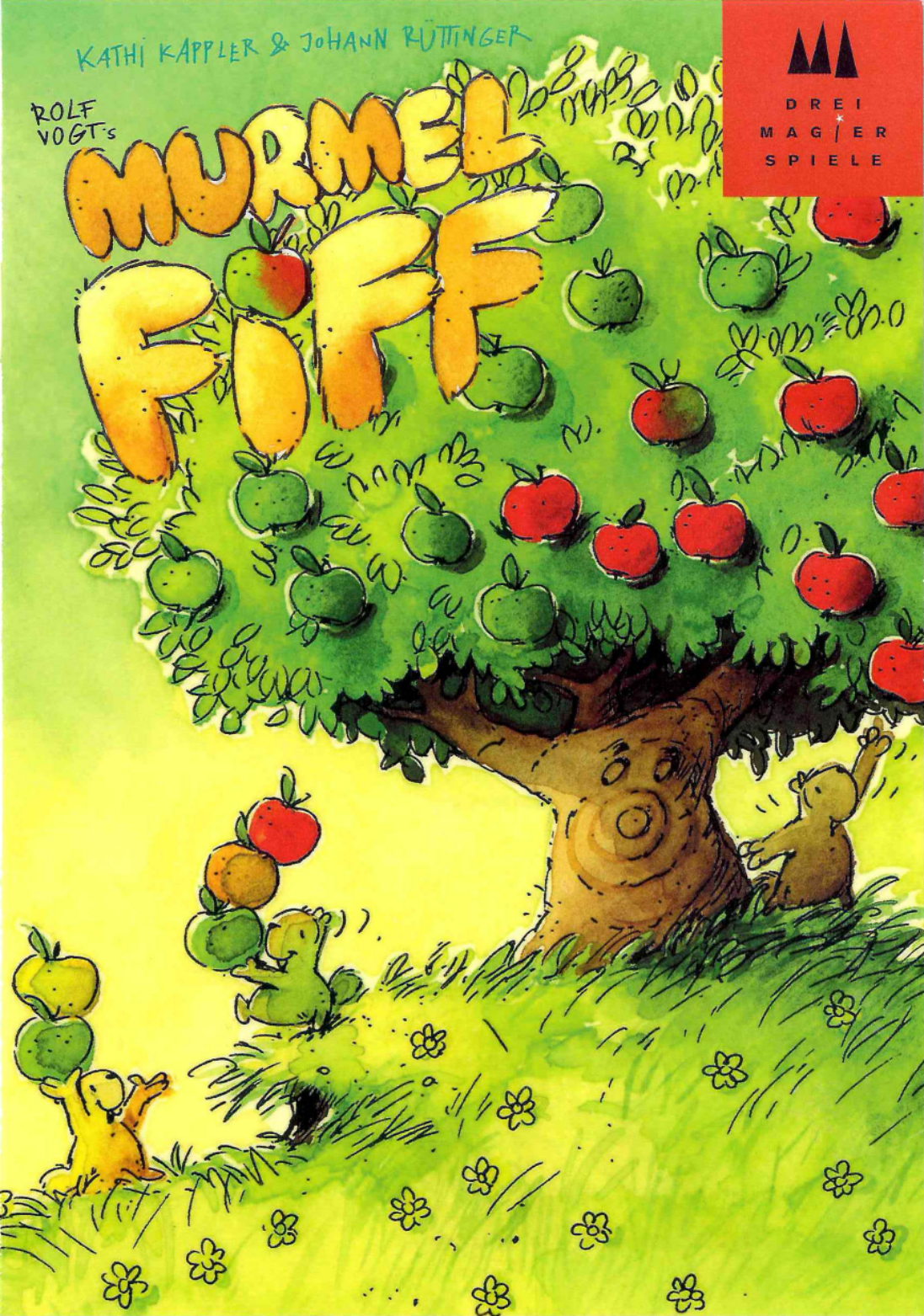


KATHI KAPPLER & JOHANN RÜTINGER

ROLF
VOGT's

MURMEL FUFF


DREI
MAGIER
SPIELE



Autoren: Kathi Kappler und Johann Rüttinger

© »Murmel Fiff«
und Illustrationen: Rolf Vogt

Grafik: Johann Rüttinger

Redaktion: Kathi Kappler



© 2003

DREI MAGIER SPIELE GmbH, D-91486 Uehlfeld

Vertrieb:

SCHMIDT SPIELE GmbH, D-12359 Berlin



ROLF
VOGT's

MURMEL FIF

DAS LUSTIGE
APFEL-SAMMEL-
TAUSCH-UND-
RENN-SPIEL

— für Kinder ab 5 Jahren



ZAUBER APFEL

— ein Apfelrennen für Kinder
auch unter 5 Jahren



MURMEL FIFF

DAS LUSTIGE
APFEL-SAMMEL-
TAUSCH-UND-
RENN-SPIEL

Spieler: 2-4
Alter: 5-99 Jahre
Spieldauer: 20-30 Minuten

MATERIAL

- 4 Marmeltiere in 4 Farben
- 16 Äpfel in 4 Farben
- 2 Wurfstäbe mit Symbolen und Würfelpunkten
- Spielplan
- Spielanleitung

SPIELIDEE + ZIEL

»Murmel Fiff« ist der Name des freundlichen Marmeltiers, das mit seinen Freunden eine lustige Apfelernte veranstaltet: Auf dem Murmelberg steht ein wunderschöner Apfelbaum, dessen weithin leuchtende Früchte verschiedene Farben haben – genau wie die Marmeltiere selbst. Jedes liebt die Äpfel seiner Farbe ganz besonders und will diese vier als Vorrat in die eigene Höhle bringen. Wer schafft es als Erster? Es gewinnt, wer am Anfang fleißig sammelt, in der 2. Phase mit Würfelglück und Übersicht Äpfel verschenkt, stibitzt und in Sicherheit bringt ... und das spannende Wettrennen für sich entscheidet.

Gewonnen hat man also erst, wenn das Marmeltier alle vier eigenen Äpfel – und nur die – in seiner Höhle hat und selbst darin sitzt!

SPIELVORBEREITUNG

Jedes Kind sucht sich ein Marmeltier aus und die passenden Äpfel dazu.

Machen nur 2 oder 3 Spieler bei der Apfelernte mit, gibt es zwei Möglichkeiten zu spielen:

1. Die nicht mitspielenden Marmeltiere liegen in der Höhle, sie sind »krank«. Ihre Äpfel werden von den anderen Spielern mitgeerntet und auch in ihre Höhlen verteilt. (→ Würfelsymbol

»Murmel Fiff« und beim Wettrennen). Die kranken Marmeltiere können nicht gewinnen, auch wenn sie möglicherweise ihre Äpfel als Erste in der Höhle haben, denn sie spielen ja nicht mit.

2. Bei nur zwei Spielern kann jeder mit zwei Marmeltieren spielen.

Jetzt gehts los: Stell dein Marmeltier auf das »Höhlenfeld« deiner Farbe (es ist Start- und Zielfeld und gehört zur Höhle). Lege deine Äpfel mit dem Stiel nach oben auf den Baum in der Mitte des Spielplans auf die Felder deiner Farbe.

Die Wurfstäbe erhält das Kind, das als Nächstes Geburtstag hat – es darf beginnen.

SPIELVERLAUF

1. Phase:

Äpfel sammeln

Wenn du an der Reihe bist, **wirf beide Wurfstäbe gleichzeitig**. Am einfachsten ist es, sie aus einer Höhe von 10-15 cm auf den Tisch fallen zu lassen.

In der Phase des Sammelns ziehst du dein Marmeltier so viele Felder vorwärts – links- oder rechtsherum –, wie **sämtliche Würfelpunkte beider Stäbe anzeigen**. Die Symbole auf den Stäben gelten dabei **nicht!** Während eines Zuges darf die Richtung nicht geändert werden.

Hast du gezogen, darfst du deinem Marmeltier **einen Apfel aufstecken**, und zwar von der Farbe, welche die Blümchen auf dem Feld haben, auf dem es angekommen ist. Der aufgesteckte Apfel hat deshalb oft eine andere Farbe als dein Marmeltier.

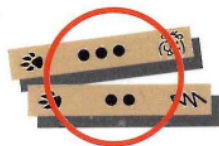
Sammelzwang: Die Marmeltiere **müssen** auf ein Feld ziehen, auf dem ein Apfel geerntet werden kann, wann immer es möglich ist!

Bei einem Pasch darfst du immer noch einmal würfeln und evtl. noch mehr Äpfel sammeln.

Dann endet dein Zug, dein linker Nachbar ist an der Reihe.

Zeigen die Wurfstäbe keine Punkte, bleibt das Marmeltier stehen und bekommt keinen Apfel. Landet ein Marmeltier auf einem Feld, dessen Äpfel schon weg sind, bekommt das Marmeltier ebenfalls keinen Apfel.

Sind alle Äpfel geerntet und auf die Marmeltiere verteilt, beginnt die zweite Phase des Spiels.



2. Phase:

Tauschen – Schenken – Stibitzen – Ab in die Höhle!

Wenn du an der Reihe bist, wirf die Stäbe –
aber Achtung: Jetzt zählen die Würfelpunkte und die Symbole!

- Die Würfelpunkte bestimmen, wie viele Felder dein Murmeltier ziehen darf (die Paschregel gilt auch hier),
- die Symbole bestimmen die jeweilige Aktion, die **nach** dem Ziehen stattfindet –
- und du selbst bestimmst die Richtung, in die du gehst (dein Würfelergebnis bleibt am besten so lange liegen, bis dein Zug ganz zu Ende ist).

Landest du nach dem Ziehen auf einem Feld, auf dem schon ein anderes Murmeltier steht, ist die erste Handlung immer: Die beiden Spielfiguren tauschen alle ihre Äpfel aus!

Befinden sich mehrere Figuren auf diesem Feld, darf der zuletzt Angekommene bestimmen, mit welcher Figur er tauschen will. Triffst du auf eine Figur ohne Äpfel, gibst du ihr zwar all deine Äpfel, bekommst aber selbst keine (und umgekehrt).

Was bedeuten die Symbole auf den Wurfstäben?

Wenn du gezogen (und eventuell all deine Äpfel wie oben beschrieben getauscht hast), schauen alle nach, welches **Symbol zweimal auf den nach oben zeigenden Seiten der Wurfstäbe** zu sehen ist. Dieses Symbol gilt und die dazugehörige Aktion **muss** ausgeführt werden (Ausnahmen siehe bei Symbol »Apfel« und Symbol »Zauberstab«)!

Symbol: 2x »Blitz« (Gewitter)

Aktion: ab in die Höhle!

Würfler: springt mit all seinen Äpfeln in die eigene Höhle.

Mitspieler: springen auch in ihre Höhlen – aber jeder verliert vorher den obersten Apfel!

Der Apfel bleibt auf dem Feld liegen, auf dem das jeweilige Murmeltier beim »Blitz« gestanden hat ... und wird vom nächsten Murmeltier aufgesteckt, das auf diesem Feld zu stehen kommt.



In der Höhle:

- darfst du **einen** eigenen Apfel abladen (wenn dein Murmeltier schon eigene gesammelt hat)
- sind deine Äpfel immer in Sicherheit
- sind die Murmeltiere weiter im Spiel und nehmen an den Aktionen teil (Ausnahme »Blitz«)

Außerdem gilt:

- Ist man bei einem weiteren »Blitz« noch in der Höhle, passiert gar nichts.
- Bekommt man noch in der Höhle einen eigenen Apfel geschenkt, darf man ihn gleich **ablegen**.

Wie gehts weiter?

- Hast du **1, 2 oder 3 Äpfel** in der Höhle, ziehst du beim nächsten Zug vom Höhlenfeld aus zurück auf die Wiesenfelder und spielt wie bisher weiter.

Wenn du wieder aus der Höhle hinausgehst, bestimmst du die Richtung immer selbst, indem du den linken oder rechten Höhlenausgang benutzt und dann in dieser Richtung weiterläufst. Beim nächsten Zug kannst du natürlich die Richtung wieder ändern.

- Hast du alle **4 Äpfel** in der Höhle, beginnt für alle die **3. Phase, das Wettrennen!**

Symbol: 2x »Murmelfiff«
(Freundschaft)

Aktion: schenken

Würfler: schenkt seinen obersten Apfel dem farblich passenden Murmeltier. Hat der oberste Apfel die eigene Farbe, bleibt er stecken und es wird nichts verschenkt!



Symbol: 2x »Apfel«

Aktion: eigene Äpfel in der Reihenfolge ändern – nur, wers will

Würfler: steckt den obersten Apfel auf seinem Murmeltier an eine andere Stelle weiter unten (nur, wenn es geht und er überhaupt will).



Symbol: 2x »Krallen«

Aktion: stibitzen

Würfler: nimmt sich einen Apfel, und zwar entweder den obersten eines beliebigen Murmeltiers oder einen vom Feld.



Symbol: 1x »Zauberstab«

Aktion: freie Auswahl

Der Zauberstab ist die Ausnahme, er ist nur einmal vorhanden!

Würfler: wählt aus, welches der vier Aktions-Symbole (»Blitz«, »Apfel«, »Murmelfiff« oder »Kralle«) für diesen Zug gilt.



3. Phase: Wettrennen

Sobald ein Murmeltier seine vier Äpfel in der eigenen Höhle abgelegt hat, beginnt für alle das Wettrennen im Höhlenrundlauf (s. Abb. rechts). Dazu stellt sich jeder auf sein Höhlenfeld (Start). Liegen noch Äpfel auf den Wiesenfeldern, werden sie jenen Murmeltieren aufgesteckt, die durch ihre Höhlenausgänge direkt mit den betreffenden Feldern verbunden sind. (Bei mehreren Äpfeln ist die Reihenfolge des Aufsteckens egal).

Dann rennen alle entsprechend ihrer Würfel-punkte einmal im Uhrzeigersinn rundherum, bis sie wieder in ihrer eigenen Höhle landen. Das Murmeltier, das als Erstes all seine Äpfel in der eigenen Höhle hat, löst den Wettlauf aus und darf deshalb mit dem Würfeln beginnen.

Jedes Murmeltier gibt Äpfel, die es noch mit sich schleppt, nach und nach in den farblich passenden Höhlen ab, und zwar am Ende eines Zugs, bei dem es entweder direkt auf einem Höhlenfeld landet oder an diesem vorbeizieht.

- Nur die Würfelpunkte zählen. Auch hier gilt: Bei einem Pasch darf noch einmal geworfen und gezogen werden.
- Symbole und Aktionen gelten im Höhlenrundlauf nicht!
- Andere Murmeltiere werden einfach übersprungen.
- Das Feld, auf dem ein übersprungenes Murmeltier sitzt, wird **nicht** mitgezählt.
- Am Ende braucht man seine Höhle nicht mit einem direkten Wurf erreichen, über-zählige Würfelpunkte verfallen einfach.

Gewonnen hat, wer als Erster mit seinen vier Äpfeln in der Höhle sitzt.



Variante:

X



ZAUBER APFEL

– ein Apfelrennen für Kinder
auch unter 5 Jahren

Jedes Marmeltier sitzt in seiner Höhle und wartet darauf, dass seine Äpfel zu ihm »rollen«. Natürlich rollen die Äpfel nicht wirklich, sondern werden von den Kindern am Stiel genommen und wie Spielfiguren gezogen ...

Am Anfang »hängen« die verschiedenfarbigen Äpfel am Baum. Mithilfe des Würfelsymbols

★ »Zauberstab« plumpsen sie jedoch dann nach und nach auf die Wiese hinunter ...

Dabei gilt:

- Um einen deiner Äpfel vom Baum zu zaubern, hast du jedes Mal **bis zu drei** Würfe.
- Würfelst du den »Zauberstab«, fällt einer deiner Äpfel vom Baum – solange noch ein Apfel in deiner Farbe »oben hängt«.
- »Zauberstab« und Würfelpunkte zählen nur, wenn sie auf den nach oben zeigenden Seiten der Stäbe sichtbar sind!
- Es zählen immer die Würfelpunkte beider Stäbe zusammen! Bei einem Pasch darf noch einmal gewürfelt und gezogen werden.
- Außer dem »Zauberstab« zählen keine anderen Symbole.

Wenn sich alle Kinder eine Figur in ihrer Lieblingsfarbe ausgesucht haben, beginnt das jüngste Kind und wirft die beiden Stäbe.

Würfelt es dabei keinen »Zauberstab«, ist das nächste Kind an der Reihe.

Ist bei einem der Versuche jedoch der »Zauberstab« sichtbar, fällt ein Apfel vom Baum auf die Wiese und »rollt« durch den Eingang in den Höhlenrundlauf.

Vom Höhlenfeld (s. Abb. links) aus »rollt« der Apfel um so viele Felder im Uhrzeigersinn vorwärts, wie Punkte geworfen worden sind.

Hast du schon mindestens einen Apfel im Höhlenrundlauf und bist wieder an der Reihe, lässt du ihn (oder einen anderen Apfel deiner Farbe) um die Anzahl der gewürfelten Punkte »weiterrollen«.

Kommt dein Apfel dabei **genau** auf ein Feld, auf dem schon ein anderer Apfel liegt, schubst du ihn an, sodass dieser um ein Feld nach vorne wandert (evtl. direkt davor liegende Äpfel werden ebenfalls um ein Feld weitergeschoben). **An der eigenen Höhle kann ein Apfel nicht vorbeigeschoben werden – er »rollt« einfach in die Höhle hinein!** Andere Äpfel werden einfach übersprungen.

Um in die Höhle zu treffen, muss die gewürfelte Punktzahl genau stimmen.

Wer es schafft, als Erster seine vier Äpfel in seine Höhle zu bringen, hat gewonnen.





Vertrieb:
SCHMIDT SPIELE GmbH,
D-12359 Berlin

Art.-Nr. 40807-7
Made in Germany