

Rondella

Ravensburger Spiele Nr. 601 5413

Würfelspiel für 2-4 Personen von 5-99 Jahren

Von Konrad Spiegel

Spielmaterial: 1 Spielplan, 1 Karussell, 1 Würfel, je 4 Spielfiguren in 4 verschiedenen Farben

Ein neuartiges Würfelspiel: Lustig, originell, spannend. Die Regeln sind denkbar einfach, so daß auch die Kleineren schon mitspielen können. Aber auch die Großen haben ihr Vergnügen an dieser interessanten Mischung von Würfelglück und eigener Überlegung.

Spielgedanke

Die Spielfiguren müssen vom Mittelfeld aus in das Karussell gebracht werden, welches am Ende einer Spielbahn steht und beim Wurf einer 1 an das Ende einer beliebigen anderen Spielbahn gesetzt werden kann. Dadurch verändert sich die Spielsituation ständig.

Wer zuerst seine 4 Spielfiguren im Karussell untergebracht hat, gewinnt das Spiel.

Spielbeginn

Die Spieler stellen ihre Figuren auf das Mittelfeld des Spielplanes. Wer zuerst eine 1 würfelt, beginnt und setzt das Karussell an das Ende einer beliebigen Spielbahn.

Spielverlauf

Es wird reihum gewürfelt. Die Spielfiguren werden entsprechend der gewürfelten Augenzahl bewegt, und zwar vorwärts oder rückwärts. Innerhalb eines Zuges darf die Richtung jedoch nicht geändert werden. Nach einer 6 darf nicht noch einmal gewürfelt werden. Die Spielfiguren können mit jeder gewürfelten Augenzahl aus dem Mittelfeld ziehen. Das Mittelfeld kann im Laufe des Spieles beliebig oft betreten und überquert werden. Es muß dabei mitgezählt werden.

Wirft ein Spieler eine 1, so darf er **entweder** ein Feld weiterziehen **oder** aber das Karussell an das Ende einer beliebigen Spielbahn setzen.

Schlagen

Trifft eine Figur auf ein durch eine eigene oder gegnerische Figur besetztes Feld, so wird diese Figur auf das Mittelfeld zurückgeschlagen, das heißt, auf jedem Feld darf nur eine Figur stehen.

Spielende

Wer zuerst seine 4 Spielfiguren im Karussell untergebracht hat, gewinnt und beendet das Spiel. Die Spielfiguren müssen nicht mit direktem Wurf in das Karussell gebracht werden. Überzählige Punkte verfallen.

Zusatzregeln

Es ist möglich, das Spiel zu vereinfachen oder zu erschweren, indem man Zusatzregeln benutzt, über die man sich aber vorher einigen muß.

Beispiele:

Das Karussell darf nicht nur bei einer 1, sondern auch bei einer 6 bewegt werden.

Man muß in das Karussell mit direktem Wurf kommen.

Man darf 2 Figuren eigener Farbe auf das gleiche Feld stellen.

Wer Lust hat, kann noch weitere Varianten erfinden. Viel Vergnügen!

© 1973 by Otto Maier Verlag Ravensburg

OTTO MAIER VERLAG RAVENSBURG

