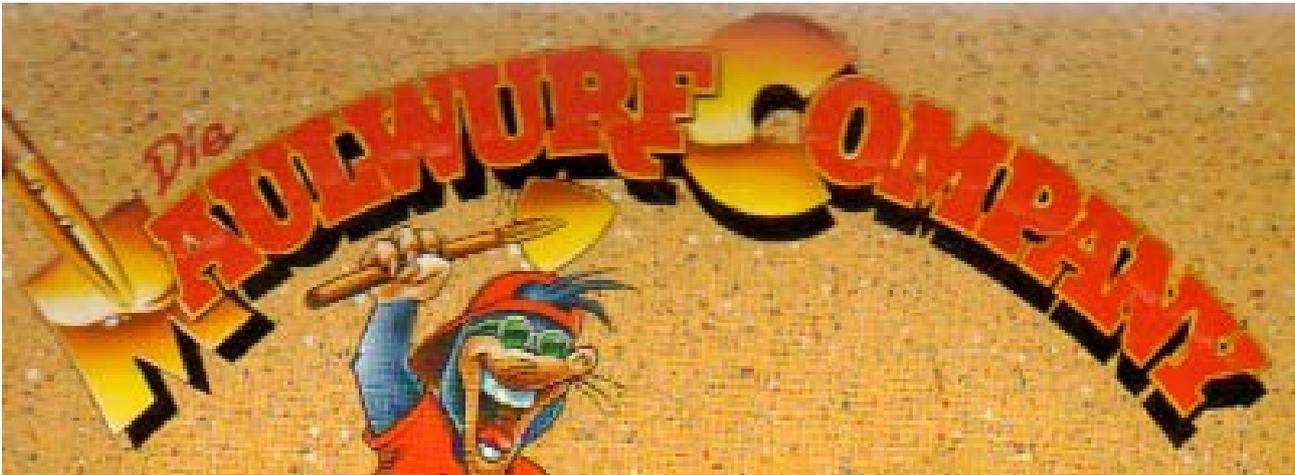
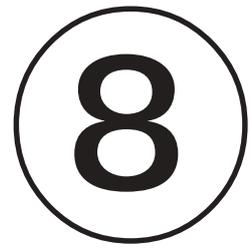


Und weiter ging's mit einem lockeren Familienspiel. Das achte Spiel in unserer „Hall of Games“ kam aus dem Hause Ravensburger und ist bis heute - soweit ich weiß - noch im Programm. Die Spielebeschreibung zu „Die Maulwurf-Company“ stammt übrigens aus der Feder von Christian Gawrilowicz.



In der Geschichte der Spiele hatten schon viele Tiere Hauptrollen. Hunde, Katzen, Dinosaurier und sogar Flöhe mussten bereits herhalten, aber Maulwürfe sind in diesem Familienspiel von Ravensburger das erste Mal vertreten.

Sie treffen einander zum großen Buddel-Wettkampf um die „Goldene Schaufel“. Jeder Spieler erhält abhängig von der Spielerzahl 10, 7 bzw. 6 Maulwürfe seiner Farbe sowie sechs Scheiben mit den Werten 1, 2, 2, 3, 3 und 4.

Zu Beginn werden die Maulwürfe auf der obersten Schicht des Spielfeldes verteilt. Diese zeigt eine grüne Wiese, mit Maulwurfhügeln überzogen, in denen sich Löcher befinden. Diese Löcher sind die Zugänge zur nächsten tiefer liegenden Schicht.

Die Scheiben werden verdeckt gemischt und während seines Zuges deckt ein Spieler eine seiner Scheiben auf und muss einen seiner Maulwürfe die entsprechende Anzahl Felder bewegen. Dabei dürfen keine Maulwürfe - eigene und fremde - übersprungen werden und abbiegen während seines Zuges ist auch nicht erlaubt. Zudem besteht noch Zugzwang, das



heißt, wenn man Pech hat, muss man einen seiner Maulwürfe wieder aus einem der Löcher herausbewegen.

Die Löcher im Plan sind nämlich das Ziel eines jeden Maulwurfes. Sobald alle Löcher einer Ebene belegt sind, wird das Spiel unterbrochen und diese Schicht wird abgehoben. Sollten es Maulwürfe bis dahin nicht in Löcher geschafft haben, was ja zwangsläufig der Fall ist, da es ja immer weniger Löcher werden, scheiden sie aus. Wenn ein Spieler keine Maulwürfe mehr hat, kann er auch nicht mehr am Spiel teilnehmen.

Wurde eine Schicht entfernt, geht das Spiel auf der nächsten Ebene ganz normal weiter. Sollte ein Spieler alle seiner Scheiben verbraucht haben, mischt er sie durch und hat wieder alle zur Verfügung.

Je tiefer man gräbt, desto weniger Löcher gibt es, und es gewinnt, wer als erster seinen Maulwurf auf der untersten Ebene im dort einzigen Loch einparken kann.

„Die Maulwurf-Company“ ist wieder einmal ein Familienspiel, das alle Altersschichten anspricht. Man kann einfach drauf losspielen oder die Sache taktisch angehen, beide Möglichkeiten führen zum Sieg. Das Materi-

al ist stabil und hält einige Grabenkämpfe aus.



Die Spielidee wird Spielern mit gutem Gedächtnis und/oder großer Sammlungsbekannt vorkommen. Sie stammt aus dem Spiel „Inner Circle“ (später „Top Star“, Anm. d. Red.), welches vor einigen Jahren bei Spear erschienen ist. Aber im Gegensatz zu anderen Firmen, wo eine solche Tatsache verschwiegen worden wäre, steht sie bei „Die Maulwurf-Company“ in der Spielregel. Ein großes Lob dafür an die Ravensburger.

### Info-Box

<b>Titel:</b>	Die Maulwurf-Company
<b>Art:</b>	Positions- und Eliminationsspiel
<b>Autor:</b>	Bertram Kaes
<b>Spieler:</b>	für 2 bis 4 Spieler
<b>Alter:</b>	ab 8 Jahren
<b>Verlag:</b>	Ravensburger Spiele
<b>Jahr:</b>	1995
<b>Dauer:</b>	20 bis 30 Minuten
<b>Preis:</b>	ca. Euro 25,--
<b>Auszeichnung:</b>	Auswahlliste Spiel d. Jahres 1995

## Christian Gawrilowicz

GameNews-  
Wertung

