



Anleitung

———— Schnittlinie
 - - - - - Falzlinie

WINNEWUPP Sammelspiel für 2-4 Spieler

ZUM SPIEL

Die 10 Karten sind doppelseitig bedruckt und zeigen **Maulwurfs-Gänge**, die **über- und untereinander** verlaufen und **Abzweigungen und Kreuzungen** haben. Zwei bis vier Maulwürfe rasen durch die unterirdischen Gänge, um **möglichst viele Regenwürmer** für den Wintervorrat zu sammeln.

Und die Maulwürfe buddeln auch ständig neue Gänge, andere verschwinden wieder, und Abzweigungen tun sich da auf, wo vorher keine waren.

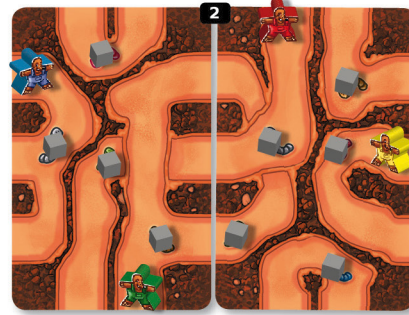
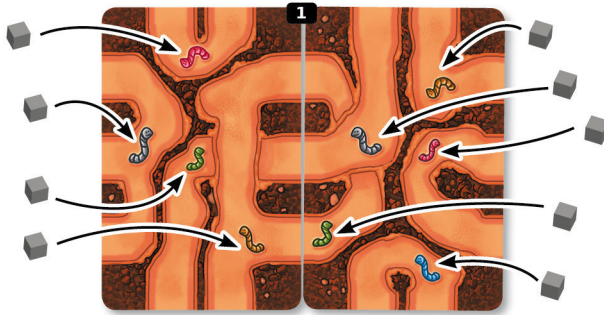
SPIELVORBEREITUNG

Es werden zusätzlich **pro Spieler eine Spielfigur** und **50 Chips, Holzwürfelchen** o.ä. gebraucht.

1 Bei Spielbeginn werden **zwei Karten aufgedeckt und nebeneinander gelegt**. Auf jede mit einem **Regenwurm** markierte Stelle wird **ein Chip**

oder Holzwürfelchen als Regenwurm gelegt. Alle **anderen Karten** werden neben dem Spielfeld **gestapelt**.

2 Der Spieler, der zuletzt einen Regenwurm gefuttert hat, ist Startspieler. Beginnend mit dem Startspieler stellt jeder Spieler seine **Spielfigur**, den Maulwurf, in einen Gang. Es ist sinnvoll, die Spielfiguren so zu platzieren, dass sie **nicht in den gleichen Gängen** stehen.



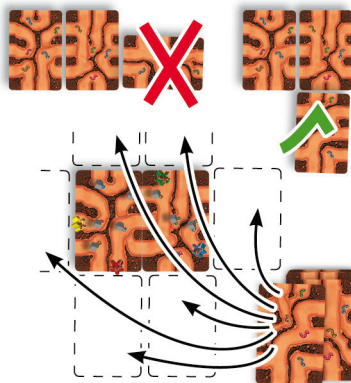
Nach dem Ziehen ist sein **linker Nachbar** an der Reihe, der sich ebenfalls eine Karte nimmt, anlegt, alle markierten Felder mit Chips bedeckt und zieht.

Sobald die **8 Karten des Stapels aufgebraucht** sind, nimmt der Spieler, der am Zug ist, **irgendeine Karte** auf, auf der sich **keine Spielfigur** befindet. Es darf durchaus auch eine Karte gewählt werden, die durch das Versetzen einen Maulwurf vom übrigen Gangsystem abtrennt.

Die gewählte Karte wird ebenso angelegt, wie die ersten 8. Sollten sich auf der Karte noch **Chips** befinden, kommen diese **zurück in den Vorrat**. Erst **danach** werden die markierten Felder wieder **mit Chips bedeckt**.

Wenn sich **im Vorrat keine oder nicht mehr ausreichend Chips** befinden, entscheidet der Spieler am Zug, welche markierten Felder der Spieler am Zug, welche markierten Felder natürlich die Felder, die er durch das Anlegen der Karte erreichen kann.

Sobald der **letzte Chip eingesammelt** wurde, ist das Spiel beendet. Alle Spieler zählen ihre Chips. Wer die meisten gesammelt hat, gewinnt.



Gewinn vor sich ab.

- Der Spieler nimmt **jeden Chip** auf, den er auf seinem Weg gefunden hat und legt ihn als Schilfe bildet.
- Ausnahme von dieser Regel gibt es dann, wenn ein Gang durch eine neu angelegte Karte eine wieder rückwärts gezogen werden. Die einzige **zurück** zu ziehen. Erst im nächsten Zug darf **Es ist nicht erlaubt, vor- und dann wieder an Längsseite, oder Querseite an Querseite** angelegt werden.
- Nach dem Legen zieht er mit seiner **möchte** (es kann Situationen geben, in denen es nicht sinnvoll ist, soweit, wie möglich zu ziehen).

SPIELZIEL
 Am meisten Regenwürmer zu sammeln. Wer bei Spielende die **meisten Chips** oder **Holzwürfelchen** besitzt, gewinnt.

SPIELABLAUF
 Der Startspieler nimmt die **oberste Karte vom Stapel** und legt sie irgendwo **an die bereits ausgelegten zwei Karten** an. Er darf die Karte nach Belieben drehen und wenden. Nach dem Legen der Karte platziert er wie bei Spielbeginn **auf jedes markierte Feld einen Chip**.

Legeregeln:

- Der Spieler sollte darauf achten, diese Karte so anzulegen, dass sich der Gang, in dem sein Maulwurf steht, so verlängert, dass er **über möglichst viele Chips** ziehen kann.
- Eine neue Karte muss immer **Längsseite an Längsseite, oder Querseite an Querseite** angelegt werden.
- Nach dem Legen zieht er mit seiner **möchte** (es kann Situationen geben, in denen es nicht sinnvoll ist, soweit, wie möglich zu ziehen).

Zugregeln:

- Nach dem Legen zieht er mit seiner **möchte** (es kann Situationen geben, in denen es nicht sinnvoll ist, soweit, wie möglich zu ziehen).