



הוראות המשחק



ל-2-4 משתתפים
בגילאי 7 ומעלה

רוליתTM

לחסום את ה"רולות" של יריביך ולהשתלט עליהן ע"י הפיכת צבען המקורי לצבע שלך.
(הפיכת הצבעים נעשית ע"י סיבוב ה"רולות").

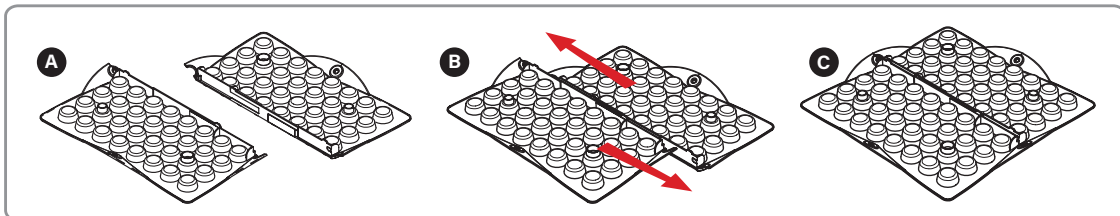
מנצח: המשתתף, שבסיום המשחק, צבע ה"רולות" שלו שולט על הלוח.

לוח משחק מפלסטיק בגודל 32.5X32.5 ס"מ, 64 "רולות" מפלסטיק בקוטר 2.5 ס"מ, הוראות.

מה בקופסה

הרכבת הלוח

היפכו את הלוח עם הפנים כלפי מטה. חברו את שני חלקי הלוח בתנועת החלקה, לפי האיורים A, B, C. מצורפות 4 פטריות צבע שיש לנוע אותן במקומן בהתאם לצבע שעל הלוח. (הערה: בסיום המשחק דחיפה קלה בתנועת החלקה בכיוונים נגדיים לאיור B תפרק את הלוח).



הכנות

מניחים את לוח המשחק במרכז השולחן.
כל משתתף בוחר צבע, ויושב מול הצד המתאים בלוח.
מניחים 4 "רולות" במרכז הלוח, כשבכל "רולה" צבע אחר פונה כלפי מעלה
(ראה איור 1 בעמוד האחרון).

מהלך המשחק

מי מתחיל?

אחד המשתתפים מטיל "רולה" - כמו שמטילים קוביה. המשתתף שצבעו פונה כלפי מעלה מתחיל. השאר ישחקו לפי התור, בכיוון השעון.

המשתתף הראשון יניח "רולה" אחת בלבד המראה את הצבע שלו כלפי מעלה כך שזו תחסום את אחת ה"רולות" של אחד המשתתפים האחרים, הדוגמה באיור 2 מראה "רולה" ירוקה חדשה שחוסמת "רולה" אדומה.

לאחר החסימה יש לסובב את ה"רולה" האדומה כך שגם היא תהיה ירוקה. (איור 3)

המשך המשחק: כל משתתף בתורו יניח "רולה" אחת בלבד (המראה את הצבע שלו כלפי מעלה) בצורה שתחסום "רולה" אחת או יותר של משתתף אחד או יותר בכל כיוון- אופקי אנכי או אלכסוני. לאחר שחסם יסובב את ה"רולות" החסומות לצבע שלו.

חסימה נעשית אך ורק בין "רולה" חדשה שמונחת על הלוח ובין "רולה" בעלת אותו צבע שכבר קיימת על הלוח (ראה איור 4). ה"רולה" האדומה והירולה הצהובה נחסמו ע"י הרולה הכחולה.

על ה"רולות" החסומות משתלטים ע"י סיבוב והפיכת צבען לצבע של החוסם. (איור 5)

דוגמה:

חסימה רב צדדית:

- אפשר לחסום ולהשתלט על "רולות" במאונך, במאוזן ובאלכסון, אבל רק בקו ישר.
דוגמה לחסימה רב-צדדית ניתן לראות **באיור 6**.
את ההשתלטות ניתן לראות **באיור 7**.

שימו לב!

1. "רולה" תונח תמיד ליד "רולה" אחרת שכבר נמצאת על הלוח.
2. בתורך הנח "רולה" אחת בלבד.
3. כאשר יש אפשרות לחסום ולהשתלט - המשתתף מחוייב לעשות כן.
4. כאשר הצבע שלך "נעלם" מלוח המשחק או כאשר אין לך אפשרות לחסום ו/או להשתלט, אל בהלה! במקרה זה מותר להניח "רולה" בכל מקום על הלוח - בתנאי שהיא "צמודה" ל"רולה" שכבר נמצאת על הלוח.
5. לאחר שביצעת מהלך חוקי, אין דרך חזרה!
6. אם משתתף מבצע מהלך לא חוקי יש להחזיר את הלוח לקדמותו ולהמשיך במשחק.

סיום המשחק:

- המשחק מסתיים:** כאשר כל ה"רולות" הונחו על הלוח.
המנצח: המשתתף שבסיום המשחק צבע ה"רולות" שלו שולט על הלוח.

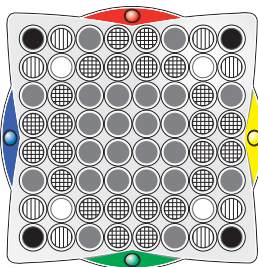
"טיפים" טקטיים:

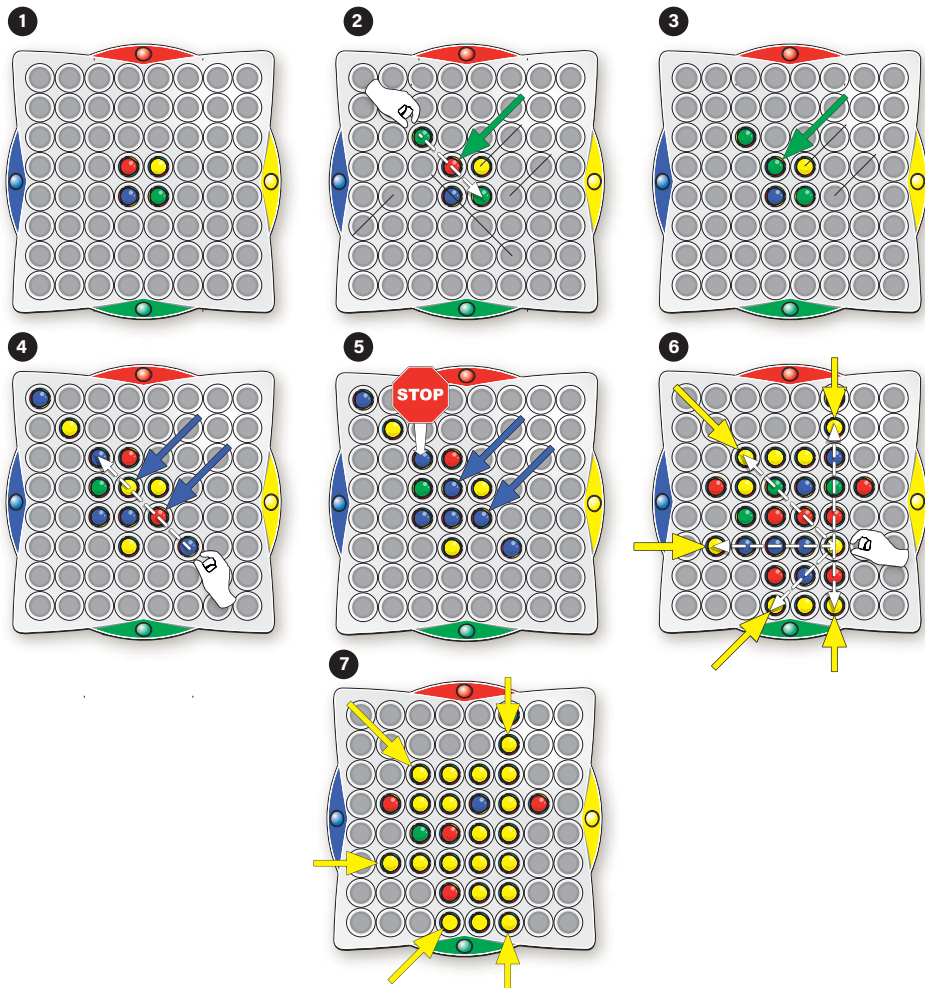
כאשר יש כמה אפשרויות חסימה והשתלטות, בחר בחסימה הנראת לך טקטית כטובה ביותר. החסימה הזאת לאו דווקא תניב מספר גבוה של השתלטויות באותו מהלך, אך עליך לזכור כי על לוח המשחק עצמו יש עמדות טקטיות טובות ועמדות אחרות שעדיף להמנע מהן. התמונה הבאה מראה פרטים על ה"ערכים" הטקטיים בעמדות השונות על הלוח.

עמדה מצוינת: ● טובה מאוד: ● בינונית: ● חלשה: ● חלשה מאוד: ○

למשחק מהיר אפשר לשחק על שטח קטן יותר.

2 משתתפים	4X4	(16 שקעים)
2-4 משתתפים	6X6	(36 שקעים)





www.kodkod.com



יצרן: למדע תעשיות קלות בע"מ, © 2019, כל הזכויות שמורות.
 כתובת: בצלאל 27, ערד, 8909355, ישראל.
אזהרה! סכנת חנק: בגלל חלקים קטנים, אינו מיועד לילדים מתחת לגיל 3 שנים.
 ההוראות כתובות בלשון זכר אך מתייחסות לשני המינים כאחד.
 המשחק כולל חלקים המיוצרים בסין. יצרן: L.L.