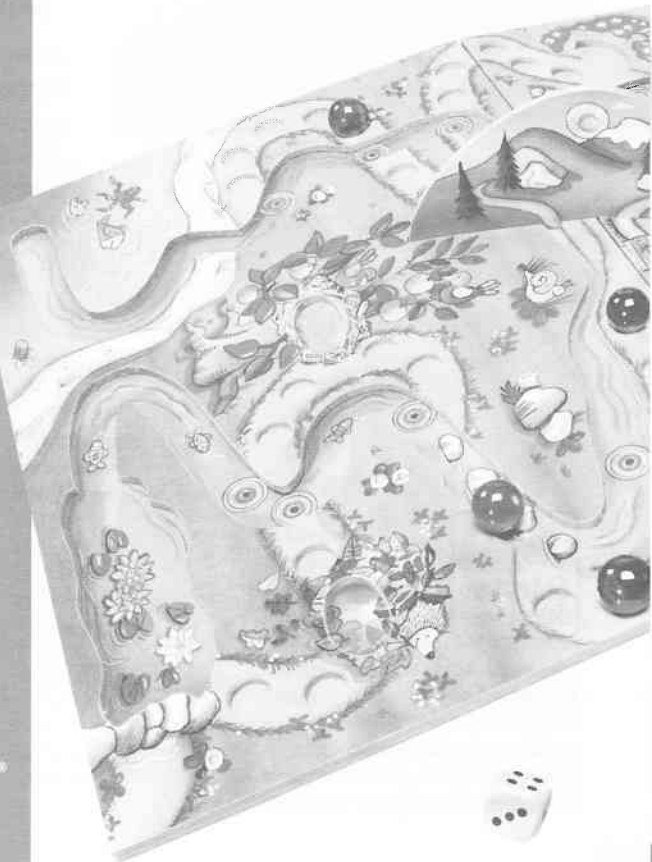


198

Monte Rolla

Selecta



Monte Rolla

Qui sera le premier à traverser le mont ?

Une course captivante avec des obstacles pour deux à quatre joueurs à partir de 4 ans.



Préparation

- Type de jeu :** jeu de famille
Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans
Contenu : 1 plan du jeu en carton, 12 billes en verre de 4 couleurs (une bille supplémentaire de chaque couleur en cas de perte), 1 dé, 1 règle
Auteurs : Gattermeyer & Kapp
Illustration : Barbara Kinzebach



Fixez d'abord le pied sur le mont (1). Ouvrez ensuite le plan du jeu et placez le mont en l'introduisant par en dessous dans la fente prévue (2). Les extrémités du pied sont à régler de telle manière qu'elles se trouvent placées dans la rainure du plan de jeu.



Chaque joueur reçoit deux billes d'une même couleur et les place dans l'étang aux nénuphars. Préparez le dé.

But du jeu



L'étang aux nénuphars sert de point de départ à la course. Les joueurs essaient de transporter leurs billes aussi vite que possible jusqu'à la mer en utilisant les cases du parcours et le dé. Ils doivent donc faire une fois le tour du mont Monte Rolla.

Pendant la partie, les joueurs essaient de se gêner mutuellement en jetant, si cela est possible, les billes des autres dans la rivière. Mais attention : si on prend les billes de ses camarades de jeu à contretemps, il est possible, qu'on les aide au lieu de les gêner... Le premier joueur qui réussit à transporter ses deux billes jusqu'à la mer gagne la partie.

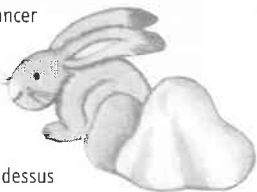
Déroulement du jeu

Le dernier à être allé nager commence à jouer. Ensuite, on joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Toutes les cases du parcours sont marquées. Vous allez devoir traverser des prés et même des rivières et des lacs.

Déplacer des billes

Tout d'abord, le premier joueur lance le dé et déplace une de ses billes en fonction du nombre de cases indiqué par le dé. Chaque case correspond à **un point**, y compris les cases doubles, les pierres  et les ondes de la rivière .

Si le joueur tombe sur un 6, il peut relancer le dé, **additionner** le nouveau résultat au 6 et ensuite déplacer sa bille. On peut sauter par-dessus ses propres billes et par-dessus les billes des autres joueurs, mais **les cases occupées comptent comme les autres cases**.



Les joueurs sont obligés de déplacer une de leurs deux billes, au choix.

Comment battre des billes adverses?

Si un joueur s'arrête sur une case qui est déjà occupée par la bille **d'un autre joueur**, il la **bat** et la jette dans la rivière, puis il pose sa propre bille sur la case.

Comme le plan du jeu est incliné, la bille peut rouler sur un des deux côtés du plan – en fonction du lieu où elle se trou-

vait avant d'être jetée dans la rivière. Les billes battues ne sont pas éliminées ; elles serviront à nouveau lors du tour suivant.

On ne doit pas battre ses propres billes. Si une bille s'arrête sur une case occupée par une bille du même joueur, il doit déplacer son autre bille.

Lorsqu'une bille est jetée dans la rivière, elle peut entraîner sur son passage d'autres billes qui se trouvent sur des pierres. Si c'est le cas, le joueur correspondant continue à jouer avec ces billes en partant de la case sur laquelle elles se sont arrêtées.

Que la bille ait roulé en amont ou en aval du fleuve, c'est à la case la plus proche du parcours que se joue le coup suivant.

Les cases doubles

Sur les cases doubles, il y a de la **place pour deux billes**. Néanmoins, les cases doubles ne **comptent que comme une seule case**. Si une bille arrive sur une case double où il y a déjà une bille, elle ne peut pas la prendre car il y a assez de place pour elle. Mais si une troisième bille s'arrête sur cette case double, le joueur qui possède la troisième bille peut prendre une des deux billes qui s'y trouvent déjà. Il choisit la bille qu'il veut jeter dans la rivière.

Fin de la partie

La partie prend fin au moment où un joueur a réussi à transporter ses deux billes jusqu'à la mer. Ce joueur gagne la course autour du Monte Rolla.

Variante

La règle de base reste la même, mais on peut également battre une de ses propres billes pour mieux se positionner.

Et maintenant bonne chance lors du voyage autour du Monte Rolla !



Monte Rolla

Wer ist als Erster
über den Berg?

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

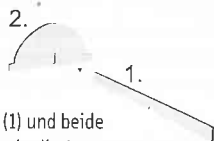


- Spielart:** Familienspiel
Spieler: 2 bis 4 Spieler ab 4 Jahren
Inhalt: 1 Spielplan aus Karton,
12 Glasmurmeln
in vier Farben
(eine Murmel je Farbe
als Ersatz),
1 Würfel,
1 Spielanleitung
Autor: Gattermeyer & Kapp
Illustration: Barbara Kinzebach

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
be-
finden.



Jeder Spieler erhält zwei Murmeln
einer Farbe und legt diese in den See-
rosenteich. 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.



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, n ist dies erlaubt.

Ist die Murmel im Flusslauf vorwärts oder zurück gerollt, setzt sich der folgende 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!