

F RÈGLE DU JEU

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 (III.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 (III. 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 (III.2/3)

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

Partie suivante

Remonter les deux côtés du plateau de jeu et pousser les boules de Rolit® dans le compartiment de stockage de la boîte

EXPLICATIONS ET EXEMPLES

Possibilité de bloquer (III.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 III.2, flèche bleue).

Capture (III.2/3)

Le joueur doit, alors, faire pivoter la (les) boule(s) bloquée(s) afin de faire apparaître sa propre couleur (voir III.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 III.4, flèche rouge) et la première de la même couleur (voir III.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 III.5, flèche jaune).

Possibilité de bloquer dans toutes les directions (III.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.



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 6X6 cases pour 2-4 joueurs et 4X4 cases pour 2 joueurs.

www.goliathgames.nl

