



# Landkreis-Rally FFB

## Spielregeln

### Aufbau:

Lege 4 Murmeln an die jeweilige Startposition (4er-Quadrat). Zum Start folgst du der Linie auf den Außenring. Näherst du dich nach einer Runde wieder deinem Ausgangspunkt, folge der Linie zur Parkposition (4er-Reihe).

### Ablauf:

Du musst eine 6 würfeln um starten zu können, dann würfelst du wie gewohnt und rückst mit deiner Murmel auf dem Außenring vor. Kommst du auf ein Feld mit ungerader Nummer (9,11,13 etc. - Nummer merken!), musst du diese Murmel auf die der Zahl entsprechenden Gemeinde legen (z.B. 9 = Alling). Mit dieser Murmel muss du nun erst wieder den Verlassenspunkt (gemerkte Nummer) erreichen, bevor es mit deinen anderen Murmeln weiter gehen kann. Ist die Gemeinde bereits besetzt, wir diese Murmel von dir „geschmissen“ und kommt zurück auf ihre Startposition. Nun musst du mit der genauen Würfelzahl zurück auf den Außenring. Du kannst dabei im ganzen Landkreis umherfahren, sofern es sich um direkt angrenzende Gemeinden handelt (gemeinsame Grenze). Während eines Zuges innerhalb des Landkreises, darf keine Gemeinde zweimal besucht werden. Die Gemeinde, über welche der Landkreis verlassen wird, muss in unmittelbarer Nähe deiner gemerkten Nummer liegen. Hast du die Nummer vergessen - zurück ins Startquadrat.

Du hast gewonnen, wenn alle deine Murmeln die Parkposition erreicht haben.

Beispiel: Du würfelst eine 6 und kommst an Position 4 auf den Außenring, bei deinem Folgewurf bekommst du eine 2 und landest somit auf Position 6. Nun ist dein linker Mitspieler/in an der Reihe, da es immer im Uhrzeigersinn weiter geht. Beim nächsten Wurf würfelst du eine 3 und landest auf Position 9. Nun merkst du dir die 9 und legst deine Murmel im Landkreis auf die Gemeinde Alling (9). Der nächste Spieler/in ist wieder an der Reihe. Wieder dran, würfelst du eine 5 und bewegst deine Murmel über Schöngesing, Grafrath, Kottgeisering und Türkenfeld zurück auf die 9 (in 5 Zügen).

### Generelle Regeln:

Wer eine 6 würfelt, macht so lange weiter, bis keine 6 mehr gewürfelt wird.

Mehrer Murmeln können gleichzeitig im Umlauf sein.

Auf dem Außenring und im Landkreis kann jederzeit „geschmissen“ werden, nicht jedoch auf der Start- und Parkposition.

Die letzte Parkposition muss mit der genauen Würfelzahl erreicht werden.

Viel Spaß beim Spielen!

Thomas Reilich - [www.o-h-r.com](http://www.o-h-r.com)

Gemeinden:

- 1 Fürstenfeldbruck
- 3 Mammendorf
- 4 Maisach
- 7 Emmering
- 9 Alling
- 11 Schöngeising
- 13 Landsberied
- 15 Adelshofen
- 17 Hattenhofen
- 19 Oberschweinbach
- 21 Egenhofen
- 23 Olching
- 25 Eichenau
- 27 Grafrath
- 29 Jesenwang
- 31 Moorenweis
- 33 Althegnenberg
- 35 Mittelstetten
- 37 Gröbenzell
- 39 Puchheim
- 41 Germering
- 43 Kottgeisering
- 45 Türkenfeld

**Achtung! Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet. Erstickungsgefahr durch verschluckbare Kleinteile.**