



# MANUAL DE INSTRUÇÕES

## CONTEÚDO:

1 tabuleiro dividido em 2 partes, 64 bolas Rolit, manual de instruções.

## OBJETIVO DO JOGO:

Conseguir ter no tabuleiro o maior número de bolas da sua cor no final da partida.

## PREPARAÇÃO:

Encaixa as duas metades do tabuleiro. Coloca o tabuleiro no centro da mesa.

Independentemente do número de jogadores, coloca quatro bolas Rolit (uma de cada cor) no centro do tabuleiro, como se mostra na Fig. 1.

Coloca de lado as bolas restantes.

A cor dos jogadores é determinada pelo lado do tabuleiro que têm à sua frente.

## COMO JOGAR:

Para decidir quem joga primeiro, lança uma bola Rolit como se fosse um dado. Joga primeiro o jogador cuja cor é mostrada.

O jogo procede no sentido do ponteiro do relógio seguindo a ordem das cores, como se indica nos laterais do tabuleiro.

O turno de um jogador é dividido em duas fases:

1. Colocar uma bola
2. Girar as bolas do adversário (se possível)

**NOTA!** Para poder colocar uma nova bola, tens que rodear (cercar) uma ou mais bolas do adversário (Fig. 2).

Uma bola recém-colocada é considerada o **ponto de partida**. Comprova todas as 8 linhas iniciadas a partir desse ponto e **gira todas as bolas rodeadas** para mostrar a tua cor (Fig. 3: bola vermelha fica verde).

Em cada linha, podes girar as bolas até encontrares a **primeira bola** da tua cor (Fig. 4 e 5).

Se tiveres sorte, podes girar até 8 linhas a partir do teu ponto de partida (Fig. 6 e 7: O amarelo joga e gira 5 linhas)

Em qualquer caso, **APENAS AS BOLAS DAS LINHAS QUE SAEM DA BOLA QUE ACABASTE DE JOGAR** podem ser giradas.

**Não há bolas da cor OU não é possível girar nenhuma:**

Se não houver nenhuma bola da tua cor no tabuleiro e / ou não conseguires girar as bolas do adversário, não ficas bloqueado.

Neste caso em particular, podes colocar uma nova bola em qualquer lugar do tabuleiro, **desde que esteja ao lado de uma bola já jogada**. Podes, assim, tirar partido da situação e colocar a bola num local estratégico.

## FIM DA PARTIDA:

O jogo termina quando os 64 espaços ficarem ocupados.

Ganha o jogador com mais bolas da sua cor no tabuleiro.

## NOTAS:

- A bola jogada é considerada O PONTO DE PARTIDA das 8 linhas retornáveis.
- Só é possível virar bolas **nessas 8 linhas**.
- Podes girar as bolas **até à primeira bola da tua cor**.
- Quando existir a possibilidade de bloqueio e captura (girar), é **obrigatório bloquear e capturar**.
- Uma bola Rolit deve ser sempre colocada ao lado de uma bola já colocada no tabuleiro.
- As bolas podem ser capturadas (e, portanto, giradas) horizontalmente, verticalmente e diagonalmente.
- Algumas posições no quadro são mais interessantes que outras. A figura 0 mostra as posições táticas mais recomendadas.

Muito fortes: 

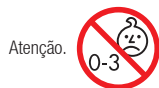
Fortes: 

Médias: 

Fracas: 

Muito fracas: 

© 2019 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.  
Fabricado em China.



Pequenas partes e pequenas bolas.  
Risco de asfixia.



7080210 V7 0419

#70 802



# Rolit

Instructions



Fig. 0

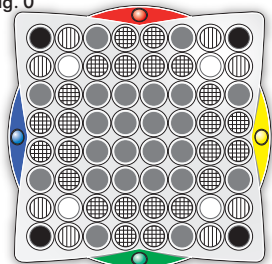


Fig. 1

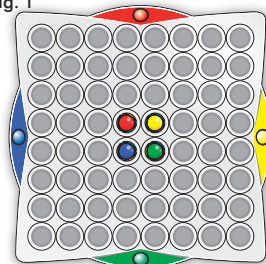


Fig. 2

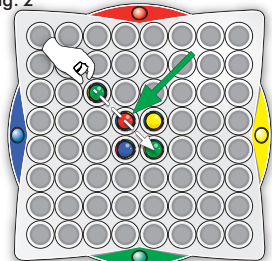


Fig. 3

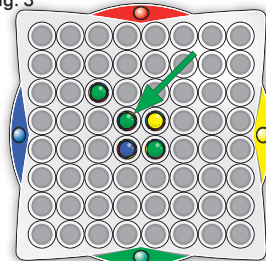


Fig. 4



Fig. 5

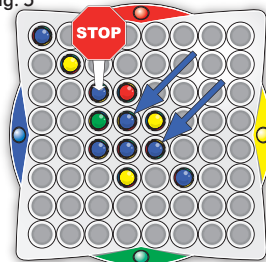


Fig. 6

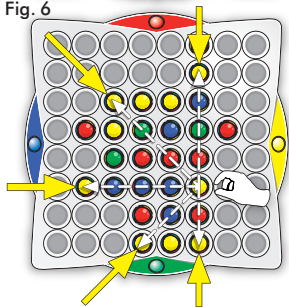
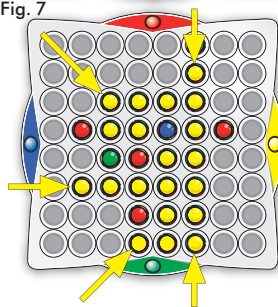
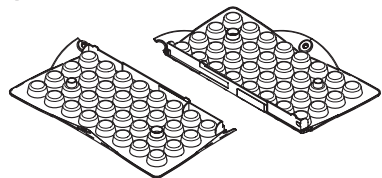


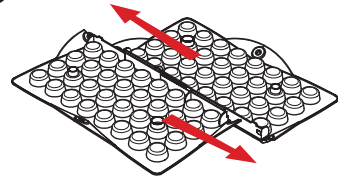
Fig. 7



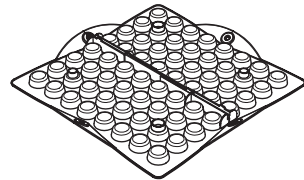
A



B



C





# RÈGLE DU JEU

## CONTENU :

1 plateau de jeu en 2 parties, 64 boules Rolit, la règle du jeu.

## BUT DU JEU :

Avoir le plus de boules de sa couleur sur le plateau à la fin de la partie.

## MISE EN PLACE :

Emboîter les 2 moitiés du plateau entre-elles. Disposer le plateau au centre de la table.

Quel que soit le nombre de joueurs, disposer 4 boules Rolit (une de chaque couleur) au centre du plateau comme indiqué Fig. 1.

Conserver le reste des boules à portée de main.

La couleur des joueurs est déterminée par le côté du plateau auquel ils font face.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Pour déterminer qui commence, faites rouler une boule de Rolit comme s'il s'agissait d'un dé. La couleur du dessus détermine le premier joueur.

La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre en suivant l'ordre des couleurs, comme indiqué par les côtés du plateau.

Le tour d'un joueur se divise en 2 phases :

1. **Placer 1 boule**
2. **Retourner les boules adverses** (si possible)

**ATTENTION !** Pour pouvoir poser une nouvelle boule, elle doit permettre d'**encercler** (prendre en sandwich) **une ou plusieurs boules adverses** (Fig. 2).

Une boule posée fait office de **point de départ**. Observez les 8 lignes qui en partent et **retournez toutes les boules adverses prises en sandwich** afin d'afficher votre couleur (fig. 3 : la boule rouge devient verte).

Sur chaque ligne, le retournement s'arrête à la **première boule** de votre couleur que vous rencontrez (Fig. 4 & 5). Avec un peu de chance, vous pourrez retourner jusqu'à 8 lignes à partir de votre point de départ (fig. 6 & 7 : jaune joue et retourne 5 lignes).

Dans tous les cas, **SEULES LES LIGNES QUI PARTENT DE LA BOULE QUE VOUS VENEZ DE POSER** peuvent être retournées.

**Disparition d'une couleur OU pas de possibilité de prise en sandwich :**

S'il ne reste plus de boule de votre couleur sur le plateau et/ou que vous êtes dans l'impossibilité de retourner des boules adverses, vous n'êtes pas bloqué pour autant.

Dans ce cas particulier, vous avez le droit de placer une nouvelle boule n'importe où sur le plateau, **mais en contact avec une boule déjà jouée.**

Vous pouvez, ainsi, retourner la situation à votre avantage en jouant sur un emplacement stratégique.

## FIN DE LA PARTIE :

La partie se termine dès que les 64 cases du plateau sont prises.

Le gagnant est le joueur à avoir le plus de boules de sa couleur sur le plateau.

## PRÉCISIONS :

- La boule jouée est considérée comme étant le **POINT DE DEPART** des 8 lignes retournables.
- La prise en sandwich n'est possible **que sur ces 8 lignes.**
- On arrête de retourner une ligne à **la première boule de sa couleur rencontrée.**
- Si une capture est possible, **ce coup est obligatoire.** On ne peut pas choisir de jouer sans prendre.
- Il faut toujours jouer en contact avec au moins 1 boule présente sur le plateau.
- Les boules peuvent être capturées horizontalement, verticalement et en diagonale.
- Certaines positions sur le plateau sont plus favorables que d'autres. La fig. 0 présente les positions tactiques fortes sur le plateau de jeu.

très fort ● fort ● moyen ● faible ● très faible ○

© 2019 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.

Fabriqué en Chine.

Attention.



Petits éléments et petites balles.  
Danger d'étouffement.





# INSTRUCTIES

## INHOUD:

1 speelbord, verdeeld in 2 delen, 64 Rolit ballen, instructies.

## DOEL VAN HET SPEL:

Om aan het einde van het spel zo veel mogelijk ballen van jouw kleur zichtbaar te hebben.

## VOORBEREIDING:

Klik de twee helften van het bord samen. Zet het bord in het midden van de tafel neer.

Ongeacht het aantal spelers, plaats vier Rolit ballen (1 van elke kleur) in het midden van het bord, zoals afgebeeld op fig. 1.

Hou de overige ballen binnen handbereik.

De kleur van de spelers wordt bepaald door de kant van het bord waaraan ze spelen.

## HET SPEL SPELEN:

Om te bepalen wie er eerst gaat, rol je een Rolit bal alsof het een dobbelsteen is. De kleur die bovenop verschijnt begint.

Het spel gaat klokgewijs verder en volgt de kleuren die op het bord zichtbaar zijn.

De beurt van een speler bestaat uit twee fases:

1. **Het plaatsen van een bal**
2. **Het draaien van ballen van de tegenstanders** (als mogelijk)

**LET OP!** Om een nieuwe bal te mogen plaatsen, moet hij **een of meerdere ballen van de tegenstanders insluiten** (fig. 2).

Een nieuw geplaatste bal wordt gezien als het **beginpunt**.

Controleer alle 8 lijnen die vanaf dat punt beginnen en **rol alle omcirkelde ballen** om naar jouw kleur (fig 3.: Rood wordt groen).

Op elke lijn mag je de ballen omrollen totdat je de **eerste bal** van jouw kleur tegenkomt (fig. 4 & 5). Als je geluk hebt, kun je tot wel 8 lijnen vanaf jouw startpunt draaien (fig. 6 & 7: Geel speelt en draait 5 lijnen om).

In elk geval, mag je alleen de lijnen draaien vanaf de bal die je net hebt gespeeld.

Missende kleur **OF** niet mogelijk om te omcirkelen:

Als er geen bal van jouw kleur op het bord over is en/of je geen ballen van tegenstanders om kan draaien, is er geen impasse.

In dit specifieke geval mag je een nieuwe bal overal op het bord plaatsen, maar moet hij in contact staan met een bal die al gespeeld is. Je kunt dus de situatie naar jouw hand zetten door dit strategisch te spelen.

## EINDE VAN HET SPEL:

Het spel eindigt wanneer alle 64 plekken op het bord bezet zijn.

De winnaar is de speler die de meeste ballen van zijn kleur op het bord heeft staan.

## GEHEUGENSTEUNTJES:

- De gespeelde bal is het **BEGINPUNT** van de 8 mogelijke draailijnen.
- Ballen insluiten is alleen op **deze 8 lijnen** mogelijk.
- Een lijn omdraaien stopt bij de **eerste bal van jouw kleur** die je tegenkomt.
- Als je een rij kan insluiten, **moet dit gebeuren**. Je mag er niet voor kiezen om dit niet te doen.
- Een nieuwe bal moet altijd grenzen aan ten minste 1 bal op het bord.
- Ballen kunnen horizontaal, verticaal en diagonaal ingesloten worden.
- Sommige posities op het bord zijn interessanter dan andere. Fig. 0 toont de sterkste tactische punten op het bord.

Zeer sterk: ● sterk: ● matig: ● zwak: ● zeer zwak: ○







# INSTRUCTIONS

## CONTENTS:

1 playing board divided in 2 parts, 64 Rolit balls, instructions.

## OBJECT OF THE GAME:

To obtain most balls showing your colour on the board when the game ends.

## SET UP:

Snap the two halves of the board together. Place the board in the centre of the table.

Regardless of the number of players, place four Rolit balls (one of each colour) in the center of the board as shown in Fig. 1.

Keep the remaining balls within reach.

Players colour is determined by which board side they are facing.

## PLAYING THE GAME:

To decide who goes first, roll a Rolit ball as if it was a dice. The player whose colour is shown goes first.

The game proceeds clockwise following the order of the colours, as shown on the board sides.

A player's turn is divided into 2 phases:

1. **Placing a ball**
2. **Turning opponent balls** (if possible)

**NOTE!** To be allowed to place a new ball, it must **trap (surround) one or more opponent balls (Fig. 2)**.

A newly placed ball is considered as the **starting point**.

Check all 8 lines initiated from that point and **roll over all encircled balls** in order to show your colour (Fig 3: red ball becomes green).

On each line, you can roll over balls until you meet the **first ball** of your colour (Fig. 4 & 5).

If you are lucky, you can turn up to 8 lines from your starting point (Fig. 6 & 7: Yellow plays and returns 5 lines).

In any case, **ONLY THE LINES THAT GO FROM THE BALL YOU JUST PLAYED** can be rolled over.

### Missing colour OR no possible surrounding:

If there is no ball of your colour left on the board and/or you are unable to roll over opponent balls, you are not stuck.

In this particular case, you can place a new ball anywhere on the board, but **in contact with a ball already played**. You can, thus, turn the situation to your advantage by playing on a strategic location.

## END OF THE GAME:

The game ends when the 64 board spaces are taken.

The winner is the player with the most balls of his colour on the board.

## REMINDERS:

- The played ball is considered to be the **STARTING POINT** of the 8 returnable lines.
- Trapping balls is only possible **on these 8 lines**.
- Rolling over a line stops at **the first ball of your colour you reach**.
- If a capturing move is possible, **that move is mandatory**. You can not decide to play without trapping balls.
- One must always play next to at least 1 ball on the board.
- Balls can be captured horizontally, vertically and diagonally.
- Some positions on the board are more interesting than others. Fig. 0 shows the strongest tactical positions on the board.

Very strong:  strong:  medium:  weak:  very weak: 

© 2019 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.  
Made in China.

Warning.  Small parts and small balls.  
Choking hazard.





# MANUALE DI ISTRUZIONI

## CONTENUTO:

1 tabellone di gioco composto da 2 parti, 64 sfere Rolit, 1 manuale di istruzioni.

## OBIETTIVO DEL GIOCO:

Posizionare sul tabellone il maggior numero di sfere del proprio colore prima della fine della partita.

## PREPARAZIONE DEL GIOCO:

Assemblare le due parti del tabellone. Posizionare il tabellone al centro del tavolo.

Indipendentemente dal numero di giocatori, posizionare quattro sfere Rolit (una per ciascun colore) al centro del tabellone come mostrato in Fig. 1.

Tenere le sfere rimanenti a portata di mano.

Il colore dei giocatori è determinato dal colore posizionato sul lato del tabellone in corrispondenza.

## REGOLE DEL GIOCO:

Per decidere chi gioca per primo, lanciare una sfera Rolit come se fosse un dado. Il colore che uscirà determinerà quale sarà il primo giocatore ad iniziare.

Il gioco procede in senso orario seguendo l'ordine dei colori, come mostrato sui lati del tabellone.

Il turno di un giocatore è diviso in 2 fasi:

1. **Posizionare una sfera**
2. **Girare le sfere avversarie** (se possibile)

**NOTA!** Per poter posizionare una nuova sfera, bisogna intrappolare (circondare) una o più sfere dell'avversario (Fig. 2).

Una sfera posizionata è considerata il **punto di partenza**.

Controllare le 8 linee a partire da quel punto e **girare tutte le sfere avversarie** selezionando il proprio colore (fig 3: la palla rossa diventa verde).

Su ogni linea, è possibile roteare le sfere fino ad incontrare la **prima palla** del proprio colore (Fig. 4 e 5).

Con un pò di fortuna, è possibile girare fino a 8 linee dal proprio punto di partenza (Fig. 6 e 7: il giallo gioca e ruota 5 linee).

In ogni caso, **SOLO LE LINEE CHE PARTONO DALLA SFERA APPENA POSIZIONATA** possono essere ruotate.

#### Colore mancante o nessuna possibilità di intrappolare altre sfere:

Se non ci sono più sfere del proprio colore sul tabellone e/o non è possibile ruotare le sfere dell'avversario, non si è bloccati.

In questo caso particolare, posizionare una nuova sfera in qualsiasi punto del tabellone, **ma a contatto con una palla già posizionata**. E' possibile quindi trasformare la situazione a proprio vantaggio giocando in una posizione strategica.

## FINE DEL GIOCO:

La partita finisce quando tutte e 64 le sfere sono state posizionate.

Il Vincitore è il giocatore con più sfere del proprio colore sul tabellone.

## PRECISAZIONI:

- La sfera posizionata è considerata il **PUNTO DI PARTENZA** delle 8 possibili linee da ruotare.
- L'intrappolamento delle sfere è possibile solo **su queste 8 linee**.
- La rotazione di una linea si arresta **alla prima sfera del proprio colore incontrato**.
- Se è possibile intrappolare una sfera avversaria procedere in questo senso. **Non è possibile scegliere di non farlo**.
- Posizionare la propria sfera accanto ad un'altra sfera già posizionata sul tabellone.
- Le sfere possono essere intrappolate orizzontalmente, verticalmente e diagonalmente.
- Alcune posizioni sulla scacchiera sono più favorevoli di altre. La Fig. 0 mostra le mosse più strategiche sul tabellone.

più rilevante:  rilevante:  media:  scarsa:  più scarsa: 

© 2019 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.

Fabbricato in China.

Attenzione.



Piccole parti e piccole palle.  
Rischio di soffocamento.





# INSTRUKCJA

## ZAWARTOŚĆ:

1 dwuczęściowa plansza do gry, 64 kulki Rolit, instrukcja.

## CEL GRY:

Uzyskanie największej liczby kulek w swoim kolorze na zakończenie gry.

## PRZYGOTOWANIE:

Połącz oba elementy planszy. Połóż planszę na środku stołu.

Niezależnie od liczby graczy, połóż cztery kulki Rolit (każdą wskazującą inny kolor) na środku planszy, tak jak pokazano na Rysunku 1.

Pozostałe kulki połóż w zasięgu graczy.

Kolory graczy wyznaczają krawędzie planszy, przy których znajdują się gracze.

## ROZGRYWKA:

Aby wyznaczyć gracza rozpoczynającego, rzuć kulką Rolit niczym kostką. Rozpoczyna gracz, którego kolor jest u góry.

Gra toczy się w kierunku ruchu wskazówek zegara, zgodnie z kolejnością kolorów wskazanych na krawędziach planszy.

Tura gracza składa się z 2 faz:

1. **Położenie kulki**
2. **Obracanie kulek przeciwnika (jeśli to możliwe)**

**UWAGA!** Aby można było dołożyć nową kulkę, musi ona **przechwycić (otoczyć) co najmniej jedną kulkę przeciwnika (Rys. 2).**

Kulka, która została właśnie położona, jest uważana za **punkt początkowy**.

Sprawdź wszystkie 8 linii, które zaczynają się w tym punkcie i **obróć wszystkie przechwycone kulki**, aby wskazywały twój kolor (Rys. 3: czerwona kulka staje się zieloną).

W każdej linii, możesz tak długo obracać kulki, aż napotkasz **pierwszą kulkę** w twoim kolorze (Rys. 4 i 5).

Jeśli masz szczęście, może ci się udać obrócić kulki we wszystkich 8 liniach od punkty początkowego (Rys. 6 i 7: Żółty gracz zdobywa kulki w 5 liniach).

W każdym przypadku obracać można **WYŁĄCZNIE LINIE, KTÓRE ODCHODZĄ OD WŁAŚNIE ZAGRANEJ KULKI.**

### **Brak koloru LUB brak możliwości przechwycenia kulek:**

Jeśli na planszy nie pozostała już żadna kulka w twoim kolorze i/lub nie masz możliwości obrócenia kulki przeciwnika, nie tracisz ruchu.

W takim przypadku możesz położyć nową kulkę gdziekolwiek na planszy, ale **musi się ona znajdować w sąsiedztwie innej kulki.** Umieszczając kulkę w strategicznym położeniu, możesz zdobyć przewagę w następnej rundzie.

## ZAKOŃCZENIE GRY:

Gra kończy się, gdy wszystkie 64 miejsca na planszy zostaną zajęte. Zwycięzcą zostaje gracz, który posiada na planszy najwięcej kulek wskazujących jego kolor.

## SZCZEGÓŁOWE ZASADY:

- Kulka położona w turze gracza jest uważana za PUNKT POCZĄTKOWY 8 linii obracania kulek.
- przechwytywanie kulek możliwe jest wyłącznie **w tych 8 liniach.**
- Obracanie danej linii kończy się w momencie **napotkania pierwszej kulki wskazującej twój kolor.**
- Jeśli gracz ma możliwość przechwycenia kulek, **musi to zrobić.** W takim przypadku położenie kulki bez przechwytywania jest niedozwolone.
- Kulkę należy kłaść zawsze w sąsiedztwie co najmniej 1 kulki znajdującej się już na planszy.
- Kulki można przechwytywać poziomo, pionowo i na ukos.
- Niektóre miejsca na planszy dają większe możliwości punktowania niż inne. Rysunek 0 pokazuje strategiczne miejsca na planszy.

Bardzo silna: 

Silna: 

Średnia: 

Słaba: 

Bardzo słaba: 

© 2019 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.  
Wyprodukowano w Chinach.

Ostrzeżenie.



Małe części i małe kulki.  
Niebezpieczeństwo udławienia się.





# INSTRUCCIONES

## CONTENIDO:

1 tablero dividido en 2 partes, 64 bolas Rolit e instrucciones.

## OBJETIVO DEL JUEGO:

Tener el mayor número de bolas con tu color en el tablero al final de la partida.

## PREPARACIÓN:

Encaja las dos mitades del tablero. Coloca el tablero en el centro de la mesa.

Independientemente del número de jugadores, coloca cuatro bolas Rolit (una de cada color) en el centro del tablero, como se muestra en la Fig. 1.

Déjate el resto de bolas a mano.

El color de los jugadores está determinado por el lado del tablero que tienen delante.

## DESARROLLO DEL JUEGO:

Para determinar quién comienza, tira una bola de Rolit como si fuera un dado. El color de la parte superior determina qué jugador empieza.

El juego continúa en el sentido de las agujas del reloj siguiendo el orden de los colores, como lo indican los lados del tablero.

El turno de un jugador se divide en dos fases:

1. Colocar 1 bola.
2. Girar las bolas del oponente (si es posible)

**ATENCIÓN!** Para poder colocar una bola nueva, debes rodear una o más bolas oponentes (Fig. 2).

Una bola recién colocada se considera como el **punto de partida**.

Comprueba las 8 líneas a partir de ese punto y **gira todas las bolas opuestas** mostrando tu color (fig 3: la bola roja se vuelve verde).

En cada línea, puedes girar las bolas hasta que encuentres la **primera bola** de tu color (Fig. 4 y 5).

Si tienes suerte, puedes girar hasta 8 líneas desde tu punto de inicio (Fig. 6 y 7: el amarillo juega y gira 5 líneas).

En cualquier caso, **SOLO LAS BOLAS QUE VAN DESDE LA BOLA QUE ACABAS DE COLOCAR** se pueden girar.

**No hay bolas del color O no es posible girar ninguna:**

Si no queda ninguna bola de tu color en el tablero y/o no puedes girar las bolas del oponente, no estás atascado.

En este caso en particular, puedes colocar una bola en cualquier lugar del tablero, **siempre que esté al lado de otra bola ya jugada**. Puedes aprovechar para elegir una posición estratégica.

## FIN DE LA PARTIDA:

El juego termina cuando los 64 espacios están ocupados.

Ganará el jugador con más bolas de su color en el tablero.

## NOTAS:

- La bola jugada se considera el **PUNTO DE PARTIDA** de las 8 líneas retornables.
- Solo es posible girar bolas **en estas 8 líneas**.
- Puedes girar bolas **hasta la primera bola de tu color a la que llegues**.
- Cuando exista la posibilidad de bloqueo y captura (girar), **es obligatorio bloquear y capturar**.
- Una bola Rolit debe colocarse siempre junto a una bola ya colocada en el tablero.
- Las bolas pueden ser capturadas (y por tanto giradas) horizontalmente, verticalmente y diagonalmente.
- Algunas posiciones en el tablero son más interesantes que otras. La figura 0 muestra las posiciones tácticas más recomendables.

Muy Alto: ●

Alto: ●

Medio: ●

Bajo: ●

Muy Bajo: ○

© 2019 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.

Fabricado en China.

Advertencia.



Partes pequeñas y bolas pequeñas.  
Peligro de atragantamiento.







# SPIELANLEITUNG

## INHALT:

1 Spielbrett in zwei Teilen, 64 Rolit Kugeln, Spielanleitung.

## ZIEL DES SPIELS:

Sieger ist, wer am Ende die meisten Rolit-Kugeln der eigenen Farbe besitzt.

## SPIELVORBEREITUNG:

Das Spielbrett zusammenstecken und anschließend in der Mitte des Tisches platzieren.

Die vier Rolit Kugeln in der Mitte des Spielbretts in die Startposition legen (eine von jeder Farbe). Es befinden sich immer 4 Kugeln in der Startposition, auch wenn mit weniger Spielern gespielt wird. (Abb. 1)

Die restlichen Bälle werden in Reichweite aufbewahrt.

Jedem Spieler wird die Farbe des am nächst gelegenen Farbknopfes zugewiesen.

## SPIELVERLAUF:

Um herauszufinden wer anfängt, wird die Rolit Kugel wie ein Würfel gewürfelt. Die Farbe die oben auf der gewürfelten Kugel angezeigt wird, beginnt.

Gespielt wird im Uhrzeigersinn - in der Reihenfolge der Farbknöpfe.

Ein Spielzug ist in zwei Phasen unterteilt:

1. **Eine Kugel platzieren**
2. **Eingeschlossene Kugeln drehen (wenn möglich)**

Blockieren oder einschließen ist nur dann möglich, wenn eine neu platzierte Kugel und eine bereits auf dem Spielbrett liegende Kugel der gleichen Farbe sich gegenüber befinden (Abb 2).

Eine neu platzierte Kugel wird als **Ausgangspunkt** betrachtet. Nun in **alle 8 Richtungen** überprüfen, welche Kugeln eingeschlossen wurden und diese in **die eigene Farbe** drehen (Abb. 3: rote Kugel wird grün).

In jede Richtung können Kugeln umgedreht werden, bis zur **nächsten Kugel** mit der eigene Farbe (Abb. 4&5) Mit viel Glück, kann man Kugeln in alle 8 Richtungen drehen (Abb. 6&7: gelb ist am Zug und dreht 5 Reihen)

Es können in jedem Fall immer nur die Reihen gedreht werden, ausgehend von der Kugel die gesetzt wurde.

### Farbe "verschwindet" oder blockieren/einschließen ist nicht möglich:

Wenn die eigene Farbe vom Spielbrett "verschwindet" oder wenn weder blockieren noch einschließen möglich ist-keine Panik!

In diesem Fall kann die eigene Rolit Kugel an irgendeine Position auf dem Spielbrett gesetzt werden!  
**Allerdings muss sie direkt an eine bereits gesetzte Rolit Kugel angrenzen.** Diese Situation kann für den weiteren Spielverlauf strategisch gut eingesetzt werden, wenn die zusetzende Kugel klug platziert wird.

## ENDE DES SPIELS:

Das Spiel endet, wenn alle 64 Plätze auf dem Spielbrett mit Kugeln besetzt sind.

Gewinner ist der Spieler, der die meisten Rolit-Kugeln seiner Farbe besitzt.

## WEITERE INFORMATIONEN:

- Die gespielte Kugel dient als Ausgangsposition für die zu drehenden Kugeln in 8 Richtungen.
- Das drehen der Kugeln ist nur in den **8 Richtungen möglich.**
- Das umdrehen der Bälle in die eigene Farbe endet, **sobald die erste Kugel der eigenen Farbe erreicht wurde.** Darüberhinaus darf nicht mehr umgedreht werden.
- Wenn blockieren oder einschließen möglich ist, **besteht Zugzwang.**
- Eine Rolit Kugel muss immer neben eine bereits auf dem Spielbrett liegende Kugel gesetzt werden.
- Kugeln können horizontal,vertikal oder diagonal eingeschlossen oder blockiert werden.
- 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. 0 zeigt Details zum taktischen Wert der verschiedenen Positionen auf dem Spielbrett:

Sehr stark:



stark:



mittel:



schwach:



sehr schwach:



© 2019 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.  
Hergestellt in China.



Achtung. Kleine Teile und kleine Kugeln.  
Erstickungsgefahr.

