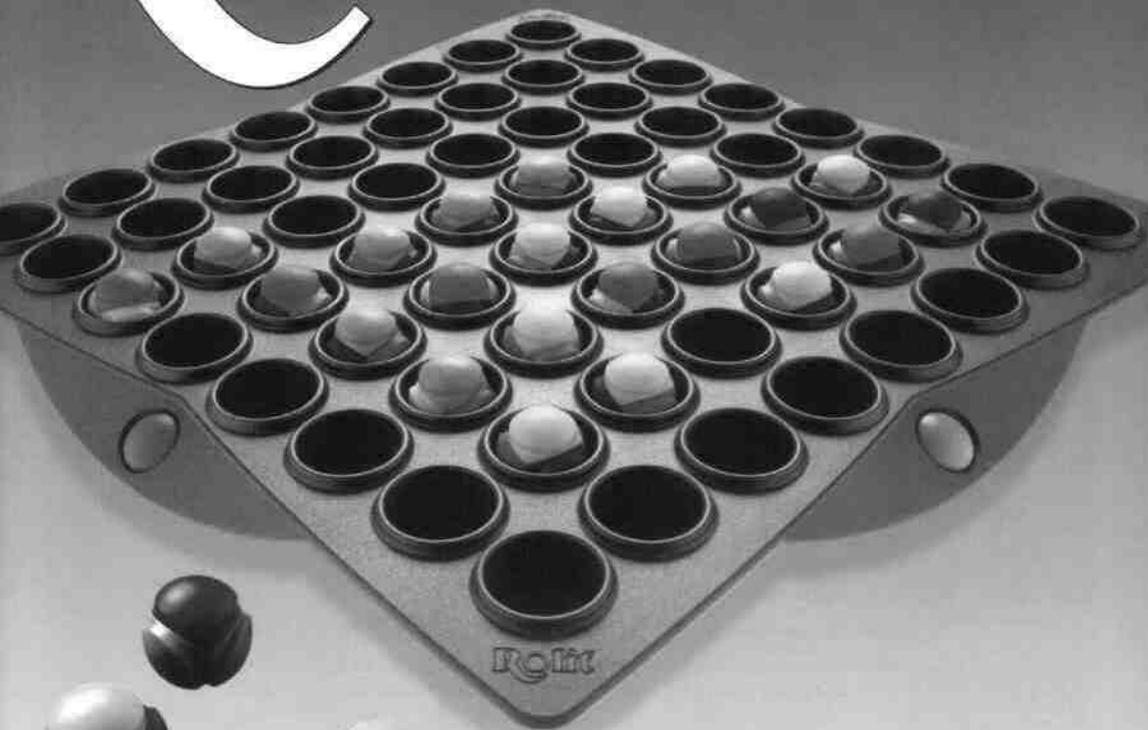
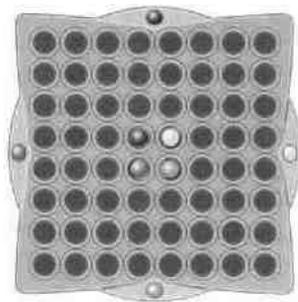


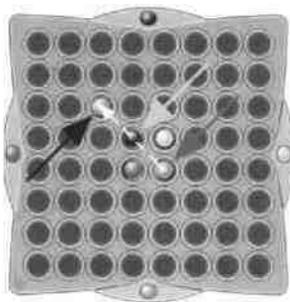
Rolit[®]



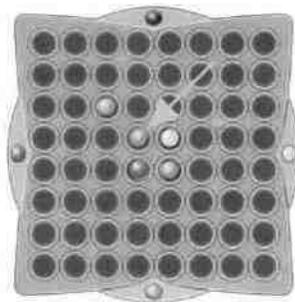
Rolit



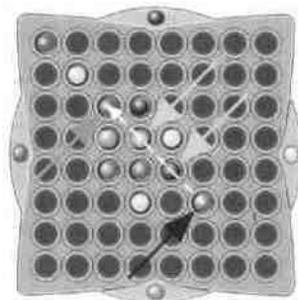
1



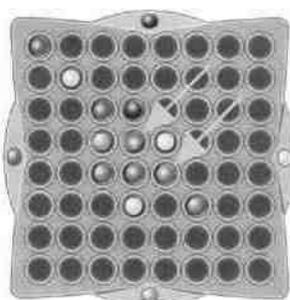
2



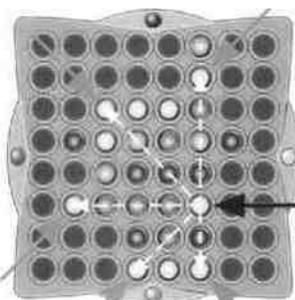
3



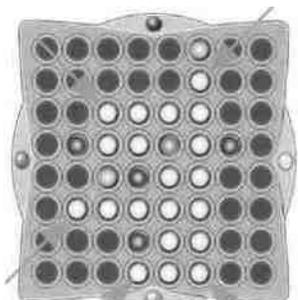
4



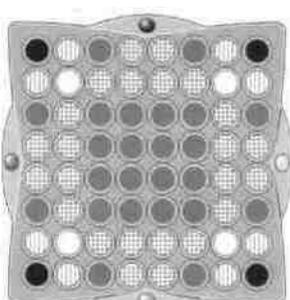
5



6



7



8

Rolit®



© 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: BNI, UK, EUR, USA, CANADA TM4273677, JAPAN, AUSTRALIA. PATENT: BNI.1001676, 1001678, 1001679, 1004407, 1009913, EUR. 96935587-4, 108611123 97909755-7, PCT 151539, CAN.2237797, JAP.519611197, USA 09/068,649, 5-KOREA 98703736, SINGAPORE 9802766-7, AUSTRALIA 73633196. DESIGN: DESIGN REGISTERED: BNI. 26505-01/71367-01/04, EUR DM/036600, UK. 2056785,2056783, USA 39/05640-1/4 D/397,730, CAN 1996-1298/1300/1301, 80318, 81196 JAPAN B-16383 9-70207,105734, 5-KOREA 196795/4, AUSTRALIA 133158,134596.

© 1999 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten. Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343. Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da Kleinteile verschluckt werden können - Erstickengefahr! Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten. Wir empfehlen Ihnen, unsere Firmenadresse zur späteren Verwendung aufzubewahren. (Hergestellt und gedruckt in Hattem Holland.)



- 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. l 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 Farbkнопfes.
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 Kugein 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.
- Neue Runde Stürze das Spielbrett über die Schachtel, letzt 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 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 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 Rolit-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 Rolit-Kugeln, die mit diesem Zug eingeschlossen werden konnten, zur eigenen Farbe gerollt.

WICHTIGE ANREGUNGEN UNO 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 (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:
- 
- 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 6x6 Spielfelder. Geeignet für 2 - 4 Spieler. 4 x 4 Spielfelder eignen sich für 2 Spieler.