

# ROLIT

## COMPOSITION DU JEU:

1 Plateau de jeu ([voir fin de règle](#))

64 boules Rolit



## RÈGLE DU JEU:

Le principe du jeu consiste à empêcher les adversaires de bouger leurs boules en les faisant rouler sur elles-mêmes afin de faire apparaître sa propre couleur. C'est alors que les boules de vos adversaires sont "capturées". La victoire revient à celui qui possède le plus grand nombre de boules de sa propre couleur.

### DÉROULEMENT DU JEU

Placer 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 1-2 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.

Placer les quatre boules Rolit en position de départ conformément à l'ill. 1.

Cette position est valable pour 1, 2, 3 ou 4 joueurs.

Laisser les autres boules Rolit dans la boîte. Inutile de les distribuer.

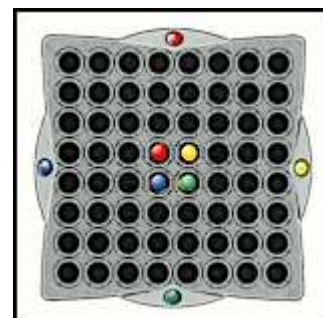


illustration 1

Pour déterminer qui ouvre la partie, un joueur jette une boule Rolit sur la table comme au lancer de dé. C'est la couleur du dessus qui désigne le joueur qui commence.

Placer une boule Rolit de sa propre couleur de façon à bloquer celle de l'adversaire (voir ill. 2, flèche rouge). Puis tourner la boule du milieu de façon à faire apparaître sa propre couleur (voir ill. 3, flèche jaune).

Chaque joueur essaie, lorsque c'est son tour de jouer, de placer une boule et de bloquer les boules adverses.

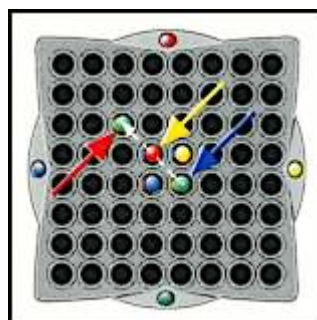


illustration 2

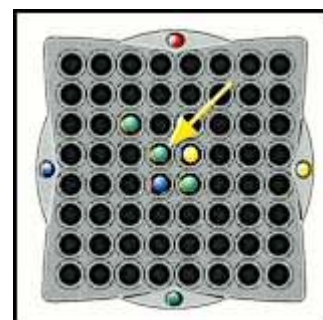


illustration 3

Inutile de s'alarmer lorsqu'une couleur disparaît soudain du plateau de jeu ou encore si tout blocage ou capture est impossible. Le joueur peut placer sa boule Rolit à n'importe quel endroit sur le plateau de jeu à côté d'une autre boule Rolit.

Le jeu prend fin dès que toutes les boules Rolit ont pris place sur le plateau de jeu. La victoire revient à celui qui possède le plus de boules de sa propre couleur.

Renverser le plateau de jeu sur la boîte. A présent, toutes les boules Rolit se retrouvent dans la boîte, et la partie suivante peut débuter. Changer l'ordre de jeu des joueurs, afin d'équilibrer les chances.

### EXPLICATIONS ET EXEMPLES

Il y a blocage si 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).

La boule bloquée est alors capturée en la faisant rouler de manière à faire apparaître la couleur du bénéficiaire de la capture (voir ill. 2 et 3, flèche jaune).

1. La boule Rolit doit toujours être placée à côté d'une boule se trouvant déjà sur le plateau de jeu.
2. Une seule boule peut être placée par coup sur le plateau de jeu.
3. En cas de possibilité de blocage et de capture, le joueur doit s'exécuter.

Le blocage ne peut se faire qu'avec la boule nouvellement placée (voir flèche rouge, ill. 4) et la première, respectivement la boule suivante de la même couleur (voir flèche verte, ill. 4). La capture des boules Rolit ainsi bloquées s'opère en roulant celles-ci de manière à faire apparaître la couleur de la boule preneuse (voir flèche jaune, ill. 5).

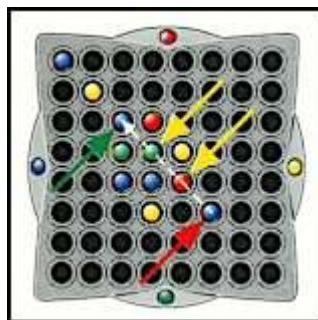


illustration 4

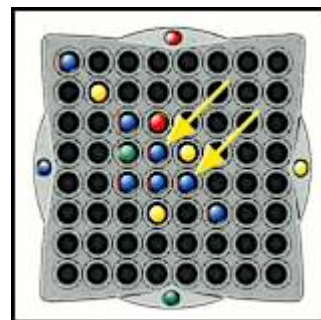


illustration 5

Le blocage et la capture des boules peuvent se faire horizontalement, verticalement ou diagonalement, mais toujours en ligne droite. Voir ill. 6, où la flèche rouge indique la boule nouvellement placée, la flèche verte les limites du blocage. Le résultat apparaît sur l'ill. 7.

En cas de plusieurs possibilités de blocage et de capture, choisir la variante la meilleure sur le plan tactique (voir 'Remarques importantes et conseils tactiques').

En cas de possibilité de blocage et de capture, toutes les boules pouvant être capturées en un seul coup sont roulées de manière à faire apparaître la couleur du bénéficiaire de la capture.

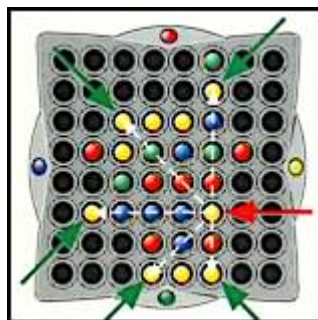


illustration 6

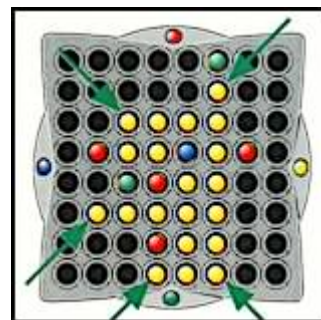


illustration 7

## REMARQUES IMPORTANTES ET CONSEILS TACTIQUES

Noter 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 de match nul, la victoire revient au joueur qui a obtenu le plus de points.

Après avoir joué un coup autorisé, impossible de revenir en arrière. Pour corriger un coup "illégal", remettre la boule Rolit dans la position initiale. Possibilité pour le joueur de tenter un nouveau coup autorisé.

Tout blocage et toute capture ne peuvent se faire que si la boule Rolit nouvellement placée fait partie du blocage. Tout autre blocage révélé par ce coup doit être ignoré.

Si le blocage et la capture sont possibles dans plusieurs positions, choisir le meilleur coup 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'ill. 8 présente en détail et par ordre d'importance les positions tactiques sur le plateau de jeu:

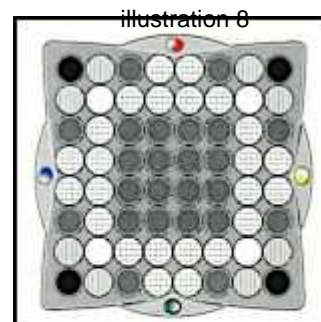


illustration 8

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

Il faut savoir que chaque coup effectué a des répercussions - non seulement sur la situation des joueurs qui suivent immédiatement, mais aussi et encore sur celle de tous les autres (y compris le premier). Même si on a l'impression

**qu'un joueur est en train de perdre, un seul nouveau coup peut entièrement modifier la situation et le conduire en fin de compte vers la victoire. Si les joueurs hésitent trop longtemps, il est possible de limiter la durée de réflexion à une minute.**

**Pour un déroulement rapide, suivre les règles de base en se limitant à 6 x 6 cases pour 1 - 4 joueurs et à 4 x 4 cases pour 1 - 2 joueurs.**

**Plateau de jeu**  
 taille réelle = 32 x 32 cm

