

# Maulwurf

und sein Lieblingsspiel

Ein spannendes Würfelspiel für 2–4 Kinder ab 3 Jahren

Komm und lauf mit dem Maulwurf um die Wette! Der Symbolwürfel zeigt, wohin du springen darfst: Von der Sonne auf das Herz, und von dort auf den Regenschirm ... Wer bringt zuerst alle Spielfiguren ins Ziel?

Inhalt: 1 Spielplan  
16 Spielfiguren in 4 Farben  
1 Symbolwürfel



## Vorbereitung

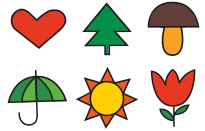
Legt den Spielplan für alle gut erreichbar in die Mitte. Jedes Kind sucht sich eine Farbe aus und stellt alle Figuren dieser Farbe in seinen „Garten“ – das sind die 4 passenden Farbfelder in den Ecken des Spielplans. Wer als nächstes Geburtstag hat, darf beginnen. Danach wird reihum gespielt.

## Spielverlauf

Wer an der Reihe ist, würfelt.

Hast du schon eine oder mehrere Figuren im Spiel, darfst du mit einer davon im Uhrzeigersinn aufs nächste Feld mit dem gewürfelten Symbol ziehen:

Herz, Pilz, Blume, Baum, Sonne oder Schirm.



### *Du hast noch keine Figur im Spiel?*

Um eine Figur ins Spiel zu bringen, musst du eine Blume würfeln. Hat das geklappt, darfst du eine deiner Figuren aus deinem Garten auf die davor liegende Blume stellen und **gleich nochmal würfeln**. Ziehe dann mit dieser Figur zum nächsten gewürfelten Symbol und gib den Würfel weiter. Hast du keine Blume gewürfelt und noch keine Figur im Spiel, gibst du den Würfel sofort weiter.

### *Du würfelst später erneut eine Blume?*

Entweder ziehst du mit einer deiner Figuren, die bereits im Spiel sind, oder du bringst eine neue Figur ins Spiel und würfelst gleich nochmal.

### *Du ziehst auf ein Feld, auf dem bereits eine Figur steht?*

Auf jedem Feld darf immer nur eine Figur stehen. Ist das Feld bereits von einer anderen Figur besetzt, kannst du sie hinauswerfen. Diese Figur muss dann zurück in den Garten ihrer Farbe und beginnt von vorne. *Hinweis:* Du musst dich nicht selbst hinauswerfen. In diesem Fall darfst du deinen Zug verfallen lassen.

### *Deine Figur ist eine ganze Runde gelaufen?*

Nun darfst du deine Figur ins Ziel ziehen. Sobald du das richtige Symbol würfelst, stellst du sie auf das passende Zielfeld in deiner Farbe. Figuren, die bereits im Ziel sind, können nicht mehr gezogen oder hinausgeworfen werden.

Steht deine Figur kurz vor dem Ziel und du würfelst ein Symbol, das dort nicht mehr vorkommt oder schon besetzt ist, kannst du mit dieser Figur nicht ziehen. Wähle eine andere Figur oder lasse deinen Zug verfallen.



*Beispiel:* Grün würfelt den Pilz und darf die Figur ins Ziel ziehen.

## Ende des Spiels

Hast du vor allen anderen deine vier Figuren ins Ziel gebracht, endet das Spiel und du hast gewonnen. Der Maulwurf und seine Freunde gratulieren herzlich!



**Tipp für jüngere Kinder:** Ihr könnt auch ohne Hinauswerfen spielen. Wenn ihr auf ein besetztes Feld kommt, springt ihr einfach über die Figur hinweg und landet auf dem nächsten freien Feld mit dem gewürfelten Symbol.