

Inhoud

1 speelbord, 36 Rolit®-balletjes, spelregels.

Voor 2 tot 4 spelers vanaf 4 jaar.

Speelduur: ± 15 minuten.

Doel van het spel

Sluit de Rolit®-balletjes van je tegenspelers in en verover ze door ze om te rollen naar je eigen kleur. De speler met de kleur die aan het eind van het spel het meeste voorkomt op het speelbord, wint het spel!

VOORBEREIDING**Leg het speelbord op tafel.**

Er zijn vier kleuren waaruit je kunt kiezen: rood van de aap, geel van de leeuw, grijs van de olifant en groen van de krokodil. Spreek samen af wie welke kleur neemt en ga bij het dopje (in de rand van het speelbord) van jouw kleur zitten.

Bij een spel met 2 spelers: je kunt kiezen tussen rood en groen.

Bij 3 spelers: je kunt kiezen tussen rood, geel en groen.

Bij 4 spelers: je kunt kiezen tussen rood, geel groen en grijs.

Als je in je eentje speelt, zet je om de beurt voor rood en voor grijs.

HET SPEL**De start**

Leg 4 Rolit®-balletjes in het speelbord (zoals aangegeven in afb. 1). Deze startpositie met 4 balletjes in 4 kleuren is altijd hetzelfde, ongeacht het aantal spelers. De andere balletjes blijven voorlopig in de doos.

De jongste speler mag beginnen en het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee.

Als je aan de beurt bent

Als je aan de beurt bent, pak je één Rolit®-balletje uit de doos en je legt het op het speelbord met jouw eigen kleur naar boven. Je probeert daarbij altijd één (of meer) balletjes van een andere kleur in te sluiten (afb. 2 rode pijl). Nu mag het ingesloten balletje (afb. 2 gele pijl) omgerold worden naar de kleur van de veroveraar (afb. 3 gele pijl).

Dan is de volgende speler aan de beurt. De spelers leggen om de beurt steeds één balletje op het bord en daarbij proberen ze telkens één of meer Rolit®-balletjes van tegenspelers in te sluiten en om te rollen naar hun eigen kleur. Speel zo verder tot alle balletjes uit de doos op zijn.

Als jouw kleur van het speelbord is 'verdwenen'

Geen paniek, want nu mag je je Rolit®-balletje waar je maar wilt op het speelbord leggen, zo lang hij maar **naast** een balletje komt dat er al ligt. Je kunt op dit moment geen andere balletjes veroveren, maar wie weet krijg je straks weer de kans!

De winnaar

Als alle Rolit®-balletjes op het speelbord liggen, is het spel afgelopen. De winnaar is de speler met de kleur die het meeste voorkomt op het speelbord!

Opnieuw spelen

Leg het deksel van de doos op het speelbord en draai ze samen om, zodat alle Rolit®-balletjes in de doos vallen. Kies elk een andere speelkleur dan de vorige ronde, ga op je nieuwe plaats zitten en speel opnieuw!



MEER UITLEG EN VOORBEELDEN

Insluiten en veroveren

Een balletje wordt alleen **ingesloten** als het in een rechte lijn tussen een al liggend balletje en een nieuw balletje **van dezelfde kleur** ligt (zie afb. 2 blauwe pijl). Ditzelfde geldt voor twee (of meer) balletjes: wanneer ze in een rechte lijn worden ingesloten door een liggend balletje en een nieuw balletje **van dezelfde kleur**, dan worden ze veroverd. Veroverde balletjes (afb. 2 gele pijl) worden direct omgerold naar de kleur van de veroveraar (zie afb. 3 gele pijl).

LET OP!

1. Een nieuw balletje moet **altijd naast** een al liggend balletje gelegd worden.
2. Insluiten en veroveren is **verplicht** – dus als je kunt insluiten, dan moet je dat ook doen! Mocht een speler over het hoofd zien dat hij/zij kan insluiten en wordt dit door een andere speler opgemerkt, dan neemt de betreffende speler het balletje terug en doet alsnog de verplichte insluitzet.
3. Insluiten geldt alleen wanneer een **nieuw** balletje bij de insluiting betrokken is. Andere insluitingen die toevallig ontstaan (door andere spelers of door omrollen), gelden niet.

Insluitvoorbeeld

Bekijk afbeelding 4 en 5. Hier worden twee balletjes ingesloten door het **nieuwe** rode balletje (afb. 4 rode pijl) en het eerstvolgende rode balletje (afb. 4 groene pijl). De ingesloten balletjes (afb. 4 gele pijlen) worden dus veroverd en naar de kleur van de veroveraar (rood) gerold (afb. 5 gele pijlen).

Insluiten in alle richtingen

Rolit@-balletjes kunnen horizontaal, verticaal en diagonaal ingesloten worden, als het maar in een **rechte lijn** gebeurt. Bekijk afbeelding 6: de rode pijl wijst naar het nieuw neergelegde gele balletje, de groene pijlen markeren **alle** insluitlijnen. In afbeelding 7 zie je de gevolgen van deze geniale zet. Als je op meer dan één lijn kunt insluiten en veroveren, dan probeer je altijd de meest gunstige zet te kiezen (zie Tips voor de ouders). Als je kunt insluiten en veroveren en je hebt je zet gedaan, dan moet je **direct alle veroverde** balletjes naar je eigen kleur rollen.

TIPS VOOR DE OUDERS

Scores noteren

Noteer na afloop van elke ronde wie er heeft gewonnen en met hoeveel punten (= het aantal balletjes in de eigen kleur). De uiteindelijke winnaar is de speler die de meeste rondes heeft gewonnen. Als er twee spelers gelijk zijn geëindigd, dan wilt de speler met de meeste behaalde punten.

Vooruit leren denken

Rolit@ is spannend en onvoorspelbaar – door één slimme zet kan de hele spelsituatie veranderen! Soms ziet het ernaar uit dat je gaat verliezen, maar door er net die bijzondere draai aan te geven, blijf je plotseling toch nog te kunnen winnen!

