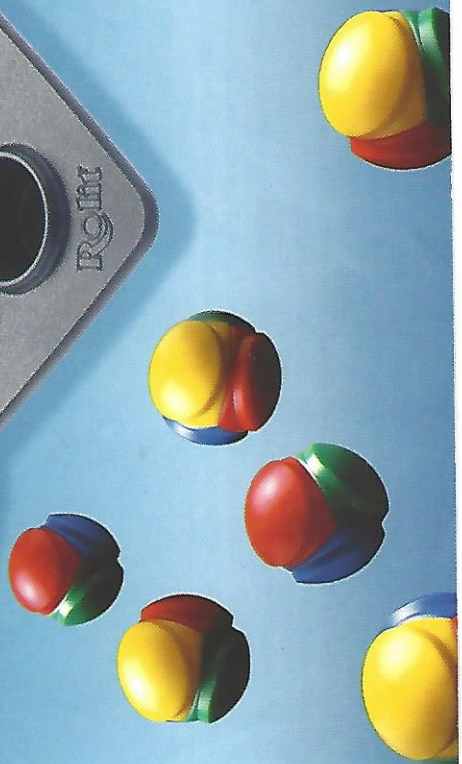


Rolit[®]



Rolit





ROLIT

Ziel 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: ab 7 Jahre, Spieler: 2-4, Dauer: ca. 20 Minuten.

SPIELVERLAUF

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 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.
(Spielt ein Spieler gegen sich selbst, bewegt er abwechselungsweise rot und grün.)

Startposition Die vier Rolit-Kugeln in die **Startposition** legen, gemäß Abb. 1.
(Abb. 1) Diese Startposition gilt für 2, 3 oder 4 Spieler.

Wer beginnt? Die restlichen Rolit-Kugeln bleiben vorerst in der Schachtel. Ein Verteilen ist nicht nötig.

Erster Zug (Abb. 2/3) Die oben aufliegende Farbe beginnt.
Eine Rolit-Kugel seiner Farbe so platzieren, daß sie eine gegnerische Rolit-Kugel blockiert (siehe Abb. 2, roter Pfeil). Dann muß die eingeschlossene Kugel so gedreht werden, daß die eigene Farbe erscheint (siehe Abb. 3, gelber Pfeil).

Weiterer Spielverlauf Im Uhrzeigersinn platziert jeder Spieler eine Kugel und versucht damit eine oder mehrere Kugeln der Spielgegner zu blockieren und zur eigenen Farbe zu drehen.
Wenn deine Farbe vom Spielbrett 'verschwindet' oder wenn weder Blockieren noch Einschließen möglich ist - keine Panik. Du kannst deine Rolit-Kugel an irgendeine Position neben eine andere Rolit-Kugel setzen.

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 beginnen. Die Reihenfolge der Spieler ändern, um die Chancen auszugleichen.

WEITERE ERKLÄRUNG UND BEISPIELE

Blockieren (Abb. 2/3) Ein **Blockieren** findet nur statt, wenn eine **neu** platzierte Kugel und eine bereits auf dem Brett liegende Kugel der gleichen Farbe sich in einer geraden Linie befinden (Siehe Abb. 2/3, blauer Pfeil).

Einschließen (Abb. 2/3) Die eingeschlossene Kugel wird nun so gerollt, daß sie die Farbe des Fingers aufweist (siehe Abb. 2 und 3, gelber Pfeil).

Wichtig!
1. Eine Rolit-Kugel muß **immer** neben eine bereits auf dem 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**.

Rollit

Beispiel

Folge bitte dem **Beispiel** in Abb. 4 und 5: Blockieren darf man nur mit der **neu** platzierten Kugel (siehe roter Pfeil in Abb. 4) und der ersten, beziehungsweise nächsten Kugel mit der gleichen Farbe (siehe grüner Pfeil in Abb. 4). Die eingeschlossenen Rollit-Kugeln (siehe gelbe Pfeile in Abb. 4) werden jetzt so gedreht, daß die eigene Farbe erscheint (siehe gelber Pfeil in Abb. 5).

Blockieren in alle Richtungen (Abb. 6/7)

Kugeln können horizontal, vertikal oder diagonal blockiert und eingeschlossen werden, aber **nur in geraden Linien**. Siehe Abb. 6, der rote Pfeil weist auf die neu platzierte Kugel, die grünen Pfeile zeigen auf die Grenzen der Blockaden. In Abb. 7 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 Tips"). Wenn Blockieren beziehungsweise Einschliessen möglich ist und du deine Zugwahl getroffen hast, werden alle Rollit-Kugeln, die mit diesem Zug eingeschlossen werden konnten, zur eigenen Farbe gerollt.

WICHTIGE ANREGUNGEN UND TAKTISCHE TIPS

Notiere für jeden Spieler die Anzahl der gewonnenen Spielrunden sowie die Anzahl der eigenen Kugeln. (Jede eigene Kugel entspricht einem Punkt.) Sieger ist, wer die meisten Runden gewonnen hat. Enden die Runden unentschieden, gewinnt der Spieler, welcher die meisten Punkte hat.

Anregungen

Wenn Du einen erlaubten Spielzug gemacht hast, kannst Du ihn nicht mehr verändern. Ein "illegaler" Zug wird korrigiert, indem diese Rollit-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 Rollit-Kugel Teil der Blockade ist. Jede andere Blockade, die durch diesen Zug entsteht, muß ignoriert werden.

Taktik (Abb. 8)

Wenn Blockieren beziehungsweise Einschließen in mehreren Positionen möglich ist, wähle den taktisch besten Zug. Ein solcher Zug bedeutet nicht unbedingt die höchste Zahl einzuschließender Kugeln. Gewisse Positionen auf dem Spielbrett sind taktisch besser als andere. Abb. 8 zeigt Details zum taktischen Wert der verschiedenen Positionen auf dem Brett:

sehr stark = ● **stark** = ●● **mittel** = ●●● **schwach** = ●●●● **sehr schwach** = ●●●●●

Vorausplanung

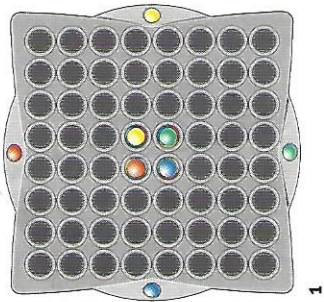
Beachte, daß jeder Zug, den du machst, Auswirkung hat - nicht nur auf den unmittelbar folgenden Spieler, sondern auch auf alle anderen Spieler (inkl. Spiel-Erster). Manchmal sieht es so aus, daß du am Verlieren bist, aber bereits ein einzelner neuer Spielzug kann alles wieder verändern und du gewinnst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

Zeitlimit

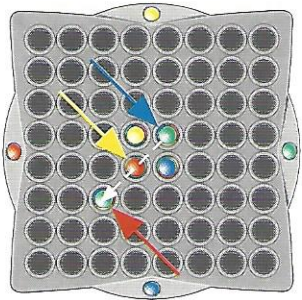
Wenn Spieler allzulange zögern, kann ein Zeitlimit von einer Minute vereinbart werden.

Varianten

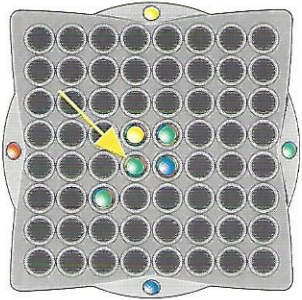
Für ein schnelles Spiel werden die Grundregeln angewendet, jedoch nur 6 x 6 Spielfelder. Geeignet für 2 - 4 Spieler. 4 x 4 Spielfelder eignen sich für 2 Spieler.



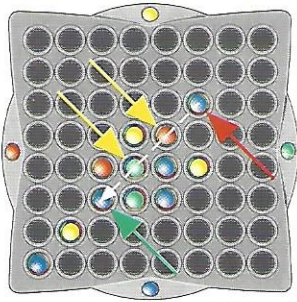
1



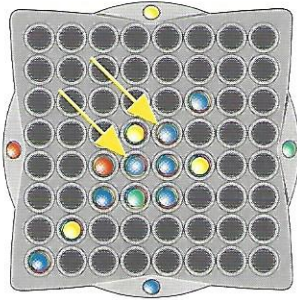
2



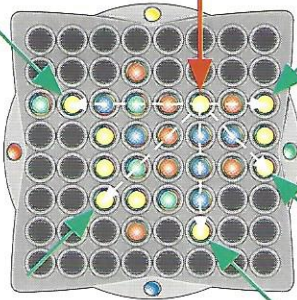
3



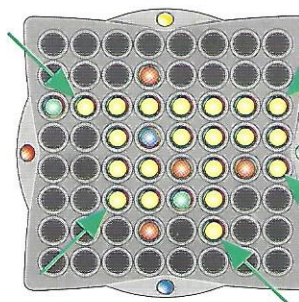
4



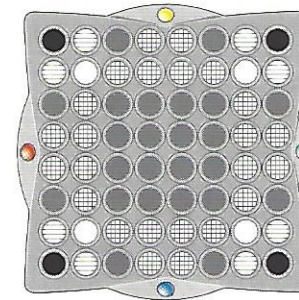
5



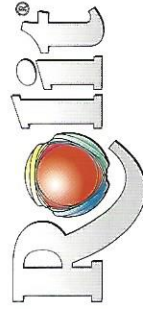
6



7



8



95259186

© COPYRIGHT GOLIATH, HATTEM, HOLLAND NL-8051 KR. © COPYRIGHT, PATENT, TRADE MARK, DESIGN GOLIATH, HATTEM, HOLLAND NL-8051KR.
TRADE MARK: ROLIT IS A REGISTERED TRADE MARK: BNL, UK, EUR, USA, CANADA TM739677, JAPAN, AUSTRALIA, PATENT: BNL1001676, 1001678, 1001679, 1004407,
1009913, EUR, 96935587-4, (0861113) 97909755-7, PCT 152539, CAN, 2337797, AP 519611/97, USA 09/068649, S-KOREA 98703736, SINGAPORE 9802766-7,
AUSTRALIA 73433/96. DESIGN: DESIGN REGISTERED: BNL 26505-01/71967-01/04, EUR DM 016600, UK 2056785, 2056783, USA 29/05640-1/4 D/397730,
CAN 1996-1298/1300/1301, 80318, 81906/JAPAN 8-16383 97-0207, 105734, S-KOREA 196795/4, AUSTRALIA 133756134596.
© 1999 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten. Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Teil.
02921 965343. Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da Kleinteile verschluckt werden können – Erstickungsgefahr! Farb- und Inhaltsänderungen
vorbehalten. Wir empfehlen Ihnen, unsere Firmenadresse zur späteren Verwendung aufzubewahren. (Hergestellt und gedruckt in Hattem Holland.)