

Mümmelmann

Auteur: Hubertus Rollfing
Uitgegeven door Haba

Spelmateriaal

- 1 speelbord
- 20 groene speelstenen (met klavertjes drie)
- 4 haasfiguren
- 1 vos
- 1 speciale dobbelsteen (1 tot 4 ogen of vos)

Sfeer en doel

Een hazenleven is niet enkel amusement, je moet ook voortdurend op je hoede zijn.

Ligt het veilige hazenhol te midden van bos, weiland, akker of heide en is het na een heerlijke sappige klavermaaltijd steeds goed bereikbaar, dan is ook het ook voor een 'Mümmelman' goed en vredig leven.

Elke speler probeert zoveel mogelijk klaverstenen te verzamelen zonder zich daarbij door de vos te laten verrassen.

Het speelbord

Het speelbord toont een landschap met in het midden een vredig hazenhol. Het hol heeft vier uitgangen en in de omgeving liggen vier verschillende landschappen: bos (bovenkant), weiland (rechts), akker (onderaan) en heide (links). In elk van deze gebieden zijn er 11 loopvelden die door wegen met elkaar verbonden zijn.

Vorbereiding

- Alle spelers plaatsen samen de 20 klaverstenen op de speelvelden. Ze zorgen er daarbij voor dat in elke zone precies 5 stenen liggen. De toegangen tot het hol moeten daarenboven vrij blijven.
- De vos wordt in het bos bovenop zijn beeltenis geplaatst.
- Elke speler kiest een kleur en plaatst zijn haas in het hol.
- De jongste speler mag beginnen, daarna volgen de andere spelers in wijzerzin.

Spelverloop

Wie aan de beurt komt, dobbelt en verplaatst zijn haas evenveel velden vooruit. De hazen verlaten hun hol door één van de uitgangsvelden. Ze kunnen enkel op de wegen van veld naar veld gaan en mogen in eenzelfde beurt een bepaald veld geen tweede keer betreden.

Hazen van tegenspelers mogen oversprongen worden. Maar er mogen geen twee hazen op hetzelfde veld blijven staan. Desnoods moet een speler maar een andere weg kiezen of zelfs terugkeren.

Bij elke verplaatsing verzamelt de speler alle op de weg liggende klaverstenen.

De vossen

Wie een vos dobbelt, verplaatst eerst zijn haas vier velden verder. Daarna plaatst hij de haas in een zone van zijn keuze. Een vos mag niet in een hazenhol geplaatst worden.

Alle hazen die zich in deze zone bevinden (waar de vos staat), moeten onmiddellijk terug naar het hol en moeten van daaruit weer starten. De zone waar de vos staat, mogen de hazen niet betreden. Ze kunnen er ook niet doorheen.

Einde van het spel

Het spel eindigt als alle klaverstenen ingezameld zijn. De speler die nu de meeste klavertjes bezit, wint het spel.

Opmerking

- 2 spelers -

Indien slechts twee spelers deelnemen, speelt elke speler met twee verschillende hazen. Ze worden afwisselend verplaatst. Winnaar is de speler die met beide hazen de meeste klaverstenen kon verzamelen.

- 3 spelers -

In dit geval wordt één haas uit het spel genomen. Alle andere regels blijven behouden.

Spelvariante

Een haas die voor de vos moest wegvlugten - d.w.z. die terug in het hol geplaatst werd - geeft een reeds verzamelde klaversteen aan de speler die de vos verplaatst had.

Dobbelt een speler voor het binnenhalen van de laatste klaversteen een vos, dan moeten de hazen in wiens bereik de vos komt, nog een klaversteen afgeven aan die speler.

