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.

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

Préparation

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.

A chaque déplacement il faut utiliser tous les points obtenus avec le dé, sauf à la dernière case du parcours. A cet endroit, on peut ne pas utiliser la totalité des points afin d'atteindre la rivière qui mène à la mer.

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 !