



REINER KNIZIA'S

# MOLE HILL

## Het spel

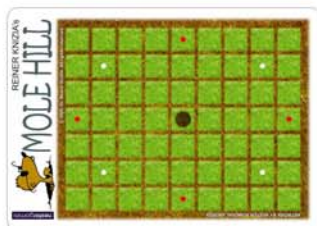
Mole Hill is een strategisch spel voor 2 spelers.

Mole Hill. Een klein romantisch plaatsje in het hart van Engeland. Een typisch landelijk optrekje met een grote tuin er rond. Maar dit idyllische beeld is bedrieglijk. Kleine hoopjes zand misvormen deze perfecte Engelse grasmat. Het gras is geruïneerd. We bevinden ons in het midden van een sluwe strijd tussen de man en mol. In deze tuin is er maar plaats voor 1 van hen.

De strijd vindt plaats over 2 ronden. In de eerste ronde neemt een van de spelers de rol van mol op zich, de andere de rol van de tuinman. In de 2de ronde draaien de rollen om. De speler die het best kan graven wint het spel.

## Spelmateriaal

- Een Mole Hill bord



- 10 oranje en 12 zwarte speelstukken (voor de mol)
- 22 witte balken (voor de tuinman)
- 4 rode en 4 witte bloemen

## Spelregels

Plaats de witte en rode bloemen op de aangegeven velden op het bord. (Aangegeven door witte en rode stippen op het bord). **Variant:** Als beide spelers ermee akkoord gaan kunnen de bloemen op willekeurige velden worden geplaatst.

Beslis wie welke rol op zich neemt. De tuinman neemt de balken, de mol de molenheuvel stukken.

De mol begint het spel, en bouwt een stapel met enkele oranje schijfjes en plaatst deze in zijn eerste speelbeurt op een veld ergens op het bord.

Vervolgens is de tuinman aan de beurt, hij plaatst een balk op de rand van een veld op het speelbord - een obstakel, waar de mol niet voorbij kan. Op deze manier tracht de tuinman de mol te blokkeren.

De spelers komen om beurt aan zet.

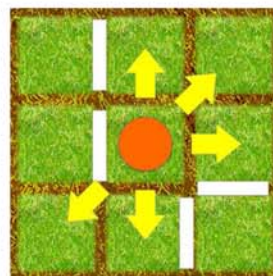
De verplaatsing van de mol "Pak me dan, als je kan!" In zijn speelbeurt, verplaatst de mol zijn stapel schijfjes horizontaal, vertikaal of diagonaal naar een aangrenzend leeg veld. Het onderste schijfje blijft telkens liggen op het veld vanwaar de mol vertrekt.

Af en toe voegt de mol enkele schijfjes toe aan het stapeltje (zolang deze voorradig zijn), zodat het stapeltje niet op geraakt. Hij begint met de 10 oranje schijfjes, gevolgd door de zwarte schijfjes.

De mol mag zich enkel verplaatsen naar velden waar hij nog niet eerder is geweest.

Bij horizontale en verticale verplaatsingen mag de mol zich niet over balken verplaatsen.

Bij een diagonale verplaatsing, hebben de 2 velden 1 gedeelde hoek. De mol maakt deze diagonale verplaatsing over de 2 grenzen van de velden door uit te wijken naar 1 van de 2 kanten van de gedeelde hoek. De diagonale verplaatsing is enkel toegestaan als de mol hiervoor niet over balken moet. (d.w.z. dat beide kanten van de gekozen weg vrij moeten zijn)



Verplaatsing van de mol

**Het middelste veld.** Als de mol zich verplaatst naar het middelste veld, mag hij in zijn volgende beurt naar een willekeurig vrij veld op het bord springen. Net zoals bij alle andere velden, mag de mol ook maar 1 keer op het middelste veld komen, en laat hij daar ook een schijfje achter.

## Einde van het spel

Het spel eindigt van zodra de mol zich niet meer kan verplaatsen (omdat hij volledig is geblokkeerd, of hij geen schijfjes meer heeft). De mol scoort 1 punt voor elk zwart schijfje op het bord, d.w.z. dat de eerste 10 verplaatsingen geen punten opleveren. Als het onderste schijfje van het stapeltje een zwart schijfje is, telt deze wel mee in de score.

De mol scoort daarbovenop 1 punt voor elk veld met een witte bloem, en 2 punten voor elk veld met een rode bloem dat hij heeft bezocht. Deze bonuspunten tellen ook mee als de mol nog geen 10 velden heeft bezocht.

Het totaal aantal punten van de mol wordt berekend en genoteerd, dan draaien de rollen om. De mol met de hoogste score wint het spel.