



МОСИГРА

Российская сеть магазинов настольных игр

www.mosigra.ru

РОЛИТ

Способ и цель игры

Блокируйте шарики противника и захватывайте их, преобразуя их цвет в свой. Побеждает игрок, сумевший расположить на игровом поле наибольшее количество фишек своего цвета.

Состав набора

1 игровое поле, 64 шарика, инструкция.

Для 2-4 игроков от 7 лет.

Время игры ~20 минут.

ИГРА

Подготовка к игре

Игроку назначается цвет, соответствующий цвету отметки на ближайшей стороне игрового поля.

Ход переходит к следующему игроку в соответствии с цветовой отметкой по часовой стрелке.

2 игрока: Первому игроку назначается красный цвет, второму- зеленый.

3 игрока: Первому игроку назначается красный цвет, второму- желтый, третьему- зеленый.

4 игрока: Первому игроку назначается красный цвет, второму- желтый, третьему- зеленый, четвертому- синий.

(В случае если игрок один, он играет последовательно за красный и зеленый цвет).

Исходное расположение (рис. 1)

Расположите 4 фишки в начальное положение в соответствии с рисунком 1 инструкции (начальное расположение применяется для 2, 3 и 4 игроков). Остальные фишки находятся в коробке, распределять их между игроками не требуется.

Кто начинает?

Один из игроков бросает фишку-шарик на стол, как игровой кубик. Начинает игрок, чей цвет выпал на шарике.

Первый ход

В качестве первого хода игрок кладет шарик в ячейку, блокируя шарик противника (рис.2, красная стрелка), и переворачивает его таким образом, чтобы преобразовать его в свой цвет (рис.3, желтая стрелка).

Продолжение игры

Следующие игроки по очереди выкладывают шарик, и стараются заблокировать и перевернуть один или более шариков противника.

Цвет исчезает, блокирование невозможно

Когда Ваш цвет “исчезает” с игрового поля, или блокирование невозможно, не паникуйте - теперь Вы можете выложить шарик в любую ячейку игрового поля рядом с любым шариком.

Конец игры

Игра заканчивается, когда все шарики выложены в ячейки игрового поля.

Победитель

Победителем становится игрок с наибольшим количеством шариков “своего” цвета на игровом поле.

Новый раунд

Высыпьте шарики в коробку. Начиная новый раунд, поменяйте очередность игроков - это уравнивает их шансы на победу в новом раунде.

ДАЛЬНЕЙШИЕ ОБЪЯСНЕНИЯ И ПРИМЕРЫ

Блокировка (рис.2/3)

Блокировка действует только между выкладываемым шариком и шариком, уже находящимся в ячейке игрового поля того же цвета, расположенного на одной линии с выкладываемым шариком (рис.2, синяя стрелка).

Захват (рис.2/3)

Теперь заблокированный шарик захватывается, и переворачивается стороной с цветом, соответствующим цвету шариков-захватчиков (рис.2, желтая стрелка).

Важно!

- 1.Новый шарик выкладывается рядом с шариком, уже находящимся на игровом поле.
- 2.Игрок выкладывает только один шарик в течение своего хода.
- 3.Если блокировка и захват возможны, выполнять их нужно обязательно.

Пример

Пожалуйста, рассмотрите примеры на рисунках 4 и 5. Блокируется участок между выкладываемым шариком (красная стрелка на рис.4) и шариком того же цвета, уже находящимся на игровом поле (зеленая стрелка на рис 4). Теперь заблокированные шарики (желтые стрелки на рис.4) захватываются и переворачиваются стороной с цветом, соответствующим цвету шариков-захватчиков (желтые стрелки на рис.5).

Блокировка в разных направлениях (рис.6/7)

Шарики могут блокироваться в горизонтальном, вертикальном или диагональном направлении, но только в одну линию. На рисунке 6 красная стрелка указывает на выкладываемый шарик, зеленые стрелки указывают на границы ряда блокируемых шариков. На рисунке 7 Вы можете увидеть результат. Если блокирование и захват возможен в нескольких направлениях, выберите тот вариант, который является лучшим тактически (смотрите далее в разделе “Тактические советы”). Когда блокирование/захват возможны, и Вы выбрали вариант, все шарики переворачиваются стороной Вашего цвета.

ВАЖНЫЕ ЗАМЕТКИ И ТАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ

Счет

Подсчитывайте количество выигранных раундов и очков, набранных по окончании раунда. (Каждый шарик Вашего цвета означает одно очко). Побеждает игрок, выигравший наибольшее количество раундов. В случае ничьей по количеству выигранных раундов, побеждает игрок, набравший большее количество очков во всех раундах.

Советы

Если ход сделан, отменить его нельзя. В случае если ход сделан неверно, необходимо вернуть его в исходное положение. Игрок, сделавший ход неверно, имеет право на еще одну попытку сделать ход. Блокировка/захват происходит только в случае, когда выкладывается новый шарик. Любые другие блокировки, создаваемые случайно, должны игнорироваться.

Тактические советы (рис.8)

Когда возможно более одного варианта блокирования и захвата, выберите тот вариант, который является лучшим тактически. Такой ход не обязательно приведет к захвату большого количества шариков, так как некоторые ячейки на игровом поле являются более предпочтительными в тактическом плане, а некоторые - заведомо более слабыми, и их следует избегать. На рисунке 8 показано тактическое значение разных ячеек на игровом поле:

очень сильное* сильное* среднее* слабое* очень слабое*

Планируйте наперед!

Помните, что каждый ход, который Вы делаете, повлияет не только на положение следующего за Вами игрока, но и на всех остальных (включая "лидера" на данный момент). Rolit- захватывающая и непредсказуемая игра, в которой ситуация может изменяться на любом этапе. Иногда кажется, что Вы проигрываете, но неожиданно удачный ход может повернуть успех в Вашу сторону!

Ограничение времени хода

Если игроки слишком долго обдумывают ходы, введите ограничение по времени хода в 1 минуту.

Другие варианты

Для быстрой игры используйте стандартные правила, но ограничьте поле областью 6 на 6 ячеек (всего 36 ячеек) для 2-4 игроков и 4 на 4 ячейки (всего 16 ячеек) - для 2 игроков.