurige zoektocht naar het gepaste kaartje!
- Lopen:
 - Mollen moeten verplaatst worden over tunnelvelden richting doel.
 - Per dobbelsteenooog kan een mol één kaartje opschuiven. Ze moeten daarbij wel steeds op een kaartje staan.
- Ondertunnelen:
 - Een mol kan een andere mol inhalen d.m.v. 'ondertunneling' indien het speelbord dit toelaat. De twee mollen moeten vooreerst op twee aangrenzende velden staan. De mol die inhaalt moet naar het veld kunnen stappen dat aan de andere kant van de mol ligt die ondertunnelt wordt. De tunnel moet a.h.w. optisch aanwezig zijn. (Zie ook de figuur op p. 3 van het spelregelboekje!)
 - Stenen of gevaarkaartjes kunnen in geen enkel geval ondertunnelt worden.
 - Een ondertunneling kost in zijn geheel 3 dobbelsteenogen!
- Gevaarkaartjes:
 - Trekt een speler een gevaarkaartje van de stapel, dan kan deze speler dit kaartje in de loop leggen van een tegenspeler. In dit geval is dit de enige mogelijke actie van die speler. Resterende dobbelsteenogen vervallen dan.
 - Gevaarkaartjes kunnen verplaatst worden maar zo'n actie kost 2 dobbelsteenogen.

Speleinde:

- Zodra een speler een van de doelvelden bereikt, is dit de winnaar.
- Er kan verder gespeeld tot iedereen z'n rang kent.

Enkele varianten:

- Als kleine kinderen meespelen, kunnen alle gevaarkaartjes uit het spel genomen worden. Hierdoor wordt het spel eenvoudiger en verloopt het sneller.
- Bij oudere spelers kunnen ook steeds alle gevaarkaartjes ingebracht worden en dit zonder rekening te houden met het spelersaantal.



