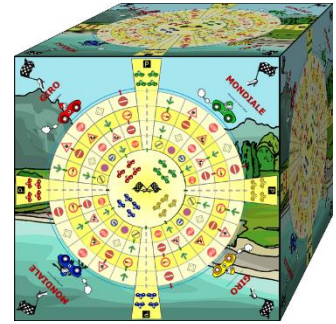


GIRO MONDIALE ©

Der Weg ist das Ziel

Ein Spiel mit Fahrzeugen und Verkehrszeichen



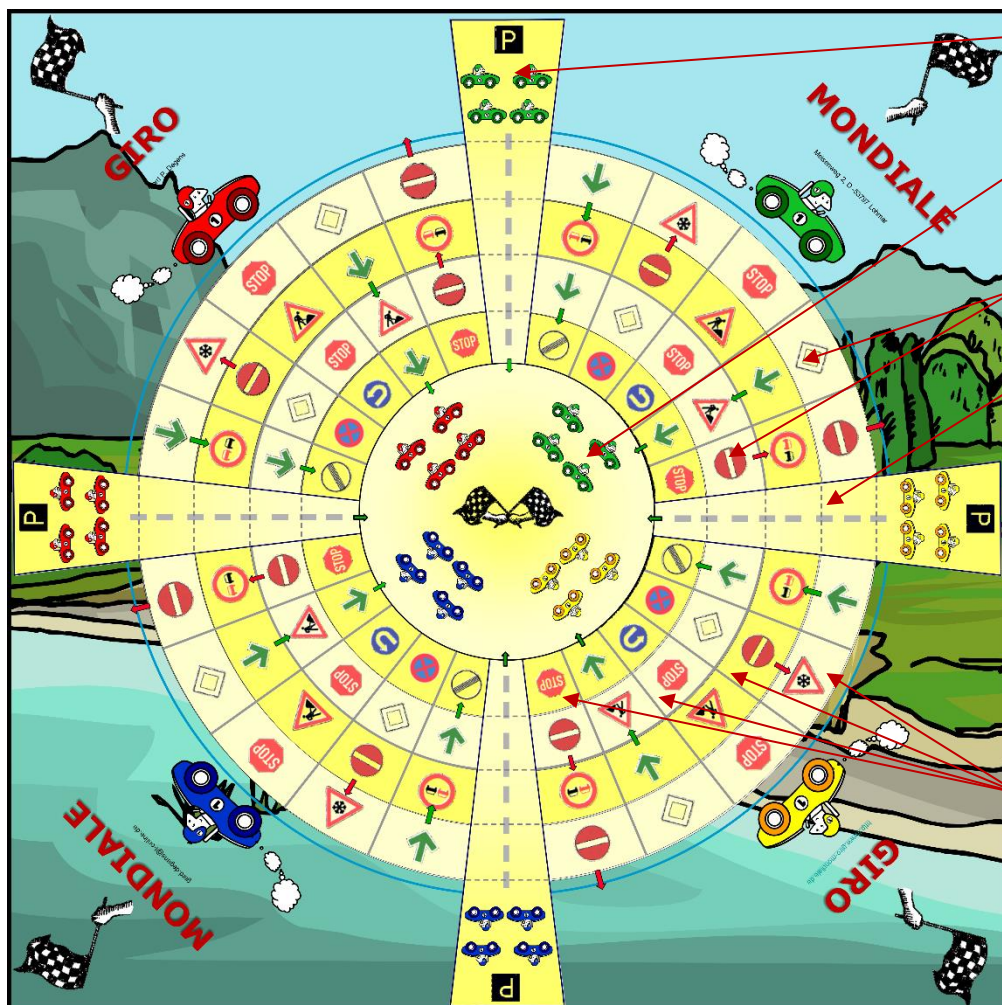
Die Spieler versuchen, ihre Fahrzeuge möglichst schnell ins Ziel zu bringen. Wem das als erster gelingt, gewinnt das Spiel.

Auf dem Weg dorthin sind Verkehrszeichen zu beachten. Sie entsprechen den Verkehrszeichen auf unseren Straßen.

Spielanleitung



Der Spielplan©



Ein **Parkplatz** – von hier geht's los

Das Zentrum – hier ist das **Ziel**

Verkehrszeichen

Verbindungsstraße

Ringstraßen
1 bis 4 – von innen nach außen

Die Regeln

Giro Mondiale (Der Weg ist das Ziel) erfordert 2 Spieler; max. 4 Spieler können teilnehmen. Jeder Spieler führt 4 Spielfiguren (Fahrzeuge) ins Zentrum (Ziel).

Allgemeines

- Jeder Spieler spielt mit einem Würfel. Er würfelt grundsätzlich einmal und es wird grundsätzlich im **Uhrzeigersinn** gespielt. Es besteht allgemein **keine Pflicht** zum Schlagen einer Spielfigur. Auf einem Feld kann ausnahmslos **nur eine Figur** stehen.
- Eine Spielfigur wird auf Ringstraßen so viele Felder versetzt, wie der Spieler Punkte gewürfelt hat. Beim Vorrücken werden die Felder der Verbindungsstraßen wie Felder der Ringstraßen behandelt – also im Uhrzeigersinn mit durchgezählt.
- Wird ein mit einer Spielfigur besetztes Feld der **Ringstraße** nach Ausführung eines Zugs erreicht, **kann** geschlagen werden. Spielfiguren auf Feldern der **Verbindungsstraßen** sind dagegen sicher - **können nicht** geschlagen werden (siehe '*Verbindungsstraßen*').
- Eine geschlagene Spielfigur begibt sich zum Parkplatz (Boxengasse) und startet aufs Neue.

Spielanfang




Die Spieler verständigen sich, wer welche Farbe spielt. Im Zweifel entscheidet der **Farbwürfel**.

Mit dem **Punktewürfel** wird ermittelt, wer das Spiel beginnt; es beginnt der Spieler mit der höchsten Augenzahl.

Sofern **Teams** gebildet werden, verständigen sich die Spieler auf Spiel-Paarungen – die Teambildung ist ausschließlich bei einem Vierpersonenspiel möglich – siehe '*Vierpersonenspiel*'.

Für den Start aus der Boxengasse (Parkplatz) gibt es keine Vorgabe; mit jeder Augenzahl kann gestartet werden. Allerdings gehen die Augenzahlen 3 und 6 ins Leere, da über sie ein Rücksprung in die Boxengasse erfolgt – siehe '*Ringstraßen/Verkehrszeichen*'.

Ringstraßen/Verkehrszeichen

	Grüner Pfeil	Die Spielfigur rückt eine Ringstraße nach innen vor und steht auf dem Überholverbotschild, dem Baustellenschild oder dem Schild 'Ende Streckenverbote'. Auf der innersten Ebene (Ebene 4) gelangt die Figur ins Zentrum und hat damit das Ziel erreicht!
	Durchfahrt verboten	Die Spielfigur rückt eine Ringstraße nach außen und erreicht das Glätteschild oder steht auf dem Überholverbotschild. Im Falle der äußersten Ringstraße bewirkt das Verkehrszeichen einen Rücksprung zum Parkplatz .
	Halt. Vorfahrt gewähren	Der Spieler muss eine Runde aussetzen und darf erst wieder beim nächsten Mal fortfahren.



Vorfahrtstraße

Der Spieler **muss** unmittelbar nach Platzierung der Spielfigur auf der Vorfahrtstraße **ein weiteres Mal würfeln** und setzen.

Der zweite Zug muss mit **derselben Spielfigur** ausgeführt werden. Wird eine 6 gewürfelt erfolgt ein 3. Wurf usw.

Kann der zweite Zug nicht ausgeführt werden, **setzt der Spieler aus**. Die Spielfigur bleibt auf der Vorfahrtstraße stehen. Der Spieler muss mit der Figur auf der Vorfahrtstraße fortsetzen, wenn er wieder an der Reihe ist.



Glätte

Der Spieler setzt unmittelbar nach Platzierung der Spielfigur auf dem Glättefeld den Zug fort, wobei er **noch einmal um die zuvor gewürfelte Augenzahl** vorrückt – das Würfelergebnis verdoppelt sich somit.

Kann der Zug nicht ausgeführt werden, wird der **Zug rückgängig** gemacht und die Spielfigur verbleibt auf ihrem Startfeld. Der Spieler muss eine **andere Spielfigur** ziehen. Ist das nicht möglich, setzt der Spieler aus.

Wird das Glättefeld über 'Durchfahrt Verboten' der Ebene 2 erreicht, wird auch hier der Zug wie beschrieben fortgesetzt. Das bedeutet, dass ab dem Glättefeld nochmals um die zuvor gewürfelte Augenzahl vorgerückt wird.



Baustelle

Das Besetzen des Feldes wird vom Spieler mit dem Hinweis "**Baustelle**" angekündigt.

Wird ein Baustellenfeld besetzt, erfolgt eine **Sperrung der kompletten Ringstraße**. Spielfiguren auf dem gesperrten Ring dürfen nicht gezogen werden, solange die Baustelle existiert.

Der Spieler **muss** seine **Figur auf dem Baustellenfeld ziehen**, wenn er wieder an der Reihe ist. Er darf keine andere Spielfigur ziehen. Kann er das Baustellenfeld nicht frei machen, so bleibt die Baustelle bestehen und der Spieler setzt aus. Er muss dann versuchen, das Baustellenfeld frei zu machen, wenn er wieder am Zug ist.

Es ist zu beachten, dass während einer Baustelle auch solche Züge **ausgeschlossen** sind, die mit einem **Sprung in den gesperrten Ring** verbunden sind. Das betrifft Züge auf benachbarten Ebenen und betrifft die Felder der Verbindungsstraßen sowie die Felder 'Grüner Pfeil und 'Durchfahrt Verboten'.

Ausnahme: Über den grünen Pfeil auf Ebene 2 kann die Spielfigur auf dem Baustellenfeld der Ebene 3 geschlagen werden.

Würfelt der Spieler auf dem Baustellenfeld eine 6, so bleibt die Baustelle dieser Ebene bestehen (und zwar 6 Felder weiter im Uhrzeigersinn).



Überholverbot

Eine Spielfigur auf einem Überholverbotfeld **darf nicht übersprungen** werden. Eine Spielfigur auf einem Überholverbotfeld **darf geschlagen** werden.



Ende Streckenverbote

Beim nächsten Zug kann der Spieler entweder **im Uhrzeigersinn** oder **entgegen dem Uhrzeigersinn** ziehen. Eine geänderte Zugrichtung wird beibehalten bis ein neuer Richtungswechsel möglich oder vorgeschrieben wird.



Umkehrgebot

Beim nächsten Zug **muss** der Spieler die **Zugrichtung wechseln**. Die Zugrichtung wird beibehalten bis ein neuer Richtungswechsel möglich oder vorgeschrieben wird.



Absolutes Halteverbot

Die Spielfigur, die diese Verbotzone betritt, muss **zurück zum Parkplatz** und von dort aus neu starten. Absolutes Pech kurz vor dem Ziel.

Verbindungsstraßen

- Steht eine Spielfigur nach Ausführung eines Zugs auf einer Verbindungsstraße, so **muss** sie auf der Verbindungsstraße **eine Ebene nach innen in Richtung Zentrum** vorrücken.
- Eine Spielfigur auf einer Verbindungsstraße kann **nicht geschlagen** werden.
- Eine Spielfigur auf einer Verbindungsstraße kann **nicht übersprungen** werden.
- Ist der Spieler wieder an der Reihe, **muss** die auf der Verbindungsstraße stehende Spielfigur versetzt werden. Es kann **keine andere Spielfigur** gezogen werden.
- Würfelt der Spieler eine **1** bestehen zwei Möglichkeiten: Die Spielfigur kann **entweder** auf der Verbindungsstraße um ein Feld in Richtung Zentrum vorrücken, **oder** die Verbindungsstraße wird im Uhrzeigersinn um ein Feld verlassen.
- Würfelt der Spieler eine **2** oder mehr Punkte, **muss** die Verbindungsstraße verlassen werden und die Spielfigur setzt ihren Weg im Uhrzeigersinn fort.
- Steht auf der innersten Ringstraße (Ebene 4) eine Spielfigur nach Ausführung des Zugs auf der Verbindungsstraße, so rückt die Spielfigur ins Zentrum und hat damit das **Ziel erreicht!**

Spielende

Es hat derjenige gewonnen, der als erster seine Spielfiguren in das Zentrum führen kann.

Werden mehrere Spiele hintereinander gespielt, kann der **Wertungsbogen** zum Einsatz kommen. Hierbei gilt: Der **Gewinner** eines Spiels **bekommt Punkte**, die übrigen Spieler gehen leer aus.

Punkte werden gezählt für Spielfiguren, die **im Spiel** sind; Spielfiguren **im Ziel** nehmen am Spiel nicht mehr teil und bleiben unberücksichtigt.

Punkte werden nach folgender Regel gezählt: Für jede Spielfigur auf dem **Parkplatz** (Boxengasse) **5** Punkte, für jede Spielfigur auf einer Ringstraße oder Verbindungsstraße (von außen nach innen): **4** Punkte; **3** Punkte; **2** Punkte; **1** Punkt. Es gewinnt schließlich derjenige, der die **höchste** Punktzahl erreicht hat.

Vierpersonenspiel

(Mit Ausnahme der folgenden Regeln gelten die allgemeinen Regeln unverändert.)

Die Variante ist bei vier Teilnehmern möglich, sodass **2 Teams** mit je **2 Personen** gebildet werden können. Die Spieler verständigen sich, wer mit wem zusammenspielt (Farb-Paarungen).

Das Spiel wird im **Team** gewonnen. Deshalb unterstützen sich die **Teampartner wechselseitig**. Das bedeutet vor allem, dass die Teampartner darauf achten, die Spielfiguren des Teams nicht zu schlagen oder zu behindern. Ferner besteht die Möglichkeit, dass sich die Teampartner über die Spielführung verständigen.

Es gewinnt das Team, dem es zuerst gelingt, **acht Spielfiguren** (vier von jeder Farbe der beiden Teamplayer) in das Zentrum zu führen. Der Teamplayer, dessen Figuren bereits im Ziel sind, setzt solange aus, bis sein Partner ebenfalls das Ziel erreicht hat – oder bis das gegnerische Team gewonnen hat.

Schlussbemerkungen

- Sofern eine Figur gespielt werden **muss**, ist auch dann zu ziehen, wenn eine **eigene** Spielfigur geschlagen wird.
- Auf den folgenden Feldern des Spiels **kann zu keiner Zeit eine Spielfigur stehen**, und zwar ohne Ausnahme:



('Grüner Pfeil' ist **zugpflichtig** in Richtung Ziel; 'Durchfahrt verboten' ist **zugpflichtig** in Richtung nächst höhere Ebene; 'Glätte' ist **zugpflichtig** in Richtung Verdoppelung des Zugs; 'Absolutes Halteverbot' ist **zugpflichtig** in Richtung Boxengasse (Parkplatz)).

- Auf den folgenden Feldern des Spiels **kann eine Spielfigur nur temporär stehen**:



('Vorfahrtstraße' ist nur besetzt, wenn der zweite Zug nicht ausgeführt werden kann; der zweite Zug **muss** gespielt werden, wenn der Spieler wieder an der Reihe ist; 'Baustelle' ist nur solange besetzt, bis der Spieler wieder an der Reihe ist, denn die Baustelle **muss** freigemacht werden; 'Verbindungsstraße' **muss** gespielt werden, wenn der Spieler wieder an der Reihe ist, keine andere Figur ist möglich).

Das bedeutet zugleich, dass Spielfiguren einer Farbe **nicht gleichzeitig** auf zwei oder drei dieser Felder stehen können.

- Auf folgenden Feldern **kann eine Spielfigur ohne Einschränkung stehen**:



- Rückfragen oder Anregungen werden vom Autor unter info@giro-mondiale.de od. 02246 7288 gerne entgegengenommen.