

E REGLAS DEL JUEGO

CONTENIDO

1 tablero de juego, 36 bolas Rolit e instrucciones.
Para 2-4 jugadores a partir de 4 años. Duración del juego: +/- 15 minutos.

OBJETIVO DEL JUEGO

Bloquea las fichas de tu oponente y captúralas, convirtiéndolas en tu color. El ganador será el que tenga más fichas de su color en el tablero cuando ya no queden más por colocar.

PREPARACIÓN

COLOQUE EL TABLERO SOBRE UNA MESA

Hay cuatro colores para elegir: rojo para el mono; gris para el elefante; verde para el cocodrilo y amarillo para el león. El turno de juego se determina por la secuencia de botones de color del tablero en el sentido contrario a las agujas del reloj.

2 jugadores: Elegir colores opuestos (rojo y verde o amarillo y gris)

3 jugadores: Un jugador el color rojo, el segundo el gris y el tercero, el verde.

4 jugadores: Cada uno un color con el siguiente orden: rojo, gris, verde y amarillo.
Se puede jugar en solitario moviendo por turnos el color rojo y luego el verde.

CÓMO JUGAR

POSICIÓN INICIAL (FIGURA 1)

Coloca 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. El jugador más pequeño (o más mayor, o el más alto, etc.) comienza y el juego continúa en el sentido contrario a las agujas del reloj.

EMPIEZA EL JUEGO

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 se convierte en tu propio color (véase la flecha amarilla de la figura 3).

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 tu color “desaparece” del tablero (todas tus bolas han sido capturadas) o cuando el bloqueo o la captura son imposibles, no te asustes, puedes poner tu bola Rolit en cualquier posición del tablero junto a otra bola Rolit. Tranquilo, que seguro tendrás nuevas oportunidades en tu siguiente turno

GANADOR

El juego termina cuando todas las bolas Rolit están colocadas sobre el tablero. El jugador con mayor número de bolas Rolit mostrando su color es el ganador.

NUOVA PARTIDA

Vuelque el tablero sobre la caja. La caja contendrá ahora todas las bolas Rolit. En la nueva partida comenzará el jugador situado a la derecha del que empezó la anterior, con el fin de igualar las posibilidades de todos los participantes.

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

EJEMPLO

Sigue el ejemplo de las figuras 4 y 5. El bloqueo se realiza exclusivamente entre la bola recién colocada, en este caso la roja (mira la flecha roja en la figura 4) y la siguiente bola del mismo color (mira la flecha verde de la figura 4). Las bolas Rolit bloqueadas (mira 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 (ver “Consejos para padres”). A continuación, gire todas las bolas capturadas para mostrar su color.

CONSEJOS PARA PADRES

PUNTUACIÓN

Anota un punto para el ganador de la partida 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 individuales es el ganador del juego. En el caso de un empate en el número de partidas individuales 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.

APRENDE A PLANEAR CON ANTELACIÓN

Rolit es imprevisible y excitante. Un movimiento hábil puede transformar la partida. A veces puedes pensar que todo está perdido, pero un buen movimiento puede transformar la partida y convertirte en ganador.

© Goliath BV, Vijzelpad 80, 8051 KB, Hattem

© Goliath Games Iberia SRL, Plaza Alquería de la Culla, 4, Edificio Albufera Center, Of. 209, 46910 Alfafar (Valencia) España. Email Atención Consumidor: ac@goliathgames.es No apto para menores de 3 años por contener piezas pequeñas y/o desmontables susceptibles de ser ingeridas o inhaladas. Los colores y el contenido pueden variar de los mostrados en las ilustraciones. Conservar esta información para referencias futuras.

GARANTÍA. Goliath Games Iberia garantiza este producto durante 12 meses desde la fecha de su compra. La garantía cubre falta de piezas o defectos de fabricación. La presente garantía **NO** cubre defectos producidos por causas ajenas a su fabricación, tales y como defectos por uso inadecuado o causados por el transporte o en el punto de venta. Durante el período de garantía Goliath Games Iberia repondrá total o parcialmente el producto (a criterio de la empresa). Para realizar cualquier reclamación será necesario que envíen una carta con el descriptivo del problema, así como el **COMPROBANTE DE COMPRA ORIGINAL** a la dirección que aquí figura. La carta incluirá un número de Tfno. o una dirección de correo electrónico para poder ponernos en contacto con Ud. y recibir instrucciones de nuestro personal de como proceder.

P REGRAS DO JOGO

CONTEÚDO	1 tabuleiro, 36 bolas Rolit® e regras. Para 2 a 4 jogadores de 4 anos e mais Tempo de jogo: 15 minutos.
OBJECTO DO JOGO	Apanha as bolas Rolit® do teu adversário e captura-as fazendo-as rolar até aparecer a tua própria cor. Ganha o jogador que tiver o maior número de bolas da sua cor no tabuleiro no fim do jogo.
PREPARAÇÕES	
COLOCAR O TABULEIRO EM CIMA DA MESA	Há quatro cores à escolha: vermelho para o macaco, amarelo para o leão, cinzento para o elefante e verde para o crocodilo. Cada jogador escolhe uma cor e senta-se ao lado do tabuleiro com a sua cor, indicada pelo marcador no lado do tabuleiro. Para um jogo com 2 jogadores : pode-se escolher entre o vermelho e o verde. Para 3 jogadores : pode-se escolher entre o vermelho, o amarelo e o verde. Para 4 jogadores : pode-se escolher entre o vermelho, o amarelo, o verde e o cinzento. Para um só jogador, joga-se o vermelho e o cinzento alternadamente.
O JOGO	
INÍCIO	Coloca 4 bolas Rolit® no tabuleiro (como mostra a ilustração 1). Esta posição de partida com 4 bolas de 4 cores é sempre a mesma, qualquer que seja o número de jogadores. As outras bolas ficam na caixa. O jogador mais novo faz a primeira jogada e o jogo prossegue no sentido dos ponteiros do relógio.
QUANDO CHEGAR A TUA VEZ	Pega numa bola Rolit® da caixa e coloca-a no tabuleiro com a tua cor voltada para cima. Tenta sempre apanhar uma bola (ou mais) pertencente a outro jogador (ilustração 2, seta vermelha). A bola apanhada (ilustração 2, seta amarela) pode então ser rodada até aparecer a tua cor (ilustração 3, seta amarela). Capturaste então essa bola. Os outros jogadores jogam na sua vez, colocando cada um (na sua vez) uma bola no tabuleiro para apanhar uma ou mais bolas dos seus adversários, fazendo-as rolar até aparecer a sua própria cor. Continuem a jogar enquanto houver bolas na caixa.
SE A TUA COR “DESAPARECER” DO TABULEIRO	Não entres em pânico! Podes colocar a tua bola Rolit® onde quiseres, próxima de qualquer bola de outra cor que se encontre no tabuleiro. Agora não podes apanhar, por isso não podes capturar qualquer outra desta vez, mas, quem sabe, podes de repente ter sorte e fazê-lo.
O VENCEDOR	O jogo termina quando todas as bolas Rolit® tiverem sido jogadas no tabuleiro. O vencedor é o jogador que tiver o maior número de bolas da sua cor no tabuleiro.
NOVA PARTIDA	Coloca a tampa da caixa sobre o tabuleiro e roda-o para que as bolas Rolit® se misturem e entrem na tampa da caixa. Cada jogador escolhe uma cor diferente da utilizada na partida anterior. Senta-te na tua nova posição e joga.
MAIS EXPLICAÇÕES E EXEMPLOS	
BLOQUEIO E CAPTURA DE UMA BOLA	Uma bola só é apanhada se estiver em linha recta com outra que já se encontra no tabuleiro e uma nova bola da mesma cor (ver a ilustração 2, seta azul). Se forem apanhadas duas (ou mais) bolas entre uma bola que á se encontra no tabuleiro e uma nova bola da mesma cor, essas bolas são capturadas. Fazem-se rolar as bolas capturadas (ilustração 2, seta amarela) até aparecer a cor do captor (ver ilustração 3, seta amarela).

N.B.I.

EXEMPLO DE BOLAS QUE APANHAM OUTRAS

1. Deve-se colocar uma nova bola ao lado de outra que já se encontre no tabuleiro de jogo.
2. É obrigatório apanhar e capturar uma bola. Se puderes apanhar uma bola, tens de o fazer! Se o não fizeres, e outro jogador se aperceber, tens de repor a tua bola onde estava e executar a captura.
3. Apanhar um bola só se aplica quando uma nova bola apanha outra no tabuleiro. Não são válidas outras acções de apanha acidentais que ocorram durante a partida (por outros jogadores ou quando são rodadas).

Vê as ilustrações 4 e 5. Aqui há duas bolas que são apanhadas pela nova bola vermelha (ilustração 4, seta vermelha) e a bola vermelha seguinte (ilustração 4, seta verde). As bolas apanhadas (ilustração 4, setas amarelas) são agora capturadas e rodadas até aparecer a cor do captor (ilustração 5, setas amarelas).

UMA BOLA PODE SER APANHADA EM QUALQUER DIRECÇÃO

As bolas Rolit® podem ser apanhadas horizontal, vertical e diagonalmente, mas sempre em linha recta. Olha para a ilustração 6: a seta vermelha aponta para a nova bola amarela colocada no tabuleiro, as setas verdes marcam todas as linhas apanhadas. Na ilustração 7, podes ver os resultados desta jogada engenhosa. Se puderes apanhar e capturar em mais de uma linha, tenta sempre escolher a melhor jogada (ver Dicas para os pais). Se apanhares, capturares e completares a jogada, tens de rolar imediatamente todas as bolas capturadas até aparecer a tua cor.

DICAS PARA OS PAIS

ANOTAR AS PONTUAÇÕES

No final de cada partida, aponta quem ganhou e com que número de pontos (= o número de bolas com a cor do vencedor). Ganha o jogador que tenha ganho mais partidas. Em caso de empate, ganha quem tiver obtido o maior número de pontos.

APRENDER A REFLECTIR

Rolit® é um jogo excitante e imprevisível. Uma jogada inteligente pode transformar todo o jogo! Às vezes, quando parecer que vais perder, uma jogada especial pode levar-te à vitória!