

# Maulwurfrennen Art.Nr. 1280

Spiel für 2 Personen

## Spielbeginn:

- Jeder Spieler erhält 15 gleichfarbige Spielsteine („Maulwürfe“) und den farblich dazupassenden „Stößel“.
- Die Spielsteine werden oben auf das Spielbrett gesteckt, die 15 gelben auf die Seite des „gelben“ Spielers, die roten auf die andere Seite.

## Ziel des Spieles:

- Man muss versuchen, seine „Maulwürfe“ so schnell wie möglich durch die Tunnel auf die andere Seite zu bringen.
- Sieger ist derjenige Spieler, der als erstes alle seine 15 Maulwürfe ins Ziel gebracht hat.

## Spielzüge:

- Die Spieler würfeln abwechselnd, und zwar mit dem hellen und dem dunklen Würfel gleichzeitig. Man darf nun je einen Maulwurf in die entsprechenden Löcher stecken.
- Die „Eins“ befindet sich ganz links, die „Sechs“ ganz rechts, und zwar vom jeweiligen Spieler aus gesehen.
- **Beispiel:** Man würfelt mit dem hellen Würfel eine „Zwei“ und mit dem dunklen Würfel eine „Fünf“. In diesem Fall steckt man in der oberen hellen Reihe beim 2. Tunnel von links aus gesehen einen Maulwurf hinein, bei der unteren dunklen Reihe kommt der Maulwurf ins 5. Loch von links.
- Kommen im weiteren Spielverlauf mehrere Maulwürfe hintereinander in einen Tunnel, fallen diese irgendwann auf der anderen Seite hinaus. Ein Maulwurf, der die andere Seite erreicht, hat das Ziel erreicht und wird oben auf das gegnerische Spielfeld gesteckt.
- Es kann auch passieren, dass ein Maulwurf wieder rückwärts hinausfällt, da der Gegner von der anderen Seite kommt. In diesem Fall muss er wieder nach oben in die Ausgangsposition.
- Würfelt man eine „Sechs“, so steckt man in der jeweiligen Reihe den Spielstein in das sechste (äußerst rechte) Loch, und darf zusätzlich mit seinem „Stößel“ bei irgendeinem Tunnel seiner Wahl (jedoch in der entsprechenden Reihe) durchstoßen. Also bei einem „hellen“ „Sechser“ in der hellen Reihe. Somit kann man, wenn man Glück hat, sogar mehrere eigene Maulwürfe gleichzeitig ins Ziel bringen, oder den Gegner zurückdrängen.
- Befindet sich kein eigener Maulwurf mehr oben in der Startposition, so darf man seinen „Stößel“ verwenden und an der jeweils gewürfelten Stelle durchstoßen. Im Falle einer „Sechs“ darf man sich die Position zum Durchstoßen (jedoch wieder in der entsprechenden Reihe) aussuchen.
- Befindet sich nur mehr ein Maulwurf in der Startposition, darf man selbst entscheiden, welcher Würfel für diesen Maulwurf gilt und welcher für den „Stößel“.

## **Pinzgauer Holzspielzeug**

Roßberg 144

A-5741 Neukirchen am Großvenediger

Tel.: 06565/6843

e-mail: [firma@pinzgauer-holzspielzeug.at](mailto:firma@pinzgauer-holzspielzeug.at)

web: [www.pinzgauer-holzspielzeug.at](http://www.pinzgauer-holzspielzeug.at)

**Achtung!** Nicht geeignet  
für Kinder unter 3 Jahren:  
Erstckungsgefahr!

