

## FÄLTET I MITTEN

Hamnar mullvaden på fältet i mitten får han i sitt nästa drag flytta till valfritt, ledigt fält på spelplanen, dock inte blomma. Mullvaden får bara flytta en gång till mittfältet. Precis som på andra fält lämnar han kvar en markör.

## SPELSLUT OCH POÄNGBERÄKNING

Spelomgången är slut när mullvaden inte kan flytta längre. Mullvaden får lika många poäng som han har lämnat mörka markörer på spelplanen – de första tio dragen med ljusa markörer ger alltså inga poäng. (Kom ihåg: om det ligger en stapel kvar på spelplanen när spelet är slut och den understa markören är mörk, så ger den poäng.) För varje fält med vita blommor som mullvaden har varit på får han ett poäng, och för varje fält med röda blommor får han två poäng. Dessa poäng får mullvaden även om han har gjort tio eller färre drag, d v s bara har lagt ut ljusa markörer.

Mullvadens poäng läggs samman och skrivs ner. Sedan byter spelarna roller.

**Den spelare som har varit den slugaste mullvaden och har fått flest poäng vinner Fånga mullvaden.**

Lycka till!



### KUNDSERVICE:

frågor besvaras – goda idéer honoreras 040-30 18 48.  
Användbart Litet Företag AB, Fersens väg 16, 211 42 Malmö.  
©Dr. Reiner Knizia, D-89257 Illertissen. Distribueras i Sverige, Norge, Finland och Danmark av Användbart Litet Företag AB, Malmö, Sverige.  
Tillverkat av BRIO AB, ALGA.

970819



## SPELREGLER

Vi befinner oss i en småstad i England. Mitt i en stor, härlig trädgård står ett idylliskt småstadshus. Men den fridfulla atmosfären bedrar. För den välskötta gräsmattan är full av små, bruna jordhögar som stör den idylliska bilden. Vi hamnar mitt i en strid mellan en trädgårdsmästare och en mullvad. I den här trädgården finns det bara plats för en av dem...

## INNEHÅLL

- spelregler
- spelplan
- 22 trästavar – kallas även för gränsstavar
- 22 spelmarkörer – 10 ljusa och 12 mörka – för att bygga mullvadshögar

## VAD SPELET GÅR UT PÅ

En spelomgång varar i två rundor. I den första rundan är den ene spelaren trädgårdsmästare och den andra mullvad. I den andra rundan byter man roller. Segrar gör den som smartast gräver genom trädgården och tar flest poäng med sina mullvadshögar.

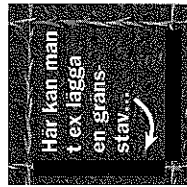
## FÖRBEREDELSE

- Vik ut spelplanen.
- Bestäm vem som börjar som trädgårdsmästare. Den spelaren får gränsstavarna (trästavarna) och mullvaden får sina högar (spelmarkörerna).

## SPELET KAN BÖRJA

Mullvaden börjar. I sitt **första drag** staplar han några av sina ljusa markörer på varandra och placerar dem i valfritt fält på spelplanen – dock inte på blommor eller på mullvaden i mitten. Därefter är det trädgårdsmästarens **tur**, sedan mullvaden **igen**, och **så vidare**.

När det är trädgårdsmästarens tur lägger han en av sina gränsstavar på gränsen av ett fält – detta hinder kan mullvaden inte gräva sig förbi (se figur 1). OBS. trädgårdsmästaren behöver inte lägga sin gränsstav där mullvaden har sin hög, han kan lägga den var han vill.

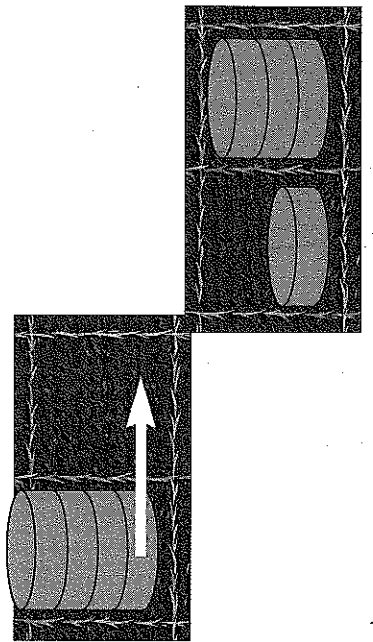


Figur 1

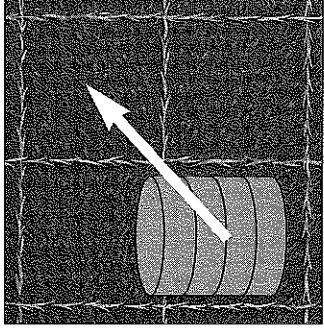
...eller här.

På så sätt kan trädgårdsmästaren hindra mullvaden från att gräva vidare.

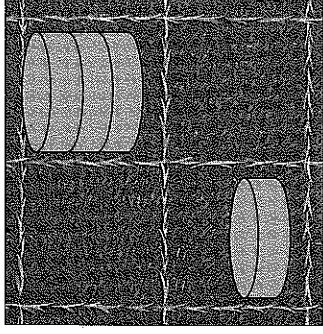
När det är mullvadens tur gör han en ny mullvadshög genom att stapla sina markörer på valfritt, ledigt fält som gränsar till det han står på. Han kan flytta rakt upp eller ner (se figur 2) eller diagonalt (se figur 3). Vid varje förflyttning lämnas den understa spelmarkören kvar för att markera fältet han flyttar från.



Figur 2

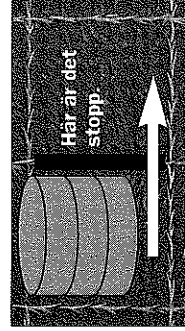


Figur 3

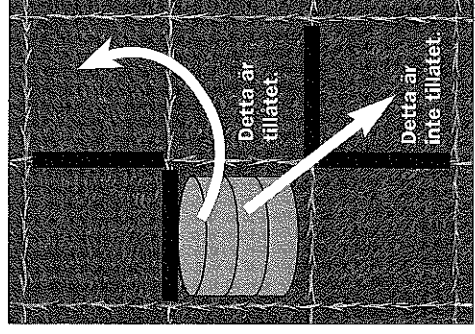


Emellanåt fyller mullvaden på sin stapel med markörer från sitt förråd (så länge han har några kvar), så att stapeln aldrig bryts. Mullvaden måste först använda alla sina tio ljusa markörer (de ger inga poäng), först när de är slut får han använda de mörka markörerna.

Mullvaden kan bara flytta vidare till fält där han inte har varit – han får alltså bara flytta en gång till ett fält. Det är bäst att flytta till ett fält med blommor – det ger extra poäng (läs mer under poängberäkning). Om mullvaden flyttar rakt mellan fälten får han inte passera en fältgräns där en gränsstav ligger (se figur 4).



Figur 4



Figur 5

Mullvaden får bara flytta diagonalt om det inte ligger några gränsstavar på de båda fältgränserna (se figur 5).