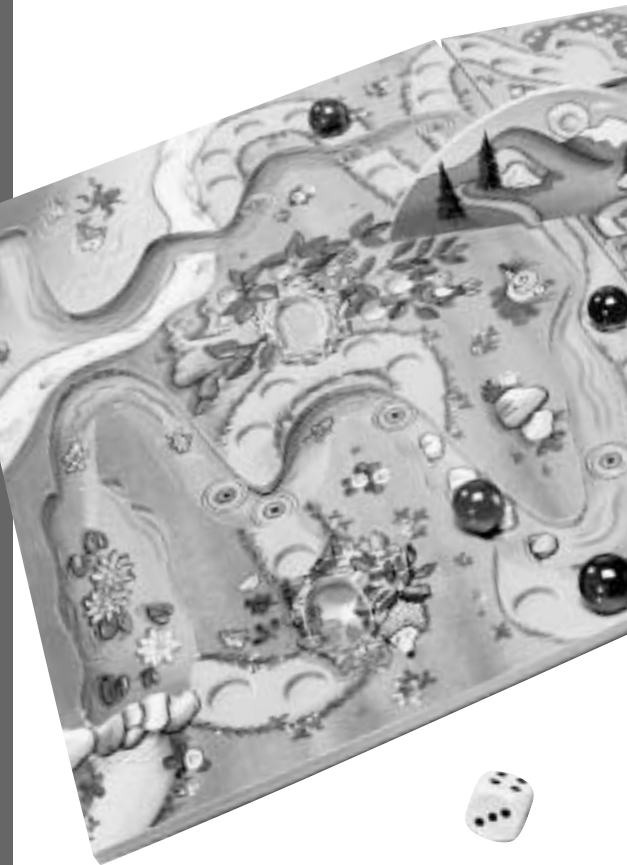


# Monte Rolla

Selecta





**Selecta Spielzeug AG**  
Postfach 47 · D-83531 Edling  
Telefon: +49 (0) 80 71-10 06-0  
Telefax: +49 (0) 80 71-10 06-40  
[www.selecta-spielzeug.de](http://www.selecta-spielzeug.de)

# Monte Rolla

Wie is het eerst  
de berg over?

Een opwindende  
achtervolgingsjacht  
met hindernissen  
voor twee tot en  
met vier kinderen vanaf 4 jaar.



- Soort spel:** Gezinsspel  
**Spelers:** 2 tot en met 4 spelers  
vanaf 4 jaar  
**Inhoud:** 1 speelbord van karton,  
12 glazen knikkers  
in vier kleuren  
(één knikker per kleur  
als reserve),  
1 dobbelsteen,  
1 x spelregels  
**Auteur:** Gattermeyer & Kapp  
**Illustratie:** Barbara Kinzebach

## Vorbereiding



Voor aan-  
vang van het  
spel wordt de  
voet in de berg  
gestoken (1). Het speel-  
bord wordt uitgevouwen en de  
'berg met voet' wordt van beneden af, in  
de uitsparing van het speelbord gestoken  
(2). De voet moet daarbij in de vouw van  
het spelbord vallen.



Iedere speler krijgt twee knikkers van  
één kleur en legt deze in de vijver met  
waterlelies.

De dobbelsteen wordt gereedgelegd.

## Doel van het spel



Bij Monte Rolla gaat het erom alle knikkers zo snel mogelijk vanaf het startpunt, de vijver met waterlelies, via het voorziene traject naar de zee, de finish, te gooien. Hierbij wordt één rondje rond de berg Monte Rolla afgelegd.

Tegelijkertijd probeer je de medespelers daarin te hinderen, door hun knikkers zo vaak mogelijk te slaan. Maar pas op, je kunt de medespelers ook helpen, als de knikkers op het verkeerde moment worden geslagen. Wie allebei zijn knikkers het eerst naar de zee heeft gebracht, wint het spel.

## Verloop van het spel

Wie het laatst zelf is gaan zwemmen, begint. Er wordt om de beurt gespeeld met de wijzers van de klok mee. Alle velden van het af te leggen traject zijn gemarkeerd en gaan door weiden en zelfs door rivieren en meren.

## Verzetten van de knikkers

De speler die aan de beurt is, gooit en zet één van zijn knikkers met het gegooide aantal ogen vooruit op het traject. Hierbij tellen de afzonderlijke velden telkens als **één punt**, ook de dubbele velden, stenen  en golven  in de rivier.

Als de speler een »6« gooit, mag hij direct nog een keer gooien, het resultaat bij de eerste worp **optellen** en doorgaan met zijn knikker. Er mag over de eigen en vreemde knikkers heen worden gesprongen, de **bezette velden worden niet meegeteld**.

Je bent verplicht verder te gaan, je kunt echter uitkiezen met welke van je knikkers je verder speelt.



Alle gegooide punten moeten gebruikt worden men mag dus geen punten laten vervallen. Een uitzondering hierop is het laatste veld. Bij het bereiken van de rivier mag men punten overhouden.

## Slaan van knikkers

Wie op een veld aankomt dat door een **vreemde** knikker bezet is, **slaat** deze knikker door hem in de rivier te gooien en zijn eigen knikker op die plaats neer te zetten.

Hierbij moet erop worden gelet dat de geslagen knikker in verschillende richtingen kan rollen, afhankelijk van de kant van het speelbord waar hij ligt. Geslagen knikkers zijn niet uit het spel, de volgende ronde wordt ermee verder gespeeld.

**Eigen knikers** kunnen **niet** worden geslagen, de speler moet in dit geval met de andere knikker spelen.

Als het eens gebeurt dat knikers die worden geslagen en in de rivier worden gegooid de op in de rivier liggende stenen neergelegde knikers meetrekken, dan wordt het aan het toeval overgelaten wat er met deze knikers gebeurt. Als de eraan komende knikker zoveel vaart heeft dat neergelegde knikers in beweging worden gezet, dan is dit toegestaan.

Is de knikker langs de bedding verderof terug gerold dan gaat hij bij de volgende beurt verder op het meest nabij gelegen veld.

## Dubbele velden

De dubbele velden waarop **twee knikers** naast elkaar **kunnen liggen** vormen een speciaal geval. Deze **tellen wel als één veld**, maar er kunnen twee knikers op liggen. Als er op een dubbelveld al een knikker ligt, dan kan de aankomende knikker de eerste niet slaan, omdat er hiervoor ook nog plek is op het veld. Pas als een **derde knikker** op het veld belandt, wordt één van de twee knikers geslagen. De speler van de derde knikker kan uitzoeken welke van de twee knikers hij slaat.

## Einde van het spel

Het spel houdt op zodra de eerste speler zijn twee knikers tot in de zee heeft gebracht. Deze speler heeft de race rond de Monte Rolla gewonnen.

## Spelvariant

De basis regels blijven gelijk maar in de variant **mag** ook een **eigen knikker worden geslagen** om zodoende een betere positie te verkrijgen.



En nu veel geluk op de reis rond de Monte Rolla!