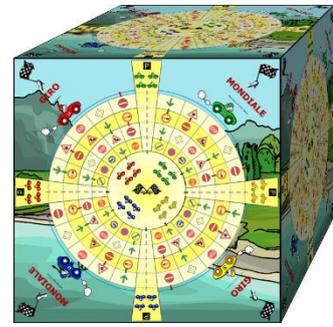


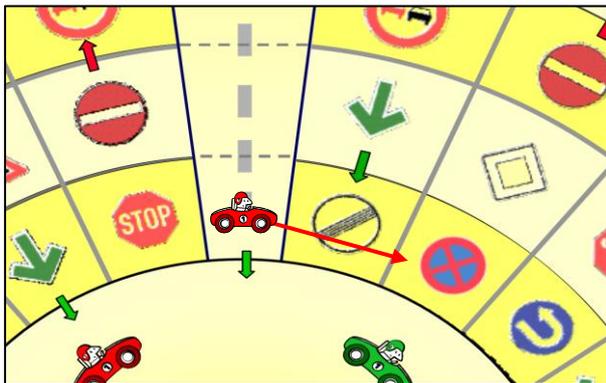
# GIRO MONDIALE ©

## Der Weg ist das Ziel

### Ein Spiel mit Fahrzeugen und Verkehrszeichen

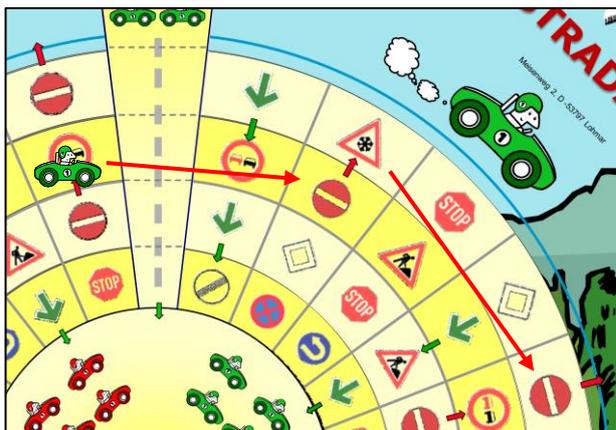


### Beispiele zum Spielverlauf



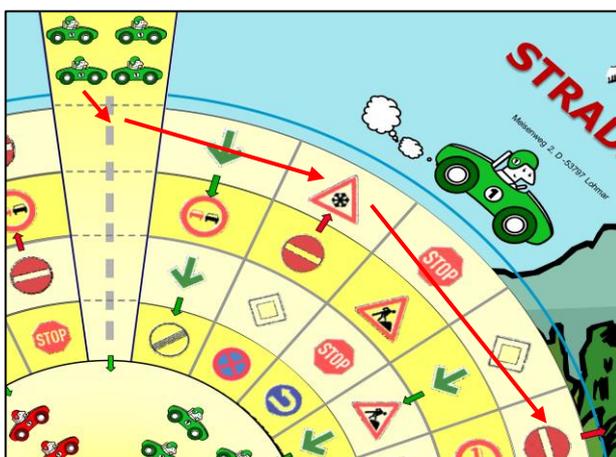
**Rot** auf der Verbindungsstraße ist am Zug und würfelt eine 2. **Rot** spielt im Uhrzeigersinn, erreicht so das **absolute Halteverbot** und fliegt raus, d.h. die Spielfigur muss zurück zum Parkplatz. Pech!

Das war unvermeidbar, denn eine Spielfigur auf einer Verbindungsstraße muss gezogen werden – die Möglichkeit, eine andere rote Spielfigur zu ziehen, ist in diesem Fall ausgeschlossen.



**Grün** ist am Zug und würfelt eine 3. Zunächst wird das Feld **Durchfahrt verboten** erreicht und es erfolgt ein Sprung auf das **Glättefeld**. Ab hier verdoppelt sich der Zug und das zweite Feld **Durchfahrt verboten** wird erreicht. **Grün** fliegt raus und muss zurück zum Parkplatz. Nochmals Pech!

Das setzt voraus, dass nur die grüne Spielfigur gezogen werden kann, was oft genug vorkommt



**Grün** ist am Zug und startet mit einer 3 vom Parkplatz aus. Das Ergebnis entspricht der Situation in der Grafik zuvor. Das bedeutet, dass mit einer 3 nicht gestartet werden kann. Das gilt im Übrigen auch für eine 6.

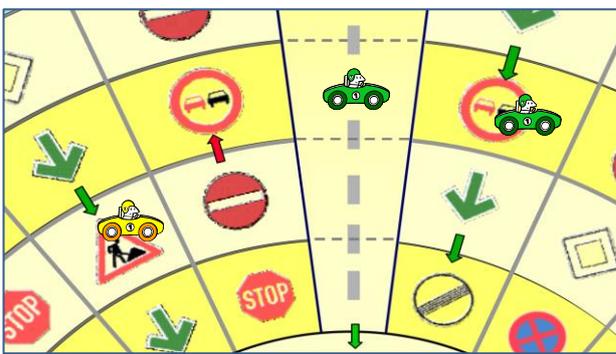




Die **blaue Figur** steht auf dem **Baustellenfeld** und sperrt damit den kompletten Ring. Sprünge in den gesperrten Ring sind grundsätzlich ausgeschlossen.

**Rot** ist am Zug, würfelt eine 3 und erreicht das Feld **Grüner Pfeil**.

Hier gilt die Ausnahme, dass über den grünen Pfeil die Figur auf dem **Baustellenfeld** geschlagen und in diesem Beispiel durch die rote Spielfigur ersetzt wird.



**Grün** ist am Zug und muss die Figur auf der Verbindungsstraße spielen. **Grün** kann nur mit einer 1 ziehen, da das angrenzende Feld **Überholverbot** besetzt ist.

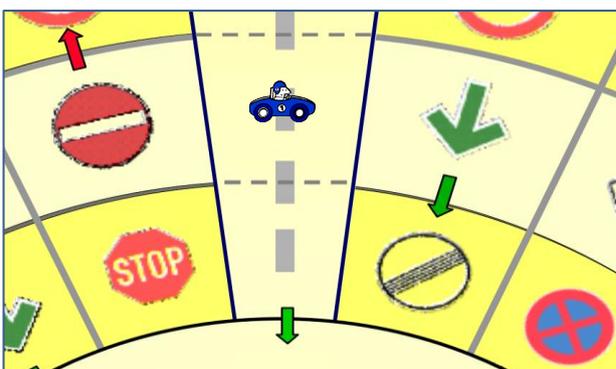
**Grün** kann bei einer 1 nicht in Richtung Zentrum ziehen, da **Gelb** die Baustelle auf Ebene 3 besetzt und diese sperrt.

**Grün muss** demnach die eigene Figur auf dem Feld **Überholverbot** schlagen. Pech!



**Rot** ist am Zug, würfelt eine 5 und muss die Verbindungsstraße frei machen.

Die Figur auf dem Feld **Überholverbot** **muss** geschlagen werden. Das ist umso ärgerlicher, wenn dort eine eigene Spielfigur steht.



**Blau** ist am Zug und würfelt eine 1.

Bleibt **Blau** auf der Verbindungsstraße besteht die Gefahr, beim nächsten Mal eine 2 zu würfeln und **Blau** fliegt über das Feld **Absolutes Halteverbot** aus dem Spiel.

Daher ist es besser, über den **Grünen Pfeil** das Feld **Ende Streckenverbote** zu besetzen. Dort sind die Chancen das Ziel zu erreichen deutlich größer.