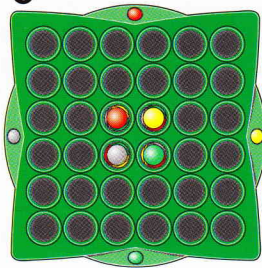
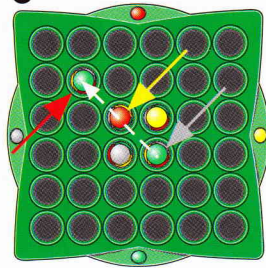
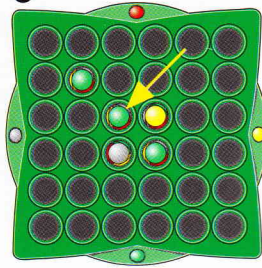
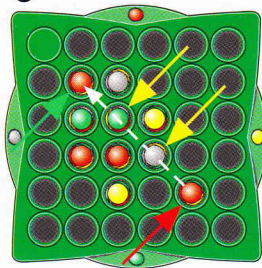
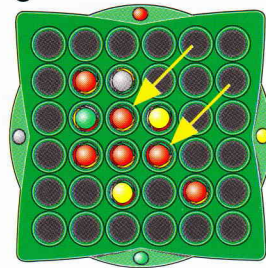
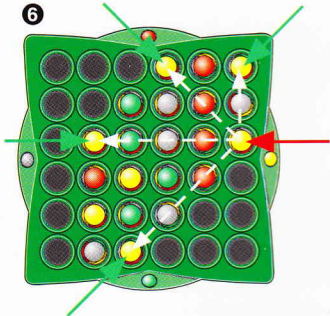
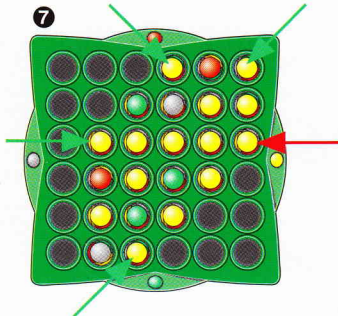


Rolit[®] Junior



1**2****3****4****5****6****7**

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



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

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

Ziel des Spiels SchlieÙe 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 Elefant 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 "verschwunden" 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 am häufigsten auf dem Spielbrett 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** Einschlusslinien. 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, vorauszudenken

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!