

Schon gespielt?



Für 2 bis 4 Spieler  
Ab 5 Jahre



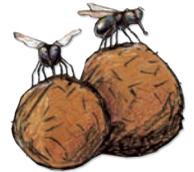
Weitere spannende Spiele findest du hier: [kosmos.de](http://kosmos.de)

4

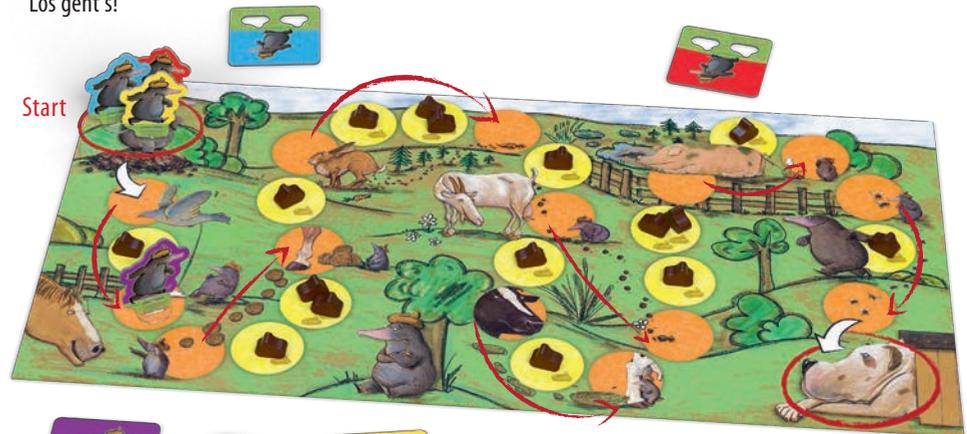
Vom kleinen Maulwurf,  
der wissen wollte, wer ihm  
auf den Kopf gemacht hat.



Für 2 bis 4 Spieler  
Ab 4 Jahre



„So eine Gemeinheit!“, rief der kleine Maulwurf. „Wer hat mir auf den Kopf gemacht?“  
Jeder Spieler erhält einen kleinen Maulwurf, mit dem er sich auf die Suche nach Hans-Heinerich, dem Metzgerhund, macht. Befragt die Tiere, um schneller voranzukommen! Doch aufgepasst: Auf eurem Weg wartet die ein oder andere Überraschung! Denn Hans-Heinerich hat einige Haufen hinterlassen, die euch ausbremsen.  
Los geht's!



**Spielmaterial:**

- 1 Wiese (Spielplan)
- 4 Maulwürfe mit Standfüßen
- 4 Ablagetafeln
- 16 Holzhaufen
- 1 Würfel

Ziel

1



KOSMOS

## Vor dem ersten Spiel

Löst alle Teile vorsichtig aus der Stanztafel. Entfernt die mit  markierten Teile der Ablagetafeln, sie werden nicht mehr benötigt.

## Vor jedem Spiel

Legt die Wiese in die Tischmitte. Jeder Spieler erhält einen Maulwurf und eine Ablagetafel gleicher Farbe. Stell euren Maulwurf auf das große Maulwurffeld, links oben in der Wiesenecke. Legt eure Ablagetafel vor euch ab. Verteilt die 16 Holzhaufen auf den gelben Feldern – einen oder zwei je Feld, wie abgebildet. Der jüngste Spieler erhält den Würfel.

## Ziel des Spiels

Wer zuerst mit seinem Maulwurf bei Hans-Heinerich, dem Metzgerhund, ankommt, gewinnt!

## Spielablauf

**Der jüngste Spieler beginnt und würfelt:**

- **1, 2** oder **3** gewürfelt? – Zieh deinen Maulwurf entsprechend 1, 2 oder 3 Felder vorwärts.
- Maulwurf  gewürfelt? – Zieh bis zum nächsten Maulwurf eines anderen Spielers vor.  
Steht dein Maulwurf an erster Stelle, ziehst du bis zum nächsten Maulwurf eines anderen Spielers zurück.  
Stehen alle Maulwürfe auf demselben Feld, passiert nichts.

### Ist dein Maulwurf auf einem orangefarbenen Feld mit Tier gelandet?

– Prima! Frag das Tier, wer dir auf den Kopf gemacht hat, und rutsch dann auf der entsprechenden Spur bis zum verbundenen orangefarbenen Feld vor.



Aufgepasst: Auf den orangefarbenen Feldern rutschst du **nur vorwärts**, niemals zurück!

*Beispiel: „Du würfelst und kommst auf dem Feld mit dem Pferdehuf an. Hier bleibst du stehen. Du ziehst nicht zum Pferd zurück!“*



2



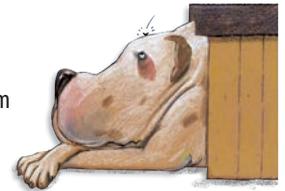
**Ist dein Maulwurf auf einem gelben Feld gelandet, auf dem noch mindestens ein Haufen liegt?**  
– So ein Mist, da bist du doch glatt in einen Hans-Heinerich-Haufen getreten!  
Nimm dir **einen** Haufen und leg ihn auf deine Ablagetafel.

**Jetzt ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und würfelt.**

**Aussetzen:** Wenn ein Spieler mit seinem Maulwurf in einen zweiten Haufen getreten ist, darf er beim nächsten Mal nicht würfeln, sondern muss ‚seine Füße putzen‘ und eine Runde aussetzen. Anschließend legt er beide gesammelten Haufen von seiner Ablagetafel in die Schachtel zurück.

## Spielende

Wer zuerst mit seinem Maulwurf bei Hans-Heinerich ankommt (Feld nach dem weißen Pfeil, rechte untere Ecke der Wiese), gewinnt! Überzählige Würfel-Augen entfallen.



**Glücklich und zufrieden verschwinden die kleinen Maulwürfe wieder in der Erde ...**



Autoren: Anna Oppolzer und Stefan Kloß  
Illustration: Wolf Erlbruch  
Grafik und Illustration des Spielplanhintergrunds: LIGNE, Katja Witt  
3D: Andreas Resch  
Redaktion: Vincent Gatzsch

©2019 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart  
Tel.: +49 711 2191-0  
Fax: +49 711 2191-199  
info@kosmos.de, kosmos.de

©Peter Hammer Verlag, Wuppertal  
Vom kleinen Maulwurf, der wissen wollte, wer ihm auf den Kopf gemacht hat.  
Von Werner Holzwarth, mit Illustrationen von Wolf Erlbruch

Art.-Nr. 698683  
Alle Rechte vorbehalten  
Made in Germany

3

