

TOPOUM

2-4

14+

60'

1916
Der Krieg der Menschen zerstört weiterhin Europa. Die Felder sind verwüstet, die fruchtbaren Felder eingeebnet und das wenige Territorium, welches noch bewohnt werden könnte erstreiten sich.....die Maulwürfe?

In TOPOUM begibst Du Dich unter das Kommando einer Maulwurf-Armee, welche sich mitten im Ersten Weltkrieg um die Herrschaft eines Territoriums streitet. Da die Maulwürfe für Ihre Blindheit bekannt sind, erhält man Siegpunkte, wenn man eine möglichst weite ununterbrochene Sichtlinie zwischen den Soldaten schafft. Um dies zu erreichen, musst Du geschickt in der Positionsfindung und hart mit den sich intervenierenden Gegnern sein.

1 DIE BESTANDTEILE

- 1 Spielbrett.
- 8 Punktemarker in 4 Farben (rot, blau, gelb und schwarz).
- 18 Maulwürfe: 16 in den 4 Farben, 1 weißer („Rotes Kreuz“) und 1 brauner.*
- 64 Basismarker: 16 in den 4 Farben mit neutralem Territorium auf der Rückseite.
- 8 Hindernismarker: 4 „Pfütze“/„Fels“ und 4 „Eis“/„Gas“.
- 6 Landwirtemarker: 1 „Rübe“/„Kralle“, 1 „Fußspur“/„Dynamit“ und 4 „Kiste“.
- 165 Karten: 154 Aktionen, 8 „Landwirte“, 1 „Frieden“, 1 „Pfeife“ und 1 „Presse“.
- 2 Anleitungen: spanisch und englisch (deutsch optional)

* der braune Maulwurf wird mit künftigen Erweiterungskarten gespielt.

2 DIE VORBEREITUNG

- Breite das Spielbrett in der Mitte des Tisches aus.
- Jeder Spieler erhält 4 Maulwürfe, 16 Basismarker und 2 Punktemarker in seiner Farbe.
- Jeder Spieler setzt einen seiner Punktemarker auf das Feld „10“ der Punkteleiste und lässt den zweiten beiseite. Dieser wird benötigt, um Punkte über 50 bzw. 100 anzuzeigen.
- Der Spieler mit den meisten Dioptrie (oder ein zufällig ausgewählter) erhält die Karte „Pfeife“ welche den Startspieler anzeigt.
- Jetzt müssen noch der Aktionsstapel und die Startanordnung des Schlachtfeldes vorbereitet werden.



KRIEGSREGELN
Die Grundregeln von Topoum sind sehr kurz und leicht zu lernen. In diesen Hinweisen zeigen wir die wichtigsten und spezifischsten Details.

AKTIONSSTAPEL

Wenn Du magst und es Dein erstes Spiel ist, kannst Du einige der Kombinationen verwenden, die wir am Ende dieser Seite empfehlen.

Wenn Du schon spielen kannst, wählst Du unter den Spielern rein zufällig oder nach Absprache, **7 der 22 vorhandenen Kartenkategorien**. Du kannst auch ein willkürliches System auswählen, wie wir es im inneren der Schachtel vorschlagen.

Die wichtigste Regel ist, dass im Kartensapel immer mindestens **eine Karte jeder Kategorie** vorhanden sein muss:



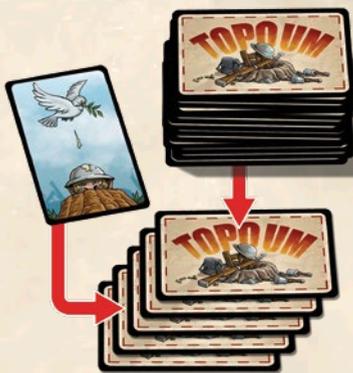
Kampf Bewegung Ausdehnung Speziell

Sind die 7 Kartentypen erst einmal ausgewählt, nimmst Du, je nach Anzahl der Spieler, von jedem Kartentyp wie folgt Karten:

- ✓ **2 Spieler:** 5 Karten pro Kategorie. Somit erhält man einen Stapel von 35 Karten.
- ✓ **3 Spieler:** 6 Karten pro Kategorie. Somit erhält man einen Stapel von 42 Karten.
- ✓ **4 Spieler:** 7 Karten pro Kategorie. Somit erhält man einen Stapel von 49 Karten.

Misch den frisch erstellten Aktionsstapel gut. Nimm die letzten 5 Karten beiseite und füge die Karte „Frieden“ verdeckt hinzu. Diese zeigt das Ende des Spiels an. Misch diese noch einmal untereinander und leg sie dann unter den restlichen Stapel damit man nicht exakt weiß, wann das Ende des Krieges erreicht sein wird.

Teile 2 Karten vom Stapel an jeden Spieler aus. Diese dürfen eingesehen werden, müssen aber verdeckt auf der Hand gehalten werden.



Leg den Stapel auf den vorgesehenen Platz auf dem Spielbrett, nimm **5 Karten** und leg diese auf die freien **Plätze der „Aktionsleiste“** auf dem Spielbrett.

STARTAUFSTELLUNG SCHLACHTFELD

Folge diesen 3 Schritten nacheinander:

- 1- Der Startspieler legt eines seiner Basismarker (mit der Seite des neutralen Territoriums) auf ein Feld in der Mitte des Spielbretts.
- 2- Beginnend mit dem Startspieler legen alle Spieler im Uhrzeigersinn einen Basismarker seiner Farbe zwingend auf ein Feld neben der zentralen Basis.
- 3- Wieder beginnend mit dem Startspieler und im Uhrzeigersinn, legt jeder Spieler einen Basismarker mit einem Maulwurf seiner Farbe auf ein beliebiges Feld neben einem bereits gelegtem Marker auf dem Spielbrett.

Das Spielbrett besteht aus Feldern.

Das Schlachtfeld wird aus allen verbundenen Markern gebildet.

Feld (neutrales Territorium)

Feld (farbige Basis)



BEISPIEL: Rot, blau und gelb beginnen ein Spiel. Rot ist der Startspieler und legt ein neutrales Territorium in die Mitte des Spielbretts (0) und legt danach eine rote Basis zwingend neben dieses neutrale Territorium (1a). Blau und gelb tun das gleiche (1b und 1c). In einer zweiten Runde legt rot Basis und Maulwurf zwingend auf ein beliebiges Feld neben dem Schlachtfeld. Er entscheidet sich, dies ans neutrale Territorium zu legen (2a); danach legen blau und gelb ihre Basis mit Maulwurf (2b und 2c).

Die Schlacht ist im Begriff mit einer Explosion zu beginnen! TOPOUM!!

EMPFOHLENER AKTIONSSTAPEL

✓ ERSTES SPIEL



✓ FÜR TAKTISCHE SPIELER



✓ SPEZIELL FÜR 2 SPIELER



✓ FÜR STRATEGISCHE SPIELER



3

DIE SPIELZÜGE

Beginnend mit dem Startspieler, führt jeder Spieler diese 3 Phasen nacheinander durch:

- 1- Eine Aktion durchführen; „In die Schlacht ziehen“ oder „Maulwurf bewegen“.
- 2- Punkte vergeben für Sichtlinie
- 3- Karten auffüllen; Handkarten und/oder Kartenleiste auf dem Spielbrett.

1- **EINE AKTION DURCHFÜHREN.** Wähle zwischen den zwei möglichen Aktionen: „in die Schlacht ziehen“ oder „Maulwurf bewegen“

A - IN DIE SCHLACHT ZIEHEN

Der Spieler nimmt einen Maulwurf und eine Basis aus seinem Vorrat und legt diese in ein beliebiges freies Feld neben dem Schlachtfeld auf dem Spielbrett. Danach **MUSS** der Spieler eine Handkarte oder eine Karte aus der Aktionsleiste des Spielbretts spielen und diese sofort mit dem **aktiven Maulwurf**, der soeben in die Schlacht gezogen ist, ausführen.



Wenn er eine Karte aus der Aktionsleiste nimmt, muss er seinen Punktemarker auf der Zählleiste entsprechend der Position der gewählten Karte auf der Aktionsleiste und deren Wert anpassen.

KRIEGSREGEL #2

IMMER EINEN MAULWURF ZU BEGINN DEINES ZUGES

Beginnt ein Spieler seinen Zug ohne daß er einen Maulwurf auf dem Schlachtfeld hat, MUSS er eine seiner Basen mit Maulwurf auf ein beliebiges freies Feld neben dem Schlachtfeld platzieren. Dieser Zug ist identisch zu denen bei der Spielvorbereitung.

Nach dieser Platzierung kann der Spieler bereits seine Aktion „in die Schlacht ziehen“ oder „Maulwurf bewegen“ (in diesem Fall kann er nur den soeben gesetzten Maulwurf bewegen) ganz normal durchführen.

Hinweis: Möglicherweise ist es keine gute Idee, einen Gegner komplett auszurotten da er in seinem Zug eine effektivere Position erlangen kann, die ihm eine weitere Sichtlinie und somit viele Punkte einbringt.

KRIEGSREGEL #4
NUR EIN SCHLACHTFELD

Auf dem Spielplan darf es nur ein Schlachtfeld geben. Wenn die Zerstörung eines Feldes (beispielsweise durch den Einsatz der Karte „Granada“/„Granate“ oder „Ataque de Mortero“/„Angriff des Mörsers“) die Teilung des Schlachtfeldes in zwei oder mehr Teile zur Folge hat, werden die Teile mit der geringeren Anzahl an Feldern eliminiert. Dies steht für den Verlust von Kommunikation und Kontakt auf dem Schlachtfeld.

Sollten mehrere Teile die gleiche Anzahl an Feldern besitzen, entscheidet der Spieler, der die Teilung verursacht hat, welcher Teil bestehen bleibt und welcher entfernt wird.

Alle Marker und Maulwürfe des zu entfernenden Teils werden ihrem Besitzer zurückgegeben.

B - MAULWURF BEWEGEN.

Ein Spieler kann alle oder einige seiner Maulwürfe bewegen, die sich zu Beginn seines Zuges bereits auf dem Schlachtfeld befinden (nicht aber solche, die auf Grund einer Aktionskarte während des Zuges neu in die Schlacht ziehen). Der Spieler wählt einen seiner Maulwürfe und bewegt diesen auf ein benachbartes Feld; ungeachtet dessen, ob es eine Basis seiner Farbe oder die Basis eines Mitspielers oder ein neutrales Territorium ist.

Wenn das Feld von einem Maulwurf eines Mitspielers belegt ist, scheiden beide Maulwürfe aus dem Spiel aus und gehen zurück in den Vorrat der jeweiligen Spieler. Wenn das Feld frei ist, MUSS der Spieler eine dieser zwei Optionen wählen:

- Eine Handkarte oder Aktionskarte aus der Leiste, wie bereits erklärt, spielen. Die Aktion führt der **aktive Maulwurf** durch, der soeben bewegt wurde.
- Die Basis **wechseln, auf der er sich befindet**. Ist die Basis eine eigene, wird diese umgedreht, so dass sie neutral wird. Gehört die Basis einem Gegner oder ist neutral, wird diese dem Eigentümer zurückgegeben und durch eine eigene ersetzt.

Danach kann der Spieler dies mit seinen anderen Maulwürfen wiederholen.

KRIEGSREGEL #3
IN DER SCHLACHT VERLOREN

Ein Maulwurf, der auf ein Feld außerhalb des Schlachtfeldes bewegt wird, wird herausgenommen und geht in den Vorrat des Eigentümers zurück.



BEISPIEL: Der rote Spieler ist am Zug; er entscheidet sich mit einem neuen Maulwurf in die Schlacht zu ziehen und spielt die Karte „Ataque de Mortero“/„Angriff des Mörsers“. Der Einschlag endet mit dem neutralen Territorium auf dem sich ein gelber Maulwurf befindet.

Dieser Angriff teilt das Schlachtfeld in zwei Teile; eines mit 4 und eines mit 5 Feldern. Der Teil mit 4 Feldern und dem gelben und blauen Maulwurf wird eliminiert.



KRIEGSREGEL #5 BESCHUSS DURCH EIGENE TRUPPEN WIRD BESTRAFT

Wenn während Deines Zuges, eine Aktionen den Verlust eines oder mehrerer Deiner eigenen Maulwürfe bedeutet, erhältst Du für jeden 5 Strafpunkte. Beachte diese Fälle:

- ✓ Diese Strafe gilt auch für die Maulwürfe, die vom Spielbrett entfernt werden, wenn Deine Aktion zur Folge hat, dass das Schlachtfeld geteilt wird (siehe auch „Kriegsregel # 4“).
- ✓ Diese Strafe findet keine Anwendung, wenn Du einen Maulwurf auf ein vom Gegner belegtes Feld bewegst und beide entfernt werden, da es sich um einen in der Schlacht gefallenen Maulwurf handelt. So ist nun mal der Krieg, nicht wahr?
- ✓ Allerdings erhältst Du 10 Strafpunkte, wenn sich einer Deiner Maulwürfe durch Deine eigene Aktion auf ein von Dir selbst belegtes Feld begibt. Beide Maulwürfe werden wegen Verwirrung entfernt.

2.- PUNKTE FÜR SICHTLINIE VERGEBEN

Die Sichtlinie ist die gerade Linie von Feldern zwischen zwei Maulwürfen des selben Spielers; ohne jegliche Unterbrechung durch andere Maulwürfe oder Hindernisse.

Nachdem eine Aktion durchgeführt wurde, erhält der Spieler Punkte für **neue Sichtlinien**, die sich auf dem Schlachtfeld mit seinen Maulwürfen ergeben. Je weiter weg ein Maulwurf seinen Kriegskameraden noch sehen kann, desto mehr Punkte erhält er; sind diese Tiere doch ziemlich blind.

Der Spieler erhält **1 Punkt für jedes Feld Entfernung** und **1 zusätzlichen Punkt für jede Basis** seiner Farbe, die es auf dieser Linie gibt. In beiden Fällen zählen auch die Felder, auf denen sich die beiden Maulwürfe befinden.



Überschreitet ein Spieler die 50 oder 100 Punkte, legt er seinen zweiten Punkte-marker auf die entsprechende Markierung auf dem Spielbrett um dies anzuzeigen.

Hinweis: Es gibt spezielle Karten und Aktionen, welche Dir in Deinem Zug zusätzliche Punkte ermöglichen; manchmal sogar während des Zuges Deiner Mitspieler.

KRIEGSREGEL #6 NEUE SICHTLINIE

Wenn eine Sichtlinie bereits zu Beginn Deines Zuges besteht, wird diese am Schluss Deines Zuges nicht neu bewertet; es sei denn, diese wurde durch die Bewegung eines beteiligten Maulwurfes modifiziert. Beachte: wenn Du es schaffst, dass sich ein Maulwurf bewegt und durch Aktionskarten wieder auf seiner Ausgangsposition landet, wird diese Sichtlinie als neu gewertet.

3.- KARTEN AUFFÜLLEN

Am Ende seines Zuges muss der Spieler zuerst die Kartenhand und dann die Aktionsleiste auffüllen:

- ✓ Wenn er eine oder beide Handkarten verwendet hat, zieht er vom Stapel nach, bis er wieder zwei hat.
- ✓ Wenn er eine oder mehrere Karten von der Aktionsleiste verwendet hat, muss er die noch verbleibenden Karten in der Aktionsleiste so weit möglich nach rechts schieben und die verbleibenden freien Felder links vom Stapel auffüllen.
- ✓ Falls keine Handkarte und auch keine Aktionskarte verwendet wurden, wird die Karte ganz rechts auf der Aktionsleiste entfernt. Die restlichen Karten wandern alle um ein Feld nach rechts und das verbleibende freie Feld links wird vom Stapel aufgefüllt.

Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran.



Sobald beim Karten auffüllen, die Karte „Frieden“ auf der Hand oder auf der Aktionsleiste erscheint, wird das Ende des Spiels ausgelöst. Die Spieler dürfen ab sofort nur noch die Karten der Aktionsleiste auffüllen und nicht die Kartenhand.

Diese Runde wird normal weitergespielt bis der Spieler rechts vom Startspieler seinen Zug beendet. Auf diese Weise haben alle die gleiche Anzahl an Runden gespielt.

Die verbleibende Kartenhand der Spieler werden in die Schachtel zurückgelegt; jetzt werden die verwendeten Karten der einzelnen Spieler bewertet:

- ✓ **KATEGORIEN:** Jeder Spieler zählt die Anzahl der Karten, welche er von den einzelnen Kategorien (Kampf, Bewegung, Ausdehnung, speziell) hat. Der Spieler mit den meisten Karten einer Kategorie erhält **3 Punkte**. Bei Gleichstand zwischen mehreren Spielern, erhält jeder 2 Punkte.
- ✓ **GRUPPEN:** Jeder Spieler erhält **2 Punkte** für jede Gruppe mit 4 verschiedenen Kategorien, die er besitzt.



Victor hat die meisten **Kampfkarten** (+3 Punkte), die meisten **Bewegungskarten** (+3 Punkte) und zieht gleich mit César bei den **speziellen Karten** (+2 Punkte für jeden). César hat die meisten **Ausdehnungskarten** (+3 Punkte).

Victor hat es geschafft, eine Gruppe zu bilden (+2 Punkte) und César hat 2 Gruppen (+4 Punkte). Am Ende hat Victor 10 zusätzliche Punkte erhalten und César 9 Punkte.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der die meisten Basen seiner Farbe auf dem Schlachtfeld hat; bei erneutem Gleichstand gewinnt derjenige, der die meisten Aktionskarten auf seinem persönlichen Ablagestapel hat.

5 DIE KARTEN

Es gibt **22 Kartentypen**; aufgeteilt in **4 Kategorien**: Kampf, Bewegung, Ausdehnung und speziell



KAMPFKARTEN

dienen der Entfernung von gegnerischen Maulwürfen, Territoriumsmarker und jeglicher Elemente, die sich dort befinden.

SCHNELLES GLOSSAR

- ✓ **Fläche:** Sechseck auf dem Spielfeld; mit oder ohne Marker.
- ✓ **Feld:** Sechseck auf dem Spielfeld mit Marker
- ✓ **Basis:** Feld mit Marker mit sichtbarem Maulwurfsbau
- ✓ **neutrales Territorium:** Feld mit Marker und nicht sichtbarem Maulwurfsbau.
- ✓ **aktiver Maulwurf:** Dein Maulwurf, welcher eine Karte aktiviert.
- ✓ **Gegner-Maulwurf:** Die Maulwürfe der anderen Spieler.

KRIEGSREGEL #7 NUR GÜLTIGE AKTIONEN

Eine Karte darf nicht gespielt werden, wenn die Aktion nicht durchgeführt werden kann.
Beispiel: Du darfst „Corta distancia“/„Kurze Entfernung“ nicht spielen, wenn kein gegnerischer Maulwurf im benachbarten Feld sitzt, der angegriffen werden kann.



BAYONETA / BAJONETT
Bewegt Deinen aktiven Maulwurf in ein benachbartes Feld, welches **zwingend** von einem gegnerischen Maulwurf besetzt sein muss; dieser wird entfernt.



CORTA DISTANCIA / KURZE ENTFERNUNG
Entfernt einen gegnerischen Maulwurf in einem benachbarten Feld zu Deinem aktiven Maulwurf.



LARGA DISTANCIA / LANGE ENTFERNUNG
Entfernt einen gegnerischen Maulwurf in 2 bis 3 entfernten Feldern (gerade Linie) zu Deinem aktiven Maulwurf. Unterwegs darf sich kein Hindernis befinden.



GRANADA / GRANATE
Entfernt ein benachbartes Feld und jegliche Maulwürfe oder Elemente, die sich darauf befinden könnten.



ATAQUE DE MORTERO / ANGRIFF DES MÖRSERS
Entfernt ein 2 Flächen entferntes Feld (in gerader Linie). Dies ist ein **Parabolangriff**; er ignoriert, ob auf dem benachbarten Feld ein Marker liegt; ebenso, ob sich ein Maulwurf oder sonstiges Element darauf befindet.



HONDA / SCHLEUDER
Entfernt ein 2 Flächen entferntes Maulwurf (in gerader Linie). Dies ist ein **Parabolangriff**; er ignoriert, ob auf dem benachbarten Feld ein Marker liegt; ebenso, ob sich ein Maulwurf oder sonstiges Element darauf befindet.



BEWEGUNGSKARTEN

Erlauben es den Maulwürfen, sich auch anderweitig auf dem Schlachtfeld zu bewegen; und auch gegnerische Maulwürfe zu bewegen.



AVANZADILLA / VORTRUPP
Bewegt Deinen aktiven Maulwurf in ein benachbartes Feld.



MANIOBRA SUBTERRÁNEA / UNTERIRDISCHES MANÖVER
Bewegt Deinen aktiven Maulwurf auf ein Feld, welches Du zwei Felder entfernt platzierst (in gerader Linie). Ignoriert dabei, ob auf dem benachbarten Feld ein Marker liegt; ebenso, ob sich ein Maulwurf oder sonstiges Element darauf befindet.



PATRULLA MOTORIZADA / MOTORISIERTE PATROUILLE
Bewegt Deinen aktiven Maulwurf zwei Felder entfernt (in gerader Linie). Wenn sich auf dem ersten Feld ein gegnerischer Maulwurf befindet, wird dieser entfernt.



ATAQUE DE PÁNICO / PANIKATTACKE
Bestimme eine Richtung aus der Position Deines aktiven Maulwurfs. Bewege alle gegnerischen und eigenen Maulwürfe, die in diese Richtung blicken, ein Feld von Deinem Maulwurf weg.



TÚNEL / TUNNEL
Verschiebe Deinen aktiven Maulwurf von einer Deiner Basen auf eine andere beliebige Deiner Basen auf dem Schlachtfeld.



SEÑUELO / LOCKVOGEL
Tausche Deinen aktiven Maulwurf mit einem gegnerischen Maulwurf auf einem benachbarten Feld.



AUSDEHNUNGSKARTEN

Dienen der Anordnung neuer Basen und Maulwürfe um so Deine Armee und das Schlachtfeld schneller wachsen zu lassen.



CONSTRUIR BASE / BASIS ERRICHTEN

Lege eine Deiner Basen auf ein beliebiges freies benachbartes Feld zum Schlachtfeld.



BASE ABANDONADA / VERLASSENE BASIS

Ergänze eine Deiner Basen auf ein freies Feld welches benachbart zum Schlachtfeld und zu Deinem aktiven Maulwurf ist und bewege diesen dann dorthin.



CONQUISTA / EROBERUNG

Tausche eine gegnerische Basis oder ein neutrales Territorium welches neben Deinem aktiven Maulwurf liegt und unbesetzt ist gegen eine Deiner Basen.



TRAICIÓN / VERRAT

Entferne einen gegnerischen Maulwurf welcher neben Deinem aktiven Maulwurf liegt und ersetze diesen durch einen aus Deinem Vorrat.



NUEVA RECLUTA / NEUER REKRUT

Leg einen Maulwurf aus Deinem Vorrat zwei Felder entfernt (in gerader Linie) zu Deinem aktiven Maulwurf; ignoriere dabei, ob auf dem benachbarten Feld ein Marker liegt; ebenso, ob sich ein Maulwurf oder sonstiges Element darauf befindet. Legst Du ihn auf ein vom Gegner besetztes Feld, werden beide entfernt.



SPEZIELLE KARTEN

Haben unterschiedliche und sehr besondere Auswirkungen. Manche davon erfordern die Verwendung von speziellen Karten oder Markern.



PRISIONERO DE GUERRA / KRIEGSGEFANGENER

Fang einen gegnerischen Maulwurf ein welcher sich neben Deinem aktiven Maulwurf befindet und leg diesen in Deinem Vorrat. Der Besitzer dieses Maulwurfes kann Dir während seines Spielzuges 3 seiner Siegpunkte abtreten, um diesen zurückzubekommen.



CONDECORACIÓN / AUSZEICHNUNG

Wähle eines Deiner Maulwürfe auf dem Schlachtfeld aus (**nicht aber der aktive Maulwurf**); dieser erhält eine Medaille für seine Dienste und kehrt zu Deinem Vorrat zurück. Du erhältst 3 Siegpunkte.



APOYO DE LA PRENSA / UNTERSTÜTZUNG DURCH DIE PRESSE

Wenn Du diese Karte ausspielt, erhältst Du die Karte „Presse“; solange Du die Karte besitzt, erhältst Du am Ende Deines Spielzuges und auch der Spielzüge der Gegner einen Siegpunkt.



Leg die Karte „Presse“ während der Spielvorbereitung neben das Spielbrett.



CRUZ ROJA / ROTES KREUZ

Verschiebe „Rotes Kreuz“ auf das Feld des aktiven Maulwurfs. „Rotes Kreuz“ und jeglicher Maulwurf der bei ihm ist, sind **immun** gegen jeglichen direkten Angriff. Sollte das Feld, auf dem dieses steht entfernt werden (beispielsweise durch eine Explosion oder durch die Teilung des Schlachtfeldes) und werden „Rotes Kreuz“ und mögliche andere Maulwürfe vom Spielbrett entfernt, verliert der schuldige des Angriffs 5 Siegpunkte. Bewegt sich ein Maulwurf, welcher sich auf dem gleichen Feld wie „Rotes Kreuz“ befand, folgt ihm dieses nicht und ein anderer Maulwurf kann dieses Feld besetzen und somit Schutz genießen. „Rotes Kreuz“ verhindert die freie Sicht genauso wie ein anderer Maulwurf; mit Ausnahme dessen, der sich auf dem gleichen Feld befindet. Beachte, daß Du weiterhin Karten mit geschützten Maulwürfen spielen kannst, auch wenn diese nicht entfernt werden; dabei muss die „Kriegsregel #7“ beachtet werden.



Leg den Maulwurf „Rotes Kreuz“ während der Spielvorbereitung neben das Spielbrett.



¡VIENE EL GRANJERO! / DER LANDWIRT KOMMT!

Wenn sich dieser Kartentyp in Deinem Stapel befindet wird das Schlachtfeld durch das Auftauchen des Landwirtes beeinflusst. Wähle oder ziehe zufällig eine Landwirtekarte und leg diese für alle sichtbar hin. **Unter 7: „Landwirte“** werden die Voraussetzungen aufgezählt, die während der Spielvorbereitung getroffen werden müssen; sowie die Auswirkungen, die eintreten sobald ein Spieler diese Karte aktiviert.



Vergiss nicht, die Punkte zu zählen!

6 DIE HINDERNISSE

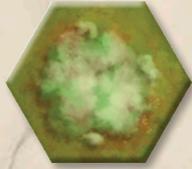
EXPERTEN-VARIANTE !

Dem Spiel werden mehrere Marker mit beidseitig verschiedenen Terrain zugefügt um wechselnde Schlachtfelder zu erschaffen. Es gibt vier verschiedene Hindernisse:



FELS

Kein Maulwurf kann sich darauf stellen. Wenn ein Maulwurf in diese Richtung gestoßen wird, bleibt er dennoch stehen. Behindert die Sichtlinie zwischen den Maulwürfen.

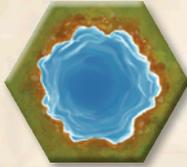


GAS

Jeder Maulwurf, der sich auf eine Gasmasse setzt wird entfernt. Bei der Punktevergabe für die Sichtlinie, wird für dieses Feld ein Punkt abgezogen.

PFÜTZE

Jeder Maulwurf, der sich auf eine Pfütze begibt wird entfernt. Behindert die Sichtlinie nicht.



EIS

Erlaubt eine größere Bewegung. Jeder Maulwurf, der Eis betritt rutscht geradlinig in die entgegengesetzte Richtung aus. Befinden sich dort keine Felder, rutscht der Maulwurf aus dem Schlachtfeld heraus und wird entfernt. Behindert die Sichtlinie nicht.



Nach der Anfangsvorbereitung für das Schlachtfeld darf jeder Spieler (beginnend mit dem Letzten) ein Terrain seiner Wahl nehmen und dieses neben eine bereits gelegte Basis legen. Danach wählen die Spieler (wiederum beginnend mit dem Letzten) ein weiteres Terrain und legen dieses auf eines der mit „X“ gekennzeichneten Felder auf dem Spielbrett.

Die Hindernismarker und die speziellen Marker der Landwirte (die im Anschluss erklärt werden) können mittels einer Explosion vom Spielbrett entfernt werden; oder auch wenn sich diese nach einer Teilung des Schlachtfeldes auf der kleineren Fläche befinden („Kriegsregel #4“).



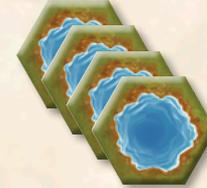
EL QUE MUEVE CUBOS / DER EIMERKÖNIG

VORBEREITUNG: Nimm alle 4 Marker „Pfütze“ und leg diese auf die markierte Stelle auf dem Spielbrett. Unter jedem Marker legst Du ein neutrales Territorium (bei 4 Spielern eines von jedem; bei 2 bis 3 Spielern die nicht verwendeten Farben herausnehmen).

EINSATZ: Verrücke einen „Pfütze“-Marker auf ein beliebiges freies Feld auf dem Schlachtfeld. Befindet sich auf dem Feld ein Maulwurfsbau wird dieses überschwemmt und in ein neutrales Territorium verwandelt.

AUSWIRKUNG: Wie in 6 „Hindernisse“ erklärt.

WEGFALL: Der Marker „Pfütze“ wird außerhalb des Spielbretts gelegt. Ein weiterer Spieler kann mit seiner Aktionskarte den Marker „Pfütze“ auf dem Spielbrett bewegen oder ein neues auf ein beliebiges Feld legen.



EL APLASTADOR / DER PLATTMACHER

VORBEREITUNG: Nimm alle 4 Marker „Fels“ und leg diese auf die markierte Stelle auf dem Spielbrett. Unter jedem Marker legst Du ein neutrales Territorium (bei 4 Spielern eines von jedem; bei 2 bis 3 Spielern die nicht verwendeten Farben herausnehmen).

EINSATZ: Verrücke einen Marker „Fels“ auf eine beliebige Basis auf dem Schlachtfeld. Ist ein Maulwurf vorhanden, wird dieser entfernt. Befindet sich auf dem Feld ein Maulwurfsbau wird dieses platt gemacht und in ein neutrales Territorium verwandelt.

AUSWIRKUNG: Wie in 6 „Hindernisse“ erklärt.

WEGFALL: Der Marker „Fels“ wird außerhalb des Spielbretts gelegt. Ein weiterer Spieler kann mit seiner Aktionskarte den Marker „Fels“ auf dem Spielbrett bewegen oder ein neues auf ein beliebiges Feld legen.



7 DIE LANDWIRTE

EXPERTEN-VARIANTE !

Wenn eine der Karten innerhalb des Aktionskartenstapels die Karte ¡VIENE EL GRANJERO! / DER LANDWIRT KOMMT! ist, nimmst Du die Landwirtekarten und suchst eine davon aus oder ziehst sie zufällig.

Die Landwirte sind die Eigentümer der fruchtbaren Erde, die sich die Maulwürfe gerade erstreiten; für diese sind sie gottähnliche Wesen; in der Lage Luft zu vergiften, Berge zu versetzen, Feuer und Wasser zu kontrollieren; und noch viele andere unglaubliche Dinge. Furchteinflößende Wesen, die jeder Maulwurf zu beeinflussen versucht, um daraus Nutzen zu ziehen oder seinen Rivalen zu schaden.

Jeder Landwirt ist mit einem Marker verbunden. Manche verwenden die vorhin genannten Hindernismarker andere verwenden spezielle Marker.



EL PULVERIZADOR / DER SPRÜHER

VORBEREITUNG: Nimm alle 4 Marker „Gas“ und leg diese auf die markierte Stelle auf dem Spielbrett. Unter jedem Marker legst Du ein neutrales Territorium (bei 4 Spielern eines von jedem; bei 2 bis 3 Spielern die nicht verwendeten Farben herausnehmen).

EINSATZ: Verrücke einen Marker „Gas“ auf eine beliebige Basis auf dem Schlachtfeld. Ist ein Maulwurf vorhanden, wird dieser entfernt. Befindet sich auf dem Feld ein Maulwurfsbau wird dieses vergast und in ein neutrales Territorium verwandelt.

AUSWIRKUNG: Wie in 6 „Hindernisse“ erklärt.

WEGFALL: Der Marker „Gas“ wird außerhalb des Spielbretts gelegt. Ein weiterer Spieler kann mit seiner Aktionskarte den Marker „Gas“ auf dem Spielbrett bewegen oder ein neues auf ein beliebiges Feld legen.





LA REINA VERDE / DIE NATURKÖNIGIN

VORBEREITUNG: Leg den Marker „Rübe“ auf neutrales Territorium in die Mitte des Spielbretts.

EINSATZ: Verrücke den Marker „Rübe“ auf die Basis des aktiven Maulwurfs. Befindet sich auf dem Feld ein Maulwurfsbau wird dieses vergraben und in ein neutrales Territorium verwandelt.

AUSWIRKUNG: Die Ernährung dieser saftigen Pflanze verbessert die Sicht der Maulwürfe. Jeder Maulwurf, der sich auf dem Marker „Rübe“ befindet, erhält bei der Bewertung jeder Sichtlinie 2 Siegpunkte zusätzlich. Wenn der Maulwurf den Marker „Rübe“ verlässt (egal ob er sich selbst bewegt oder bewegt wird) bleibt dieser auf dem gleichen Feld und ein anderer Spieler kann sich darauf setzen um diesen Bonus zu erhalten.

WEGFALL: Der Marker „Rübe“ wird außerhalb des Spielbretts gelegt. Ein weiterer Spieler kann diesen mit seiner Aktionskarte wieder auf die Basis des aktiven Maulwurfs setzen.



LA QUE HACE BOOM / LADY BOOM

VORBEREITUNG: Leg den Marker „Dynamit“ anstelle von neutralem Territorium in die Mitte des Spielbretts.

EINSATZ: Entferne ein beliebiges benachbartes Feld und setze den Marker „Dynamit“ an dessen Stelle.

AUSWIRKUNG: Wenn sich ein Maulwurf auf den Marker „Dynamit“ bewegt, wird dieser entfernt. Der Marker „Dynamit“ behindert die Sichtlinie nicht.

WEGFALL: Der Spieler, welcher die Entfernung des Markers „Dynamit“ verursacht, legt diesen sofort auf ein beliebiges freies benachbartes Feld des Schlachtfeldes.



EL MAESTRO DE LAS TRAMPAS / DER FALLENMEISTER

VORBEREITUNG: Leg den Marker „Kralle“ auf neutrales Territorium in die Mitte des Spielbretts.

EINSATZ: Verrücke den Marker „Kralle“ auf eine beliebige freie Basis des Schlachtfeldes. Befindet sich auf dem Feld ein Maulwurfsbau wird dieses vergraben und in ein neutrales Territorium verwandelt.

AUSWIRKUNG: Wenn sich ein Maulwurf auf den Marker „Kralle“ bewegt, wird dieser entfernt und der Marker „Kralle“ wird vom Schlachtfeld genommen und zur Seite gelegt. Die benachbarten Maulwürfe zum Marker „Kralle“ sind derart besorgt, nicht hinein zu tapen, daß sie abgelenkt sind und bei der Bewertung der Sichtlinien je 1 Siegpunkt verlieren. Der Marker „Kralle“ behindert die Sichtlinie nicht.

WEGFALL: Jedes Mal wenn ein Maulwurf in die Kralle tappt, wird der Marker „Kralle“ entfernt. Ein weiterer Spieler kann diesen mit seiner Aktionskarte wieder auf ein beliebiges Territorium legen.



EL QUE RETUMBA / DER WIEDERHALLER

VORBEREITUNG: Leg den Marker „Fußspur“ auf neutrales Territorium in die Mitte des Spielbretts

EINSATZ: Verschiebe den Marker „Fußspur“ auf ein beliebiges benachbartes Feld. Befindet sich dort ein Maulwurf, wird dieser zerquetscht. Danach erschrecken alle Deine Maulwürfe und die des zum Marker „Fußspur“ benachbarten Gegners und fliehen ein Feld in entgegengesetzter Richtung.

AUSWIRKUNG: Wenn sich ein Maulwurf auf den Marker „Fußspur“ bewegt, wird dieser entfernt. Der Marker „Fußspur“ behindert die Sichtlinie nicht.

WEGFALL: Der Marker „Fußspur“ wird außerhalb des Spielbretts gelegt. Ein weiterer Spieler kann diesen mit seiner Aktionskarte wieder auf ein beliebiges Territorium setzen.



EL SEÑOR DE LAS CAJAS / DER HERR DER KISTEN

VORBEREITUNG: Mische alle 4 Marker „Kiste“ und leg diese mit verdeckter Punktzahl auf die markierten Stellen auf dem Spielbrett. Unter jedem Marker legst Du ein neutrales Territorium (bei 4 Spielern eines von jedem; bei 2 bis 3 Spielern die nicht verwendeten Farben herausnehmen).

EINSATZ: Du erhältst 1 Siegpunkt und außerdem kannst Du eine beliebige Kiste unter den aktiven Maulwurf legen und im Geheimen die Punktzahl einsehen.

AUSWIRKUNG: Verlässt der Maulwurf den Marker „Kiste“ (egal ob er sich selbst bewegt oder bewegt wird) verbleibt dieser auf dem Feld und ein anderer Spieler kann sich darauf setzen, um im Geheimen die Punktzahl einsehen zu können. Die Marker „Kiste“ behindern die Sichtlinien nicht. Am Ende des Spiels werden die Kisten aufgedeckt und die darauf befindlichen Maulwürfe erhalten die angezeigten Siegpunkte.

WEGFALL: Der Marker „Kiste“ wird aus dem Spiel genommen. Sollte keiner mehr übrig sein, verleiht die Karte weiterhin 1 Siegpunkt.



ABSPANN

Autor: Perepau Llistosella
Illustrationen und Design: Pedro Soto
Regeln: Pedro Soto und Perepau Llistosella
Übersetzung: Eugenia Melero

Herausgegeben von: Looping Games, S.L. (www.loopinggames.com)

Danksagung des Autors: Meinen liebsten Maulwürfe Ferran und Marta, die meinen Illusionen immer vertraut haben; der Familie Colinas, die mich in Ihrem Bau beherbergt und Pedro, ohne den alles viel dunkler wäre.

Danksagung des Illustrators: Meinem Freund Jesus für die Verwandlung eines Krieges der Würmer in den halb blinder Maulwürfe; Judit für die Anleitung onomatopoetischer Namen sowie César und Victor dafür, daß sie so sehr an das Spiel und diese beiden Träumer geglaubt haben.

