

Rolit Junior

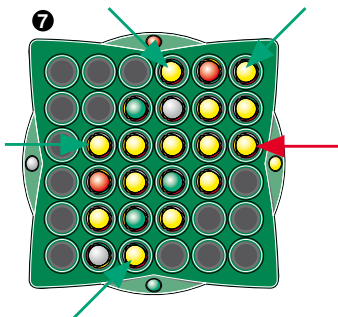
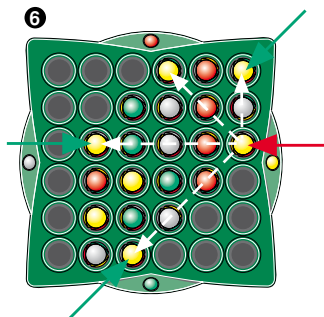
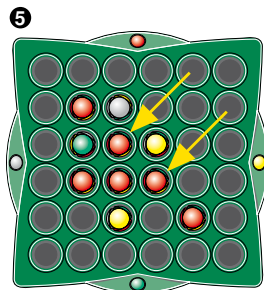
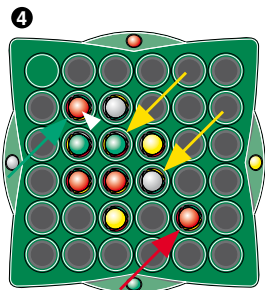
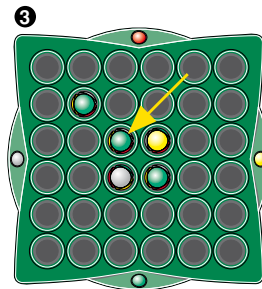
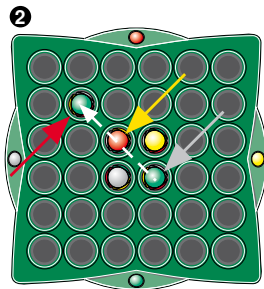
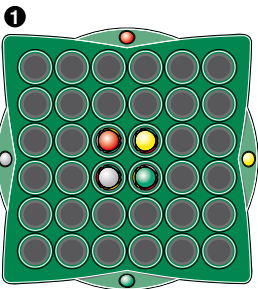
Rolit Junior

Rolit Junior



© Goliath BV, NL 8051 KR Hattem, © Goliath France, ZA, Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France, © Goliath Games Iberia SRL, Plaza Alquería de la Culla, 4, Edificio Albufera Center, Of. 209, 46910 Alfafar (Valencia) España, Email Atención Consumidor: ac@goliathgames.es
Ⓢ Jeu déconseillé pour les enfants de moins de 36 mois. Contient de petites éléments pouvant être avalés. Risques d'étouffement. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car il contient de petites balles. Ne pas utiliser d'autres projectiles que ceux fournis. Veuillez conserver notre adresse pour référence ultérieure. Les couleurs et les détails peuvent varier de l'illustration. Ⓢ Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da Kleinteile verschluckt werden können - Erstickungsgefahr! Wir empfehlen Ihnen, die Firmeninformationen aufzubewahren. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten. Ⓢ Niet geschikt voor kinderen onder de 36 maanden. Bevat kleine onderdelen, die ingeslikt kunnen worden. Informatie bewaren voor referentie. Kleuren en inhoud kunnen afwijken. Ⓢ Non adatto ai bambini di età inferiore ai 36 mesi per la presenza di piccole parti. Conservare la confezione per riferimenti futuri. Colori il contenuto e modelli possono variare rispetto a quanto illustrato. Ⓢ Not suitable for children under 3 years, due to small parts. Keep this information for future reference. Colours and contents may vary from those illustrated. Ⓢ No apto para menores de 3 años por contener piezas pequeñas y/o desmontables susceptibles de ser ingeridas o inhaladas. Los colores y el contenido pueden variar de los mostrados en las ilustraciones. Conservar esta información para referencias futuras. **GARANTÍA:** Goliath Games Iberia garantiza este producto durante 12 meses desde la fecha de su compra. La garantía cubre falta de piezas o defectos de fabricación. La presente garantía **NO** cubre defectos producidos por causas ajenas a su fabricación, tales y como defectos por uso inadecuado o causados por el transporte o en el punto de venta. Durante el periodo de garantía Goliath Games Iberia repondrá total o parcialmente el producto (a criterio de la empresa). Para realizar cualquier reclamación será necesario que envíen una carta con el descriptivo del problema, así como el **COMPROBANTE DE COMPRA ORIGINAL** a la dirección que aquí figura. La carta incluirá un número de Tfno. o una dirección de correo electrónico para poder ponernos en contacto con Ud. y recibir instrucciones de nuestro personal de como proceder. Ⓢ Não adequado para crianças menores de 3 anos, devido às peças pequenas. Guardar esta informação para consulta futura. As cores e conteúdos podem variar das ilustradas.
COPYRIGHT, PATENT, TRADE MARK, DESIGN GOLIATH, HATTEM, HOLLAND NL-8051KR, TRADE MARK: ROLIT® IS A REGISTERED TRADE MARK: BNL, UK, EUR, USA, CANADA TM473677, JAPAN, AUSTRALIA PATENT: BNL 1001676, 1001678, 1001679, 1004407, 1009913, EUR, 96935587 4, (0861113)97909755.7, PCT 152539, CAN 2237797, JAP.519611/97, USA 09/068.649, S-KOREA 98703736, SINGAPORE 9802766-7, AUSTRALIA 73433/96, DESIGN: DESIGN REGISTERED: BNL 26505-01/71367-01/04, EUR DM/036600, UK 2056785, 2056783, USA 29/05640-1/4D/397.730, CAN 1996-1298/1300/1301,80318,81196 JAPAN 8-16383 9-70207,1015734, S-KOREA 196795/4, AUSTRALIA 133158,134596.







F RÈGLE DU JEU

Contenu

1 plateau de jeu, 36 boules Rolit®, la règle du jeu.

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.
Durée d'une partie : ± 15 minutes.

But du jeu

Bloquer les boules de ton adversaire et les lui capturer en les faisant pivoter pour faire apparaître ta propre couleur.
Le joueur qui a le plus de boules d'une même couleur présentes sur le plateau de jeu a gagné !

PRÉPARATION

Place le plateau de jeu sur la table.

Tu peux choisir entre quatre couleurs : le rouge du singe, le jaune du lion, le gris de l'éléphant et le vert du crocodile.
Décidez ensemble de la couleur de chacun et installez-vous en face du bouton (sur le bord du plateau de jeu) de votre couleur.

Pour deux joueurs : tu peux choisir entre le vert et le rouge.

Pour trois joueurs : tu peux choisir entre le vert, le rouge et le jaune

Pour quatre joueurs : tu peux choisir entre le vert, le rouge, le jaune et le gris

Si tu joues seul, tu joues à tour de rôle avec les côtés rouge et gris des boules.

LE JEU

Pour commencer

Place 4 boules Rolit® sur le plateau de jeu comme indiqué sur l'illustration 1. Cette position de départ, avec 1 boule de chaque couleur, est toujours la même, quel que soit le nombre de participants. Les autres boules restent encore dans la boîte. Le plus jeune peut commencer et le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

A ton tour

Lorsque c'est ton tour de jouer, sors une boule Rolit® de la boîte et place-la sur le plateau de jeu en veillant à ce que ta couleur soit tournée vers le haut. Essaie toujours de bloquer une (ou plusieurs) boule(s) d'une autre couleur (ill. 2, flèche rouge). Une fois la boule bloquée (ill. 2, flèche jaune), tu dois la faire pivoter de façon à ce que ta propre couleur soit tournée vers le haut (ill. 3, flèche jaune).

C'est ensuite le tour du joueur suivant. Les joueurs ajoutent à tour de rôle une boule sur le plateau et essaient de bloquer celles de leurs adversaires pour les faire pivoter afin de faire apparaître leur propre couleur. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de boules dans la boîte.

Si ta couleur a disparu du plateau de jeu

Pas de panique puisque que tu peux placer ta nouvelle boule Rolit® où tu veux sur le plateau, tant qu'elle vient se placer à côté d'une autre boule. Tu ne peux pas encore faire pivoter d'autres boules, mais qui sait, tu auras peut-être une chance un peu plus tard !

Le vainqueur

Quand toutes les boules Rolit® sont sorties de la boîte, le jeu est terminé.
Le vainqueur est le joueur qui a le plus de boules de sa propre couleur sur le plateau !

Une nouvelle partie

Place le couvercle de la boîte sur le plateau de jeu et retourne le tout de façon à ce que toutes les boules Rolit® tombent dans la boîte. Chaque joueur choisit ensuite une autre couleur que celle de la partie précédente, prend place en face de sa couleur et le jeu peut recommencer !

PLUS D'EXPLICATIONS

Bloquer et faire pivoter

Une boule n'est bloquée que si elle se trouve en ligne droite entre deux boules **de la même couleur** (voir ill. 2, flèche bleue). Il en va de même pour deux (ou plusieurs) boules : lorsqu'elles sont coincées en ligne droite par une boule déjà sur le plateau et une nouvelle **de la même couleur**, elles sont capturées. Les boules capturées (ill. 2, flèche jaune) sont ensuite retournées pour faire apparaître la couleur du joueur (ill. 3, flèche jaune)

Attention !

1. Une nouvelle boule **doit toujours** être placée à côté d'une boule déjà sur le plateau.
2. Il est **obligatoire** de bloquer et de capturer les boules de tes adversaires – si tu peux bloquer une ou plusieurs boules, tu dois le faire ! Si un joueur ne voit pas la possibilité de bloquer une boule et qu'un autre joueur le lui fait remarquer, il reprend sa boule Rolit® et la place de façon à bloquer la(les) boule(s).
3. Il n'est possible de bloquer une boule que lorsque qu'une **nouvelle** est placée sur le plateau. La possibilité de bloquer qui se produit par hasard (par d'autres joueurs ou parce qu'une ou plusieurs boules ont été retournées et ont changé de couleur) n'est pas valable.

Exemple

Regarde les illustrations 4 en 5. Ici, deux boules sont bloquées par la nouvelle boule rouge (ill. 4, flèche rouge) et la première (ill. 4, flèche verte). Les boules bloquées (ill. 4, flèche jaune) sont donc capturées et retournées du côté de la couleur du joueur (rouge), (ill. 5 flèche jaune)

Possibilités de bloquer dans toutes les directions

Les boules Rolit® peuvent être bloquées verticalement, horizontalement et en diagonale, du moment que l'on peut tracer une ligne droite imaginaire. Regarde l'illustration 6 : la flèche rouge indique la boule jaune qui vient d'être posée; les flèches vertes indiquent toutes les possibilités de bloquer. Sur l'illustration 7, tu peux voir les conséquences de ce super coup. Si tu peux bloquer et capturer sur plusieurs lignes, essaie toujours de choisir le coup le plus intéressant pour toi (voir conseils pour les parents). Après avoir bloqué et capturé les boules de tes adversaires, tu dois **immédiatement** les faire toutes pivoter pour faire apparaître ta propre couleur.

CONSEILS POUR LES PARENTS

Noter les points

A la fin de chaque jeu, notez qui a gagné et le nombre de points (1 point = une boule de la couleur du joueur). Le vainqueur final est celui qui a remporté le plus de manches. Si deux joueurs arrivent à égalité, c'est celui qui a remporté le plus de points qui a gagné.

Apprendre à anticiper

Rolit est un jeu passionnant et imprévisible – une boule peut changer toute la situation ! Même lorsque tu penses perdre, une seule boule bien placée peut te permettre de gagner la partie !

www.goliathgames.nl



D DIE SPIELREGELN

Inhalt 1 Spielbrett, 36 Rolit®-Kugeln, Spielregeln.

Für 2 bis 4 Spieler ab 4 Jahren.
Spieldauer: ca. 15 Minuten.

Ziel des Spiels Schließe die Rolit®-Kugeln deines Gegenspielers ein und erobere sie, indem du sie in deine eigene Farbe umrollst. Der Spieler mit der Farbe, die am Ende des Spiels am häufigsten auf dem Spielbrett vorkommt, hat das Spiel gewonnen!

VORBEREITUNG

Lege das Spielbrett auf den Tisch Es gibt vier Farben, zwischen denen du wählen kannst: Rot für den Affen, Gelb für den Löwen, Grau für den Elefanten und Grün für das Krokodil. Vereinbart gemeinsam, wer welche Farbe nimmt und setzt Euch (am Rande des Spielbretts) dorthin, wo der Knopf in Eurer jeweiligen Farbe eingelassen ist.

Beim Spiel mit 2 Spielern: Ihr könnt wählen zwischen Rot und Grün.

Bei 3 Spielern: Ihr könnt wählen zwischen Rot, Gelb und Grün.

Bei 4 Spielern: Ihr könnt wählen zwischen Rot, Gelb, Grün und Grau.

Wenn du alleine spielst, setzt du dich einfach abwechselnd vor Rot und vor Grau.

DAS SPIEL

Der Start Lege 4 Rolit®-Kugeln auf das Spielbrett (wie in Abb. 1 dargestellt). Diese Startposition mit 4 Kugeln in 4 Farben ist immer gleich, ganz egal, wie viele Spieler mitspielen. Die anderen Kugeln bleiben vorläufig in der Schachtel. Der jüngste Spieler darf beginnen, und das Spiel wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt.

Wenn du an der Reihe bist Wenn du an der Reihe bist, nimmst du eine Rolit®-Kugel aus der Schachtel und legst sie auf das Spielbrett, wobei deine eigene Farbe nach oben zeigt. Du solltest dabei immer versuchen, eine (oder mehrere) Kugel(n) einer anderen Farbe einzuschließen (Abb. 2 roter Pfeil). Jetzt darf die eingeschlossene Kugel (Abb. 2 gelber Pfeil) in die Farbe des Eroberers umgerollt werden (Abb. 3 gelber Pfeil).

Nun ist der nächste Spieler an der Reihe. Die Spieler legen der Reihe nach jeweils eine Kugel auf das Spielbrett und versuchen dabei immer, eine oder mehrere Rolit®-Kugeln der Gegenspieler einzuschließen und in ihre eigene Farbe umzurollen. Spielt auf diese Weise weiter, bis alle Kugeln aus der Schachtel verbraucht worden sind.

Wenn deine Farbe vom Spielbrett "verschunden" ist Keine Panik, denn jetzt darfst du deine Rolit®-Kugel auf dem Spielbrett dorthin legen, wo du möchtest, so lange du sie neben eine Kugel legst, die bereits dort liegt. Du kannst zu diesem Zeitpunkt keine anderen Kugeln erobern, doch wer weiß, vielleicht bekommst du später wieder die Gelegenheit!

Der Sieger Wenn alle Rolit®-Kugeln auf dem Spielbrett liegen, ist das Spiel beendet. Der Sieger ist der Spieler mit der Farbe, die auf dem Spielbrett am häufigsten vorkommt!

Neues Spiel Lege den Deckel der Schachtel auf das Spielbrett und drehe die Teile gemeinsam um, so dass alle Rolit®-Kugeln in die Schachtel fallen. Alle Spieler wählen eine andere Spielfarbe als im vorigen Spiel, setzen sich an ihren neuen Platz und spielen noch einmal!

WEITERE ERKLÄRUNG UND BEISPIELE

Einschließen und Erobern Eine Kugel wird nur dann **eingeschlossen**, wenn sie in einer geraden Linie zwischen einer Kugel, die bereits auf dem Spielbrett liegt, und einer neuen Kugel **derselben Farbe** liegt (siehe Abb. 2 blauer Pfeil). Entsprechendes gilt für zwei (oder mehr) Kugeln: Wenn sie in einer geraden Linie von einer bereits auf dem Spielbrett liegenden Kugel und einer neuen Kugel **derselben Farbe** eingeschlossen werden, dann werden sie erobert. Eroberte Kugeln (Abb. 2 gelber Pfeil) werden sofort in die Farbe des Eroberers umgerollt (siehe Abb. 3 gelber Pfeil).

ACHTUNG!

1. Eine neue Kugel muss **immer neben** eine bereits auf dem Spielbrett liegende Kugel gelegt werden.
2. Einschließen und Erobern **gehen vor** – wenn du also eine oder mehrere Kugeln einschließen kannst, dann musst du das auch tun! Wenn ein Spieler übersehen hat, dass er eine oder mehrere Kugeln einschließen kann und wenn dies von einem anderen Spieler bemerkt wird, dann nimmt der betreffende Spieler die Kugel zurück und legt sie dorthin, wo er andere Kugeln einschließen kann.
3. Einschließen gilt nur dann, wenn eine **neue** Kugel am Einschließen beteiligt ist. Andere Einschließungen, die sich zufällig ergeben (durch andere Spieler oder durch Umrollen) sind nicht gültig.

Beispiele für Einschließen Bitte sieh dir die Abbildungen 4 und 5 an. Hier werden zwei Kugeln durch die neue rote Kugel (Abb. 4 roter Pfeil) und die nächste rote Kugel (Abb. 4 grüner Pfeil) eingeschlossen. Die eingeschlossenen Kugeln (Abb. 4 gelbe Pfeile) werden somit erobert und in die Farbe des Eroberers (Rot) umgerollt (Abb. 5 gelbe Pfeile).

Einschließen in alle Richtungen Rolit®-Kugeln können horizontal, vertikal und diagonal eingeschlossen werden, solange dies in einer **geraden** Linie erfolgt. Bitte sieh dir die Abbildung 6 an: Der rote Pfeil zeigt auf die neu gelegte gelbe Kugel, die grünen Pfeile markieren **alle** Einschließlinien. Auf Abbildung 7 siehst du die Folgen dieses genialen Zugs. Wenn du Kugeln auf mehr als einer Linie einschließen und erobern kannst, solltest du immer versuchen, den günstigsten Zug zu wählen (siehe Tipps für Eltern). Wenn du Kugeln einschließen und erobern kannst und deinen Zug gemacht hast, musst du **sofort alle eroberten** Kugeln in deine eigene Farbe umrollen.

TIPPS FÜR ELTERN

Punkte aufschreiben Schreiben Sie nach jeder Runde auf, wer gewonnen hat und wie viele Punkte der Sieger erzielt hat (= die Anzahl der Kugeln in der eigenen Farbe). Der letztendliche Sieger ist der Spieler, der die meisten Runden gewonnen hat. Wenn zwei Spieler gleich viele Runden gewonnen haben, gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte erzielt hat.

Lernen, vorausdenken Rolit® ist spannend, und der Spielverlauf lässt sich nicht voraussagen – durch einen einzigen klugen Zug kann die gesamte Spielsituation verändert werden! Manchmal sieht es so aus, als hättest du schon verloren, doch dann gelingt es dir vielleicht, dem Spiel eine besondere Wendung zu geben, mit der du plötzlich doch noch gewinnen kannst!



NL SPELREGELS ROLIT®

Inhoud 1 speelbord, 36 Rolit®-balletjes, spelregels.

Voor 2 tot 4 spelers vanaf 4 jaar.
Speelduur: ± 15 minuten.

Doel van het spel Sluit de Rolit®-balletjes van je tegenspelers in en verover ze door ze om te rollen naar je eigen kleur. De speler met de kleur die aan het eind van het spel het meeste voorkomt op het speelbord, wint het spel!

VOORBEREIDING

Leg het speelbord op tafel. Er zijn vier kleuren waaruit je kunt kiezen: rood van de aap, geel van de leeuw, grijs van de olifant en groen van de krokodil. Spreek samen af wie welke kleur neemt en ga bij het dopje (in de rand van het speelbord) van jouw kleur zitten.

Bij een spel met 2 spelers: je kunt kiezen tussen rood en groen.

Bij 3 spelers: je kunt kiezen tussen rood, geel en groen.

Bij 4 spelers: je kunt kiezen tussen rood, geel groen en grijs.

Als je in je eentje speelt, zet je om de beurt voor rood en voor grijs.

HET SPEL

De start Leg 4 Rolit®-balletjes in het speelbord (zoals aangegeven in afb. 1). Deze startpositie met 4 balletjes in 4 kleuren is altijd hetzelfde, ongeacht het aantal spelers. De andere balletjes blijven voorlopig in de doos. De jongste speler mag beginnen en het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee.

Als je aan de beurt bent Als je aan de beurt bent, pak je één Rolit®-balletje uit de doos en je legt het op het speelbord met jouw eigen kleur naar boven. Je probeert daarbij altijd één (of meer) balletjes van een andere kleur in te sluiten (afb. 2 rode pijl). Nu mag het ingesloten balletje (afb. 2 gele pijl) omgerold worden naar de kleur van de veroveraar (afb. 3 gele pijl).

Dan is de volgende speler aan de beurt. De spelers leggen om de beurt steeds één balletje op het bord en daarbij proberen ze telkens één of meer Rolit®-balletjes van tegenspelers in te sluiten en om te rollen naar hun eigen kleur. Speel zo verder tot alle balletjes uit de doos op zijn.

Als jouw kleur van het speelbord is 'verdwenen' Geen paniek, want nu mag je je Rolit®-balletje waar je maar wilt op het speelbord leggen, zo lang hij maar **naast** een balletje komt dat er al ligt. Je kunt op dit moment geen andere balletjes veroveren, maar wie weet krijg je straks weer de kans!

De winnaar Als alle Rolit®-balletjes op het speelbord liggen, is het spel afgelopen. De winnaar is de speler met de kleur die het meeste voorkomt op het speelbord!

Opnieuw spelen Leg het deksel van de doos op het speelbord en draai ze samen om, zodat alle Rolit®-balletjes in de doos vallen. Kies elk een andere speelkleur dan de vorige ronde, ga op je nieuwe plaats zitten en speel opnieuw!

MEER UITLEG EN VOORBEELDEN

Insluiten en veroveren Een balletje wordt alleen **ingesloten** als het in een rechte lijn tussen een al liggend balletje en een nieuw balletje van **dezelfde** kleur ligt (zie afb. 2 blauwe pijl). Ditzelfde geldt voor twee (of meer) balletjes: wanneer ze in een rechte lijn worden ingesloten door een liggend balletje en een nieuw balletje van **dezelfde** kleur, dan worden ze veroverd. Veroverde balletjes (afb. 2 gele pijl) worden direct omgerold naar de kleur van de veroveraar (zie afb. 3 gele pijl).

LET OP!

1. Een nieuw balletje moet **altijd naast** een al liggend balletje gelegd worden.
2. Insluiten en veroveren is **verplicht** – dus als je kunt insluiten, dan moet je dat ook doen! Mocht een speler over het hoofd zien dat hij/zij kan insluiten en wordt dit door een andere speler opgemerkt, dan neemt de betreffende speler het balletje terug en doet alsnog de verplichte insluitzet.
3. Insluiten geldt alleen wanneer een **nieuw** balletje bij de insluiting betrokken is. Andere insluitingen die toevallig ontstaan (door andere spelers of door omrollen), gelden niet.

Insluitvoorbeeld

Bekijk afbeelding 4 en 5. Hier worden twee balletjes ingesloten door het **nieuwe** rode balletje (afb. 4 rode pijl) en het eerstvolgende rode balletje (afb. 4 groene pijl). De ingesloten balletjes (afb. 4 gele pijlen) worden dus veroverd en naar de kleur van de veroveraar (rood) gerold (afb. 5 gele pijlen).

Insluiten in alle richtingen

Rolit®-balletjes kunnen horizontaal, verticaal en diagonaal ingesloten worden, als het maar in een **rechte** lijn gebeurt. Bekijk afbeelding 6: de rode pijl wijst naar het nieuw neergelegde gele balletje, de groene pijlen markeren **alle** insluitlijnen. In afbeelding 7 zie je de gevolgen van deze geniale zet. Als je op meer dan één lijn kunt insluiten en veroveren, dan probeer je altijd de meest gunstige zet te kiezen (zie Tips voor de ouders). Als je kunt insluiten en veroveren en je hebt je zet gedaan, dan moet je **direct alle veroverde** balletjes naar je eigen kleur rollen.

TIPS VOOR DE OUDERS

Scores noteren

Noteer na afloop van elke ronde wie er heeft gewonnen en met hoeveel punten (= het aantal balletjes in de eigen kleur). De uiteindelijke winnaar is de speler die de meeste rondes heeft gewonnen. Als er twee spelers gelijk zijn geëindigd, dan wint de speler met de meeste behaalde punten.

Vooruit leren denken

Rolit® is spannend en onvoorspelbaar – door één slimme zet kan de hele spelsituatie veranderen! Soms ziet het ernaar uit dat je gaat verliezen, maar door er net die bijzondere draai aan te geven, blijkt je plotseling toch nog te kunnen winnen!



I REGOLE DEL GIOCO

Contenuto

1 piano da gioco, 36 palline Rolit®, regole del gioco.

Da 2 a 4 giocatori a partire dai 4 anni.
Durata del gioco: ± 15 minuti.

Scopo del gioco

Incastra le palline Rolit® dei tuoi avversari e catturala girandole in modo da mostrare il tuo colore. Il giocatore con il maggior numero di palline del proprio colore sul piano da gioco alla fine della partita sarà il vincitore!

PREPARAZIONE

Disponi il piano da gioco sul tavolo.

Puoi scegliere tra quattro colori: il rosso della scimmia, il giallo del leone, il grigio dell'elefante e il verde del cocodrillo. Decidi con gli altri giocatori il colore che ciascuno di voi userà durante il gioco e siediti di fronte al piano da gioco in corrispondenza del colore da te scelto (contrassegnato dalla pallina posta sul bordo del piano da gioco).

Giocando in 2: potrete scegliere tra il rosso e il verde.

Giocando in 3: potrete scegliere tra rosso, giallo e verde.

Giocando in 4: potrete scegliere tra rosso, giallo, verde e grigio.

Se giocherai da solo, esegui le mosse alternandoti tra il rosso e il grigio.

IL GIOCO

L'inizio

Disponi le 4 palline Rolit® sul piano da gioco (come indicato nella figura numero 1). La posizione iniziale, con 4 palline di 4 diversi colori, sarà sempre la stessa, indipendentemente dal numero dei giocatori che prenderà parte alla partita. Le altre palline rimarranno inizialmente nella scatola. Il giocatore più giovane inizierà il gioco e sarà seguito dal giocatore al suo fianco, in senso orario.

Cosa devi fare quando arriva il tuo turno

Quando arriverà il tuo turno, prendi una pallina Rolit® dalla scatola e disponila sul piano da gioco in modo che essa mostri il tuo colore. Cerca sempre di incastrare una o più palline di un altro colore (figura numero 2, freccia rossa). Ora la pallina incastrata (figura numero 2, freccia gialla) può essere girata sul lato del conquistatore (figura numero 3, freccia gialla).

Il turno passa ora al giocatore successivo. I giocatori disporranno a turno una pallina sul piano da gioco provando ogni volta ad incastrare una o più palline Rolit® degli avversari e a girarle per mostrare il proprio colore. Il gioco continuerà fino a che tutte le palline non saranno state prelevate dalla scatola.

Se il tuo colore "scompare" dal piano da gioco

Non spaventarti, perché ora avrai la possibilità di mettere la tua pallina Rolit® dove vorrai; a patto che tu la ponga **accanto** ad un'altra pallina già disposta sul piano da gioco. In questa fase non potrai conquistare nessun'altra pallina, ma forse tra non molto avrai di nuovo la possibilità di farlo!

Il vincitore

Quando tutte le palline si troveranno sul piano da gioco, la partita sarà terminata. Il vincitore sarà il giocatore con il maggior numero di palline del proprio colore sul piano da gioco!

Per ricominciare a giocare

Poggia il coperchio della scatola sul piano da gioco e rovescia entrambi in modo da far cadere tutte le palline Rolit® nella scatola. Tutti i giocatori dovranno scegliere un colore diverso da quello usato nella partita precedente. Siediti quindi nella tua nuova posizione e ricomincia a giocare!

ULTERIORI SPIEGAZIONI ED ESEMPI

Come incastrare e conquistare una pallina

Una pallina può darsi **incastrata** solo nel momento in cui viene a trovarsi in linea retta tra una pallina già presente sul piano da gioco e una nuova pallina **dello stesso colore** (vedere figura numero 2, freccia blu). Lo stesso dicasi per due o più palline: quando verranno a trovarsi in linea retta tra una pallina già presente sul piano da gioco e una nuova pallina **dello stesso colore**, saranno conquistate.

Le palline conquistate (figura numero 2, freccia gialla) vengono direttamente girate in modo da mostrare il colore del conquistatore (vedere figura numero 3, freccia gialla).

ATTENZIONE!

1. Una nuova pallina deve essere **sempre** posta **accanto** ad una pallina già presente sul piano da gioco.
2. Incastrare e conquistare è obbligatorio: quindi sei puoi incastrare una pallina, sei **obbligato** a farlo! Qualora un giocatore non dovesse accorgersi della possibilità di poter incastrare una pallina e un avversario dovesse invece notarlo, il giocatore dovrà riprendere la pallina appena disposta sul piano da gioco ed effettuare la mossa obbligatoria.
3. Una pallina può darsi incastrata solamente se ciò avviene per mezzo di una **nuova** pallina. Se delle palline vengono incastrate casualmente (da altri giocatori o girate inavvertitamente) non sarà possibile considerarle incastrate.

Come incastrare le palline, un esempio

Osserva le figure numero 4 e numero 5. Due palline sono qui incastrate dalla **nuova** pallina rossa (figura numero 4, freccia rossa) e dalla pallina rossa posta accanto ad essa (figura numero 4, freccia verde). Le palline incastrate (figura numero 4, frecce gialle) saranno quindi conquistate e girate per mostrare il colore (rosso) del conquistatore (figura numero 5, frecce gialle).

Le palline possono essere incastrate in tutte le direzioni

Le palline Rolit® possono essere incastrate orizzontalmente, verticalmente, diagonalmente, ammesso che ciò avvenga in linea **retta**. Osserva la figura numero 6: la freccia rossa indica la pallina gialla appena disposta sul piano da gioco, le frecce verdi indicano **tutte** le possibilità di incastro. Nella figura numero 7 puoi osservare le conseguenze di questa mossa geniale. Se puoi incastrare e conquistare su più di una linea retta, cerca di scegliere sempre la mossa più vantaggiosa (vedere Consigli per i genitori). Se hai avuto la possibilità di incastrare e di conquistare e hai effettuato la tua mossa, devi girare **immediatamente tutte le palline conquistate** in modo che esse mostrino il tuo colore.

CONSIGLI PER I GENIT

Come annotare i punteggi

Alla fine di ciascuna partita annotare chi ha vinto e il punteggio totalizzato (ovvero il numero di palline del proprio colore presenti alla fine della partita sul piano da gioco). Il vincitore finale sarà il giocatore che avrà vinto il maggior numero di partite. Se due giocatori totalizzeranno lo stesso numero di partite vinte, vincerà il giocatore che avrà totalizzato il maggior numero di punti.

Come imparare a prevenire le mosse

Rolit® è un gioco entusiasmante e imprevedibile: una mossa intelligente può modificare l'intera situazione del piano da gioco! Talvolta puoi avere la sensazione di stare per perdere, ma riuscendo a fare la mossa giusta potrai all'improvviso renderti conto che hai ancora la possibilità di vincere!



GB RULES OF PLAY

Contents 1 board, 36 Rolit® balls, rules.

For 2 to 4 players aged 4 and upwards.
Playing time: 15 minutes.

Object of the game Trap your opponents' Rolit® balls and capture them by rolling them to match your own colour. The winner is the player whose colour appears most frequently on the board at the end of the game!

PREPARATIONS

Place the board on the table. There are four colours to choose from: red for the monkey, yellow for the lion, grey for the elephant and green for the crocodile. Each player chooses a colour and sits at the side of the board matching their colour (shown by the marker at the side of the board).

For a game with 2 players: choose between red and green.

With 3 players: choose between red, yellow and green.

With 4 players: choose between, red, yellow, green and grey.

If you are playing on your own, play red and grey in alternate turns.

THE GAME

Start Place 4 Rolit® balls in the board (as shown in illustration 1). This starting position with 4 balls in 4 colours is always the same whatever the number of players. The other balls stay in the box for now. The youngest player makes the first move and play continues in a clockwise direction.

When it's your turn Take one Rolit® ball out of the box and place it on the board with your own colour upwards. Always try to trap one (or more) balls belonging to another player (illustration 2, red arrow). The trapped ball (illustration 2, yellow arrow) can now be rolled to match your colour (illustration 3, yellow arrow). You have now captured that ball.

The other players now take turns, each placing (in their turn) one ball on the board always trying to trap one or more opponents' balls and rolling them to match his or her own colour... Keep playing until all the balls in the box have been played.

If your colour has 'disappeared' from the board Don't panic! You can now place your Rolit® ball wherever you like, **next** to any ball of any colour that is already on the board. You cannot trap, so you cannot capture any other in this turn, but who knows, you may soon get a chance to do so!

The winner The game is over when all the Rolit® balls have been played onto the board. The winner is the player has the most colours on the board!

New game Place the box lid over the board and turn the board and lid over, so that all the Rolit® balls fall into the box lid. Each player chooses a different colour from that played in the previous round. Sit in your new position and play again!

FURTHER EXPLANATION AND EXAMPLES

Trapping and capturing a ball A ball is **trapped** only if it lies in a straight line between a ball already on the board and a new ball **of the same colour** (see illustration 2, blue arrow). If **two** (or more) balls are trapped between a ball already on the board and a new ball **of the same colour**, they are captured. Captured balls (illustration 2, yellow arrow) are then rolled to match the captor's colour (see illustration 3, yellow arrow).

N.B.!

1. A new ball must **always** be played next to one that is already on the board.
2. Trapping and capturing a ball is **compulsory** – if you can trap a ball you must do so! If you fail to do this and another player notices, you must take your ball back and make the compulsory trapping move.
3. Trapping a ball only applies when a **new** ball traps another already on the board. Other accidental trapping actions which occur during play (by other players or by rolling) are not valid.

Example of balls trapping others Look at illustrations 4 and 5. Here two balls are trapped by the **new** red ball (illustration 4, red arrow) and the next red ball (illustration 4, green arrow). The trapped balls (illustration 4, yellow arrows) are now captured and rolled to match the captor's colour (illustration 5, yellow arrows).

A ball can be trapped in any direction Rolit® balls can be trapped horizontally, vertically and diagonally, but only in a straight line. Look at illustration 6: the red arrow points to the new yellow ball placed on the board, the green arrows mark **all** the trapped lines. In illustration 7 you can see the results of this ingenious move. If you can trap and capture on more than one line, always try to choose the best move (see Tips for parents). If you trap, capture and have completed your move, you must roll all the captured balls to match your own colour.

TIPS FOR PARENTS

Writing down the scores At the end of each round, write down who has won, with the number of points (= the number of balls in the winning player's colour). The eventual winner is the player who has won the most rounds. If two players finish level, the winner is the one with the most points.

Learning to think ahead Rolit® is exciting and unpredictable – one clever move can transform the whole game! Sometimes when it seems you're going to lose, playing that special move means you can still win!



E REGLAS DEL JUEGO

Contenido

1 tablero de juego, 36 bolas Rolit e instrucciones.
Para 2-4 jugadores a partir de 4 años. Duración del juego: +/- 15 minutos.

Objetivo del juego

Bloquea las fichas de tu oponente y captúralas, convirtiéndolas en tu color. El ganador será el que tenga más fichas de su color en el tablero cuando ya no queden más por colocar.

PREPARACIÓN

Coloque el tablero sobre una mesa

Hay cuatro colores para elegir: rojo para el mono; gris para el elefante; verde para el cocodrilo y amarillo para el león. El turno de juego se determina por la secuencia de botones de color del tablero en el sentido contrario a las agujas del reloj.

2 jugadores: Elegir colores opuestos (rojo y verde o amarillo y gris)

3 jugadores: Un jugador el color rojo, el segundo el gris y el tercero, el verde.

4 jugadores: Cada uno un color con el siguiente orden: rojo, gris, verde y amarillo.
Se puede jugar en solitario moviendo por turnos el color rojo y luego el verde.

CÓMO JUGAR

Posición inicial (figura 1)

Coloca 4 bolas Rolit en la posición inicial como se muestra en la figura 1 (esa posición inicial se aplicará también para 2, 3 ó 4 jugadores). Las bolas Rolit permanecerán en la caja a disposición de todos los jugadores, no es necesario repartirlas. El jugador más pequeño (o más mayor, o el más alto, etc.) comienza y el juego continúa en el sentido contrario a las agujas del reloj.

Empieza el juego

El primer movimiento consiste en colocar una bola del color del jugador, de forma que bloquee una de las bolas Rolit de su oponente (véase la flecha roja de la figura 2). Una vez bloqueada, dicha bola queda capturada y se convierte en tu propio color (véase la flecha amarilla de la figura 3).

Los demás jugadores, en su turno, colocarán una bola e intentarán bloquear y capturar (girar) una o varias de las bolas Rolit de sus oponentes.

Aviso

Una bola Rolit debe colocarse siempre junto a una bola ya colocada en el tablero. A un jugador solamente se le permite colocar una bola en cada turno. Cuando exista la posibilidad de bloqueo y captura, es obligatorio bloquear y capturar.

Si el color desaparece o no es posible bloquear ninguna bola.

Cuando tu color "desaparece" del tablero (todas tus bolas han sido capturadas) o cuando el bloqueo o la captura son imposibles, no te asustes, puedes poner tu bola Rolit en cualquier posición del tablero junto a otra bola Rolit. Tranquilo, que seguro tendrás nuevas oportunidades en tu siguiente turno

Ganador

El juego termina cuando todas las bolas Rolit están colocadas sobre el tablero. El jugador con mayor número de bolas Rolit mostrando su color es el ganador.

Nueva partida

Vuelque el tablero sobre la caja. La caja contendrá ahora todas las bolas Rolit. En la nueva partida comenzará el jugador situado a la derecha del que empezó la anterior, con el fin de igualar las posibilidades de todos los participantes.

MÁS EXPLICACIONES Y EJEMPLOS

Bloqueo (figura 2)

El bloqueo solamente tiene lugar entre la bola recién colocada y la siguiente bola en juego del mismo color ya colocada en el tablero y en línea recta: vertical, horizontal o diagonal (mira la flecha azul de la figura 2).

Captura (figura 3)

La bola bloqueada queda capturada y se gira para mostrar el color de las bolas que han realizado la captura (mira la flecha amarilla de la figura 3).

Ejemplo

Sigue el ejemplo de las figuras 4 y 5. El bloqueo se realiza exclusivamente entre la bola recién colocada, en este caso la roja (mira la flecha roja en la figura 4) y la siguiente bola del mismo color (mira la flecha verde de la figura 4). Las bolas Rolit bloqueadas (mira las flechas amarillas de la figura 4) se capturan girándolas para que muestren el color de la bola que ha realizado la captura (véanse las flechas amarillas de la figura 5).

Bloqueo en todas direcciones (figuras 6 y 7)

Las bolas pueden bloquearse y capturarse horizontal, vertical y diagonalmente. En la figura 6, la flecha roja está apuntando a la bola recién colocada, las flechas verdes apuntan a los límites del bloqueo. En la figura 7 se puede ver el resultado.

Cuando sea posible bloquear o capturar en más de una dirección, elija el que le parezca el mejor movimiento para su táctica (ver "Consejos para padres"). A continuación, gire todas las bolas capturadas para mostrar su color.

CONSEJOS PARA PADRES

Puntuación

Anota un punto para el ganador de la partida y anota (para resolver un posible empate) mini puntos por cada bola que el ganador haya colocado. El jugador que haya ganado el mayor número de partidas individuales es el ganador del juego. En el caso de un empate en el número de partidas individuales ganadas, el jugador con más mini puntos totales será el ganador.

Aprende a planear con antelación

Se recomienda que cada jugador tenga la oportunidad de comenzar el juego el mismo número de veces. Por ejemplo, 4 jugadores deberían jugar al menos 4 partidas para que cada uno de ellos tenga la oportunidad de empezar una vez.

Rolit es imprevisible y excitante. Un movimiento hábil puede transformar la partida. A veces puedes pensar que todo está perdido, pero un buen movimiento puede transformar la partida y convertirte en ganador.



P REGRAS DO JOGO

Conteúdo

1 tabuleiro, 36 bolas Rolit® e regras.
Para 2 a 4 jogadores de 4 anos e mais
Tempo de jogo: 15 minutos.

Objecto do jogo

Apanha as bolas Rolit® do teu adversário e captura-as fazendo-as rolar até aparecer a tua própria cor. Ganha o jogador que tiver o maior número de bolas da sua cor no tabuleiro no fim do jogo.

PREPARAÇÕES

Colocar o tabuleiro em cima da mesa

Há quatro cores à escolha: vermelho para o macaco, amarelo para o leão, cinzento para o elefante e verde para o crocodilo. Cada jogador escolhe uma cor e senta-se ao lado do tabuleiro com a sua cor, indicada pelo marcador no lado do tabuleiro).

Para um jogo com **2 jogadores**: pode-se escolher entre o vermelho e o verde.

Para 3 jogadores: pode-se escolher entre o vermelho, o amarelo e o verde.

Para 4 jogadores: pode-se escolher entre o vermelho, o amarelo, o verde e o cinzento.

Para um só jogador, joga-se o vermelho e o cinzento alternadamente.

O JOGO

Início

Coloca 4 bolas Rolit® no tabuleiro (como mostra a ilustração 1). Esta posição de partida com 4 bolas de 4 cores é sempre a mesma, qualquer que seja o número de jogadores. As outras bolas ficam na caixa. O jogador mais novo faz a primeira jogada e o jogo prossegue no sentido dos ponteiros do relógio.

Quando chegar a tua vez

Pega numa bola Rolit® da caixa e coloca-a no tabuleiro com a tua cor voltada para cima. Tenta sempre apanhar uma bola (ou mais) pertencente a outro jogador (ilustração 2, seta vermelha). A bola apanhada (ilustração 2, seta amarela) pode então ser rodada até aparecer a tua cor (ilustração 3, seta amarela). Capturaste então essa bola.

Os outros jogadores jogam na sua vez, colocando cada um (na sua vez) uma bola no tabuleiro para apanhar uma ou mais bolas dos seus adversários, fazendo-as rolar até aparecer a sua própria cor. Continuem a jogar enquanto houver bolas na caixa.

Se a tua cor “desaparecer” do tabuleiro

Não entres em pânico! Podes colocar a tua bola Rolit® onde quiseres, próxima de qualquer bola de outra cor que se encontre no tabuleiro. Agora não podes apanhar, por isso não podes capturar qualquer outra desta vez, mas, quem sabe, podes de repente ter sorte e fazê-lo.

O vencedor

O jogo termina quando todas as bolas Rolit® tiverem sido jogadas no tabuleiro. O vencedor é o jogador que tiver o maior número de bolas da sua cor no tabuleiro.

Nova partida

Coloca a tampa da caixa sobre o tabuleiro e roda-o para que as bolas Rolit® se misturem e entrem na tampa da caixa. Cada jogador escolhe uma cor diferente da utilizada na partida anterior. Senta-te na tua nova posição e joga.

MAIS EXPLICAÇÕES E EXEMPLOS

Bloqueio e captura de uma bola

Uma bola só é apanhada se estiver em linha recta com outra que já se encontra no tabuleiro e uma nova bola da mesma cor (ver a ilustração 2, seta azul). Se forem apanhadas duas (ou mais) bolas entre uma bola que á se encontra no tabuleiro e uma nova bola da mesma cor, essas bolas são capturadas. Fazem-se rolar as bolas capturadas (ilustração 2, seta amarela) até aparecer a cor do captor (ver ilustração 3, seta amarela).

N.B.I.

1. Deve-se colocar uma nova bola ao lado de outra que já se encontra no tabuleiro de jogo.
2. É obrigatório apanhar e capturar uma bola. Se puderes apanhar uma bola, tens de o fazer! Se o não fizeres, e outro jogador se aperceber, tens de repor a tua bola onde estava e executar a captura.
3. Apanhar um bola só se aplica quando uma nova bola apanha outra no tabuleiro. Não são válidas outras acções de apanha acidentais que ocorram durante a partida (por outros jogadores ou quando são rodadas).

Exemplo de bolas que apanham outras

Vê as ilustrações 4 e 5. Aqui há duas bolas que são apanhadas pela nova bola vermelha (ilustração 4, seta vermelha) e a bola vermelha seguinte (ilustração 4, seta verde). As bolas apanhadas (ilustração 4, setas amarelas) são agora capturadas e rodadas até aparecer a cor do captor (ilustração 5, setas amarelas).

Uma bola pode ser apanhada em qualquer direcção

As bolas Rolit® podem ser apanhadas horizontal, vertical e diagonalmente, mas sempre em linha recta. Olha para a ilustração 6: a seta vermelha aponta para a nova bola amarela colocada no tabuleiro, as setas verdes marcam todas as linhas apanhadas. Na ilustração 7, podes ver os resultados desta jogada engenhosa. Se puderes apanhar e capturar em mais de uma linha, tenta sempre escolher a melhor jogada (ver Dicas para os pais). Se apanhares, capturares e completares a jogada, tens de rolar imediatamente todas as bolas capturadas até aparecer a tua cor.

DICAS PARA OS PAIS

Anotar as pontuações

No final de cada partida, aponta quem ganhou e com que número de pontos (= o número de bolas com a cor do vencedor). Ganha o jogador que tenha ganho mais partidas. Em caso de empate, ganha quem tiver obtido o maior número de pontos.

Aprender a reflectir

Rolit® é um jogo excitante e imprevisível. Uma jogada inteligente pode transformar todo o jogo! Às vezes, quando parecer que vais perder, uma jogada especial pode levar-te à vitória!