

König der Maulwürfel



Auteur: Günter Bürkhardt

Uitgegeven door Zoch zum Spielen, 2002

Een behendigheidsrace voor 2 tot 4 mollen vanaf 5 (of 10) jaar.

Vrij vertaald in het Nederlands door [Piet Notebaert](#) (Brugge, België).

Materiaal

- 2 zwarte posten en 1 staaf (voor start- en doelpoort)
- 4 dobbelsteentorens in 4 kleuren
- 4 dobbelstenen (D4, D6, D10 en D12)
- 4 zwarte hindernissen (halve bollen)
- 4 mollengezichten in 4 kleuren
- 4 hoeden in 4 kleuren
- 4 houten blokjes in 4 kleuren
- 4 keuzekaarten (enkel voor de Profversie)
- 28 actiekaarten (enkel voor de Profversie)

De Koning der Mollen een variante voor het hele gezin
(spelregel vanaf 5 jaar)

Vooraf

- de speelkaarten worden hier niet gebruikt
- de getallen op de dobbelstenen en op de hoeden hebben geen betekenis
- je speelt het best op een tafel zonder tafellaken

Spelvoorbereiding

- Elke speler krijgt al het materiaal van één bepaalde kleur, legt zijn blokje voor zich op tafel en bouwt met de dobbelsteentoren, gezicht, hoed en dobbelsteen een eigen mol (zie afb. 2).
- Nu wordt het parcours opgebouwd: de start- en doelpoort wordt samengesteld (zie afb. 3) en ergens op tafel geplaatst.
- De hindernissen (4 zwarte halve bollen) worden naar eigen inzicht over de tafel verdeeld en er wordt een parcours omheen deze hindernissen afgesproken. Het traject begint en eindigt altijd bij de start- en doelpoort (zie afb. 4).
- Als er onenigheid bestaat over het te volgen parcours dan beslist de speler wiens mond het verst open kan.
- Bij elke volgende race mag de Koning der Mollen (winnaar van de vorige race) naar eigen inzicht het nieuwe parcours opbouwen en vastleggen.

Doel van het spel

Elke speler probeert met zijn mol het parcours zo vlug mogelijk uit te lopen. Wie op het einde van het parcours met zijn dobbelsteen als eerste over de doellijn rolt, mag zich tot Koning der Mollen kronen.

Spelverloop

De mol met het kleinste startnummer (op zijn poot) begint de race. Daarna volgen de andere mollen

in stijgende volgorde volgens hun startnummer. Na de mol met het hoogste startnummer volgt weer de startspeler, enz.

Aan deze speelvolgorde verandert dus niets, ook niet als de mollen elkaar tijdens de race inhalen.

- de startbeurt -

Wie met zijn mol de race start, stelt zijn mol volledig samengesteld (zie afb. 2) op achter de startlijn. De speler bepaalt vrij de richting waarheen zijn mol kijkt. Daarna voert hij zijn eerste speelbeurt uit.

- een speelbeurt -

Wie aan de beurt komt, mag eerst zijn eigen houten blok ergens op het parcours plaatsen. Daardoor kan hij de rolrichting van zijn dobbelsteen beïnvloeden (zie afb. 6). Daarna schuift hij de hoed van zijn mol omhoog zodat de dobbelsteen doorheen de geopende muil naar beneden kan rollen totdat hij ergens op tafel blijft liggen (zie afb. 5). Vervolgens moet de speler zijn mol verplaatsen naar de stilstaande dobbelsteen. Hierbij moet de snuit van de toren de dobbelsteen aanraken (zie afb. 7a en 7b). Vanzelfsprekend moet de speler bij het plaatsen van de mol reeds denken aan de richting waarheen hij de volgende keer zijn dobbelsteen wil laten rollen. Want komt de speler terug aan de beurt, dan moet hij zijn mol in de positie laten staan zoals hij deze op het einde van zijn vorige beurt had geplaatst. Als je achteraf door een andere speler gehinderd wordt, heb je pech (zie afb. 8 - rood komt achteraf voor blauw te staan, blauw mag zijn eerder geplaatst mol niet draaien).

Bij het plaatsen van je mol moet je wel oppassen dat je geen enkele dobbelsteen, mol of hindernis verschuift. Doe je dat toch, dan moet je je mol terugplaatsen op de positie waar hij bij het begin van je beurt stond.

Het kan gebeuren dat je mol moet blijven staan. Dat moet nadat je dobbelsteen van de tafel is afgerold of als je dobbelsteen niet door de open muil gerold is.

Nu beëindigt je speelbeurt. Om af te sluiten moet je nu de hoed van je mol terug naar beneden duwen en de dobbelsteen bovenop de toren klaar leggen. Je houten blokje neem je terug bij je zodat die niet meer op het parcours staat.

Einde van het spel

Wie het eerst het afgesproken parcours correct doorloopt en zijn dobbelsteen volledig onder de doelpoort kan laten rollen, wint het spel. Hij mag zich tot Koning der Mollen laten kronen.

De Rasechte Koning der Mollen een variante voor meer ervaren spelers
(spelregel vanaf 10 jaar)

Spelvoorbereiding

Nadat de Koning der Mollen (winnaar van de vorige partij) het parcours heeft opgebouwd, worden de 28 actiekaarten goed gemengd en als verdeckte stapel klaargelegd. Dan wordt alle spelmateriaal per soort gegroepeerd (zie afb. 9) op tafel.

In deze profversie komen nu ook de actiekaarten en de getallen op de dobbelstenen en de hoeden in het spel. Het knappe van deze versie is echter dat de spelers de samenstelling van hun mollen nu zelf bepalen:

- Elke speler krijgt uit elke groep materiaal één onderdeel.
- De jongste speler kiest als eerste een willekeurig onderdeel uit. Daarna kiezen de andere spelers in uurwijzerzin ook een onderdeel op de laatste speler na. Wie het laatst aan de beurt

komt, mag nu twee onderdelen nemen.

- Daarna gaat het in omgekeerde richting terug naar de startspeler, die nu ook weer twee onderdelen mag nemen. Hierna verandert de volgorde terug totdat alle (bij 4 spelers) onderdelen uitgedeeld zijn.
- Geen enkele speler mag meer dan één onderdeel van dezelfde groep kiezen.
- Bij drie spelers blijven 6 onderdelen (van elke groep eentje) over.
Er wordt bij drie spelers aanbevolen om deze variante in te bouwen: de spelers nemen -volgens de hierboven beschreven afspraken- eerst uit elke groep één onderdeel dat ze terug in de doos leggen (dus uit het spel). Pas daarna kiezen ze de onderdelen uit waarmee hun mol zal samengesteld worden.
- Bij 2 spelers blijven 12 onderdelen over (twee uit elke groep).

Elke speler neemt nu het aantal gekozen actiekaarten uit de voorraadstapel. Dat aantal wordt bepaald door de net gekozen keuzekaart (dus 2, 3, 4 of 6 actiekaarten). De getrokken actiekaarten worden in het geheim bekeken. De keuzekaarten heb je nu niet meer nodig en mogen dus terug in de doos.

De race kan beginnen.

Bijzonderheden

Het spelverloop is vrij gelijkaardig met de instapversie voor het hele gezin. Er zijn echter twee dingen die anders verlopen:

1. Getallen op de hoeden

De getallen op de hoed van je mol bepalen welk dobbelsteenresultaat je moet nastreven om je toren te mogen bewegen.

Wijkt het dobbelresultaat af van de getallen op je hoed, dan blijft je toren staan.

Voorbeeld (zie afb. 10)

Wie de groene hoed bezit, moet zijn toren laten staan als hij een 6 of 7 dobbelt. De getallen op de groene hoed gaan immers van '1-5' en '8-12'.

2. Inzetten actiekaarten

Je mag om het even hoeveel actiekaarten in het spel brengen, zolang er echter rekening gehouden wordt met het tijdstip waarop je de kaart in het spel mag brengen (grijze zone onderaan elke kaart). Het kan dus best gebeuren dat iemand, die niet aan de beurt is, toch een bepaalde actiekaart inzet.

Elke uitgespeelde kaart wordt meteen voorgelezen en uitgevoerd. Pas hierna gaat het spel in de normale speelvolgorde verder. Uitgespeelde kaarten (en ook niet meer bruikbare kaarten) gaan uit het spel.

Zolang kaarten zonder inhoudelijke tegenstrijdigheid uitgespeeld worden, geldt steeds de laatst uitgespeelde kaart.

De kaart 'Deine Karte ist ungültig' heft de werking van de daarvoor gespeelde kaart onomkeerbaar op. Daardoor wordt weer de kaart werkzaam die voor deze (nu ongeldige) kaart in dezelfde beurt gespeeld werd.

Een 'Zusätzlicher Versuch' geldt hierbij als een nieuwe beurt, d.w.z. dat alle kaarten die bij een eerste poging ingezet werden, bij een tweede poging niet meer geldig zijn. De speler krijgt als het ware een nieuwe kans om zijn speelbeurt zonder speelkaarten te beginnen.

Voorbeeld:

- Dolly is aan de beurt.
- Jörg toont haar de kaart 'Einmal aussetzen'.

- Dolly heft Jörgs kaart op door een 'Deine Karte ist ungültig' te spelen.
- Maar nu speelt Angelika de kaart 'Bei dir zählen nur 1 und 2'. Bovendien speelt Jörg de kaart 'Ich nehme den Blocker weg'.
- Dolly voert haar beurt dus uit zonder eigen houten blok. Haar dobbelsteen blijft op een '5' liggen.
- Door de kaart van Angelika mag Dolly haar toren dus niet verplaatsen.
- Maar ze speelt nu zelf de kaart 'Bei mir zählen diesmal alle Zahlen'. Ze kan dus nu haar toren wel verplaatsen.
- Op het moment dat Dolly dit wil uitvoeren, speelt Jörg de kaart 'Deine Karte is ungültig'. Het gevolg hiervan is dat de laatste kaart van Dolly nu ongeldig is en dat de kaart van Angelika terug werkzaam wordt. Dus Dolly kan haar toren toch niet verplaatsen.
- Daarom speelt Dolly nu de kaart 'Zusätzlicher Versuch', waardoor alle uitgespeelde kaarten ondoeltreffend worden, omdat Dollys nieuwe verzoek beschouwd wordt als een compleet nieuwe speelbeurt.
- Haar nieuwe verzoek eindigt met een gedubbelde '4' en Dolly kan haar toren toch verplaatsen.

Einde van het spel

Wie het eerst het afgesproken parcours correct doorloopt en zijn dobbelsteen volledig onder de doelpoort kan laten rollen, wint het spel. Hij mag zich tot Koning der Mollen laten kronen.

Maar: als die laatste dobbelsteen over de doellijn een getal toont dat de speler aan beurt niet toelaat om zijn toren te bewegen, wordt deze laatste speelbeurt ongeldig.

Hetzelfde geldt als de laatste dobbelsteenrol van de tafel dondert.

Tegen een speler die dreigt aan te komen, kunnen vanzelfsprekend actiekaarten gespeeld worden, zodat zijn speelbeurt ongeldig kan verklaard worden.



piet.notebaert@pandora.be

Date Last Modified: 03-11-2002

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief