



SPIELE-ANLEITUNGEN.DE

Buddel Company

Spielanleitung – kurz erklärt

2–6

SPIELER

ab 5

JAHREN

Buddel Company ist ein Merk- und Knobelspiel von Ravensburger, bei dem sich Maulwurfpaare durch eine Wiese buddeln. Jede Aufgabenkarte verrät dir, welche Maulwurfsfarben am Ende deines Zuges zu sehen sein müssen. Wer sich merkt, welcher Maulwurf im Hügel steckt, löst die meisten Karten und sammelt die meisten Schaufeln.

Spielziel

Ihr erfüllt Aufgabenkarten, indem ihr die richtigen Maulwürfe aus den Hügeln schauen lasst. Jede gelöste Karte bringt Schaufeln, und die meisten Schaufeln gewinnen.

Vorbereitung

Löst die runden Teile aus dem Spielplan und legt ihn in den Schachteleinsatz. Steckt die 10 Maulwurfpaare durcheinander in die Löcher der Hügel, sodass 10 der 20 Maulwürfe sichtbar sind. Sortiert die Aufgabenkarten nach der Schaufelzahl auf der Rückseite und legt die 6 Karten mit 4 Schaufeln für die Profivariante beiseite.

So spielt ihr

- 1 Jeder zieht eine Aufgabenkarte und schaut sie geheim an.
- 2 Bist du dran, drehst du genau 3 verschiedene Maulwürfe um.
- 3 Passen danach Farbe und Anzahl auf dem Spielfeld zu deiner Karte, hast du sie gewonnen.
- 4 Lege die gewonnene Karte offen vor dir ab und zieh eine neue verdeckte Karte nach.
- 5 Passt es nicht, behältst du die Karte und versuchst es in der nächsten Runde erneut.

So gewinnt ihr

Das Spiel endet, sobald jemand keine Karte mehr nachziehen kann. Wer auf seinen gewonnenen Karten die meisten Schaufeln hat, ist Buddelkönig.

Spielziel

Ihr wollt möglichst viele Aufgabenkarten erfüllen. Jede Karte zeigt eine bestimmte Kombination aus Maulwurfsfarben und Anzahlen, die nach deinem Zug auf der Wiese zu sehen sein muss. Für jede gelöste Karte bekommst du die Schaufeln, die auf ihrer Rückseite abgebildet sind. Gewonnen hat am Ende, wer die meisten Schaufeln zusammenbekommt.

Spielmaterial

10 Maulwurfpaare

30 Aufgabenkarten

1 Spielfeld

Spielaufbau

- Nehmt alle Teile aus der Schachtel und löst die runden Stanzteile vorsichtig aus dem Spielplan.
- Der Spielplan kommt auf den Schachteinsatz – so bildet sich die Wiese mit den Maulwurfhügeln.
- Seht euch nun die 10 Paare von Maulwürfen an: Fünf Farben mit je vier Maulwürfen gibt es, und jede Farbe bildet mit jeder anderen genau einmal ein Paar.
- Steckt die 10 Paare kreuz und quer in die Löcher der Hügel. Dadurch sind 10 Maulwürfe sichtbar, die anderen 10 stecken unsichtbar im Hügel.
- Die Aufgabenkarten werden nach den Schaufeln sortiert, die auf der Rückseite abgebildet sind: eine Schaufel steht für leicht, zwei für mittel, drei für schwer.
- Legt die 6 Karten mit vier Schaufeln zunächst zur Seite, sie gehören zur Profivariante.

Spielbeginn

Der jüngste Mitspieler eröffnet die Partie. Zuvor nimmt sich jeder eine Aufgabenkarte vom Stapel und sieht sie sich an, ohne sie den anderen zu zeigen.

Spielablauf

Die Aufgabenkarte

Auf deiner Karte siehst du, wie viele Maulwürfe welcher Farbe nach deinem Zug auf der Wiese stehen müssen. Du hältst die Karte geheim, bis du sie gelöst hast.

Drei Maulwürfe drehen

Wenn du an der Reihe bist, musst du genau drei verschiedene Maulwürfe umdrehen. Beim Drehen verschwindet der sichtbare Maulwurf im Hügel und sein Partner aus dem Paar taucht auf. Diese drei Drehungen sind Pflicht, auch dann, wenn deine Aufgabe schon nach zwei Drehungen erfüllt wäre.

Aufgabe erfüllt

1. Vergleiche nach der dritten Drehung das Spielfeld mit deiner Karte.
2. Stimmen Farbe und Anzahl exakt überein, ist die Aufgabe gelöst.
3. Lege die gewonnene Karte offen vor dir ab.
4. Zieh eine neue Karte vom Stapel und lege sie verdeckt vor dich.
5. Danach ist der nächste Spieler dran.

Wichtig: Es dürfen von den geforderten Farben weder weniger noch mehr Maulwürfe zu sehen sein. Alle übrigen Farben spielen für deine Karte keine Rolle.

Beispiel

Deine Karte zeigt drei schwarze und einen roten Maulwurf. Du versuchst also, in deinen drei Drehungen genau drei schwarze und genau einen roten Maulwurf ans Licht zu bringen. Wie viele blaue, gelbe oder weiße Maulwürfe dabei zu sehen sind, ist egal.

Aufgabe nicht erfüllt

Passt das Bild auf der Wiese am Ende deines Zuges nicht zu deiner Karte, geht es einfach weiter zum nächsten Spieler. Du behältst deine Karte und probierst es in deiner nächsten Runde erneut.

Der Spielzug

1. Sieh dir deine verdeckte Aufgabenkarte an.
2. Drehe genau drei verschiedene Maulwürfe auf dem Spielfeld um.
3. Prüfe, ob Farbe und Anzahl der geforderten Maulwürfe jetzt genau stimmen.
4. Bei Erfolg legst du die Karte offen vor dir ab und ziehst eine neue verdeckte Karte nach.
5. Ohne Erfolg behältst du deine Karte.
6. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Drei Drehungen pro Zug sind Pflicht, auch wenn die Aufgabe schon vorher erfüllt wäre.
- Es müssen drei verschiedene Maulwürfe gedreht werden.
- Die geforderte Anzahl muss exakt stimmen: zu viele Maulwürfe einer Farbe bedeuten ebenfalls, dass die Aufgabe nicht erfüllt ist.
- Farben, die nicht auf deiner Karte abgebildet sind, sind für deine Aufgabe ohne Bedeutung.
- Spielt ihr mehrere Runden, nehmt ihr danach alle Maulwurfpaare heraus und steckt sie neu in die Löcher.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald jemand vom verdeckten Stapel keine neue Aufgabenkarte mehr nachziehen kann. Noch nicht erfüllte Karten werden beiseitegelegt und zählen nicht. Anschließend zählt jeder die Schaufeln auf seinen gewonnenen Karten. Wer die meisten Schaufeln hat, ist Buddelkönig. Zu einem Gleichstand sagt die Anleitung nichts.

Varianten

- Kurze Runde: Legt vor dem Start fest, dass das Spiel endet, sobald jemand zum Beispiel fünf Aufgabenkarten gelöst hat. Auch dann gewinnt, wer die meisten Schaufeln besitzt.
- Super Buddler (Profivariante): Tauscht die 6 leichten Karten mit einer Schaufel gegen die 6 Karten mit vier Schaufeln. Sortiert den Stapel so, dass die Vier-Schaufel-Karten ganz unten liegen, darüber die mit drei und darüber die mit zwei Schaufeln.
- Maulwurf Mix: Sobald ihr eine Aufgabenkarte geschafft habt, wird die Schachtel eine Ecke weitergedreht – erst danach kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Tipps

- Merk dir beim Drehen, welche Farbe im Hügel verschwindet. Dieser Maulwurf kommt beim nächsten Dreh derselben Stelle wieder heraus.
- Nutze das Wissen über die Paarbildung: Jede Farbkombination kommt nur einmal vor, also verrät dir ein sichtbarer Maulwurf oft, welche Farbe darunter steckt.
- Zähle vor deinem Zug, wie viele Maulwürfe der geforderten Farben schon zu sehen sind. Dann weißt du, wie viele Drehungen du wirklich brauchst.
- Plane deinen dritten Pflichtdreh mit ein: Ist die Aufgabe schon nach zwei Drehungen erfüllt, drehe zuletzt einen Maulwurf, der keine deiner Zielfarben betrifft.
- Achte auch auf die Züge der anderen. Was sie drehen, verrät dir Farben, die du dir für deine eigene Karte merken kannst.

Häufige Fragen

Muss ich wirklich immer drei Maulwürfe drehen?

Ja. In jedem Zug drehst du genau drei verschiedene Maulwürfe, auch wenn deine Aufgabe schon vorher erfüllt wäre.

Zählt die Aufgabe auch, wenn sie zwischendurch erfüllt war?

Nein. Entscheidend ist allein das Bild auf dem Spielfeld nach der dritten Drehung.

Was ist, wenn von einer geforderten Farbe zu viele Maulwürfe zu sehen sind?

Dann ist die Aufgabe nicht erfüllt. Es dürfen weder weniger noch mehr Maulwürfe der angegebenen Farben sichtbar sein.

Spielen die Farben eine Rolle, die nicht auf meiner Karte stehen?

Nein. Alle Maulwürfe in Farben, die deine Karte nicht zeigt, sind für deine Aufgabe egal.

Was passiert, wenn ich meine Aufgabe nicht schaffe?

Du behältst deine Karte verdeckt und kannst es in deinem nächsten Zug wieder versuchen. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wann endet das Spiel?

Sobald jemand vom verdeckten Stapel keine Aufgabenkarte mehr nachziehen kann, ist Schluss.

Zählen die Karten, die ich am Ende noch auf der Hand habe?

Nein. Nicht erfüllte Aufgabenkarten werden beiseitegelegt und bringen keine Schaufeln.

Wofür sind die Karten mit vier Schaufeln?

Die 6 Karten mit vier Schaufeln gehören zur Profivariante Super Buddler. Im Grundspiel bleiben sie beiseite.

Wie viele Schaufeln bringt eine Karte?

Leichte Karten zählen eine Schaufel, mittlere zwei und schwere drei. In der Profivariante kommen Karten mit vier Schaufeln dazu.

Können wir eine kürzere Partie spielen?

Ja. Legt vor dem Start fest, dass das Spiel endet, wenn jemand zum Beispiel fünf Aufgabenkarten gelöst hat. Es gewinnt trotzdem, wer die meisten Schaufeln hat.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autor	Gunter Baars
Erscheinungsjahr	2009
Edition / Regelstand	Ravensburger Spiele Nr. 21 961 2
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger, zuletzt geprüft am 17.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/buddel-company/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/buddel-company/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026