Die Maulwurf Company

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

Ein Spiel für 2-4 Buddel-Freaks ab 8 Jahren · Ravensburger Spiele® Nr. 26 076 8
Design: Walter Pepperle · Spielidee: Virginia Charves
Bearbeitung der Spielform und Thematik: Bertram Kaes
Unter dem Titel „Inner Circle" (USA, MB) und „Top Star" (Deutschland, Spear) ist die Fassung von Virginia Charves früher veröffentlicht worden.

Inhalt:

- 4 verschiedene Buddel-Schichten
- 1 Ziel-Schicht mit der „Goldenen Schaufel"
- 10 rote Maulwurf-Spielfiguren (das A-Team)
- 10 blaue Maulwurf-Spielfiguren (das Power-Team)
- 10 grüne Maulwurf-Spielfiguren (die K.o.-Gang)
- 10 gelbe Maulwurf-Spielfiguren (das Dynamit-Team)
- 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 am Ende wieder nur einer das Ziel ganz unten erreichen wird.

Ist es erneut Billy Buddel aus dem legendären A-Team, genannt „The Boss", oder schlägt diesmal Digger Jones 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, darüber die rote Schicht (verschiedene Boden- und Gesteinsschichten) und ganz oben liegt die grüne Schicht (Grasfläche mit Maulwurfshügeln). Jede Schicht hat Buddel-Löcher (Ausstanzungen).
Jede Buddel-Schicht kann in sechs verschiedene Positionen gedreht werden. So gibt es immer neue Wege von oben nach unten.

Die Maulwurf-Spielfiguren

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

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) gut durchgemischt und in einer Reihe geordnet vor sich auf den Tisch legt. (Schön fair bleiben!)

Die Startaufstellung

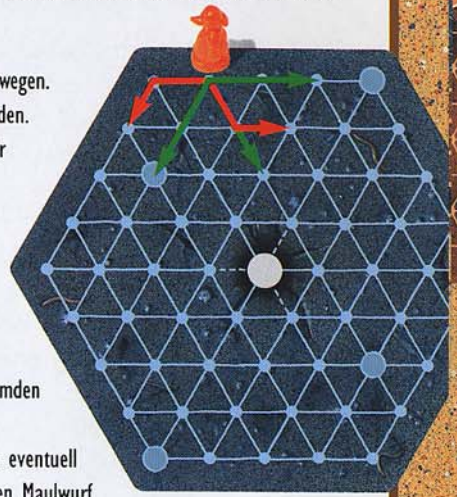
Beginnend mit dem Spieler mit den größten Händen, wird nun reihum von jedem Spieler abwechselnd je ein Maulwurf auf die oberste Buddel-Schicht gestellt. Auf jedes Feld darf ein Maulwurf gesetzt werden. In die Buddel-Löcher (hier: Maulwurfshügel) dürfen bei der Startaufstellung keine Maulwürfe gesetzt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

Das Spiel beginnt

Ziel für jeden Spieler ist es nun, möglichst viele seiner eigenen Maulwürfe genau in die Buddel-Löcher zu bringen, denn nur diese werden in der nächsten Schicht weiterbuddeln.
Der Startspieler deckt als erster 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 wieder an der Reihe, dreht er eine der noch verdeckt liegenden 5 Scheiben um. Achtung: Erst wenn alle 6 Zugscheiben aufgedeckt sind, werden alle wieder verdeckt gemischt und neu aufgelegt. Dabei ist es völlig egal, ob 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 gezogen werden. Buddel-Löcher und Sonderfelder (in der Version für Profi-Buddler) zählen dabei wie ein ganz normales Feld, und es darf über sie hinweg gezogen werden.
3. Ein Maulwurf darf nie über Eck gezogen werden.
4. Ein Maulwurf muß immer auf einem unbesetzten Feld landen.
5. Ein Maulwurf darf nie über einen eigenen oder fremden Teamkollegen hinweggezogen werden.
6. Es herrscht Zugzwang. Wer Pech hat, muß deshalb eventuell sogar einen bereits in einem Buddel-Loch sitzenden Maulwurf wieder herausziehen. Ausnahme: Wer alle seine (verbliebenen) Maulwürfe in einem Buddel-Loch sitzen hat, darf solange aussetzen, bis die Buddel-Schicht abgehoben wird. Kann nicht gezogen werden, verfällt der Zug.

Alle Zugscheiben aufgedeckt

Ein Spieler darf seine Zugscheiben erst dann neu mischen und wieder verdeckt vor sich ablegen, wenn er alle 6 Zugscheiben aufgedeckt hat.
Dabei spielt es keine Rolle, ob inzwischen eine neue Buddel-Schicht erreicht wurde.

Alle Buddel-Löcher einer Schicht sind besetzt

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

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 Buddel-Schicht

Auf der untersten Buddel-Schicht können sowohl die drei gestrichelten als auch die drei durchgezogenen Wege benutzt werden.
Ausnahme: Bei 2 Spielern führen nur die drei durchgezogenen Wege ins Buddel-Loch (die gestrichelten Linien dürfen aber zum Überspringen des Buddel-Lochs benutzt werden).

Ende des Spiels

Wer als erster mit seinem Maulwurf in das Ziel-Buddel-Loch zieht, hat das Spiel gewonnen und erhält...

Die „Goldene Schaufel"

Nach einem nervenaufreibenden und kräftezehrenden Buddel-Wettbewerb darf nun der Champion, begleitet von zahlreichen Jubelrufen und Wellen der Begeisterung, 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 abgeschlagen, völlig erschöpft und enttäuscht ausgeschieden sind, und hoffen wir mit ihnen auf das nächste Mal, wenn es wieder heißt: Auf die Plätze, buddelt los!

© 1995 Ravensburger Spieleverlag

220930

Ravensburger Spieleverlag · Postfach 1860 · D-88188 Ravensburg

Ravensburger