

PL ZASADY GRY

Przedmiot gry Zablockuj kule przeciwnika i przechwytyj je, zmieniając ich kolory na twój kolor;
Gdy wszystkie miejsca zostaną wypełnione, wygrywa gracz który ma najwięcej kul Rolit w swoim kolorze!

Zawartość 1 plansza, 36 kulek Rolit®, instrukcja.

JAK GRAĆ

Przygotowanie Każdemu graczowi przypisany jest kolor – wskazany na planszy najbliższej jego miejsca.
Kiedy gra 2 graczy: Jeden gracz reprezentuje kolor czerwony, a drugi gracz zielony.
Kiedy gra 3 graczy: Jeden gracz reprezentuje kolor czerwony, drugi gracz żółty, trzeci gracz zielony.
Gdy gra 4 graczy: Jeden gracz reprezentuje kolor czerwony, drugi gracz żółty, trzeci gracz zielony, a czwarty niebieski.
(Gracz solista będzie grał przeciwko sobie, poruszając się raz czerwonym, a potem zielonym).

Start (rys. 1) Umieścić 4 kulki Rolit® w pozycji początkowej, jak pokazano na rys. 1. (Ta pozycja początkowa dotyczy 2,3 lub 4 graczy). Kulki Rolit® pozostaną w pudełku do dyspozycji wszystkich graczy, a rozdanie ich graczom nie jest konieczne.

Kto zaczyna? Jeden z graczy rzuca jedną z kul na stole, gracz, którego kolor jest wylosowany, wykona pierwszy ruch.

Pierwszy ruch Pierwszy ruch polega na umieszczeniu jednej kulki wskazującej twój kolor w taki sposób, aby zablockował jedną z kulek Rolit przeciwnika (patrz rys. 2 czerwona strzałka), a następnie przewróć kulkę przeciwnika, aby pokazywała twój kolor (patrz rys. 3). żółta strzałka).

Rozgrywka Następnie swój ruch przejmuje kolejny gracz (zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Kolejni gracze z kolei umieszczają jedną kulkę i starają się zablockować przeciwników, przelatując jedną lub więcej kulek Rolit® przeciwnika.

Twój kolor znika, blokowanie nie jest możliwe. Kiedy twój kolor "zniknie" z planszy lub gdy blokowanie / przechwytywanie nie jest możliwe, nie wpadaj w panikę, możesz teraz umieścić kulkę Rolit® w dowolnym miejscu na planszy obok innej kuli Rolit®.

Koniec gry Kiedy wszystkie kule Rolit® zostaną umieszczone na planszy następuje koniec gry.

Zwycięzca Zwycięzcą jest gracz z największą liczbą kulek Rolit® pokazujących jego kolor (gdy wszystkie kulki zostały zagrane).

DALSZE WYJAŚNIENIA I PRZYKŁADY

Blokowanie (rys. 2/3) Blokowanie odbywa się tylko pomiędzy nowo ustawioną kulką i kolejną kulką już na miejscu na planszy tego samego koloru i w linii prostej (patrz rys. 2 niebieska strzałka).

Przechwytywanie (rys. 2/3) Zablockowana kulka jest teraz przechwytywana przez przetoczenie jej w celu ukazania koloru przechwytyjących kul. (patrz rys. 2 żółta strzałka).

Uwaga!

1. Kula Rolit® powinna zawsze być umieszczona obok kulki znajdującej się już na planszy.
2. Gracz może umieścić na planszy tylko jedną kulkę na turę.
3. Gdy możliwe jest blokowanie i przechwytywanie, musisz zablockować i przechwytywać.

Przykład Proszę postępować zgodnie z przykładem na rys. 4 i 5. Blokowanie odbywa się wyłącznie pomiędzy nowo umieszczoną kulką (patrz czerwona strzałka na rys. 4) i kolejnymi, aż do kuli o tym samym kolorze (patrz zielona strzałka na rys. 4). Zablockowane kulki Rolit® (patrz żółte strzałki na rys. 4) są teraz przechwytywane przez rolowanie ich w celu pokazania koloru kulki chwytającej (patrz żółte strzałki na rys. 5).

Blokowanie we wszystkich kierunkach (rys. 6/7) Kule mogą być blokowane i przechwytywane w poziomie i / lub w pionie i / lub po przekątnej, ale tylko w linii prostej. Patrz rys. 6, czerwona strzałka wskazuje na nowo ustawioną kulkę, zielone strzałki wskazują granice blokad. Na rys. 7 możesz zobaczyć wynik. Kiedy blokowanie / przechwytywanie jest wykonalne na więcej niż jednej pozycji, wybierz to, co wydaje Ci się najlepszym ruchem taktycznym. (Zobacz dalej w punkcie "Wskazówki taktyczne"). Kiedy blokowanie / przechwytywanie jest wykonalne i dokonałeś wyboru, wszystkie kulki Rolit®, które mogą zostać przechwycone w wyniku tego ruchu, zostaną przetoczone na twój kolor.

WAŻNE UWAGI I PORADY TAKTYCZNE

Wynik Zapisuj wynik każdej pojedynczej rundy i rozkład punktów na rundę. (Każda kulka w twoim kolorze jest warta jeden punkt.) Gracz, który wygrał najwięcej rund, zostaje ogłoszony zwycięzcą gry. W przypadku remisu, w oparciu o wygraną rund, zwycięzcą jest gracz o najwyższej sumie punktów.

Wskazówki Po dokonaniu "legalnego" ruchu nie ma odwrotu. "Nielegalny" ruch należy poprawić, umieszczając kulkę na "legalnej" pozycji. Odpowiedni gracz będzie musiał spróbować jeszcze raz i wykonać "legalny" ruch. Blokowanie / przechwytywanie występuje tylko wtedy, gdy nowo ustawiona kulka bierze udział w blokadzie. Wszelkie inne blokady, które mogą się pojawić lub zostać utworzone, muszą zostać zignorowane.

Dobre rady taktyczne (rys. 8) Kiedy blokowanie / przechwytywanie jest wykonalne na więcej niż jednej pozycji, wybierz to, co wydaje Ci się najlepszym ruchem taktycznym. Taki ruch niekoniecznie spowoduje największą liczbę przechwyconych kulek, ponieważ niektóre pozycje na planszy są taktycznie lepsze, podczas gdy inne pozycje są taktycznie gorsze i należy ich unikać. Rys. 8 pokazuje szczegóły.

Bardzo silna ● Silna ● Średnia ● Słaba ● Bardzo słaba ○

Planuj naprzód! Zwróć uwagę, że każdy ruch, który wykonasz, będzie miał wpływ nie tylko na gracza, który podąży za tobą, ale także na wszystkich innych graczy (w tym "lidera" w tej chwili). Rolit® to ekscytująca i nieprzewidywalna gra, w której wszystko może się zdarzyć na każdym etapie gry. Czasami wygląda na to, że zaraz przegrasz, ale nagle kluczowy ruch pozwala na płynne toczenie kulek, kop z półobrotu i ... wygrywanie w stylu Chucka!

Limit czasu Gdy gra jednemu z graczy zajmuje zbyt dużo czasu, zastosuj limit czasu wynoszący 1 minutę na ruch. Udanej zabawy!

© 2022 Goliath, Vitzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.
⚠ Ostrzeżenie. Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Małe części i małe kulki. Niebezpieczeństwo udławienia się.
Wyprodukowano w Chinach.

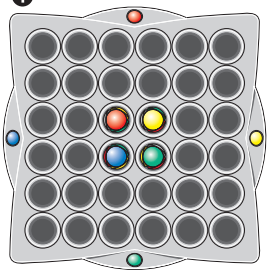


37092610 V03 2205

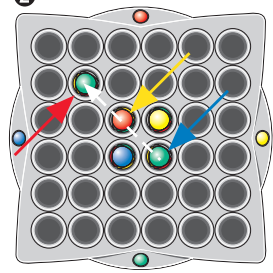
#370 926



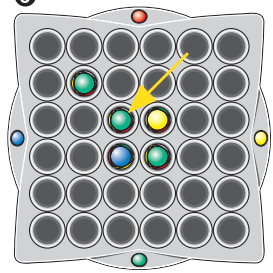
1



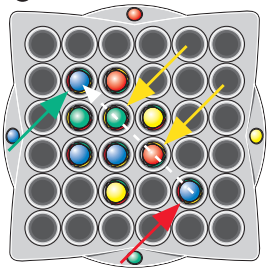
2



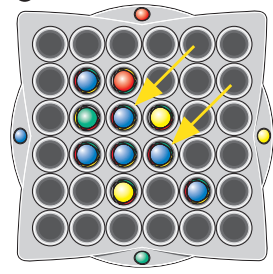
3



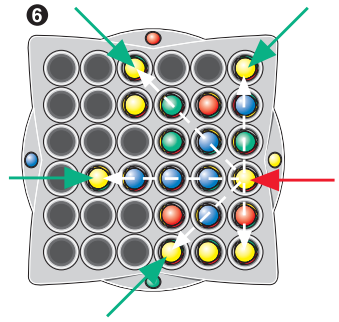
4



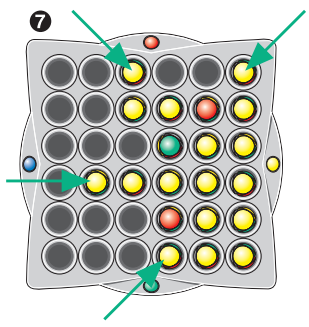
5



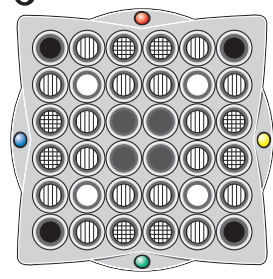
6



7



8



Principe du jeu

Le principe du jeu consiste à empêcher les autres joueurs de faire pivoter leurs boules en les faisant rouler sur elles-mêmes pour faire apparaître leur propre couleur. Vous devez, ainsi, tenter de capturer les boules de vos adversaires. La victoire revient à celui qui possède le plus grand nombre de boules de sa propre couleur.

Contenu

1 plateau de jeu, 36 boules Rolit®, la règle du jeu.
Âge : dès 7 ans, nombre de joueurs : 4, durée de jeu : 20 minutes environ.

DÉROULEMENT DU JEU**Préparation (ill.1)**

Placez 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 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.
(Lorsqu'un joueur joue seul, il bouge alternativement les boules rouges et les boules vertes)

Position de départ (ill. 1)

Placez les quatre boules Rolit® en position de départ tel qu'indiqué sur l'illustration 1. Cette position est valable quel que soit le nombre de joueurs. Laissez les autres boules dans la boîte, il est inutile de les distribuer.

Début de la partie

Pour déterminer qui commence la partie, un joueur lance une boule Rolit® comme un dé. La couleur du dessus détermine le premier joueur.

Premier coup (ill.2/3)

Vous devez placer une boule Rolit® de votre couleur de façon à bloquer celle de l'adversaire (voir ill.2, flèche rouge). Puis, faites pivoter la boule du milieu de façon à faire apparaître votre propre couleur (voir ill.3, flèche jaune)

Déroulement du jeu

Les joueurs essaient chacun à leur tour de placer une boule afin de capturer celles des joueurs adverses.

Disparition d'une couleur, pas de possibilité de bloquer (ill.4/5)

Il est inutile de s'alarmer lorsqu'une couleur disparaît soudainement du plateau de jeu ou s'il n'y a aucune possibilité de bloquer ou de capturer les boules des adversaires. Le joueur peut placer sa boule Rolit® à n'importe quel endroit sur le plateau à côté d'une autre boule Rolit®.

Fin de la partie

La partie est terminée dès lors que toutes les boules Rolit® ont été placées sur le plateau.

Vainqueur

Le vainqueur est celui qui possède le plus de boules de sa propre couleur.

EXPLICATIONS ET EXEMPLES**Possibilité de bloquer (ill.2)**

Ceci n'est possible que lorsqu'une boule nouvellement placée et une autre de la même couleur se trouvant déjà sur le plateau de jeu sont alignées (voir ill.2, flèche bleue).

Capture (ill.2/3)

Le joueur doit, alors, faire pivoter la (les) boule(s) bloquée(s) afin de faire apparaître sa propre couleur (voir ill.2 et 3, 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. Les joueurs ne peuvent placer qu'une seule boule chacun par tour.
3. Les joueurs doivent absolument bloquer et capturer les boules de leurs adversaires lorsqu'ils en ont la possibilité.

Exemple

Suivre l'exemple des illustrations 4 et 5. Il n'est possible de bloquer qu'avec la boule nouvellement placée (voir ill.4, flèche rouge) et la première de la même couleur (voir ill.4, flèche verte). La capture des boules Rolit® ainsi bloquées s'effectue en les faisant pivoter de manière à faire apparaître la couleur du joueur (voir ill.5, flèche jaune).

Possibilité de bloquer dans toutes les directions (ill.6/7)

Vous pouvez bloquer et capturer les boules Rolit® horizontalement, verticalement ou en diagonale mais toujours en ligne droite. Dans l'illustration 6, la flèche rouge vous indique la boule nouvellement placée, la flèche verte, les possibilités pour bloquer. Le résultat apparaît sur l'illustration 7. Lorsque vous avez plusieurs possibilités de bloquer les boules de vos adversaires, vous devez choisir la meilleure tactique (voir « Remarques importantes et conseils tactiques »). Après avoir bloqué les boules, vous devez les faire pivoter pour faire apparaître votre propre couleur.

REMARQUES IMPORTANTES ET CONSEILS TACTIQUES**Score**

Notez pour chaque joueur le nombre de parties gagnées ainsi que le nombre de points obtenus (chaque boule de sa propre couleur valant un point). La victoire revient à celui qui a remporté le plus de parties. En cas d'égalité, la victoire revient au joueur qui a obtenu le plus de points.

Remarques

Après avoir joué, il vous est impossible de revenir en arrière. Cependant, si vous positionnez une boule à une place non autorisée, vous pouvez la reprendre et la rejouer immédiatement. Vous n'avez la possibilité de bloquer les boules de vos adversaires uniquement si celle que vous venez de positionner fait partie de la capture.

Tactique

Si vous bénéficiez de plusieurs possibilités pour bloquer et capturer, choisissez la meilleure 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'illustration 8 présente en détail et par ordre d'importance les positions tactiques sur le plateau de jeu.

très fort  fort  moyen  faible  très faible 

Prévoir

Il faut savoir que chaque coup effectué a des répercussions sur le jeu de tous les joueurs. Même lorsque vous avez l'impression qu'un joueur est sur le point de perdre, une seule boule Rolit® peut renverser complètement la situation et conduire le joueur vers la victoire.

Limite de temps

Si les joueurs hésitent trop longtemps, il est possible de limiter le temps de réflexion à une minute.

Variantes

Pour des parties plus rapides, il est possible de suivre les règles de base en se limitant à 4X4 cases pour 2 joueurs.



DE DIE SPIELREGELN

Ziel Gegerische Rolit®-Kugeln blockieren, einschließen und so zur eigenen Farbe rollen. Sieger ist, wer die meisten Rolit®-Kugeln der eigenen Farbe besitzt.

Inhalt 1 Spielbrett, 36 Rolit®-Kugeln, 1 Anleitung.
Alter: ab 7 Jahre, Spieler: 2-4, 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 Farbköpfe.
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 (abb. 1) Die vier Rolit®-Kugeln in die Startposition legen, gemäß Abb.1. Diese Startposition gilt für 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 einen Würfel. Die oben aufliegende Farbe beginnt.

Erster Zug (abb. 2/3) Eine Rolit®-Kugel seiner Farbe so plazieren, 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 plaziert jeder Spieler eine Kugel und versucht damit eine oder mehrere Kugeln der Spielgegner zu blockieren und zur eigenen Farbe zu drehen.

Farbe 'verschwindet', das Blockieren ist nicht möglich 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 plaziert sind.

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

WEITERE ERKLÄRUNG UND BEISPIELE

Blockieren (abb. 2/3) Ein Blockieren finden 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. 2/3, blauer Pfeil).

Einschließen (abb. 2/3) Die eingeschlossene Kugel wird nun so gerollt, daß sie die Farbe des Fängers 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.

Beispiel Folge bitte dem Beispiel in Abb.4 und 5: Blockieren darf man nur mit der neu plazierten 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 Rolit®-Kugeln (siehe gelbe Pfeile in Abb.4) werden jetzt so gedreht, das 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 plazierte 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 Rolit®-Kugeln, die mit diesem Zug eingeschlossen werden konnten, zur eigenen Farbe gerollt.

WICHTIGE ANREGUNGEN UND TAKTISCHE TIPS

Ergebnis 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 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 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 er 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 allzulang zögern, kann ein Zeitlimit von einer Minute vereinbart werden.

Varianten Für ein schnelles Spiel werden die Grundregeln angewendet, jedoch nur 4x4 Spielfelder. Geeignet für 2 Spieler.

Doel van het spel ● Blokkeer en verover de Rolit® ballen van je tegenspelers door deze naar je eigen kleur te rollen. De winnaar is degene wiens kleur op het spelbord het meest voorkomt.

Inhoud ● 1 Spelbord, 36 Rolit® ballen, spelregels.
Voor 2 tot 4 spelers vanaf 7 jaar. Speelduur: ± 20 minuten.

SPELVERLOOP

Vorbereiding (fig. 1) ● Plaats het spelbord op de tafel. Iedere speler krijgt een kleur toegewezen die overeenkomt met de gekleurde buttons op het spelbord. Deze bepalen ook de volgorde van spelen (kloksgewijs).
Bij 2 spelers: Een speler krijgt rood toegewezen en de andere groen.
Bij 3 spelers: Een speler krijgt rood, de andere geel en de derde groen.
Bij 4 spelers: Een speler krijgt rood, de andere geel en de derde groen en de vierde blauw.
(Een alleenspeler speelt tegen zichzelf, eerst een zet met rood en dan met groen).

Aanvangspositie (fig. 1) ● De aanvangspositie: plaats 4 Rolit® ballen zoals aangegeven in fig. 1. De aanvangspositie is altijd hetzelfde, zowel voor 2,3 als 4 spelers. De overige Rolit® ballen blijven voorlopig in de doos. (Verdelen van de Rolit® ballen onder de spelers is niet nodig).

Wie begint? ● Om te bepalen wie begint, rolt één van de spelers een Rolit® bal net als een dobbelsteen over de tafel. De speler wiens kleur boven komt mag de eerste zet doen.

Eerste zet (fig. 2/3) ● De eerste zet is het plaatsen van één Rolit® bal op het spelbord, met eigen kleur naar boven, zodat deze een bal van een andere kleur blokkeert (fig. 2 rode pijl). Nu kan de geblokkeerde bal (fig. 2 gele pijl) naar de kleur van de veroveraar gedraaid worden (fig. 3 gele pijl).

Spel gaat verder ● De volgende speler, in de richting van de klok, is nu aan de beurt en zo gaat het verder. De andere spelers plaatsen beurteilungen ook steeds één bal op het bord en proberen op dezelfde manier één of meerdere Rolit® ballen van de tegenspelers te blokkeren en dan te rollen naar hun eigen kleur.

Kleur 'verdwenen', blokkeren onmogelijk ● Je kleur is van het spelbord 'verdwenen' of je kunt niet blokkeren en veroveren?
Geen paniek, want je kunt nú je Rolit® bal in elke positie op het spelbord, naast een willekeurige Rolit® bal plaatsen.

Einde spel ● Zodra alle Rolit® ballen op het spelbord geplaatst zijn.

Winnaar ● De winnaar is degene wiens kleur op het spelbord het meest voorkomt.

UITGEBREIDE UITLEG EN VOORBEELDEN

Blokken (fig. 2/3) ● Blokkeren is uitsluitend mogelijk tussen de zojuist geplaatste bal en de volgende reeds liggende bal van dezelfde kleur, en wel in een rechte lijn (zie fig. 2 blauwe pijl).

Veroveren (fig. 2/3) ● De geblokkeerde bal (fig. 2 gele pijl) wordt nu veroverd door deze naar de kleur van de veroveraar te rollen (zie fig. 3 gele pijl).

Let op! ● 1. Een bal op het spelbord wordt altijd geplaatst naast een reeds liggende bal.
2. Een speler mag slechts één bal per beurt op het spelbord plaatsen.
3. Als je kunt blokkeren en veroveren, dan ben je verplicht dit ook te doen.

Voorbeeld ● Zie het volgende voorbeeld op fig. 4 en 5.: Blokkeren is uitsluitend mogelijk tussen de zojuist geplaatste blauwe bal (zie fig. 4 rode pijl) en de eerstevolgende blauwe bal (zie fig. 4 groene pijl). De geblokkeerde ballen (zie fig. 4 gele pijlen) worden nu veroverd en naar de kleur van de veroveraar gerold (zie fig. 5 gele pijlen).

Blokken in alle richtingen (fig. 6/7) ● De Rolit® ballen kunnen geblokkeerd en veroverd worden in alle richtingen: horizontaal, verticaal en diagonaal, maar uitsluitend in rechte lijnen! Zie fig. 6: de rode pijl markeert de geplaatste gele bal, de groene pijlen markeren de grenzen van de blokkades. In fig. 7 zie je het resultaat. Als je in meer dan één positie kunt blokkeren en veroveren, kies dan de meest tactische/gunstige zet. (zie tactische tips). Als je kunt blokkeren en veroveren en je hebt je keuze gemaakt voor een zet, dan moeten alle zojuist door jou geblokkeerde ballen naar je eigen kleur worden gerold.

BELANGRIJKE OPMERKINGEN & TACTISCHE TIPS

Score ● Noteer voor iedere speler het aantal gewonnen ronden en de daarin behaalde punten (gelijk aan het aantal ballen in je eigen kleur). De eindwinnaar is degene met de meest gewonnen ronden. Bij remise wint degene die de meeste punten behaalde.

Tips ● Een gedane 'legale' zet is en blijft gedaan. Een 'illegale' zet wordt ongedaan gemaakt. De betreffende speler zal opnieuw moeten proberen een 'legale' zet te doen. Blokkering is uitsluitend geldig als de zojuist geplaatste bal bij de blokkering betrokken is. Andere ontstane blokkeringen moeten worden genegeerd.

Tactiek (fig. 8) ● Als je in meer dan één positie kunt blokkeren en veroveren, kies dan de voor jou meest tactische/gunstige zet. Deze zet hoeft niet de zet te zijn waarbij je de meeste ballen veroverd. Sommige posities op het spelbord zijn tactisch van belang, terwijl andere posities beter gemeden kunnen worden. De hoeken en een deel van de randen hebben een grote tactische waarde. Voor een overzicht van de tactische waarde van de verschillende posities op het spelbord: zie fig. 8.

Zeer sterk ● sterk ● matig ● zwak ● zeer zwak ●

Denk vooruit! ● Een zet heeft niet alleen invloed op de volgende speler, maar ook op alle andere spelers (inclusief de klopper op dat moment). Rolit® is een spannend en onvoorstelbaar spel, waarbij op elk moment van alles kan gebeuren. Soms lijkt het erop dat je gaat verliezen, maar door er net die bijzondere draai aan te geven kun je plotseling toch nog winnen!

Tijdslimiet ● Als het nodig is, stel dan een tijdslimiet in van bijvoorbeeld 1 minuut bedenktijd.

Andere variaties ● Voor een snelle partij, hanteer de normale spelregels, maar gebruik slechts een gedeelte van het spelbord: 4 bij 4 (16 kuiltjes): geschikt voor 2 spelers.

IT REGOLE DEL GIOCO

Scopo del gioco Circondare le palline Rolit® dell'avversario, bloccarle e girarle facendole diventare del proprio colore. Vince chi alla fine della partita ha il maggior numero di palline del proprio colore.

Contenuto 1 Tavoliere, 36 palline Rolit®, 1 regole del gioco.

Età : dai 7 anni in su, Giocatori : 2-4, Durata del gioco : 20 minuti circa.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Preparative (fig. 1) Il tavoliere va collocato al centro del tavolo. I giocatori avranno il colore del rispettivo bottone del tavoliere sul lato rivolto dalla loro parte. Si gioca in senso orario nella sequenza dei bottoni colorati.
Se i giocatori sono 2 : un giocatore avrà il colore rosso, l'altro il verde.
Se i giocatori sono 3 : uno avrà il rosso, il secondo il giallo e il terzo il verde.
Se i giocatori sono 4 : un giocatore avrà il rosso, il secondo il giallo, il terzo il verde e il quarto l'azzurro.
(Se si gioca da soli si dovrà muovere in modo alternato il rosso e il verde).

Posizione di partenza (fig. 1) Mettere le 4 palline Rolit® nella posizione di partenza secondo la fig. 1. Questa posizione iniziale verrà rispettata sia che si giochi da soli oppure in 2,3 o 4. Le altre palline Rolit® rimangono nella scatola. Non è necessario distribuirle.

Chi inizia ? Un giocatore lancia una pallina Rolit® come se fosse un dado e inizia chi ha lo stesso colore della faccia superiore.

Prima mossa (fig. 2/3) La prima mossa consiste nel collocare una pallina Rolit® del proprio colore in modo da bloccare la pallina di un avversario (v. fig.2, freccia rossa). La pallina al centro verrà poi girata e trasformata in una del proprio colore (v. fig.3, freccia gialla).

Proseguimento del gioco Giunto il loro turno i giocatori cercheranno di bloccare una pallina avversaria. A turno gli altri giocatori collocheranno una pallina cercando di bloccare e di girare una o più palline degli avversari.

Se un colore 'sparisce' dal tavoliere non è più possibile bloccare l'avversario. Se il colore di un giocatore non è più in gioco oppure se non si ha più la possibilità di bloccare o di catturare l'avversario non è poi così grave. Il giocatore potrà infatti collocare la sua pallina sul tavoliere dove desidera, vicino a quella di un altro.

Fine della partita Quando tutte le palline sono state collocate sul tavoliere.

Vincitore Vince la partita chi possiede il maggior numero di palline del proprio colore.

ULTERIORI SPIEGAZIONI ED ESEMPI

Bloccare (fig. 2) Si dovrà ricorrere a questa strategia se un giocatore colloca una nuova pallina accanto a un'altra del proprio colore già sul tavoliere formando una linea retta (v. fig. 2 freccia blu).

Catturare (fig. 2/3) Il giocatore che ha bloccato la pallina avversaria, la cattura e la gira trasformandola in una del proprio colore (v. fig. 2 e 3, freccia gialla).

Importante !

1. I giocatori dovranno collocare sempre la pallina accanto a una già sul tavoliere.
2. Giunto il loro turno i giocatori potranno collocare solo una pallina alla volta.
3. È obbligatorio effettuare la mossa se esiste la possibilità di bloccare e catturare una pallina dell'avversario.

Esempio A tal proposito, osservare la fig. 4 e 5. È possibile bloccare solo con la pallina appena piazzata (v. freccia rossa, fig. 4) e con la prima oppure con la successiva pallina dello stesso colore (v. freccia verde, fig. 4). Le palline bloccate (v. freccia gialla, fig. 4) vengono catturate e girate in modo che abbiano lo stesso colore del giocatore che le ha prese (v. freccia gialla, fig. 5).

Bloccare In Tutte Le Direzioni (Fig. 6/7) Le palline possono venir bloccate in direzione orizzontale, verticale e diagonale, sempre però su una linea retta. Per maggior chiarezza osservare la fig. 6 : la freccia rossa indica la pallina appena piazzata, le frecce verdi indicano i limiti dell'intera operazione di bloccaggio. Nella fig. 7 si possono vedere i risultati della mossa. Se è possibile bloccare e catturare le palline avversarie, il giocatore effettuerà la mossa e girerà tutte le palline avversarie catturate trasformandole nel proprio colore.

AVVERTENZE E SUGGERIMENTI TATTICI

Score Segnare per ogni giocatore il numero delle partite vinte e quello delle palline del proprio colore. (Ogni pallina vale un punto.) Vincitore in assoluto è chi vince il maggior numero di partite. Se la partita termina alla pari, vince il giocatore che ha conseguito il maggior numero di punti con le palline.

Avvertenze Se un giocatore ha effettuato la mossa correttamente non potrà più rifarla. Se invece la mossa non era corretta, potrà rimettere la pallina nella posizione di partenza e potrà ripetere la mossa correttamente. È possibile bloccare e catturare solo al momento di collocare la pallina sul tavoliere. Successivi blocchi, causati da mosse precedenti, non sono validi.

Suggerimenti Tattici (Fig. 8) Se si hanno diverse possibilità di bloccare e catturare le palline avversarie, si sceglierà ovviamente quella migliore, che, dal punto di vista tattico, non è sempre la mossa che permette di catturare un maggior numero di palline. Alcune posizioni sul tavoliere sono più favorevoli di altre dal punto di vista tattico. La fig. 8 illustra l'importanza delle diverse posizioni sul tavoliere :

più rilevante  rilevante  media  scarsa  più scarsa 

Pianificare Le diverse mosse sono importanti non solo per il giocatore successivo ma anche per tutti gli altri partecipanti, incluso chi ha iniziato la partita. Può quindi succedere che uno stia perdendo ma, grazie alla mossa di un altro giocatore, la sua situazione migliori improvvisamente e alla fine vinca.

Limite Di Tempo Se i giocatori indugiano troppo a fare la mossa, si potrà fissare un limite di tempo. ad es. 1 minuto.

Varianti Per abbreviare la durata della partita ci si atterrà alle regole esposte ma si giocherà solo con 4 x 4 caselle. Indicato per 2 giocatori.

Object of the game Block your opponents' Rolit balls and capture them by rolling their colours into your own colour; You win after all the spaces are filled if you have the most Rolit balls showing your colour!

Contents 1 playing-board, 36 Rolit® balls, instructions.
For 2-4 players age 7 and up. Duration of the game: +/- 20 minutes.

HOW TO PLAY

Set Up Each player is assigned the colour of the button on the board nearest to his seat.
When 2 players play: One player will be assigned the red colour, the other player the green.
When 3 players play: One player will be assigned the red colour, the second player the yellow, the third player green.
When 4 players play: One player will be assigned the red colour, the second player the yellow, the third player green and the fourth blue.
(A solitary player will play against himself moving in turn for red and then for green.)

Start (fig. 1) Place 4 Rolit® balls in the initial position as shown in fig. 1. (This initial position will apply to 2,3 or 4 players). The Rolit® balls will remain in the box at the disposal of all players, dealing them among the players is not necessary.

Who starts? One of the players rolls one of the balls on the table, the player whose colour is shown will make the first move.

First move The first move consists of placing one ball of his colour in a way that it will block one of his opponents' Rolit balls, (see fig. 2 the red arrow) and then roll it over to show his own colour (see fig. 3 yellow arrow).

Game continues The next player has his turn and the game continues. The other players will, in turn, place one ball and try to block and roll over one or more of their opponents' Rolit® balls.

Colour disappears, blocking not possible. When you colour 'disappears' from the playing-board or when blocking/capturing is not possible, don't panic, you can now put your Rolit® ball in any position on the board next to another Rolit® ball.

End of game When all Rolit® balls are placed on the playingboard.

Winner The winner is the player with the most Rolit® balls showing his colour when all of the balls have been played.

FURTHER EXPLANATION AND EXAMPLES

Block (fig. 2/3) Blocking only takes place between the newly placed ball and the next ball already in place on the playing-board of the same colour and in a straight line (see fig. 2 the blue arrow).

Capture (fig. 2/3) The blocked ball is now captured by rolling it to show the colour of the capturing balls. (see fig. 2 the yellow arrow).

Notice!

1. A Rolit® ball should always be placed next to a ball already in place on the playing-board.
2. A player is allowed to place on the playing-board only one ball per turn.
3. When blocking and capturing is feasible, you must block and capture.

Example Please follow the example in fig. 4 and 5. Blocking is exclusively done between the newly placed ball (see the red arrow in fig. 4) and the next ball having the same colour (see green arrow in fig. 4). The blocked Rolit® balls (see the yellow arrows in fig.4) are now captured by rolling them to show the colour of the capturing ball (see the yellow arrows in fig. 5).

Blocking in all directions (fig. 6/7) Balls can be blocked and captured horizontally and/or vertically and/or diagonally but only in straight lines. See fig. 6, the red arrow is pointing at the newly placed ball, the green arrows are pointing at the limits of the blockades. In fig. 7 you can see the result. When blocking/capturing is feasible in more than one position, choose what appears to you to be the best tactical move. (See further under 'Tactical tips'). When blocking/capturing is feasible and you have made your choice, all Rolit® balls that can be captured as a result of this move, will be rolled into your colour.

IMPORTANT NOTES AND TACTICAL TIPS

Score Keep the score of each individual round won and the matching points per round. (Each ball in your colour is worth one point.) The player who has won the most rounds is declared the winner of the game. In the event of a draw, based on the winning of rounds, the player with the highest overall points is the winner.

Tips Once you have made de a 'legal' move, there is no retreat. An 'illegal' move should be corrected by placing the ball in a 'legal' position. The corresponding player will have another go to try and make a 'legal' move. Blocking/capturing occurs only when the newly placed ball takes part in the blockade. Any other blockades that may emerge or be created must be ignored.

Tactical tips (fig. 8) When blocking/capturing is feasible in more than one position, choose what appears to you to be the best tactical move. Such a move will not necessarily result in the greatest number of captured balls, as some positions on the board are tactically superior while other positions are tactically inferior and should be avoided. Fig. 8 shows details on tactical 'value' of the different positions on the playing board:



Plan ahead! Note that every move you make will not only affect the player who will follow you, but all the other players as well (including 'the leader' in the game, at that moment). Rolit® is an exciting and unpredictable game, where anything can happen at any stage in the game. Sometimes it looks as if you are going to lose, but suddenly a crucial move enables you to roll it smoothly and... win!

Time limit When player take too much time, apply a time limit of 1 minute,

Learn how to play quickly Go to www.youtube.com/goliathgames and click on Rolit. You will learn how to play in less than 4 minutes.



ES REGLAS DEL JUEGO

Método y objetivo Bloquee las fichas de su oponente y captúrelas convirtiéndolas en su mismo color. El ganador será el que tenga más fichas de su color en juego cuando ya no queden más por colocar.

Contenido 1 tablero de juego, 36 bolas Rolit e instrucciones.
Para 2-4 jugadores. A partir de 7 años. Duración del juego: +/- 20 minutos.

TRANSCURSO DEL JUEGO

Preparación Coloque el tablero sobre una mesa y móntelo conforme indica la ilustración. Cada jugador elige un color.
El turno de juego se determina por la secuencia de colores del tablero en el sentido contrario a las agujas del reloj.
2 jugadores: Elegir colores opuestos (rojo y verde o amarillo y azul)
3 jugadores: Un jugador el color rojo, el segundo el azul y el tercero, el verde.
4 jugadores: Cada uno un color con el siguiente orden: rojo, azul, verde y amarillo.
Se puede jugar en solitario moviendo por turnos el color rojo y luego el verde.

Posición inicial (figura 1) La posición inicial: Coloque 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.

¿Quién empieza? Los jugadores tiran una bola sobre la mesa a modo de dado. El jugador que saque su color, realizará el primer movimiento.

Primer movimiento 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 pasa a mostrar su propio color (véase la flecha amarilla de la figura 3).

Desarrollo del juego Es el turno del siguiente jugador y el juego continúa.
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 su color "desaparece" del tablero (todas sus bolas han sido capturadas) o cuando el bloqueo o la captura son imposibles, no se asuste, puede poner su bola Rolit en cualquier posición del tablero junto a otra bola Rolit.

Fin del juego Cuando todas las bolas Rolit están colocadas sobre el tablero.

Ganador El jugador con mayor número de bolas Rolit mostrando su color.

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 (véase 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 (véase la flecha amarilla de la figura 3).

Ejemplo Siga el ejemplo de las figuras 4 y 5. El bloqueo se realiza exclusivamente entre la bola recién colocada, en este caso la azul (véase la flecha roja en la figura 4) y la siguiente bola del mismo color (véase la flecha verde de la figura 4). Las bolas Rolit bloqueadas (véanse 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 (más información en "Consejos y tácticas"). A continuación, gire todas las bolas capturadas para mostrar su color.

CONSEJOS Y TÁCTICAS

Puntuación Anota un punto para el ganador de cada partida parcial 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 parciales es el ganador del juego. En el caso de un empate en el número de partidas parciales ganadas, el jugador con más mini puntos totales será el ganador.

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.

Sugerencias Una vez haya realizado un movimiento "legal", no se puede retroceder. Un movimiento "ilegal" debe corregirse colocando la bola en una posición "legal". El jugador correspondiente tendrá otra oportunidad para realizar un movimiento "legal".
El bloqueo o la captura sólo tiene lugar cuando la bola recién colocada toma parte en el bloqueo. Los demás bloqueos que puedan aparecer o crearse a partir de girar las bolas capturadas se deben ignorar.

Consejos tácticos (figura 8) Cuando sea posible bloquear o capturar en más de una posición, elija el que le parezca el mejor movimiento para su táctica. No es necesario que este movimiento proporcione el mayor número de bolas capturadas, ya que algunas posiciones del tablero son superiores tácticamente mientras que otras posiciones son inferiores y deben evitarse. La figura 8 detalla el valor táctico de las diferentes posiciones del tablero de juego:

Muy Alto  Alto  Medio  Bajo  Muy Bajo 

Planear con antelación Observe que cada movimiento que realice no solamente afectará al jugador que le siga, si no a todos los demás jugadores también (incluyendo al "líder" del juego en ese momento). Rolit es un juego impredecible y emocionante, donde puede ocurrir cualquier cosa en cualquier momento de la partida. A veces parece que va a perder, pero de repente, un movimiento crucial le permite darle la vuelta suavemente y ... ¡Ganar!

Límite de tiempo Cuando un jugador tarde mucho tiempo en realizar el movimiento, aplique un límite de tiempo de 1 minuto.

Otras variaciones Para una partida rápida puede jugar aplicando las normas generales, pero utilizando solamente una parte del tablero: 4 por 4 (16 posiciones) para 2 jugadores.



PT REGRAS DO JOGO

Princípio e objecto Bloquear as bolas dos adversários e capturá-las, rolando-as para fazer aparecer a sua própria cor. Ganha o jogador que tiver o maior número de bolas da sua cor.

Conteúdo 1 tabuleiro de jogo, 36 bolas Rolit® e instruções.
Para 2 a 4 jogadores de 7 anos e mais. Duração do jogo: +/- 20 minutos.

DECORRER DO JOGO

Preparação Cada jogador recebe a cor do botão no tabuleiro mais próximo do seu assento. A sequência do jogo é determinada pelos botões coloridos do tabuleiro na direcção da esquerda para a direita.

Para 2 jogadores: um jogador recebe a cor vermelha, o outro a verde.

Para 3 jogadores: um jogador recebe a cor vermelha, o segundo a amarela e o terceiro a verde.

Para 4 jogadores: um jogador recebe a cor vermelha, o segundo a amarela, o terceiro a verde e o quarto a azul. (Um jogador solitário jogará contra si mesmo deslocando, à vez, a vermelha e depois a verde).

Posição inicial (fig. 1) Posição de partida: colocar as 4 bolas Rolit® no ponto de partida como mostra a Fig. 1. (Esta posição inicial aplica-se para 2, 3 ou 4 jogadores). Deixar as bolas Rolit® na caixa à disposição de todos os jogadores. É inútil distribuí-las.

Quem começa Um dos jogadores lança uma bola no tabuleiro como se fosse um dado. Começa o jogador cuja cor é igual à do lado superior da bola lançada.

Primeira jogada A primeira jogada consiste em colocar uma bola da sua cor de maneira a bloquear a bola Rolit® do seu adversário (ver a Fig. 2, seta vermelha) e depois fazê-la rolar para mostrar a sua própria cor (ver a Fig. 3, seta amarela).

Continuação do jogo O jogo continua com o jogador seguinte. Os outros jogadores tentam, à vez, colocar uma bola e bloquear uma ou mais bolas Rolit® dos seus adversários.

A cor desaparece, mas o bloqueio não é possível Se a tua cor desaparecer do tabuleiro ou não for possível nenhum bloqueamento ou captura, não te alarmes, pois podes agora colocar a tua bola Rolit® em qualquer posição do tabuleiro de jogo ao lado de outra bola Rolit®.

Final da partida A partida termina quando estiverem no tabuleiro todas as bolas Rolit®.

Vencedor O vencedor é o jogador que tenha o maior número de bolas Rolit® da sua própria cor.

EXPLICAÇÕES E EXEMPLOS

Bloqueio (fig. 2/3) Há bloqueio quando uma bola recentemente colocada e uma outra da mesma cor se encontram no tabuleiro em linha recta (ver a Fig. 2, seta azul).

Captura (fig. 2/3) A bola bloqueada é então capturada fazendo-a rolar de maneira a aparecer a cor do beneficiário da captura. (ver a Fig. 2, seta amarela).

Atenção! Deve-se colocar sempre uma bola Rolit® ao lado de outra que já se encontre no tabuleiro de jogo. Um jogador só pode colocar no tabuleiro de jogo uma bola de cada vez. Se for possível bloquear e capturar, o jogador deverá fazê-lo.

Segue o exemplo da fig. 4 e 5. Só é possível bloquear a bola recentemente colocada (ver seta vermelha na Fig. 4) e que seja a primeira, isto é a bola que segue da mesma cor (ver a seta verde na Fig. 4). As bolas Rolit® assim

Exemplo bloqueadas (ver as setas amarelas na Fig. 4) são depois capturadas rolando-as de maneira a mostrarem a cor da bola que captura. (ver as setas amarelas na Fig. 5).

Bloquear em todas as direcções (fig. 6/7) As bolas podem ser bloqueadas e capturadas horizontal, vertical e/ou diagonalmente, mas sempre em linha recta. Na Fig. 6, a seta vermelha indica a bola recentemente colocada e as setas verdes os limites do bloqueio. A Fig. 7 apresenta o resultado. Se houver várias possibilidades de bloqueio/captura, o jogador deve escolher a melhor variante do ponto de vista táctico. (Ver mais informações em "Dicas tácticas"). Se for possível bloquear/capturar e o jogador tiver escolhido, todas as bolas Rolit® que podem ser capturadas de uma só vez serão roladas de maneira a fazer aparecer a cor do jogar beneficiário da captura.

NOTAS E DICAS TÁCTICAS IMPORTANTES

Pontuação Notar para cada jogador o número de partidas ganhas e os pontos obtidos. (Cada bola da sua própria cor vale um ponto). O jogador que ganhar mais partidas é declarado vencedor do jogo. Em caso de empate, vence o jogador que tiver obtido o maior número de pontos.

Dicas Desde que se faça uma jogada permitida, é impossível volta atrás. Para corrigir uma jogada "legal", a bola deve ser colocada numa posição "legal". O jogador correspondente terá uma nova oportunidade de uma jogada "legal". Só é possível um bloqueio/captura se a bola recentemente colocada fizer parte do bloqueio. Qualquer outro bloqueio revelado por uma jogada deve ser ignorado.

Dicas Tácticas (fig. 8) Sendo possível bloquear/capturar em mais de uma posição, escolher a jogada que pareça ser a melhor do ponto de vista táctico. Isso não quer dizer que seja necessário capturar o maior número possível de bolas. Tacticamente, algumas posições no tabuleiro de jogo são mais favoráveis do que outras, que devem ser evitadas. A Fig. 8 mostra em pormenor e por ordem de importância as posições tácticas num tabuleiro de jogo.

Muito fortes  Fortes  Médias  Fracas  Muito fracas 

Avançar! Convém saber que cada jogada tem repercussões não só para o jogador seguinte, mas também para todos os outros jogadores (incluindo "o líder" do jogo até essa altura). O Rolit® é um jogo excitante e imprevisível, onde tudo pode acontecer em qualquer fase do jogo. As vezes, parece que se vai perder, mas de repente uma jogada crucial muda tudo e pode levar à vitória!

Limite de tempo Se os jogadores hesitarem durante muito tempo, pode-se limitar o tempo de reflexão a 1 minuto.

Outras variações Para uma partida rápido, aplicar as regras básicas, utilizando apenas uma parte do tabuleiro de jogo, 4 x 4 (16 casas) para 2 jogadores.