

### **Spielablauf:**

Wer an der Reihe ist, würfelt und zieht seinen Hasen entsprechend viele Felder vor. Die Hasen verlassen ihre Höhle über eines der Ausgangsfelder. Sie dürfen nur auf den Wegen von Feld zu Feld gehen, dabei dürfen sie während eines Zuges dasselbe Feld nicht zweimal betreten.

Fremde Hasen können überspringen werden. Es dürfen aber niemals zwei Hasen auf demselben Feld stehen. Wer deshalb einen Weg nicht gehen kann, muß einen anderen nehmen oder zurückgehen.

Bei jedem Zug sammelt der Spieler alle auf dem Weg liegenden Kleeblätter ein und legt sie vor sich auf den Tisch.

### **Der Fuchs:**

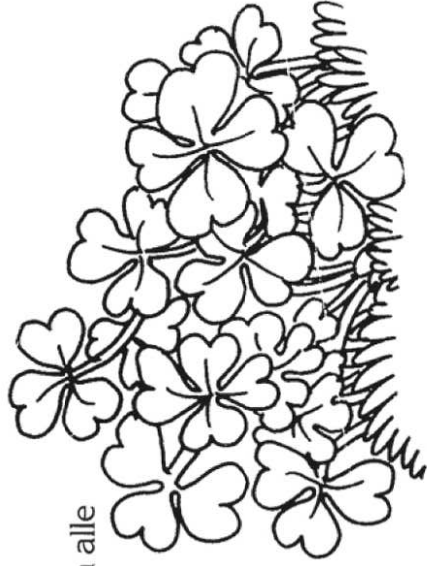
Wer einen Fuchs gewürfelt hat, zieht zuerst seinen Hasen vier Felder weiter. Danach setzt er den Fuchs in einen Bereich seiner Wahl. Der Fuchs darf niemals in die Hasenhöhle gesetzt werden.

Alle Hasen, die sich in dem Bereich aufhalten, in den der Fuchs gesetzt wird, müssen sofort zurück in die Hasenhöhle und starten wieder von dort.

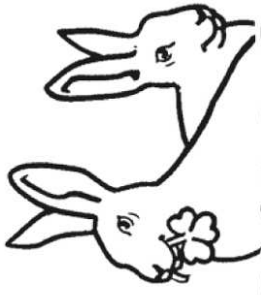
Der Bereich, in dem der Fuchs sitzt, darf von den Hasen nicht betreten werden; sie dürfen auch nicht hindurchziehen.

### **Spielende:**

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Kleeblätter eingesammelt worden sind. Der Spieler, der die meisten Kleeblätter hat, gewinnt.



# Spielanleitung



# Mümmelmann

Ein Würfelspiel für 2 bis 4  
Kinder ab 5 Jahre

# HABA

## Habermaaß-Spiel Nr. 4185

Ein Würfelspiel für 2 bis 4 Kinder ab 5 Jahre

Spieldauer: ca. 15–20 Minuten

Grafikdesign: Hans Rubin

Spielidee: Hubertus Rollfing

### Spielmaterial:

1 Spielplan

20 Spielplättchen mit dreiblättrigen Kleeblättern

4 Hasenfiguren

1 Fuchsfigur

1 Würfel mit 1 bis 4 Augen und 2 Fuchssymbolen.

So ein Hasenleben ist nicht nur das reine Vergnügen – stets heißt es vor irgendetwas auf der Hut zu sein.

Liegt aber die sichere Hasenhöhle inmitten einer schönen Wald-, Wiesen-, Acker- oder Heidelandschaft und ist sie nach einer saftigen Klee-Mahlzeit im Hasengalopp schnell wieder zu erreichen, so läßt es sich auch für einen Mümmelmann gut und friedlich leben.



### Ziel des Spiels:

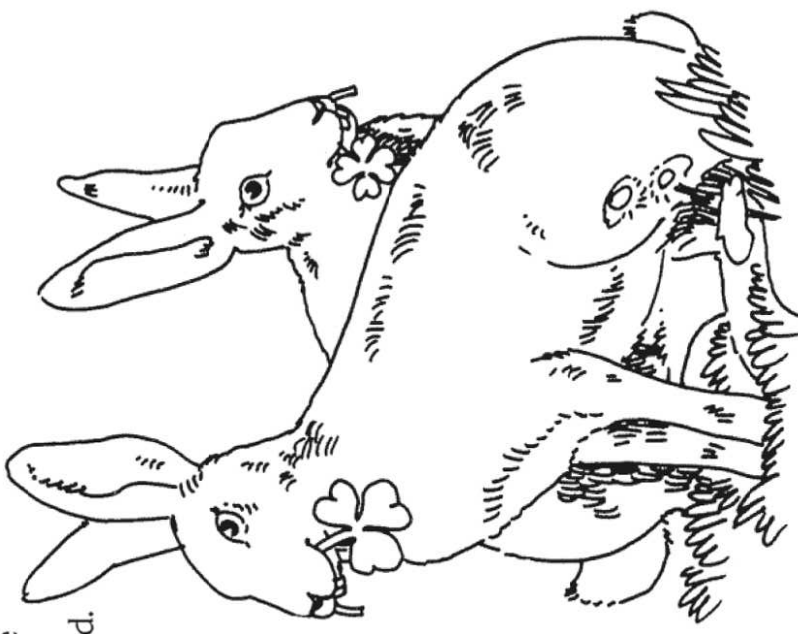
Jeder Spieler versucht, möglichst viele Kleeblätter zu sammeln, ohne sich dabei vom Fuchs erwischen zu lassen.

### Die Spielfläche:

Das Spielbrett zeigt eine Landschaft, in deren Mitte die Hasenhöhle liegt. Sie hat vier Ausgänge. Um die Höhle herum liegen vier Bereiche: Wald (oben),



Wiese (rechts), Ackerland (unten) und Heide (links). In jedem Bereich gibt es 11 Spielfelder, die durch Wege miteinander verbunden sind.



### Spielvorbereitung:

Alle Spieler verteilen gemeinsam die Kleeblätter auf die Spielfelder, so daß in jedem Bereich 5 Kleeblätter liegen. Die Ausgänge der Hasenhöhle bleiben frei.

Der Fuchs wird im Waldbereich auf das Fuchsbild gestellt (zwischen den Spielfeldern).

Jeder Spieler sucht sich einen Hasen aus und stellt ihn in die Hasenhöhle.

Der jüngste Spieler beginnt; die übrigen Spieler sind im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Weitere kindgerechte Spiele  
aus unserem Programm:

**2 Spieler:**

Spielen nur zwei Spieler, so kann jeder von ihnen mit zwei Hasenfiguren spielen, die dann abwechselnd gesetzt werden. Gewonnen hat der Spieler, der mit beiden Figuren die meisten Kleeblätter sammeln konnte.

**3 Spieler:**

Spielen nur 3 Spieler, so wird ein Hase aus dem Spiel genommen. Gespielt wird wie bei 4 Spielern.

**Spielvariante:**

Alle Hasen, die vor dem Fuchshöhle müssen, zurück in die Hasenhöhle müssen, geben jeder eines der gesammelten Kleeblätter an den Spieler ab, der den Fuchs gesetzt hat. Hat ein Spieler für das Einsammeln des **letzten** Kleeblatts einen Fuchs gewürfelt, so müssen ihm die anderen Spieler noch ein Kleeblatt abgeben, wenn er den Fuchs in den Bereich setzt, in dem ihre Hasen stehen.



Rund Herum  
**Habermaaß-Spiel**  
**Nr. 4110**  
Ein kunterbuntes Drehscheiben-Spiel für 2 bis 4 Kinder ab 3 Jahre.



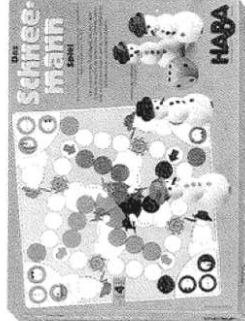
Trimm-Dich  
**Habermaaß-Spiel**  
**Nr. 4120**  
Ein fröhliches Aktions-Spiel für 2 bis 4 Kinder ab 4 Jahre.



Schatzsuche  
**Habermaaß-Spiel**  
**Nr. 4130**  
Ein spannendes Wettlauf-Spiel für 2 bis 4 Kinder ab 5 Jahre.



Noahs Arche  
**Habermaaß-Spiel**  
**Nr. 4140**  
Ein vielseitiges Kooperations-Spiel für 2 bis 4 Kinder ab 4 Jahre.



Schneemann  
**Habermaaß-Spiel**  
**Nr. 4150**  
Ein interessantes Würfel-Spiel für 2 bis 4 Kinder ab 4 Jahre.



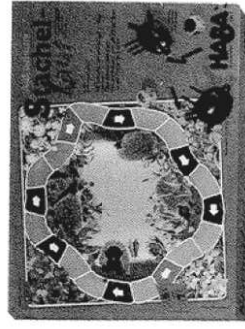
Segelregatta  
**Habermaaß-Spiel**  
**Nr. 4160**  
Ein sportliches Wettkampfspiel für 2 bis 4 Kinder ab 4 Jahre.



Obstgarten  
**Habermaaß-Spiel**  
**Nr. 4170**  
Ein spannendes Gemeinschafts-Spiel für 2 bis beliebig viele Kinder ab 3 Jahre.



Bauer Klaus und die Maus  
**Habermaaß-Spiel**  
**Nr. 4175**  
Ein körniges Ernte-Spiel für 2 bis beliebig viele Kinder ab 3 Jahre.



Auf, auf, zum Stachellauf  
**Habermaaß-Spiel**  
**Nr. 4180**  
Ein stacheliges Würfel-Spiel für 2 bis 4 Kinder ab 5 Jahre.

