

Mole Hill

Auteur: Reiner Knizia

Uitgegeven door Blatz, 1997

Een tactisch spel voor 2 sluwe mollen vanaf 8 jaar.

Vertaald in het Nederlands door [Peter Vosters](#) (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Schrijf je reacties en suggesties naar pnotebaert@unicall.be.



Enorme ergernis!

Of hoe de tuinman en de mol een sluwe strijd leveren om het grasveld.

Mole Hill: een klein romantisch plaatsje midden in Engeland. Een typischstijlvol landhuis met daaromheen een grote tuin.

Doch deze idylle is slechts schijn. Kleine bruine molshopen vergallen het zalig "tuingevoel". Het heilige Engelse grasveld is ontwijd.

Zo zitten we midden in het sluwe gevecht tussen de tuinman en de mol, want in deze tuin is er slechts plaats voor één van beiden.

Wat men nodig heeft.

Speelmateriaal: naast een medespeler, een beetje sluwheid en de juiste tactiek heeft men voor "Mole Hill" het volgende nodig:

- deze spelregels
- een speelbord met 63 velden
- 22 houten staafjes, ook grensstaafjes genoemd
- 22 speelstenen, waarvan 10 bleke en 12 donkere, die als molshopen dienen.

Wie zich slim doorheen de tuin woelt, wint.

Het graven verloopt over 2 beurten. In de eerste beurt is de ene speler de mol en de andere de tuinman. In de tweede beurt is dit net andersom.

Wie zich in beide beurten het best door de tuin woelt en daarbij de meest punten met zijn molshopen verwerft is heer en meester over de rozen en het grasveld.

Nu gaat het er nog vriendelijk aan toe.

Spelvoorbereiding:

- het speelbord uitzetten.
- beslissen wie wat is, daarbij krijgt de tuinman de grensstaafjes (houten staafjes) en de mol zijn heuvel (speelstenen).
- speel er maar op los.

Verloop van het spel: De sluwe strijd om een stukje grasveld.

De mol begint. Hij stapelt eerst een paar bleke schijfjes op elkaar. Hij plaatst deze stapel op een willekeurig veld op het speelbord.

Nadien is het de beurt aan de tuinman, vervolgens terug aan de mol enzo verder.

De speelbeurt van de tuinman.

"Die krijg ik wel te pakken..." Telkens de tuinman aan beurt is legt hij een grensstaafje op de rand van een speelveld, een hindernis die de mol niet kan doorbreken.

Op deze wijze probeert de tuinman de mol zo te hinderen dat deze geen kant meer op kan. (zie tek.p.4)

De speelbeurt van de mol.

"Vang mij dan als je kan!". De mol verplaatst, telkens hij aan beurt is, zijn stapel stenen naar een aangrenzend doch vrij veld naar keuze. Dit kan rechtlijnig of diagonaal gebeuren.

Daarbij laat hij steeds de onderste steen van zijn stapel als merkteken achter op het oude veld.

Op tijd en stond vult hij de stapel aan met schijfjes uit zijn voorraad (zolang er nog zijn) zodat die niet volledig opgebruikt raakt.

Eerst neemt men de bleke (deze leveren op het einde geen punten op) dan volgen de donkere schijfjes.

(zie tek. p.5)

Zo speelt men verder: de mol kan enkel op velden komen die nog niet bezocht werden (dus op elk veld komt men slechts eenmaal). Het liefst op de bloemenvelden daar die extra punten opleveren (zie bij afrekenen).

Verplaatst men de mol opzij dan kan hij niet voorbij een grensstaafje (afb.3)

Verplaatst men de mol diagonaal dan kan hij zowel links als rechts gaan op voorwaarde dat op de betreffende randen van het veld geen staafjes liggen.(afb.4)

Het middenveld.

Komt de mol op het middenveld, dan mag hij in de volgende beurt op een willekeurig doch vrij veld van het speelbord springen.

Natuurlijk mag de mol slechts eenmaal op het middenveld komen daar men – zoals op de andere velden – een molshoop achterlaat.

Speleinde en afrekening: Eindig met plezier.

Van zodra de mol zich niet meer kan verplaatsen is het spel voorbij. De mol krijgt zoveel punten als er donkere stenen liggen. De eerste 10 zetten worden dus niet meegeteld. (Vergeet niet: staat er op het einde van het spel nog een stapel op een veld dan telt de onderste schijf als dezedonker is.)

Gelijktijdig krijgt de mol voor elk bezocht bloemenveld waar er wittebloemen staan één punt. Voor elk veld met rode bloemen 2 punten. (dit geldt eveneens voor de heldere stenen wanneer de mol minder dan 10 zetten kon doen)

De punten worden samengeteld en genoteerd.

Dan wisselen de spelers van rol. Wie als sluwe mol de meeste puntenbehaalt wint "Mole Hill".



pnotebaert@unicall.be

Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief