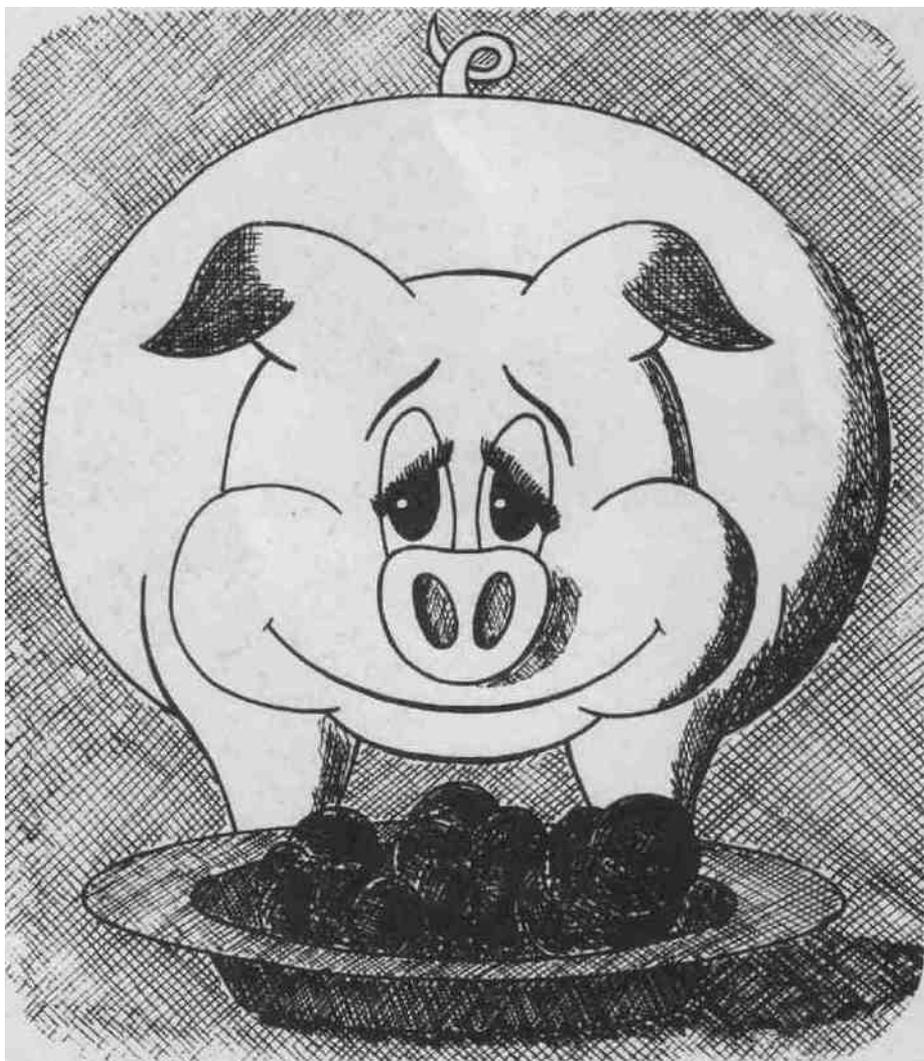


Rudi Hoffmann

# TRÜFFELN SCHNÜFFELN



Rudi Hofmanns TRÜFFELN SCHNÜFFELN ist kein (ganz) neues Spiel. 1972 veröffentlichte die Firma Spear das Spiel unter dem Titel MOMOX. Jedoch war MOMOX ein ganz und gar abstraktes Spiel — ohne jeden thematischen Bezug.

Nun ist aber nicht allein das Thema neu an dieser Überarbeitung. Spielziel und Wertungssystem wurden völlig neu formuliert. Das eigentlich Besondere an dem Spiel ist aber die pfiffige Zugweise, die Rudi Hoffmann dafür ersann. Eine wohl ausgewogene Mischung von etwas Glück und einem guten Gedächtnis braucht man, um hier zu gewinnen.

Viel Spaß mit TRÜFFELN SCHNÜFFELN!



Spielerverlag  
Franz-Josef Herbst  
Im Winkel 2 • 4799 Borchten-Etteln  
Tel.: 05292/716

In den Monaten November bis Februar ziehen die Bauern aus dem französischen Perigord mit ihren Trüffelschweinen aus, um die "schwarzen Diamanten der haute cuisine", wie die Trüffel oft genannt werden, zu ernten.

Trüffel, eine besondere Pilzart, wachsen unter der Erde, und man findet sie vorzugsweise in der Nähe von Bäumen, vor allem rund um eine bestimmte Eichenart. Sie verströmen einen intensiven Duft, auf den die Schweine reagieren, während er für den menschlichen Geruchssinn durch die Erde nicht wahrzunehmen ist.

Allerdings besitzen auch nur wenige - ausschließlich weibliche - Schweine eine so feine Nase. Deshalb ist eine gute "chercheuse" ("Sucherin"), wie die Franzosen die Trüffelschweine nennen, schon ein echter Schatz.

Nun mögen die Schweine aber nicht nur den Geruch der Trüffel, sondern auch deren Geschmack. Die Bauern geben ihnen als Ersatz und zur Belohnung Maiskörner zu fressen, die aber auch sehr gern angenommen werden.

# TRÜFFELN SCHNÜFFELN

von Rudi Hoffmann

für 2-4 Spielerinnen ab 4 Jahren

## Material

Großer Spielplan, 4 Trüffelschweinchen, 4 bunte "Halsbänder" aus Wolle, 16 schwarze Trüffeln unterschiedlicher "Qualität"(= Werte von 1-4), 6 gelbe "Mais Korn-Chips", 5 Holz-Deckelchen.

**Vor dem ersten Spiel müssen den vier Schweinchen die Halsbänder umgebunden werden.**

## Vorbereitung

Jeder Spielerin sucht sich ein Trüffelschweinchen aus und stellt es auf eines der vier Eichenlaub-Felder des Trüffelweges auf dem Spielplan. (Siehe die Abbildung auf der nächsten Seite.)

**Schweinchen starten auf den Eichenlaub-Feldern.**

Außerdem erhält jeder einen vollständigen Satz Trüffeln der Werte 1 bis 4, die dann nach Belieben offen auf die vier Trüffelgründe am Rande des Trüffelweges verteilt werden.

**Trüffeln auf Trüffelgründe verteilen.**

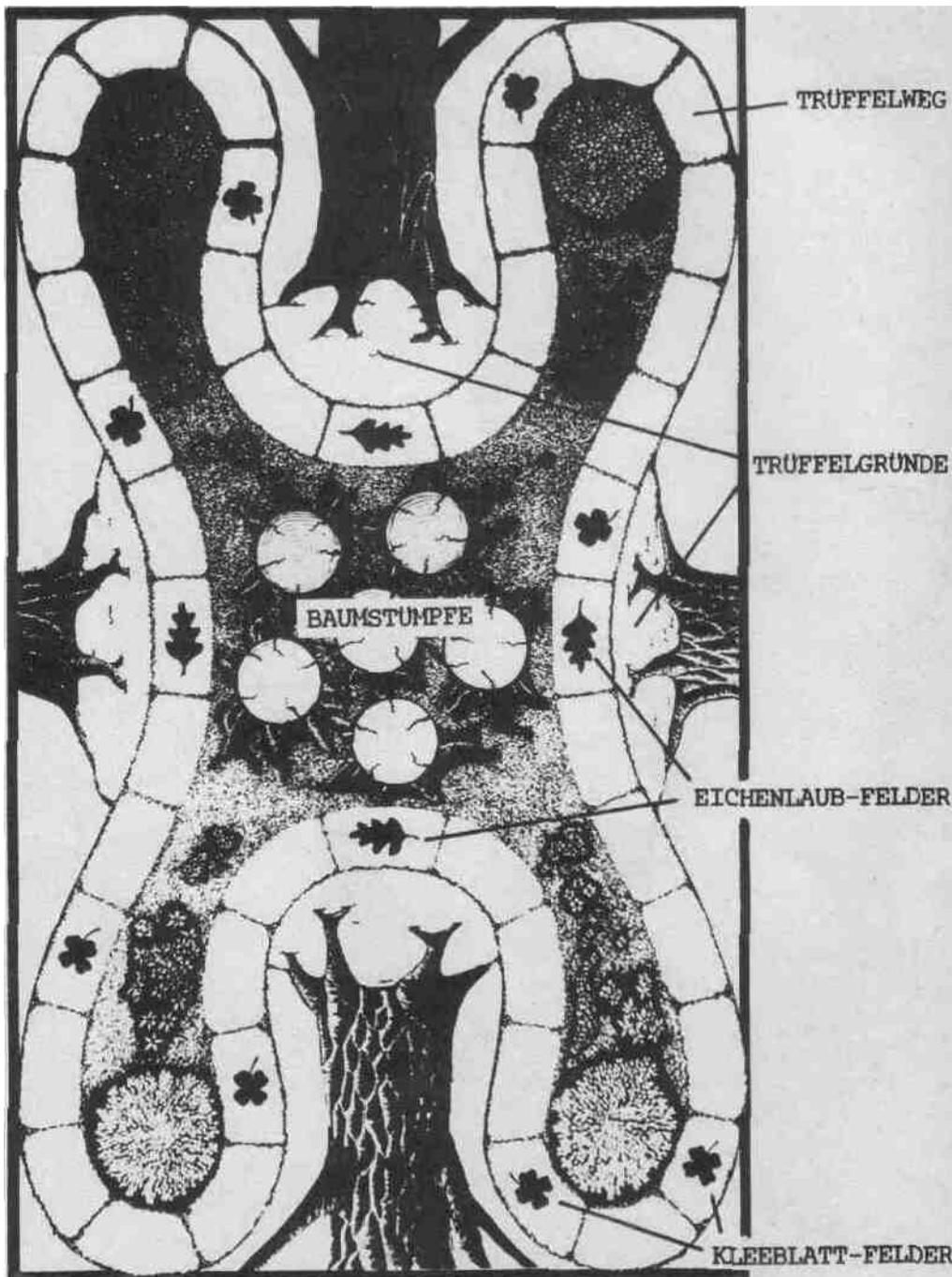
Die 6 Mais Korn-Chips werden verdeckt gemischt, auf die Baumstümpfe in der Spielplanmitte verteilt und - mit Ausnahme des mittleren - mit den Deckelchen zugedeckt.

**Mais Korn-Chips auf die Baumstümpfe verteilen und zudecken.**

Auf beliebige Weise bestimmt man, wer das Spiel beginnt.

## Das Spiel

Reihum bewegen die Spielerinnen ihre Schweinchen im Uhrzeigersinn auf dem Trüffelweg und versuchen dabei, als erste je eine Trüffel von jedem Wert zu ernten.



## Ziehen der Schweinchen

In jedem Zug versetzt man ein beliebiges Deckelchen auf den jeweils offenliegenden Mais Korn-Chip. Der dadurch freigelegte Chip wird aufgedeckt und gibt dann an, um wieviele Felder das Schweinchen im Uhrzeigersinn weiterbewegt wird.

**Pro Zug ein Deckelchen versetzen. Ziehen der Schweinchen im Uhrzeigersinn.**

## Kleeblatt-Felder

Gelangt ein Schweinchen auf ein Feld, das mit einem vierblättrigen Kleeblatt markiert ist, so darf man gleich noch einmal ziehen, und dies so oft, wie ein solches Feld erreicht wird.

**Kleeblätter erlauben weitere Züge.**

## Eichenlaub-Felder

Gelangt ein Schweinchen auf eines der vier Felder, die mit einem Eichenblatt markiert sind, so darf man - genau wie auf den Kleeblatt-Feldern - noch einmal ziehen.

**Eichenblätter erlauben wahlweise weitere Züge oder Trüffel-Ernte.**

**Stattdessen** kann man aber gegebenenfalls auch eine Trüffel aus dem benachbarten Trüffelgrund ernten.

## Die Trüffel-Ernte

Erreicht man mit seinem Schweinchen ein Eichenlaub-Feld, so darf man eine Trüffel aus dem benachbarten Trüffelgrund ernten, d.h. an sich nehmen - allerdings nur eine, von deren Wert man bisher noch keine besaß. **Man darf also pro Wert nur eine Trüffel ernten.**

**Nur Trüffelwerte ernten, die man noch nicht besitzt.**

Geerntete Trüffel legt man - tunlichst verdeckt - vor sich ab. Mit der Ernte einer Trüffel endet der Spielzug.

### Neu-Mischen der Maiskorn-Chips

**Nach Mehrfachzügen (4mal oder öfter) dürfen die Maiskorn-Chips neu gemischt werden.**

Wurde ein Schweinchen viermal oder öfter direkt hintereinander gezogen, so darf der betreffende Spieler bestimmen, daß die 6 Maiskorn-Chips neu gemischt werden.

Genau wie zu Beginn des Spieles werden sie dann verdeckt auf die Baumstümpfe verteilt und außer dem mittleren mit den Deckelchen verdeckt, Erst dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

(Anmerkung: Kinder unter sieben Jahren sollten auf diese Regel verzichten — jedenfalls bei den ersten Spielen.)

### Ende des Spieles

Das Spiel endet, sobald ein Spieler die vierte Trüffel geerntet hat. Dieser ist dann auch der Gewinner der Partie.

### Wertung

TRÜFFELN SCHNÜFFELN ist ein sehr schnelles Spiel und somit hervorragend für eine Serie von mehreren Partien hintereinander geeignet. Man benutzt dann folgendes Wertungssystem:

Alle Spielerinnen addieren die Werte Ihrer geernteten Trüffel. Die Summe der Werte ergibt die gewonnene Punktzahl.

Wer das Spiel beendete, erhält zusätzlich zu seinen 10 Punkten (1+2+3+4) noch als Bonus die Summe der Werte aller noch auf dem Spielplan verbliebenen Trüffel.

**Beispiel:** Madeleine, Jean und Michel haben soeben eine Partie beendet. Michel hat je eine 1er, 3er und 4er Trüffel ernten können, Jean lediglich eine 3er Trüffel.

Madeleine, die Gewinnerin der Partie, bekommt nun zu ihren 10 Punkten noch  $1+2+2+4=9$  Punkte hinzu, erreicht also insgesamt 19 Punkte. Michel erholt 8 Punkte, und der arme Jean muß sich mit 3 Punkten begnügen und der Hoffnung, in der nächsten Partie erfolgreicher zu sein.

### **Variante**

Erfahrenen Spielerinnen sei empfohlen, auch einmal die folgende Variante zu versuchen.

Dabei werden unabhängig von der Spielerzahl grundsätzlich alle 16 Trüffel benutzt. Jeweils ein vollständiger Satz wird zu Beginn auf jedem Trüffelgrund offen ausgelegt. Dafür gibt es aber auch bei der Trüffelernte keinerlei Einschränkungen.

Man spielt, bis die letzte Trüffel geerntet wird. Über Sieg oder Niederlage entscheidet dann die "Sortenreinheit" der Ernte:

Als optimal gelten vier Trüffel desselben Wertes. Dies bringt das 10fache dieses Wertes an Punkten, also z.B.  $3 \times 10 = 30$  Punkte für vier 3er 1 rütteln.

Drei Trüffel desselben Wertes bringen das 3fache, zwei gleichwertige den einfachen Wert. Einzelexemplare zählen nichts.

**Beispiel:** Madeleines Ernte besteht aus vier 2er Trüffeln und einem Paar 3er Trüffeln. Das bringt ihr  $2 \times 10 + 3 = 23$  Punkte ein.

Jean hat je drei 1er und 4er Trüffeln ernten können, daneben noch je eine 2er und 3er. Das bringt ihm  $1 \times 3 + 4 \times 3 = 15$  Punkte.



### Ober den Autor ...

Rudi Hoffmann, Jahrgang 1924, fand über sein Studium an der Kunstakademie zum Spiel. Mit einem seiner ersten Entwürfe gewann er **einen** "Wettbewerb für das schöne Spiel". Nach jahrelanger Tätigkeit als freier Werbegrafiker und Illustrator ist er seit Mitte der 60er Jahre in der Spielebranche tätig, und er gilt heute, nach rund 40 veröffentlichten Spielen, als einer der fruchtbarsten und kreativsten deutschen Spieleautoren.

Rudi Hoffmann reizt es, seine "Mitmenschen zu motivieren und zu unterhalten, dazu neue Spielformeln zu entwickeln, die neben Glücksmomenten Eigeninitiative und Leistungen der Spieler herausfordern und dementsprechend prämiieren".

In erster Linie aber soll ein Spiel Vergnügen bereiten. Das ist für Rudi Hoffmann der primäre Aspekt, und dieser Ansicht können wir uns nur anschließen.

### ... und seine Spiele

In Fachkreisen besonders berühmt geworden sind vor allem die Hoffmann-Spiele ELDORADO, MINISTER, JANUS und OGALLALA. Bis auf MINISTER wurden sie erst kürzlich neu aufgelegt. Im franjos-Spielevertag erschien zur Essener "Spiel '88" Rudi Hoffmanns rasantes und witziges Fußball-Kartenspiel SCHUSS UND TOR! wieder neu.

1989 war dann wohl das erfolgreichste Jahr des Autors. Sein CAFE INTERNATIONAL wurde von der offiziellen Jury zum besten "Spiel des Jahres" gewählt, und in der Liste der besten zehn Spiele dieses Jahres tauchte mit MAESTRO sogar noch ein weiteres Hoffmann-Spiel auf.

