

## Dackel Daniel



Dackel Daniel muß gezogen werden wenn der Symbolwürfel den Dackelkopf zeigt.



Würfelt der Spieler Dackelkopf und Maulwurf, so darf er wählen, ob er Dackel Daniel oder einen beliebigen Maulwurf versetzen will.

Dackel Daniel wird immer auf die Hundespur neben den Maulwurfshügel gesetzt. Er kann auf der Wiese beliebig weit vor- und zurücklaufen. Das heißt, er läuft zu **irgendeinem Hügel** mit dem gewürfelten Symbol. Er darf neben einem freien Hügel stehen bleiben oder auch neben einem Hügel, auf dem schon eine Maulwurfsfigur steht.

Zieht Dackel Daniel auf ein von einem Maulwurf besetzten Maulwurfshügel, dann erstarrt der Maulwurf vor Schreck und kann sich nicht mehr bewegen, bis der Dackel zu einem anderen Maulwurfshügel gezogen wird.

Beispiel: Die Würfel zeigen:



Der Spieler zieht den Dackel Daniel auf ein beliebigen Maulwurfshügel mit Klee in Richtung Bau oder Heuhaufen.

## Spielende

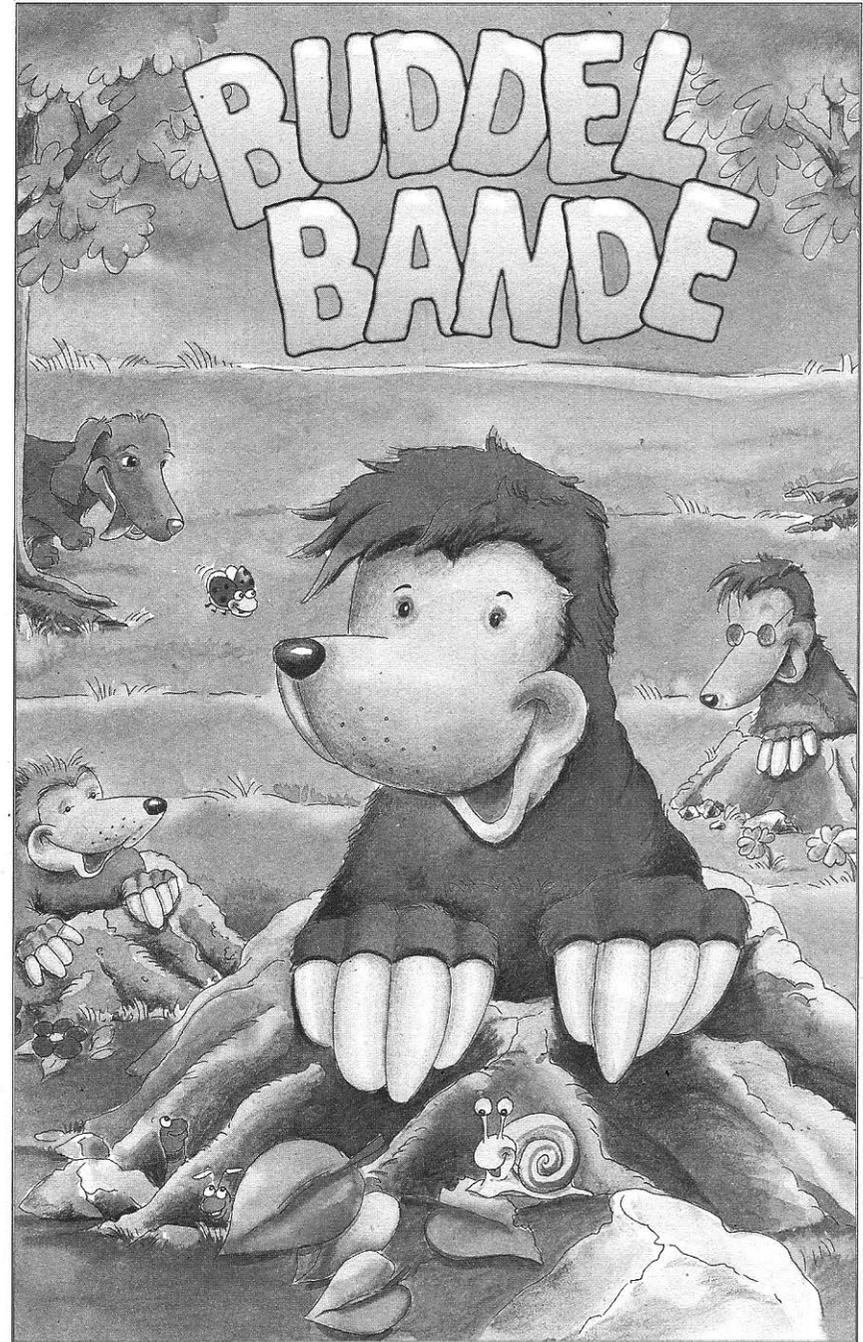
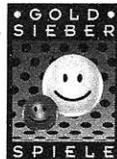
Das Spiel endet, wenn der letzte Maulwurf einer Buddel Bande im Bau eintrifft. Der Spieler mit dieser Buddel Bande hat gewonnen.

## Die Autorin:

Edith Grein-Böttcher, Diplom-Designerin aus Neuss, ist in einer verspielten Familie in Düsseldorf groß geworden. Ihre ersten eigenen Spielideen erfand sie Mitte der 70er Jahre für ihren Freundeskreis. Mittlerweile hat sie schon eine ganze Reihe guter und pffiffige Familienspiele veröffentlicht. Nach der Geburt ihrer Tochter entdeckte sie auch ihre Liebe zu Kinderspielen. Buddel Bande ist ein hervorragendes Beispiel dafür, daß Kinder und Erwachsene gut zusammen spielen können.

Illustration: Dorit Gudd

© 1999  
SIMBA TOYS  
ALLE RECHTE VORBEHALTEN.  
MADE IN GERMANY  
www.goldsieber.de



für 2 - 4 Spieler ab 6 Jahren

## Spielidee

Im Garten ist der Maulwurf los! Alle Buddel Banden der ganzen Nachbarschaft haben sich ausgerechnet die schöne Wiese von Klaus Klee als Rennstrecke ausgesucht. Deshalb schickt er seinen Dackel Daniel in den Garten um aufzupassen. Doch der kann nicht überall gleichzeitig sein. Und so wühlt sich früher oder später doch eine Bande in den Bau.

## Spielmaterial

1 Spielplan  
12 Maulwürfe (je 4 Maulwürfe in 3 Größen)



1 Dackel Daniel  
2 Sonderwürfel  
1 Würfelbecher  
4 Schilder



1 Spielregel

## Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt.  
Jeder Spieler nimmt sich ein Schild mit einem Krabbel- oder Kriecht- tier. Wenn ihr jetzt die Maulwürfe herumdreht, seht ihr, daß auf der Unter- seite der Maulwürfe die gleichen Tiere abgebildet sind, wie auf den Schildern: Käfer, Ameisen, Regenwürmer und Schnecken.  
Jeweils ein großer, ein mittlerer und ein kleiner Maulwurf zeigen das gleiche Tier. Diese drei Maulwürfe gehören immer zu einer Buddel Bande.



Maulwürfe dürfen auch auf einen Hügel gezogen werden, neben dem gerade Dackel Daniel steht. Ein Maulwurf, der gerade auftaucht weiß ja noch gar nicht, daß der Dackel gerade an dieser Stelle steht. Man darf auch bewußt fremde Maulwürfe ziehen, um sie beispiels- weise zu Dackel Daniel zu setzen.

### ... und den Maulwurf ansehen!

Am Ende eines Zuges darf man sich die Abbildung auf der Unterseite des Maulwurfs, den man gerade gezogen hat, **geheim anschauen**, zur Sicherheit sozusagen und damit man sich leichter merken kann, zu welcher Buddel Bande die Maulwürfe gehören. Hat man sich geirrt und wollte eigentlich einen anderen Maulwurf ziehen, so ist es jetzt zu spät. Der gezogene Maulwurf darf nicht wieder auf vorige Feld zurückgesetzt werden.

Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn immer nach dem Motto: **Würfeln, ziehen und den Maulwurf ansehen.**

### Der Bau

Der letzte Maulwurfshügel ist der Eingang zum Maulwurfsbau. Dieser Hügel ist ein besonderes Feld. Neben diesem Feld gibt es keine Dackelfährte. Außerdem sind hier alle drei Symbole, Blume, Blatt und Klee abgebildet. Man kann den Eingang zum Bau also mit allen drei Symbolen erreichen. Zieht ein Maulwurf auf dieses Feld, wird er sofort herumgedreht, so daß alle Spieler sehen können zu welcher Buddel Bande er gehört. Dann wird er sofort in die Höhle mit seinem Kriech- oder Krabbeltier gesetzt. Zieht man versehentlich einen fremden Maulwurf in den Bau, so ist dieser Zug natürlich auch gültig, nur freut sich eben ein anderer Spieler.

### Die Maulwürfe wollen in ihren Bau!

Es besteht **Zugzwang**. Das bedeutet, daß immer eine Spielfigur, die vom Würfel vorgegeben wurde, bewegt werden muß.

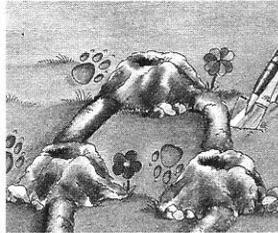
*Das gilt zum Beispiel auch dann, wenn man keinen eigenen Maulwurf ziehen möchte, weil der sonst dahin ziehen müßte, wo gerade der Dackel steht. Auch wenn der Symbolwürfel einen Maulwurf in einer Größe zeigt, den man selbst schon im Bau hat, dann muß man eben den Maulwurf eines anderen Spielers vorwärts ziehen.*

**Ausnahme:** Gibt es für einen Spieler keine andere Zugmöglichkeit, als einen Maulwurf in den Bau zu ziehen, von dem er glaubt, daß er einem anderen Spieler gehört, darf er auf den Zug verzichten.

Gegen Ende des Spieles kann es vorkommen, daß kein Maulwurf der ausgewürfelten Größe gezogen werden kann, entweder weil sie schon alle im Bau sind oder weil der letzte Maulwurf in dieser Größe vom Dackel bewacht wird. Dann darf der Spieler noch einmal würfeln.

Das Schild mit dem Tier seiner Buddel Bande legt jeder vor sich hin. So wissen er und die anderen Mitspieler immer an welchem Tier er seine Maulwürfe erkennen kann. Spielen weniger als 4 Spieler, kommen die restlichen Schilder und Maulwürfe in die Schachtel zurück.

Der Heuhaufen ist das Startfeld für die Buddel Banden. Dorthin stellen alle Spieler zu Beginn ihre Maulwürfe. Von hier aus graben sich die Maulwürfe zu ihrem Bau vor. Auf dem Weg dorthin haben sie lauter Maulwürfhügel aufgeworfen. Das sind die Felder über die die Buddel Banden ziehen.



Dackel Daniel wird neben den letzten Maulwurfshügel vor dem Bau auf die Hundefährte gestellt. Der Würfelbecher mit den beiden Würfeln wird bereitgelegt.

## Spielverlauf

### Würfeln,...

Der Spieler, der als letzter einen Maulwurf gesehen hat, beginnt. Er schüttelt die Würfel in dem Würfelbecher kräftig und stülpt ihn dann auf den Tisch.

Die beiden Symbolwürfel geben an, welche Spielfigur der Spieler ziehen darf und auf welches Feld er sie stellen muß.

Der **Symbolwürfel Maulwurfshügel** gibt an, auf welchen Hügel eine Figur gezogen wird.



Er zeigt drei verschiedene Symbole:



**Blume**



**Blatt**



**Klee**

Neben jedem Maulwurfshügel befindet sich eines dieser drei Symbole.



Der **Symbolwürfel Spielfigur** gibt an, welche Figur der Spieler ziehen muß.



Der Spieler darf einen kleinen Maulwurf ziehen.



Der Spieler darf einen mittelgroßen Maulwurf ziehen.



Der Spieler darf einen großen Maulwurf ziehen.



Der Spieler darf einen beliebigen Maulwurf ziehen.



Der Spieler muß den Dackel Daniel ziehen.

Der große Wurf:



Der Spieler darf sich aussuchen, ob er einen Maulwurf seiner Wahl oder den Dackel Daniel ziehen möchte.

### ... ziehen ...

Wenn die Maulwürfe auf dem Spielfeld stehen, unterscheiden sie sich nur in der Größe. Zeigt der Symbolwürfel an, daß ein Maulwurf gezogen werden muß, darf der Spieler deshalb einen beliebigen Maulwurf der entsprechenden Größe ziehen. Wer einen „Großen Wurf“ gewürfelt hat, kann sogar einen Maulwurf beliebiger Größe versetzen. Natürlich versucht der Spieler dann einen eigenen Maulwurf einen möglichst großen Satz nach vorn machen zu lassen.

Die Maulwürfe dürfen **nur vorwärts** in Richtung Bau gezogen werden. Sie werden immer auf den **nächsten** freien Maulwurfshügel gezogen, der das gewürfelte Symbol zeigt. Mit einer Maulwurfsfigur besetzte Hügel werden **übersprungen**.

Beispiel: Die Würfel zeigen



Der Spieler muß einen mittleren Maulwurf auf den nächsten freien Maulwurfshügel mit einer Blume in Richtung Maulwurfsbau ziehen.

