

1289

Rolit[®]





Principe du jeu

Le principe du jeu consiste à empêcher les adversaires de bouger leurs boules en les faisant rouler sur elles-mêmes afin de faire apparaître sa propre couleur. C'est alors que les boules de vos adversaires sont 'capturées'. La victoire revient à celui qui possède le plus grand nombre de boules de sa propre couleur.

Contenu

1 Plateau de jeu, 64 boules Rolit, règles de jeu.
Âge: dès 7 ans, Nombre de joueurs: 1-4, Durée de jeu: 20 minutes environ.

DÉROULEMENT DU JEU

Préparatifs

(ill. 1)

Placer le plateau de jeu au milieu de la table.

La couleur attribuée à chaque joueur est celle du bouton qui lui fait face.

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre et dans l'ordre des boutons de couleur situés sur les quatre côtés du plateau de jeu.

Pour 1-2 joueurs: Le joueur A joue rouge, le joueur B joue vert.

Pour 3 joueurs: Le joueur A joue rouge, le joueur B joue jaune et le joueur C joue vert.

Pour 4 joueurs: Le joueur A joue rouge, le joueur B joue jaune, le joueur C joue vert et le joueur D joue bleu.

Position de départ

(ill. 1)

Placer les quatre boules Rolit en **position de départ** conformément à l'ill. 1.

Cette position est valable pour 1, 2, 3 ou 4 joueurs.

Laisser les autres boules Rolit dans la boîte. Inutile de les distribuer.

Ouverture de la partie

Pour déterminer qui ouvre la partie, un joueur jette une boule Rolit sur la table comme au lancer de dé. C'est la couleur du dessus qui désigne le joueur qui commence.

premier coup

(ill. 2a/2b)

Placer une boule Rolit de sa propre couleur de façon à bloquer celle de l'adversaire (voir ill. 2a, flèche rouge). Puis tourner la boule du milieu de façon à faire apparaître sa propre couleur (voir ill. 2b, flèche jaune).

Blocage

(ill. 2a)

Il y a blocage si une boule nouvellement placée et une autre de la même couleur se trouvant déjà sur le plateau de jeu sont alignées (voir ill. 2a, flèche bleue).

Capture

(ill. 2a/2b)

La boule bloquée est alors capturée en la faisant rouler de manière à faire apparaître la couleur du bénéficiaire de la capture (voir ill. 2a et 2b, flèche jaune).

Important!

1. La boule Rolit doit **toujours** être placée à **côté** d'une boule se trouvant déjà sur le plateau de jeu.
2. Une seule boule peut être placée par coup sur le plateau de jeu.
3. En cas de possibilité de **blocage et de capture**, le joueur **doit s'exécuter**.

Déroulement ultérieur

Chaque joueur essaie, lorsque c'est son tour de jouer, de bloquer les boules adverses.

Disparition de la couleur,

blocage impossible

(ill. 3a/3b)

Inutile de s'alarmer lorsqu'une **couleur disparaît** soudain du plateau de jeu ou encore si tout **blocage ou capture est impossible**. Le joueur peut placer sa boule Rolit à n'importe quel endroit sur le plateau de jeu à côté d'une autre boule Rolit.



Exemple Suivre l'**exemple** des ill. 3a et 3b. Le blocage ne peut se faire qu'avec la boule nouvellement placée (voir flèche rouge, ill. 3a) et la première, respectivement la boule suivante de la même couleur (voir flèche verte, ill. 3a). La capture des boules Rolit ainsi bloquées s'opère en roulant celles-ci de manière à faire apparaître la couleur de la boule preneuse (voir flèche jaune, ill. 3b).

Blocage dans toutes les directions (ill. 4a/4b) Le blocage et la capture des boules peuvent se faire horizontalement, verticalement ou diagonalement, **mais toujours en ligne droite**. Voir ill. 4a, où la flèche rouge indique la boule nouvellement placée, la flèche verte les limites du blocage. Le résultat apparaît sur l'ill. 4b. En cas de plusieurs possibilités de blocage et de capture, choisir la variante la meilleure sur le plan tactique (voir 'Remarques importantes et conseils tactiques'). En cas de possibilité de blocage et de capture, toutes les boules pouvant être capturées en un seul coup sont roulées de manière à faire apparaître la couleur du bénéficiaire de la capture.

Fin du jeu Le jeu prend fin dès que toutes les boules Rolit ont pris place sur le plateau de jeu.

Vainqueur La victoire revient à celui qui possède le plus de boules de sa propre couleur.

Partie suivante Renverser le plateau de jeu sur la boîte. A présent, toutes les boules Rolit se retrouvent dans la boîte, et la partie suivante peut débiter. Changer l'ordre de jeu des joueurs, afin d'équilibrer les chances.

REMARQUES IMPORTANTES ET CONSEILS TACTIQUES

Remarques Après avoir joué un coup autorisé, impossible de revenir en arrière. Pour corriger un coup 'illégal', remettre la boule Rolit dans la position initiale. Possibilité pour le joueur de tenter un nouveau coup autorisé.

Tout blocage et toute capture ne peuvent se faire que si la boule Rolit nouvellement placée fait partie du blocage. Tout autre blocage révélé par ce coup doit être ignoré.

Tactique (ill. 5) Si le blocage et la capture sont possibles dans plusieurs positions, choisir le meilleur coup tactique. Ceci ne veut pas dire qu'il faille absolument s'emparer du plus grand nombre de boules. D'un point de vue tactique, certaines positions sur le plateau sont plus favorables que d'autres. L'ill. 5 présente en détail et par ordre d'importance les positions tactiques sur le plateau de jeu: **très forte**=●● **forte**=●●● **moyen**=●●●● **faible**=●●●●● **très faible**=●●●●●●.

Prévisions Il faut savoir que chaque coup effectué a des répercussions - non seulement sur la situation des joueurs qui suivent immédiatement, mais aussi et encore sur celle de tous les autres (y compris le premier). Même si on a l'impression qu'un joueur est en train de perdre, un seul nouveau coup peut entièrement modifier la situation et le conduire en fin de compte vers la victoire.

Limite de durée Si les joueurs hésitent trop longtemps, il est possible de limiter la durée de réflexion à une minute.

Variantes Pour un déroulement rapide, suivre les règles de base en se limitant à 6 x 6 cases pour 1 - 4 joueurs et à 4 x 4 cases pour 1 - 2 joueurs.

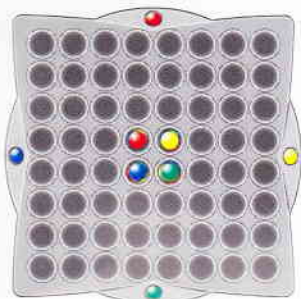


fig./ill./Abb. 1

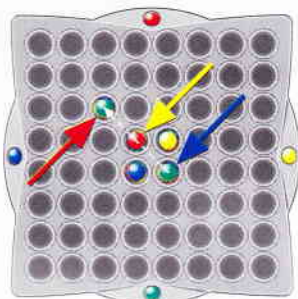


fig./ill./Abb. 2a

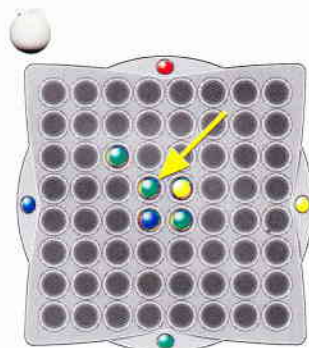


fig./ill./Abb. 2b

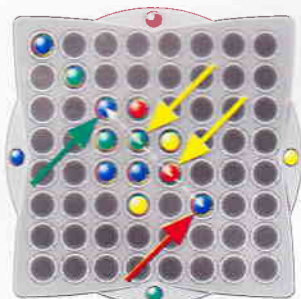


fig./ill./Abb. 3a

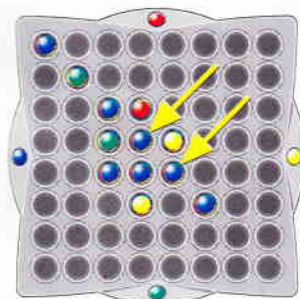


fig./ill./Abb. 3b

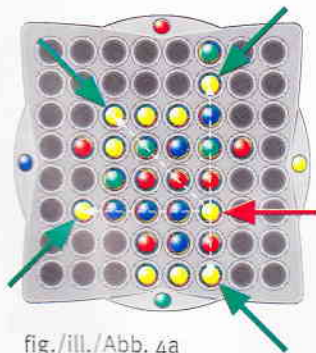


fig./ill./Abb. 4a

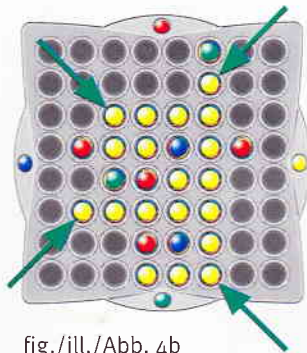


fig./ill./Abb. 4b

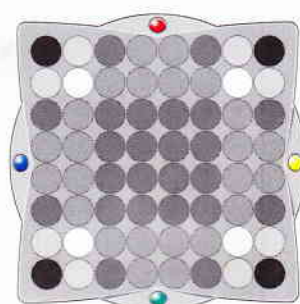


fig./ill./Abb. 5



Spielziel Gegnerische Rolit-Kugeln blockieren, einschliessen und so zur eigenen Farbe rollen. Sieger ist, wer die meisten Rolit-Kugeln der eigenen Farbe besitzt.

Inhalt 1 Spielbrett, 64 Rolit-Kugeln, 1 Anleitung.
Alter: 7-99, Spieler: 1-4, Dauer: ca. 20 Minuten.

SPIELVERLAUF

Spielvorbereitung
(Abb. 1)

Das Spielbrett kommt in die Tischmitte.
Jedem Spieler wird die Farbe des am nächsten gelegenen Farbknopfes zugewiesen. Gespielt wird im Uhrzeigersinn - in der Reihenfolge der Farbkнопfe.
Bei 1 - 2 Spielern: Spieler A spielt Rot, Spieler B spielt Grün.
Bei 3 Spielern: Spieler A spielt Rot, Spieler B spielt Gelb, Spieler C spielt Grün.
Bei 4 Spielern: Spieler A spielt Rot, Spieler B spielt Gelb, Spieler C spielt Grün, Spieler D spielt Blau.

Startposition
(Abb. 1)

Die vier Rolit-Kugeln in die **Startposition** legen, gemäß Abb. 1.
Diese Startposition gilt für 1, 2, 3 oder 4 Spieler.
Die restlichen Rolit-Kugeln bleiben vorerst in der Schachtel. Ein Verteilen ist nicht nötig.

Wer beginnt?

Einer der Spieler wirft eine Rolit-Kugel auf den Tisch, wie ein Würfel.
Die oben aufliegende Farbe beginnt.

Erster Zug
(Abb. 2a/2b)

Eine Rolit-Kugel seiner Farbe so zu plazieren, das sie eine gegnerische Rolit-Kugel blockiert (siehe Abb. 2a, roter Pfeil). Dann muß die Kugel in der Mitte so gedreht werden, das die eigene Farbe erscheint (siehe Abb. 2b, gelber Pfeil).

Blockieren
(Abb. 2a/2b)

Ein **Blockieren** findet **nur** statt, wenn eine **neu** plazierte Kugel und eine bereits auf dem Brett liegende Kugel der gleichen Farbe sich in einer geraden Linie befinden (Siehe Abb. 2, blauer Pfeil).

Einschliessen
(Abb. 2a/2b)

Die eingeschlossene Kugel wird nun so gerollt, das sie die Farbe des Fängers aufweist (siehe Abb. 2a und 2b, gelber Pfeil).

Wichtig!

1. Eine Rolit-Kugel muß **immer** neben eine bereits im Spielbrett liegende Kugel gesetzt werden.
2. Ein Spieler darf nur **eine Kugel** pro Zug aufs Spielbrett setzen.
3. Wenn **Blockieren** und **Einschliessen** möglich sind, besteht **Zugzwang**.

Weiterer Spielverlauf

Jeder Spieler versucht, wenn er an der Reihe ist, die gegnerischen Kugeln zu blockieren.

**Farbe 'verschwindet',
das Blockieren ist
nicht möglich**

Wenn Deine Farbe vom Spielbrett 'verschwindet' oder wenn weder Blockieren noch Einschliessen möglich sind – keine Panik. Du kannst Deine Rolit-Kugel an irgendeine Position aufs Spielbrett neben eine andere Rolit-Kugel setzen.

Beispiel

Folge bitte dem **Beispiel** in Abb. 3a und 3b.: Blockieren darf man nur mit der **neu** plazierten Kugel (siehe roter Pfeil in Abb. 3a) und der ersten, beziehungsweise nächsten Kugel mit der gleichen Farbe (siehe grüner Pfeil in Abb. 3a). Die blockierten Rolit-Kugeln (siehe gelbe Pfeile in Abb. 3a) werden jetzt gefangenommen indem man sie so rollt, das sie die Farbe der fangenden Kugel zeigen (siehe gelber Pfeil in Abb. 3b).

*Blockieren in
alle Richtungen
(Abb. 4a/4b)*

Kugeln können horizontal, vertikal oder diagonal blockiert und eingeschlossen werden, aber **nur in geraden Linien**. Siehe Abb. 4a, der rote Pfeil weist auf die neuplatzierte Kugel, die grünen Pfeile zeigen auf die Grenzen der Blockaden. In Abb. 4b kannst Du das Ergebnis sehen. Wenn Blockieren beziehungsweise Einschliessen in mehreren Varianten möglich ist, wird die taktisch beste Variante gewählt. (siehe 'wichtige Anregungen und taktische Typs')
Wenn Blockieren, beziehungsweise Einschliessen möglich ist und Du Deine Zugwahl getroffen hast, werden alle Rolit-Kugeln, die mit diesem Zug eingeschlossen werden konnten, zu eigener Farbe gerollt.

Spielende

Wenn alle Rolit-Kugeln auf dem Spielbrett platziert sind.

Sieger

Wer die meisten Rolit-Kugeln seiner Farbe besitzt, ist glücklicher Sieger.

Neue Runde

Stürze das Spielbrett über die Schachtel. Jetzt sind alle Rolit-Kugeln wieder in der Schachtel und die nächste Runde kann starten. Die Reihenfolge der Spieler ändern, um die Chancen auszugleichen.

WICHTIGE ANREGUNGEN UND TAKTISCHE TYPs

Anregungen

Wenn Du einen erlaubten Spielzug gemacht hast, kannst Du ihn nicht mehr verändern. Ein 'illegaler' Zug wird korrigiert, indem diese Rolit-Kugel wieder zur ursprünglichen Position zurückgelegt wird. Der Spieler darf erneut versuchen, einen erlaubten Zug zu machen. Blockieren und Einschliessen darf man nur, wenn die neu gesetzte Rolit-Kugel Teil der Blockade ist. Jede andere Blockade, die durch diesen Zug entsteht, muß ignoriert werden.

Taktik

Wenn Blockieren beziehungsweise Einschliessen in mehreren Positionen möglich sind, wähle den besten taktischen Zug. Ein solcher Zug bedeutet nicht unbedingt die höchste Zahl einzuschliessender Kugeln. Gewisse Positionen auf dem Spielbrett sind taktisch besser als andere. Abb. 5 zeigt Details zum taktischen Wert der verschiedenen Positionen auf dem Bret:
sehr stark=●● stark=●● mittel=●● schwach=○● sehr schwach=○○.

Vorausplanung

Beachte, das jeder Zug den Du machst, Auswirkung hat - nicht nur auf den unmittelbar folgenden Spieler, sondern auch auf alle anderen Spieler (inkl. Spiel-Erster).
Manchmal sieht es so aus, das Du am Verlieren bist, aber bereits ein einzelner neuer Spielzug kann alles wieder verändern und Du gewinnst doch noch.

Zeitlimite

Wenn Spieler allzulange zögern, kann eine Zeitlimite von einer Minute vereinbart werden.

Varianten

Für ein schnelles Spiel werden die Grundregeln angewendet, jedoch nur 6 x 6 Spielfelder. Geeignet für 1 - 4 Spieler. 4 x 4 Spielfelder eignen sich für 1 - 2 Spieler.