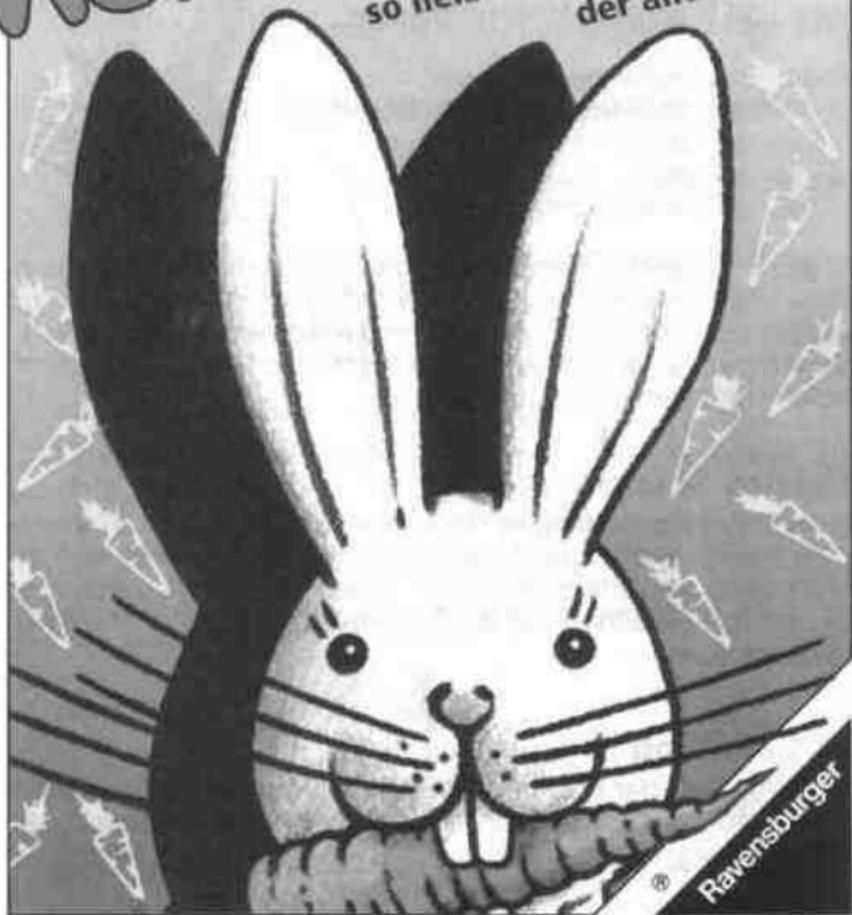


5-12 Jahre

MAX MÜMMELMANN

so heißt der Hase,
der alles kann.

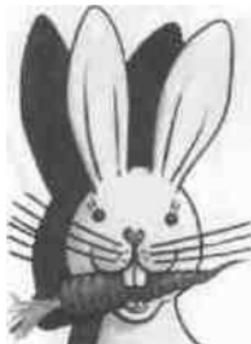


Ravensburger

MAX MÜMMELMANN

Ravensburger Spiele* Nr. 00 448 5
Ein Spiel für 2 - 4 Kinder von 5 - 12 Jahren.
Autor und Illustrator: Johann Rüttinger

Inhalt: 1 achteckiger Spielplan
25 Hasenkarten (+ 2 Blankokarten)
1 Holzhase
1 Würfel
1 Spielanleitung



Es gibt einen weißen Hasen, der nichts als Unsinn im Kopf hat und seine Lieblingsbeschäftigung darin sieht, alles durcheinander zu bringen. Sein offizieller Name ist Max Mümmelmann. In Hasenkreisen wird er auch Mighty Max- oder kurz MM genannt. Ihm haben wir dieses Spiel gewidmet.

Ziel des Spiels

Jeder Spieler versucht, eine Hasenfamilie, bestehend aus Hasen-Vater, Hasen-Mutter und 4 Hasen-Kindern, zu sammeln. Wer als erster eine komplette Hasenfamilie beisammen hat, ist der Gewinner. Aber so einfach ist das nicht, denn da ist noch Max Mümmelmann im Spiel ...

Vorbereitung

Zunächst wird der Plan in die Mitte des Tisches gelegt und der Hase aus Holz (= Spielfigur) auf das Feld mit dem roten Punkt gestellt.

Nun wird aus den Karten Max Mümmelmann herausgesucht. Das ist der weiße Hase mit der Karotte zwischen den Zähnen. Diese Karte wird zunächst beiseite gelegt. Die restlichen 24 Karten werden gut gemischt und verdeckt so rund um den Plan gelegt, daß neben jeder der 8 Seiten des Spielplans ein Häufchen mit 3 verdeckten Karten liegt. Schließlich wird die Karte mit Max Mümmelmann verdeckt auf einen der 8 Kartenstapel oben draufgelegt.

Und schon kann „losgemümmelt“ werden!

Spielregel

Der Spieler mit den größten Ohren beginnt. Wenn ihr Euch nicht einigen könnt, darf der Jüngste anfangen.

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Wer an der Reihe ist, würfelt und zieht dann den Holzhasen auf dem Plan um so viele Felder, wie der Würfel Augen zeigt. Man darf keine Würfelpunkte verfallen lassen. Der Hase ist die Spielfigur für alle! Er darf sowohl linksherum als auch rechtsherum laufen, aber während eines Zuges die Richtung nicht ändern.

Wer eine „6“ wirft, der darf noch einmal würfeln und ziehen.

Nach jedem Wurf und dem folgenden Zug kommt der Hase auf einem der 8 Felder des Plans zum Stehen. Der Spieler, der gerade den Hasen gezogen hat, darf sich nun die oberste Karte vom Kartenstapel nehmen, die neben dem Feld liegt, auf dem der Hase gerade steht.

Mit diesen Karten werden die Hasenfamilien gebildet. Zum Gewinn benötigt man jeden Kartenwert einmal:

Hasen-Vater 6 Punkte
Hasen-Mutter 5 Punkte und
Hasen-Kinder 4 Punkte bis 1 Punkt.

Nur wer diese sechs Karten in seinem Besitz hat, kann eine vollständige Hasenfamilie bilden. Die unterschiedlichen Farben der Hasen haben hierbei keine Bedeutung. Wichtig ist jedoch, daß jeder Spieler jeden Kartenwert nur **einmal** haben darf.

Fehlt dem Spieler zu seiner Hasenfamilie also noch eine Karte, die er gerade gezogen hat, dann behält er sie und legt sie offen vor sich auf den Tisch. Besitzt er diesen Kartenwert jedoch schon, dann schiebt er die gezogene Karte verdeckt unter den Kartenstapel zurück.

Was kann Max Mümmelmann?

Der weiße Hase hat nicht nur einen Namen, Max Mümmelmann, sondern auch eine ganz besondere Bedeutung: Wer die Karte mit Max Mümmelmann zieht, darf sich von einem beliebigen Mitspieler eine Hasenkarte nehmen, die ihm noch fehlt.

Wie immer meint Max Mümmelmann es natürlich gut: Er will nur dem Spieler helfen, der ihn gerade gezogen hat. Leider geschieht dies zu Lasten eines anderen Spielers, doch halb so schlimm: Jeden kann's mal treffen!

Die Karte mit Max Mümmelmann darf man aber nicht behalten. Man muß sie gleich wieder ins Spiel zurückbringen, indem man sie verdeckt auf irgendeinen der 8 Kartenstapel oben drauflegt.

Also nochmal in Kürze

Würfeln - Hasen ziehen - Karte nehmen. Ja so einfach wäre es, wenn da nicht Max Mümmelmann wäre!

Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn der erste Spieler eine komplette Hasenfamilie mit den Kartenwerten 1 bis 6 beisammen hat.

Eventuelle Streitfragen

Max Mümmelmann sorgt für genug Unruhe. Deshalb sollen hier gleich solche Fragen geklärt werden, die unter Umständen während des Spiels auftreten können.

1. Darf ein Spieler eine Hasenkarte mit einem Wert nehmen, die er schon besitzt?

Nein. Man darf nur Karten nehmen, die man noch nicht hat.

2. Was macht ein Spieler, der Max Mümmelmann gezogen hat, bei den anderen Spielern aber keine passende Hasenkarte vorfindet, um sich davon eine zu nehmen?

Er geht leer aus. Denn auch hier gilt die Regel; Man darf eine Hasenkarte mit gleichem Wert nicht doppelt haben.

3. Wie müssen die Spieler ihre gesammelten Karten ablegen?

Offen und nebeneinander, damit jeder sehen kann, welche Karten die anderen schon haben.

4. Darf man während eines Zuges mit dem Holzhasen die Richtung wechseln?

Nein. Man zieht entweder die volle Zugweite rechts- oder links-herum.

5. Muß man die Karten in einer bestimmten Reihenfolge sammeln?

Nein. Hauptsache, man bekommt sie, egal in welcher Reihenfolge!

6. Was geschieht, wenn man den Hasen auf ein Feld zieht, neben dem keine Karte mehr liegt?

Dann hat man leider Pech! Man bekommt in diesem Fall keine Karte. Man darf zur Entschädigung **nicht** noch einmal würfeln.

7. Muß man seine Hasenfamilie in einer Farbe sammeln?

Nein, die Hasenfamilie darf bunt gemischt sein. Schafft es aber doch ein Spieler, alle Hasen einer Farbe zu sammeln, darf er sich „Oberhase“ nennen und einmal um den Spieltisch hoppelnd.

Ausgezeichnet mit dem Prädikat „spiel gut“ vom Arbeitsausschuß Gutes Spielzeug.

© 1988, 1996 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860
D-88188 Ravensburg

