

# ROTOFLIP.

## Het gemotoriseerde spel van passen en meten

2-4 spelers

### Inhoud

- 40 blauwe, plastic schijven
- 1 gemotoriseerde schijvenverdeler (in twee delen)
- 4 plastic strips met elk 9 verschillende vormen
- 2 aansluitstukjes
- 1 speelbord

### Doel van het spel

Als eerste speler 9 precies passende schijven vinden voor de 9 plastic vormen op jouw kant van het bord.

### Vorbereidingen

1. Draai de schijvenverdeler om en plaats een 1,5 volt Alkaline batterij in de batterijhouder.
2. Plaats de batterij, als aangegeven op het voorbeeld (zie Fig. 1).

Fig. 1

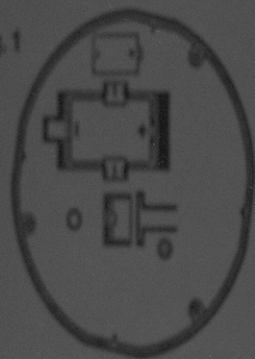
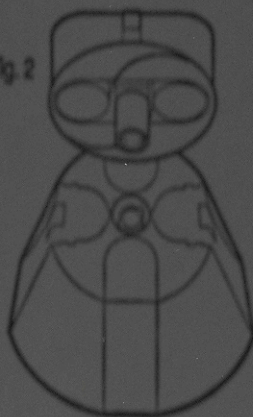


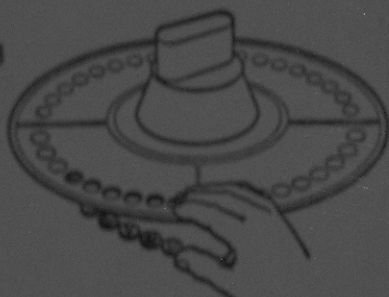
Fig. 2



3. Plaats het bovenste gedeelte van de schijvenverdeler door de aa in het gat van het onderste gedeelte te steken (zie Fig. 2).
4. Aan de 2 aansluitstukjes zitten in totaal 40 blauwe schijven. Maak de schijven los door ze er voorzichtig af te draaien. Overmatig plastic dient voorzichtig van de schijven geschuurd te worden. Alle schijven moeten gladde randen hebben, anders komen ze niet uit de schijvenverdeler.

5. Druk de 36 uitstansingen voorzichtig uit het speelbord.
6. De vier plastic strips met de 9 vormen worden via de onderzijde wifkeurig in het speelbord gedrukt (zie Fig. 3).

Fig. 3



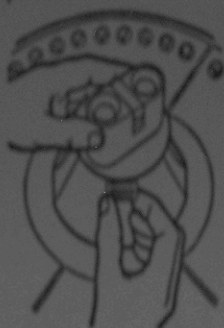
7. Druk de uitstansingen in het midden van het bordruut en plaats het bord op een gelijkmatig oppervlak.
8. Plaats de schijvenverdeler in het midden van het bord door de rubbervoetjes in de gaten te steken. Iedere opening (4 in totaal) bevindt zich nu voor het midden van een speelveld (zie Fig. 4).

Fig. 4



9. Gedurende het spel draait de schijvenverdeler en strooit de schijven rond (spel met 4 spelers). Als je met z'n drieën speelt moet één van de openingen geblokkeerd worden. Als je met z'n tweeën speelt moet je twee openingen blokkeren. Je zult gezien hebben, dat er twee afsluitplaatjes boven twee openingen zitten. Deze worden gebruikt voor het openen of afsluiten van de openingen. Haal de afsluitplaatjes eruit en bekijk ze goed. Fig. 5 toont het verschil tussen de gladde en geribbelde kanten. Ze moeten op de volgende manier geplaatst worden voor een spel met respectievelijk 4, 3 of 2 spelers.

Fig. 5



Voor 4 spelers ... plaats beide afsluitplaatjes in de gleuven met de **GLADDE KANT NAAR BOVEN**, zodat alle openingen vrij zijn.

Voor 3 spelers ... plaats het ene afsluitplaatje in de gleuf met de **GLADDE KANT NAAR BOVEN** en het andere afsluitplaatje met de **GERIBBELDE KANT NAAR BOVEN**, zodat de opening afgesloten is.

Voor 2 spelers ... plaats beide afsluitplaatjes in de gleuven met de **GERIBBELDE KANT NAAR BOVEN**, zodat beide openingen dicht zijn.

**BELANGRIJK:** Wanneer je één of meer openingen blokkeert moet je erop letten, dat iedere speler voor één van de speelvelden zit met een opening voor zich, die niet geblokkeerd is.

10. Test nu de rode **AAN/UIT** schakelaar, die bovenop de schijvenverdelers zit (zie Fig. 4). Als je erop drukt, draait de schijvenverdelers rond ... druk nogmaals en de schijvenverdelers stopt.
11. Zorg ervoor, dat de schijvenverdelers op uit staat en doe nu 20 schijven in elk van de kokers van de schijvenverdelers.

## Spelregels

1. Druk op de schakelaar, de schijvenverdelers gaat nu draaien.
2. De schijven zullen nu snel door de openingen over het speelbord gestrooid worden. Probeer de schijven zo snel mogelijk over de vormen op jouw speelveld te plaatsen. Soms moet je de schijf omdraaien, zodat hij beter past. **NIET FORCEREN**, want in de juiste positie past hij makkelijk over de vorm heen.
3. Als je één van de schijven niet kan gebruiken gooi hem dan **ONMIDDELLIJK** in één van de twee kokers terug. Laat de overtollige schijven **NOOIT** voor je op tafel liggen.
4. Als één van de spelers alle 9 schijven geplaatst heeft en de overtollige schijven in de machine heeft teruggedaan, drukt hij de schakelaar in. De motor stopt en het spel is uit.

## Winnaar

**Spel 1** – De eerste die alle schijven geplaatst heeft, wint.

Men mag de machine pas stoppen, wanneer alle overtollige schijven teruggestopt zijn in de kokers. Bij het volgende spel wordt het speelbord een kwart slag gedraaid.

**Spel 2** – Punten totaal over vier ronden.

De spelers scoren 1 punt met iedere schijf, die juist geplaatst is plus 1 extra punt voor degene, die als eerste de machine stopt. Alle ongebruikte schijven, die na het stoppen van de machine nog op het speelbord van de desbetreffende speler liggen, worden van het punten totaal afgetrokken (1 punt per schijf). Zelfs bij de winnaar kunnen op deze manier punten afgetrokken worden. De spelers wisselen daarna steeds van speelveld, tot alle vier ronden gespeeld zijn. De speler met het hoogste aantal punten is de winnaar.