



Monte Rolla

Wer ist als Erster über den Berg?

Eine aufregende Verfolgungsjagd mit Hindernissen für zwei bis vier Kinder ab 4 Jahren.

Art.Nr.: 3573
Spielart: Familienspiel
Spieler: 2 bis 4 Spieler von 4 bis 99 Jahren
Inhalt: 1 Spielplan aus Karton, 12 Glasmurmeln in vier Farben (eine Murmel je Farbe als Ersatz), 1 Würfel, 1 Spielanleitung
Autor: Gattermeyer & Kapp
Illustration: Barbara Kinzebach

Vorbereitung

Vor Spielbeginn wird der Fuß in den Berg gesteckt (1) und beide Teile von unten in die Aussparung des aufgefalteten Spielplanes eingeführt (2). Die Fußenden sind so auszurichten, dass sie sich im Falz des Spielplanes befinden.

Jeder Spieler erhält zwei Murmeln einer Farbe und legt diese in den Seerosenteich. Der Würfel wird bereitgelegt.



Ziel des Spieles



Bei Monte Rolla geht es darum, alle Murmeln so schnell wie möglich vom Start, dem Seerosenteich, über die vorgegebene Strecke ins Meer, dem Ziel zu würfeln. Dabei wird der Berg Monte Rolla einmal umrundet.

Gleichzeitig versucht man die Mitspieler daran zu hindern indem man deren Murmeln, so oft es geht, schlägt. Doch Achtung, man kann den Mitspielern auch helfen, wenn die Murmeln zur falschen Zeit geschlagen werden. Wer beide Murmeln als erster ins Meer gebracht hat, gewinnt das Spiel.

Spielverlauf

Wer zuletzt schwimmen war, beginnt. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Alle Felder der zu bewältigenden Strecke sind markiert und führen über Wiesen und sogar durch Flüsse und Seen.

Versetzen der Murmeln

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und setzt eine seiner Murmeln um die gewürfelte Augenzahl auf der Strecke voran. Dabei zählen die einzelnen Felder jeweils **einen Punkt**, auch die Doppelfelder, Steine  und Wellen  im Fluss.

Würfelt der Spieler eine »6«, darf er gleich noch einmal würfeln, das Ergebnis zum ersten Wurf **hinzuzählen** und seine Murmel weiterziehen. Die eigene und fremde Murmeln können übersprungen werden, die **besetzten Felder werden mitgezählt**.

Es besteht Zugzwang, man kann sich jedoch aussuchen, mit welcher seiner Murmeln man weiterzieht.

Würfelpunkte dürfen nicht verfallen. Eine Ausnahme bildet das letzte Feld der Strecke. Um hier in den Fluss zu gelangen, darf man Würfelpunkte verfallen lassen.

Schlagen von Murmeln

Wer auf einem Feld ankommt, das von einer **fremden** Murmel besetzt ist, **schlägt** diese Murmel indem er sie in den Fluss wirft und seine eigene Murmel auf ihren Platz setzt.

Dabei ist zu beachten, dass die geschlagene Murmel je nachdem, auf welcher Seite des Spielplanes sie sich befindet in unterschiedliche Richtungen rollen kann. Geschlagene Murmeln sind nicht aus dem Spiel, in der nächsten Runde wird damit weitergespielt.

Eigene Murmeln können **nicht** geschlagen werden, der Spieler muss in diesem Fall mit der anderen Murmel ziehen.

Sollte es vorkommen, dass Murmeln, die geschlagen und in den Fluss geworfen werden, die auf Steinen abgelegte Murmeln mit sich reißen, so wird es dem Zufall überlassen, was mit diesen Murmeln geschieht. Hat die ankommende Murmel so viel Schwung, dass abgelegte Murmeln in Bewegung gesetzt werden, dann ist dies erlaubt.

Ist die Murmel im Flusslauf vorwärts oder zurück gerollt, setzt sich der Zug am nächstgelegenen Feld der Strecke fort.

Doppelfelder

Eine Besonderheit bilden die Doppelfelder, auf denen **zwei Murmeln** nebeneinander **Platz haben**. Diese **zählen** zwar **als ein Feld**, nehmen aber zwei Murmeln auf. Wenn sich in einem Doppelfeld bereits eine Murmel befindet, kann die dazukommende Murmel die Erste nicht schlagen, da diese auch noch Platz im Feld findet. Erst wenn eine **dritte Murmel** auf dem Feld landet, wird eine der beiden Murmeln geschlagen. Der Spieler der dritten Murmel kann sich aussuchen, welche der beiden Murmeln er schlägt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler seine beiden Murmeln bis zum Meer gebracht hat. Dieser Spieler hat den Wettlauf um den Monte Rolla gewonnen.

Spielvariante

Die Grundregel bleibt die gleiche, jedoch **darf** in der Variante auch eine **eigene Kugel** geschlagen werden, um sich so eine bessere Position zu verschaffen.

Und nun viel Glück auf der Reise um den Monte Rolla!

Adresse:

Selecta Spielzeug AG

Postfach 47 · 83531 Edling

Telefon +49 (0) 80 71 - 10 06 - 0

Telefax +49 (0) 80 71 - 10 06 - 40

www.selecta-spielzeug.de

© 2003 Selecta Spielzeug AG