

Maulwurf

und sein Leiterspiel

D

Ravensburger® Spiele Nr. **20 649 0**

Ein spannendes Wettlaufspiel für **2–4** Spieler ab **4** Jahren.

Autorin: Janet Kneisel

Design: Grafikhäusle Gisela Kösler

Inhalte:

1 Spielplan (4 Teile)

7 Leiter-Kärtchen

4 runde Maulwurf-Kärtchen

4 Spielfiguren (Maus, Frosch, Igel, Hase)

4 Aufsteller

1 Kreisel, bestehend aus Kartonscheibe, Drehpfeil und Halterung

Wo ist denn der Maulwurf? Er hat sich in einem seiner Maulwurfshügel versteckt, aber in welchem? Die Freunde des Maulwurfs, der Hase, der Igel, der Frosch und die Maus, suchen nach ihm!

Los, hilf den Freunden, grabe dich durch die Maulwurfsgänge, klettere die Leitern hinauf und hinunter und finde den kleinen Maulwurf!

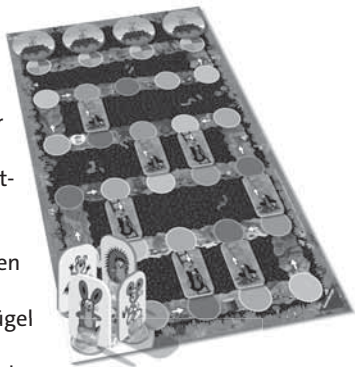


Ziel des Spiels

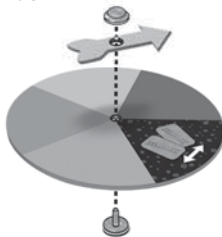
ist es, so schnell wie möglich die 4 Maulwurfshügel zu erreichen und als Erster das Kärtchen mit dem Maulwurf zu finden.

Vorbereitung:

Puzzelt den Spielplan zusammen und legt ihn in die Tischmitte. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur aus, steckt sie in den Aufsteller und stellt seine Figur auf das Startfeld unten auf dem Spielplan. Übrige Figuren legt ihr zurück in die Schachtel. Dreht die 4 runden Maulwurf-Kärtchen um, so dass der Spaten auf dem Maulwurfshügel zu sehen ist. Mischt die Kärtchen und platziert sie auf den 4 passenden Feldern oben auf dem Spielplan.



Baut den Kreisel auf wie es die Abbildung zeigt: Schiebt den Stecker von unten durch das Loch in der Kartonscheibe. Legt den Pfeil darauf und fixiert ihn mit der Kappe.



Zuletzt mischt ihr die 7 Leiterkärtchen und verteilt sie beliebig auf den Leiter-Feldern auf dem Spielplan. Achtet darauf, dass die Kärtchen richtig liegen und der Maulwurf nicht auf dem Kopf steht! Es gibt zwei unterschiedliche Leiter-Kärtchen:



Steht der Maulwurf unten an der Leiter, dürft ihr hinaufklettern. Diese Leiterkärtchen führen nach oben.



Rutscht der Maulwurf die Leiter hinunter, so rutscht auch ihr über diese Leiter nach unten. Diese Leiterkärtchen führen nach unten.

Los geht's

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Wer am Zug ist dreht den Pfeil des Kreisels. Auf welchem Feld bleibt der Pfeil stehen?

Zeigt die Pfeilspitze auf **eine Farbe** (gelb, rot, grün blau), so ziehst du deine Spielfigur bis zum nächstliegenden Feld in der angezeigten Farbe. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Zeigt der Pfeil auf das **Feld** mit den **Leiter-Kärtchen**, darfst du zwei Leiter-Kärtchen deiner Wahl miteinander vertauschen. Zudem darfst du mit deiner Spielfigur um 1 Feld vorwärts ziehen, bevor der nächste Spieler an die Reihe kommt.

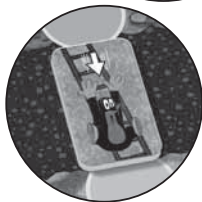
Es dürfen beliebig viele Figuren auf einem Feld stehen, ihr könnt euch nicht gegenseitig „rauswerfen“.

Leiterfelder:

Landet deine Spielfigur auf einem Feld, von dem eine Leiter nach oben führt, darfst du über die **Leiter nach oben** klettern und stellst deine Figur auf das Farbfeld oben am Ende der Leiter.



Landet deine Spielfigur auf einem Feld von dem eine **Leiter nach unten führt**, musst du nach unten rutschen und stellst deine Figur auf das Farbfeld unten am Ende der Leiter.



Aufgepasst:

Alle Spielfiguren, die auf einem Leiterfeld stehen und durch den Tausch zweier Leiterkärtchen nun plötzlich nach oben klettern dürfen oder nach unten rutschen müssen, werden sofort entlang der Leiter nach oben oder unten gezogen!

Ende des Spiels:

Am Ende wird es nochmals richtig spannend! Kreiselst du eine Farbe und diese Farbe ist nicht mehr als Spielfeld auf dem Weg vorhanden, darfst du auf eines der 4 bunten Felder ziehen. Dann drehst du das Maulwurf-Kärtchen, das über diesem Feld liegt um: Zeigt es den kleinen Maulwurf, dann hast du das Spiel gewonnen!

Ist der Maulwurf nicht auf dem Kärtchen zu sehen, dann bleibt dieses Kärtchen offen liegen und der nächste Spieler setzt das Spiel fort. Alle haben nochmals die Chance, das richtige Kärtchen mit dem Maulwurf zu finden! Wem dies gelingt, der hat das Spiel gewonnen.

© Zdenek Miler

© 2021



Maulwurf

F

et son jeu des échelles

Jeux Ravensburger® n° 20 649 0

Une course pleine de suspense pour **2 à 4** joueurs à partir de **4** ans.

Autrice : Janet Kneisel

Design : Grafikhäusle Gisela Kössler

Contenu :

1 plateau de jeu (en 4 parties)

7 tuiles Échelle

4 jetons Taupe

4 pions (Souris, Grenouille, Hérisson, Lièvre)

4 socles

1 roue, composée d'un disque en carton, d'une flèche et d'un axe.

Où est donc la Taupe ? Dans quelle taupinière s'est-elle cachée ? Ses amis, le Lièvre, le Hérisson, la Grenouille et la Souris, la cherchent.

Et si vous les aidez ? Glissez-vous dans les galeries, montez et descendez les échelles et retrouvez la petite Taupe.

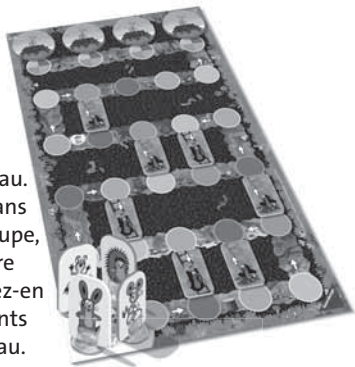


Le but du jeu

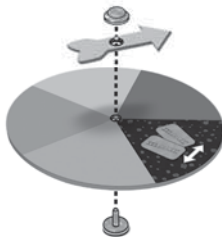
consiste à atteindre le plus vite possible les 4 taupinières et à retrouver le jeton avec la Taupe le premier.

Mise en place

Assemblez le plateau et installez-le au milieu de la table. Chaque joueur choisit un pion, le glisse dans son socle et le place sur la case Départ, en bas du plateau. Remettez les pions non utilisés dans la boîte. Retournez les 4 jetons Taupe, la bêche plantée dans la taupinière face visible. Mélangez-les et placez-en une sur chacun des 4 emplacements correspondants, en haut du plateau.



Montez la roue comme le montre l'illustration : glissez l'axe par en-dessous à travers le trou du disque en carton. Enfilez la flèche dessus et bloquez l'ensemble avec le rivet.



Pour finir, mélangez les 7 tuiles Échelle et répartissez-les au hasard sur les cases Échelle du plateau, face visible. Veillez à ce que les tuiles ne soient pas la tête en bas ! Il y a 2 types de tuiles Échelle :



Si la Taupe est en bas de l'échelle, cette tuile vous permet de monter ;

Si la Taupe glisse sur l'échelle, cette tuile vous fait redescendre.

Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens horaire. Quand vient son tour, le joueur fait tourner la flèche et regarde sur quelle case elle s'arrête.

Si la flèche pointe vers **une couleur** (jaune, rouge, vert ou bleu), le joueur avance son pion jusqu'à la prochaine case de la couleur indiquée. C'est ensuite au tour du joueur suivant de jouer.

Si la flèche pointe vers **les deux échelles**, le joueur peut intervertir deux échelles au choix sur le plateau. Il peut en plus avancer son pion d'1 case. Puis c'est au tour du joueur suivant de jouer.

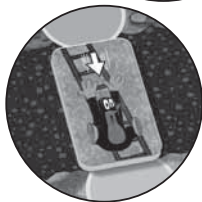
Plusieurs pions peuvent occuper la même case ; un pion n'est jamais renvoyé au départ.

Cases Échelle :

Si son pion s'arrête sur une échelle **permettant de monter**, le joueur peut le faire grimper et le placer sur la case Couleur en haut de l'échelle.



Si son pion s'arrête sur une échelle **obligeant à descendre**, le joueur le fait glisser jusqu'à la case Couleur tout en bas de l'échelle.



Attention :

Tous les pions qui se trouvent sur une case Échelle au moment où deux tuiles sont interverties doivent immédiatement monter ou descendre le long de la nouvelle échelle.

Fin de la partie :

L'arrivée est tout aussi palpitante ! Si la couleur indiquée par la flèche n'est plus présente sur une seule des cases devant son pion, le joueur peut le placer sur une des 4 cases multicolores. Il retourne alors le jeton Taupe au-dessus de cette case : si la petite Taupe se cachait dessous, le joueur remporte la partie.

Si elle ne s'y trouve pas, ce jeton reste face visible et c'est au tour du joueur suivant de jouer. Tout le monde a encore une chance de trouver la tuile avec la Taupe ! Celui qui y parvient remporte la partie.

© Zdenek Miler

© 2021



Maulwurf

1

e il gioco delle scale

Gioco Ravensburger® n° 20 649 0

Divertente gara per 2-4 giocatori dai 4 anni in su.

Idea di gioco: Janet Kneisel

Design: Grafikhäusle Gisela Köslér

Contenuto:

1 tabellone (composto da 4 pezzi)

7 carte-scala

4 carte rotonde-talpa

4 pedine (topolino, rana, riccio, lepre)

4 piedistalli

1 disco in cartone con freccia girevole e supporto

Dove sarà la talpa? Sicuramente si nasconde sotto una delle collinette della sua tana, ma... quale? I suoi amici, la lepre, il riccio, la rana e il topolino, hanno già iniziato a cercarla! Forza, aiutateli: avventuratevi all'interno delle gallerie scavate dalla talpa, salite e scendete le scale e trovate il suo nascondiglio!

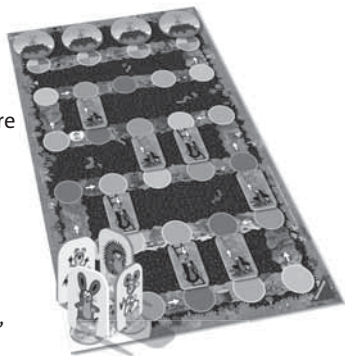


Scopo del gioco

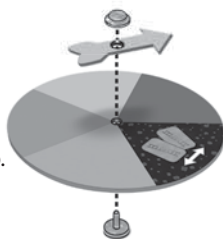
è raggiungere il più velocemente possibile le 4 collinette della talpa e trovare per primo la carta che la raffigura.

Preparazione

Componete il puzzle del tabellone, quindi sistematelo al centro del tavolo. Ogni giocatore deve scegliere una pedina, infilarla nel piedistallo e metterla sulla casella di partenza del tabellone. Riponete le pedine eccedenti all'interno della scatola. Voltate le 4 carte rotonde alpa in modo che sia visibile il lato con raffigurata la vanga sulla collinetta, poi mescolatele e sistematele sulle 4 caselle corrispondenti del tabellone (in alto).



Montate il disco in cartone come mostrato nell'illustrazione: da sotto, fate passare il supporto attraverso il foro al centro del disco. Appoggiatelo sopra la freccia e fissatelo con il coperchietto.



Mescolate le 7 carte-scala e distribuitele come preferite sulle caselle-scala del tabellone. Fate attenzione a orientare le carte correttamente: la talpa non deve trovarsi a testa in giù! Le carte-scala sono di due tipi diversi:



Se la talpa si trova ai piedi della scala, puoi salire.
Queste carte-scala ti fanno avanzare.



Se la talpa cade dalla scala, allora anche tu devi scendere verso il basso.
Queste carte-scala ti fanno retrocedere.

Pronti?...Via!

Inizia il giocatore più giovane, poi la partita prosegue, a turno, in senso orario. Ad ogni turno, il giocatore a cui tocca fa girare la freccia sul disco. Su quale casella si fermerà?

Se la punta della freccia si ferma su **un colore** (giallo, rosso, verde, blu), si fa avanzare la propria pedina sulla casella più vicina del colore corrispondente. Il proprio turno è così terminato e ora tocca al prossimo giocatore.

Se la punta della freccia si ferma sulla **casella** con le **carte-scala**, è possibile scambiare tra di loro due carte-scala a scelta (cambio di posto). Inoltre, si può fare avanzare la propria pedina di 1 casella. Dopodiché il turno passa al giocatore successivo.

Sulla stessa casella possono sostare più pedine, quindi nessuno viene “buttato fuori”.

Caselle-scala:

Se la propria pedina si ferma sulla casella della **scala con la talpa che sale**, è possibile salire e mettere la propria pedina sulla casella colorata che si trova in cima alla scala.



Se la propria pedina si ferma sulla casella della **scala con la talpa che cade**, deve scendere e mettere la propria pedina sulla casella colorata che si trova in fondo alla scala.



Attenzione:

a causa dello scambio di posto di due carte-scala, si ribalta anche la situazione di tutte le pedine che si trovano sulle caselle delle scale scambiate; ora, al contrario di prima, le pedine possono salire, oppure devono scendere. Quindi, fatele salire o scendere subito!

Fine della partita

Verso la fine, la partita diventa ancora più divertente! Se la freccia che il giocatore di turno ha fatto girare si ferma su un colore che non si trova più lungo il tragitto finale che deve percorrere, può mettere la sua pedina su una delle 4 caselle multicolore. Ora volta la carta-talpa che si trova sopra a questa casella: se trova la talpa, ha vinto!

Se invece sulla carta che ha voltato la talpa non c'è, allora deve lasciare la carta scoperta sul tabellone e il turno passa al giocatore successivo. Il primo che trova la talpa vince la partita.

© Zdenek Miler

© 2021

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

