

Art.-Nr.: 22363

DIE MAULWURF BANDE

Ein Gedächtnisspiel und auch ein Spiel zur Förderung des logischen Denkens.

<u>Alter:</u>	ab 4 Jahre
<u>Mitspieler:</u>	2 bis 4
<u>Inhalt:</u>	1 Holz – Spielbrett 4 Spielsteine „Maulwurf“ 16 Spielsteine „Sandspielsachen“ 1 Würfel (1-3)
<u>Illustration:</u>	Hermien Stellmacher

Spielidee:

Die vier kleinen Maulwurffreunde Muli, Moli, Mali und Mili spielen im Sandkasten und haben vor lauter „Sandburgenbauen“, „Kuchenbacken“ und was man eben noch so im Sandkasten tut, die Zeit völlig vergessen. Der Abend naht und die Maulwurfmütter warten bereits mit dem Abendbrot auf ihre Schützlinge. Jetzt müssen sie sich ganz schön beeilen, um rechtzeitig zu Hause zu sein. Aber vorher muss jeder Maulwurf seine Spielsachen einsammeln, die in allen Gängen verstreut sind.

Spielziel:

Spielziel ist es, als Erster seine eigenen vier Sandspielsachen einzusammeln.

Spielvorbereitung:

Zu Beginn des Spiels werden alle Spielsachen gut gemischt und mit der Abbildung nach unten in den „Höhlen“ verteilt. Die vier Maulwürfe werden in die Mitte, dem Sandkasten, gestellt und gehen von dort aus auf die Suche nach ihren Spielsachen wie einem Eimerchen, einem Schaufelchen, einer Sandform und einem Ball.

Spielverlauf:

Jeder Spieler sucht sich einen farbigen Maulwurf aus und hat den dazugehörigen farbigen Maulwurfhügel. Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt und klettert dann entsprechend der gewürfelten Zahl in eine Höhle, um nachzuschauen, ob dort eines seiner Spielsachen liegt. Hat dieser Stein in der Höhle eine Abbildung der Spielsachen in der Farbe des Spielers, so darf er diesen nehmen und auf seinem Maulwurfhügel ablegen. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe. Hat der Stein eine andere Farbe, so muss der Spieler diesen in der Höhle liegen lassen. Die Spieler dürfen einander überspringen als auch die Richtung in den Gängen selbst bestimmen. Das heißt, welchen Weg sie wählen, ist den Spielern selbst überlassen. Auf jedem Spielfeld, also vor jeder Höhle, ist nur Platz für einen Spieler. Kann ein Spieler die gewürfelte Zahl nicht gehen mit seinem Maulwurf, da bereits ein anderer vor der Höhle sitzt, so muss er eine Runde aussetzen. Sieger ist der Spieler, der alle seine vier Spielsachen zuerst auf seinem Maulwurfhügel gesammelt hat.

Besonders spannend wird das Spiel, wenn man die Steine so umdreht, dass man nur selbst sieht, welche Spielsachen unter den Spielsteinen abgebildet sind und die anderen Mitspieler die Farben nicht sehen können.

Viel Spaß beim spannenden Höhlenklettern!