

MANUAL / ANLEITUNG
ENGLISH / DEUTSCH



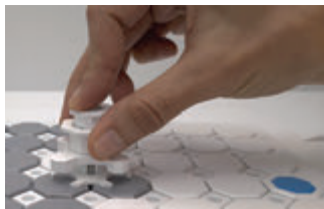
Two ways to pick up the Lifter

Zwei Arten den Lifter abzuheben

Index finger / Zeigefinger



Hold down the Top Center of the Lifter.
Drücke den Lifter oben mittig nach unten.



Pull up the middle part.
Zieht das Mittelteil hoch.



Move the Lifter straight up.
Entfernt den Lifter gerade nach oben.

Thumb / Daumen



Hold down the Top Center of the Lifter.
Drücke den Lifter oben mittig nach unten.



Pull up the middle part.
Zieht das Mittelteil hoch.



Move the Lifter straight up.
Entfernt den Lifter gerade nach oben.

Contents / Inhalt

1. How to set up the Board
 2. Board Setup Variations
 3. How to Move
 4. How to Win Rotodo
 5. The different values of the Nodes
 6. Upgrading the BaseNodes
 7. One more thing.....
 8. Notes
-
9. Spielaufbau
 10. Aufbau Varianten
 11. Ein Spielzug in ROTODO
 12. Wie wird gewonnen
 13. Die unterschiedlichen Nodes
 14. BaseNodes aufwerten
 15. One more thing.....
 16. Notizen

Deutsch | English

Visit:
[ROTODO.COM](https://www.rotodo.com)
for Manuals / Videos / Shop / etc



28 white Nodes
(incl. one spare)

28 grey Nodes
(incl. one spare)

1 grey/turquoise
MainNode

1 white/turquoise
MainNode

**2 white Markers
(incl. one spare)**

2 grey Markers
(incl. one spare)

2 Lifter

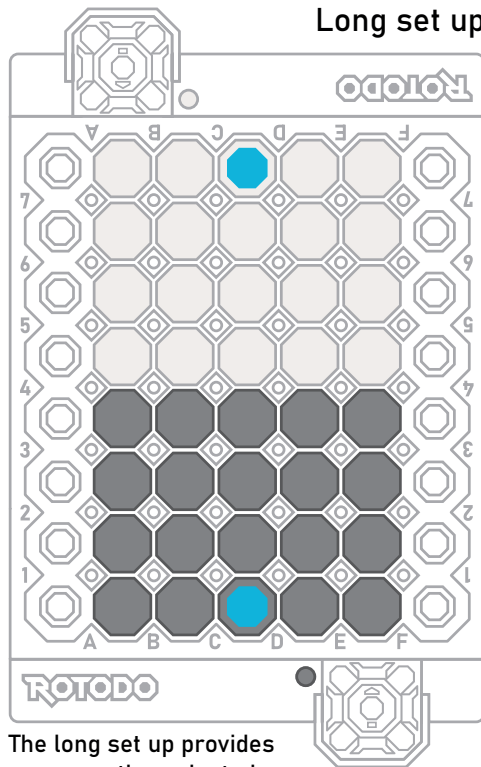
1 Game Manual

The Grey Nodes are always set up in the half with the A-1 coordinates.

Board set up variations

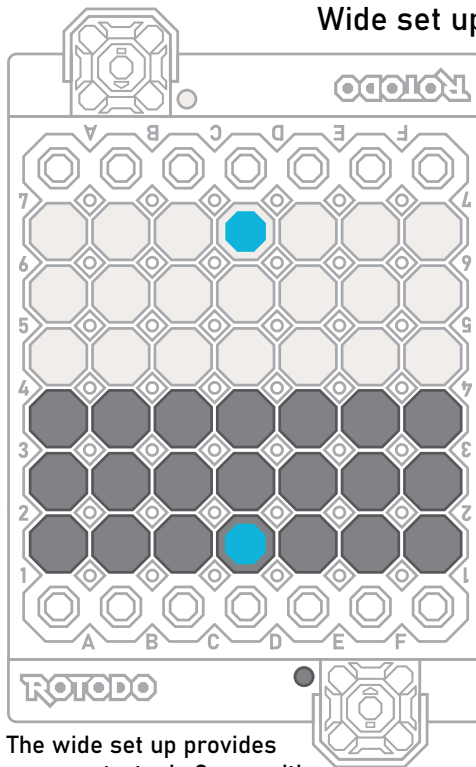
The game board can be set up for different playtimes and challenges.

Long set up



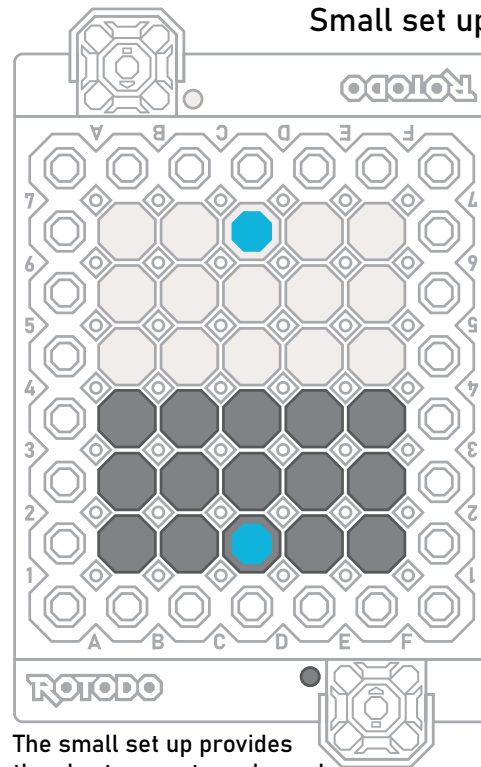
The long set up provides a more action oriented Game with reduced playtime.

Wide set up



The wide set up provides a more strategic Game with reduced playtime.

Small set up

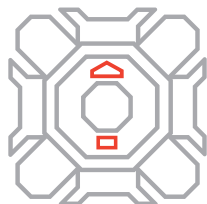


The small set up provides the shortest most condensed play experience. Ideal for a short Game.

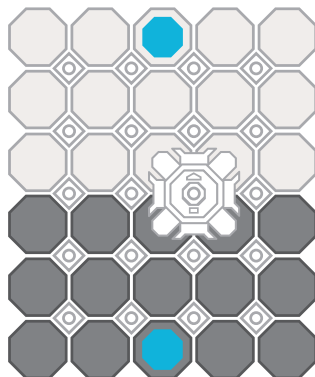
Moving forward, the small set up will be used to explain the rules.
The rules remain the same however you set up the Board.

How to move

ROTODO is played with the „Lifter“, which uses magnets to pick up and rotate four Nodes at once.

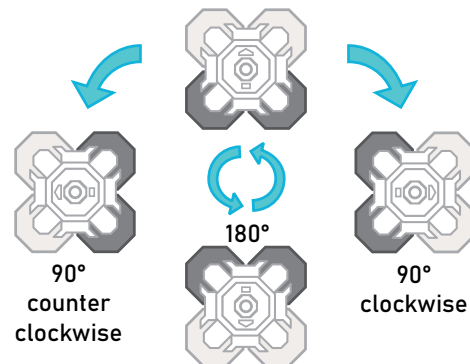


The arrow on top of the Lifter has to point towards your opponent when you start your move.



Grey always starts the game. Once you placed your Lifter, the position (coordinates) can no longer be changed -in this move-

You have three options to rotate it. A 360° turn would be considered an illegal move.



It is allowed to test different rotations. The arrow informs about the initial position. Once you found the wanted rotation, you end the move by inserting the Marker into the top of the Lifter.

One move in summary:



1.- Select a Position



2.- Place the Lifter



3.- Rotate the Lifter



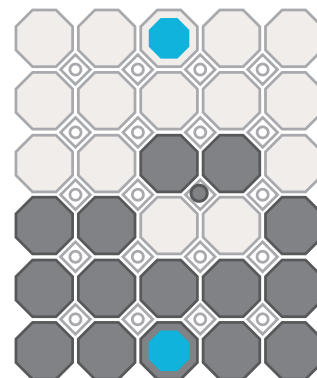
4.- Insert the Marker



5.- Remove The Lifter

The Board after Greys Turn.

The next player cannot use the same rotation center (the one with the Marker) for its move.



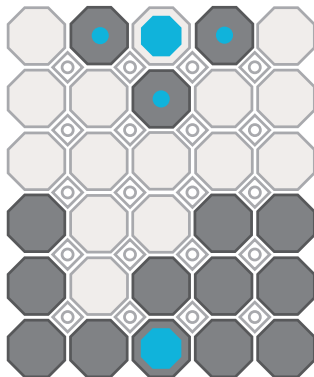
How to win Rotodo

There are two conditions that have to be met at the same time in order to win. Isolate and connect.

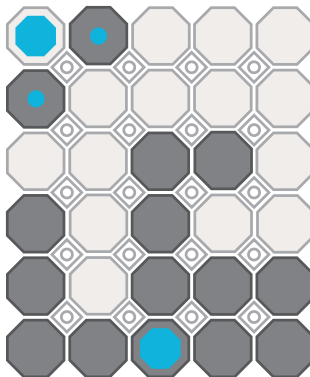
Condition One

Isolation

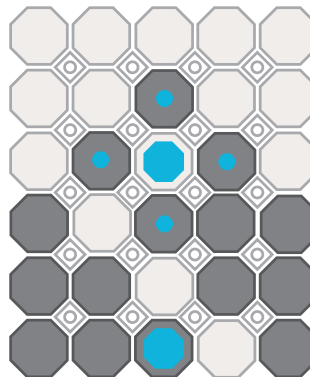
You have to isolate the Opponents MainNode. For this the MainNode needs to be cut of from Nodes of its Color. Only horizontal and vertical connections need to be „Cut“. There are no diagonal connections between Nodes.



The white MainNode is isolated.



The white MainNode is isolated.

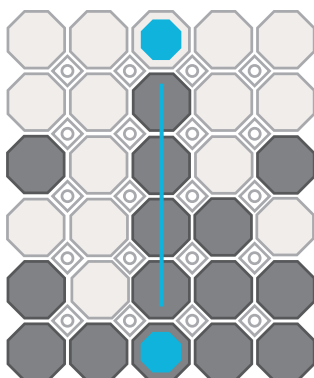


The white MainNode is isolated.

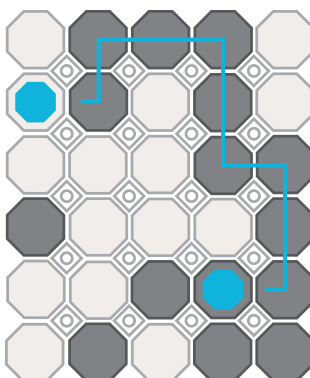
Condition Two

Connect

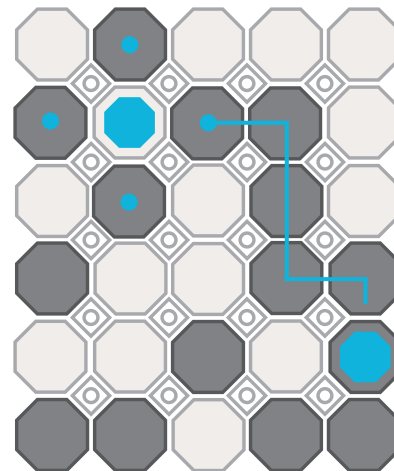
You have to build a direct connection between your and the Opponents MainNode. This connection does not need to be in a straight Line. No diagonal connections between Nodes are allowed.



The grey Node is connected to the white node.



The connection between the nodes can take any shape. As long as there are no diagonals.



Both Conditions are met. Grey Wins.

The different Nodes

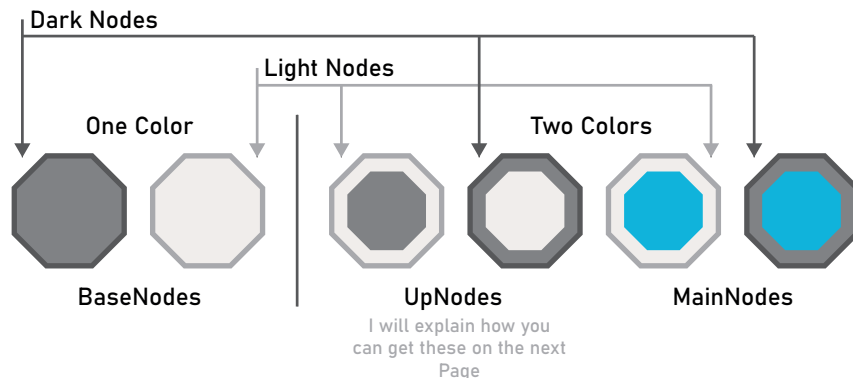
Not every Node can turn every Node.

There are two different kind of Nodes in Rotodo.

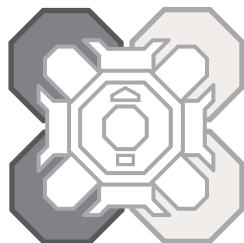
The single colored ones are called BaseNodes. They come in Grey and White. The two colored ones are either the MainNodes or the UpNodes. A one-colored Node can only turn a one-colored Node(s).

(with one exception which will be explained on the page after next). In order to turn two-colored Nodes of your opponent you need to have at least one two-colored Node in your Lifter.

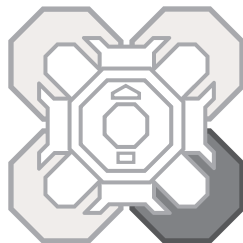
Only the rim color of a Node determines to which side it belongs. (Dark or Light) The inlay only informs about the Power Level. Each Node only belongs to one side.



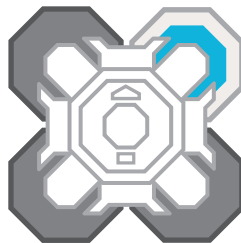
A couple of examples



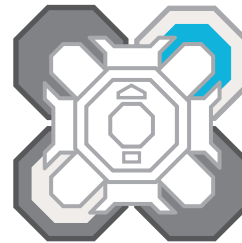
Grey and White can turn the Lifter. Both have equally colored Nodes in the Lifter.



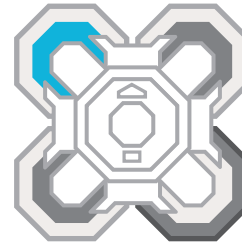
Grey and White can turn the Lifter. It is not about the numbers. You just have to match Nodes.



Grey can not turn the Lifter. Grey can not match the highest value Node of White. White can turn it.



Grey and White can turn the Lifter. Each side matches the value of the others highest Node in the Lifter.



Grey and White can turn the Lifter. It is not about the numbers. You just have to match Nodes.

Upgrading the Base Nodes

Every BaseNode can be upgraded

In order to upgrade a BaseNode to an UpNode, one of two things has to be done.

You can build a horizontal line from left to right (or vice versa), in your opponent's playing half. The line has to be made entirely from BaseNodes. When you achieved this you can flip one of the BaseNodes from within that line to make it an UpNode.

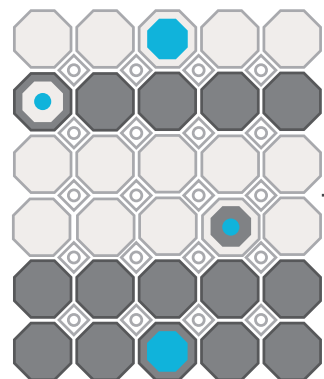
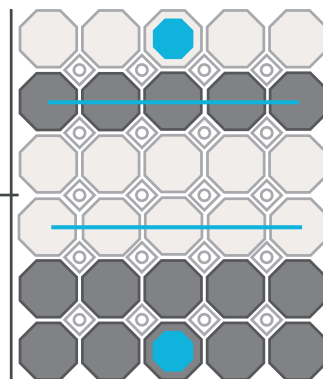
The other option is to build a vertical line from bottom to top (or vice versa). The line has to be made entirely from BaseNodes. When you achieved this you can flip one of the BaseNodes from within that line to make it an UpNode.

There is one limitation to this. When completing your line you are not allowed to have either an UpNode nor a MainNode, of your color, in the Lifter.

You can flip your node as soon as the Line is created. (Even if your opponent creates it.)

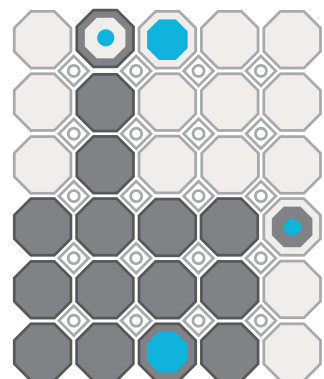
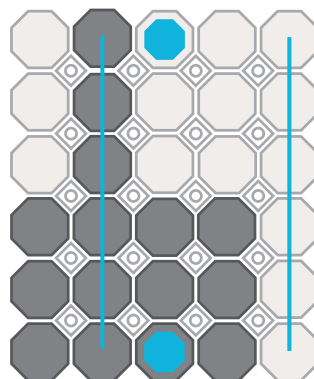
Grey can only form a Horizontal Line in this Half

White can only form a Horizontal Line in this Half



Here Grey and White have formed a Horizontal Line in the Opponents half. (It will not happen like this in a real game ;)

Each Player choose the BaseNodes they wanted to upgrade.



Here Grey and White have formed a Vertical Line. (Again. It will not happen like this in a real game ;)

Each Player choose the BaseNodes they wanted to upgrade.

One more thing.....

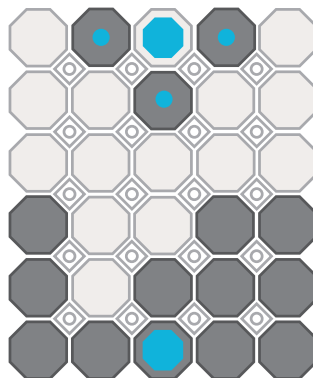
There is one more way to move the opponent's MainNode.

Do you remember the two win conditions? Isolate and Connect! Even if you meet just one of them they are highly beneficial.

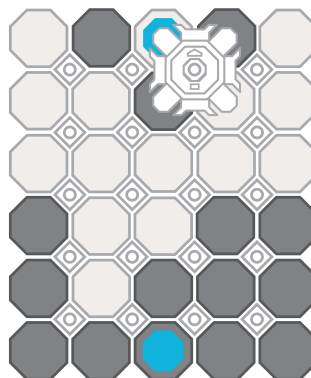
If you manage to isolate the opponent's MainNode you weaken it significantly. Without the support from its Network you can even turn it with a BaseNode.

If you manage to Connect your MainNode the one of your opponent's, the BaseNode that connect to the opponent's MainNode receives a power Boost. This way you are able to turn it with said BaseNode.

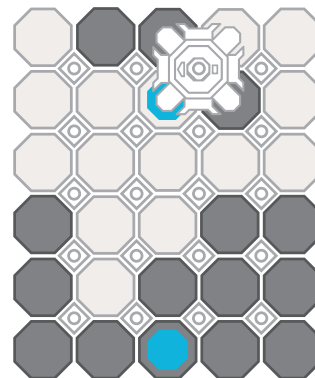
Isolate



The White MainNode is isolated and weakend.

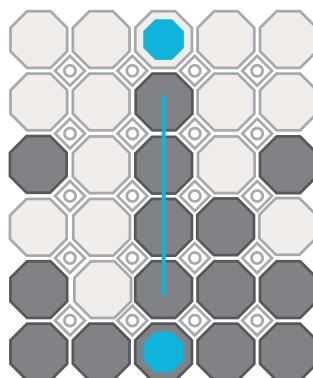


The White MainNode can now be turned with a BaseNode.

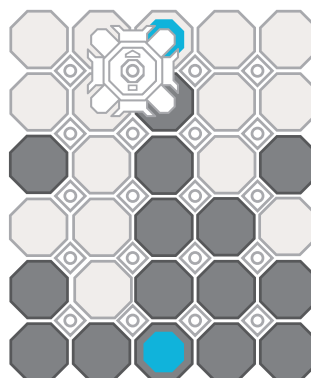


The Result. (90°CCW)

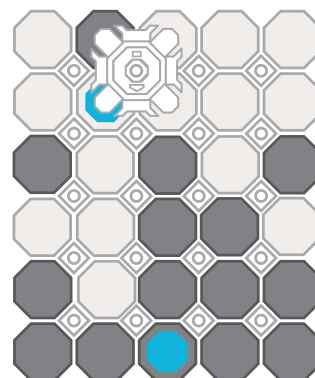
Connect



You MainNode is connected to the White MainNode. You receive a power boost



The White MainNode can now be turned with a BaseNode.



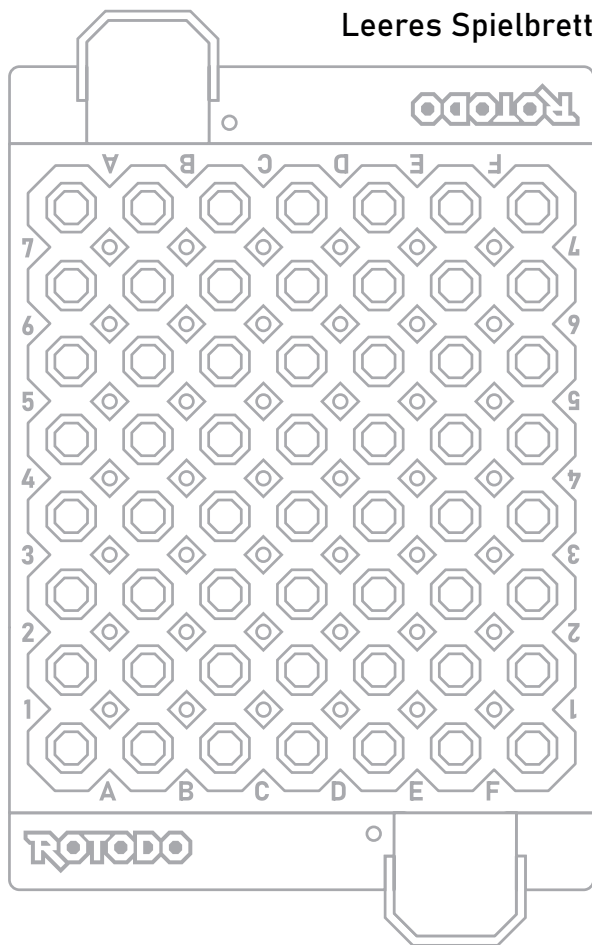
The Result. (180°)

Congratulation!! You are ready now!

Notes:

Spielaufbau

Leeres Spielbrett



Kompletter Aufbau

Packungs- inhalt

28 graue Nodes
(inkl. ein Ersatz)

28 weiße Nodes
(inkl. ein Ersatz)

1 grau/türkise
MainNode

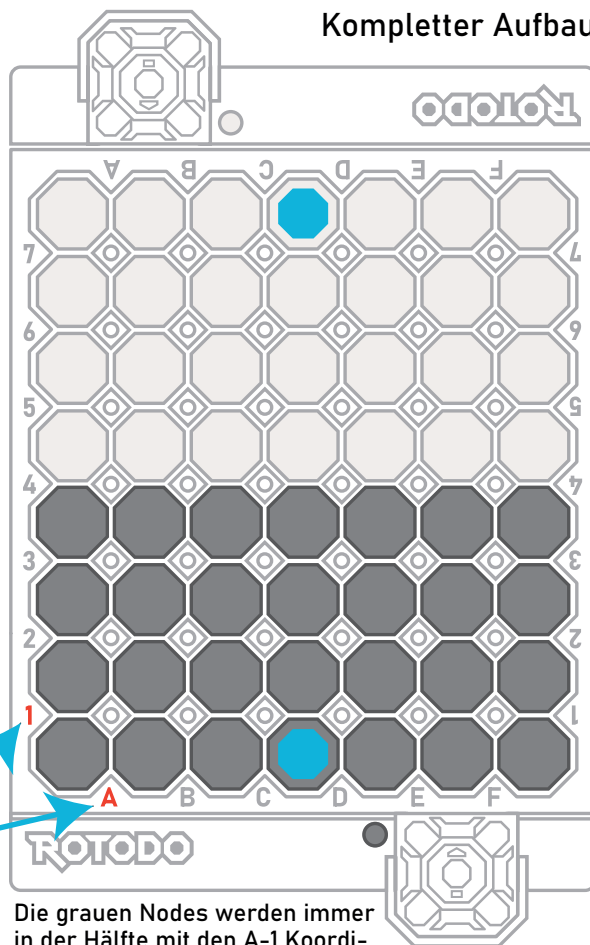
1 weiß/türkise
MainNode

2 weiße Marker
(inkl. ein Ersatz)

2 graue Marker
(inkl. ein Ersatz)

2 Lifter

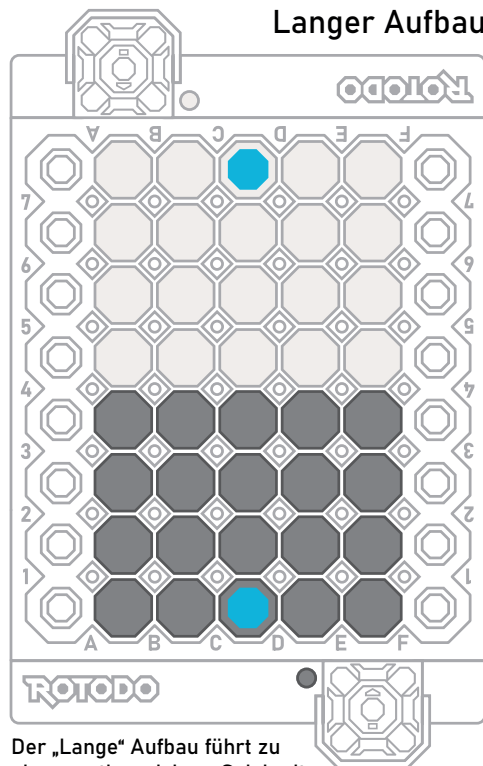
1 Anleitung



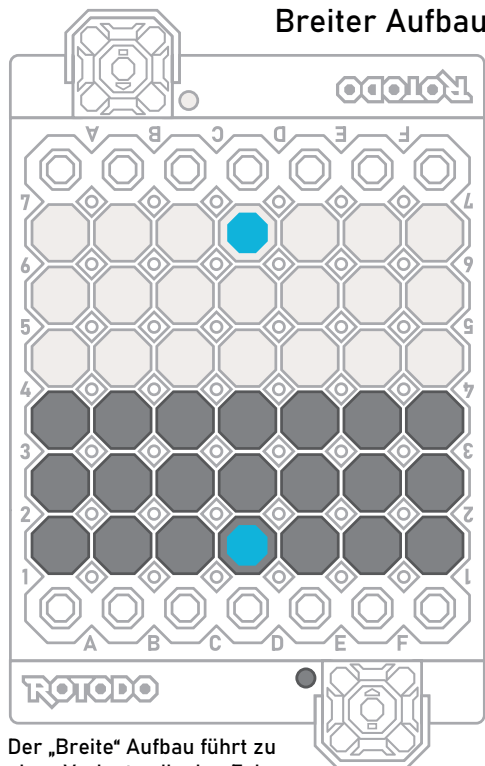
Die grauen Nodes werden immer
in der Hälfte mit den A-1 Koordi-
naten aufgebaut.

Aufbauvarianten

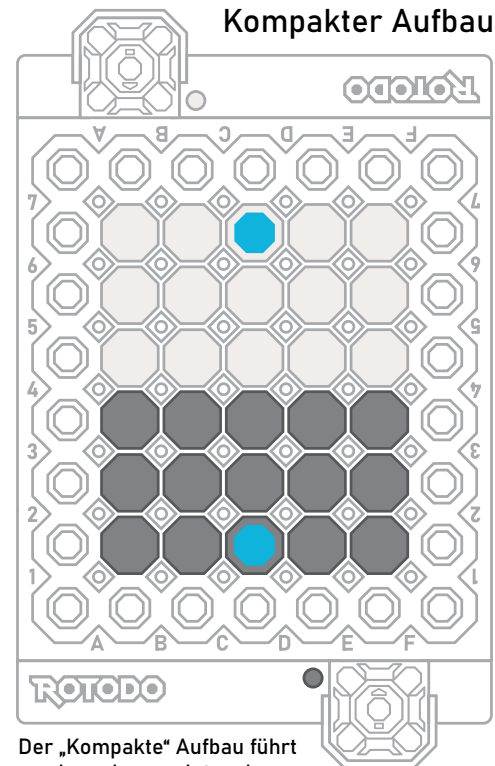
Das Spielfeld kann für unterschiedliche Spielzeiten und Herausforderungen aufgebaut werden.



Der „Lange“ Aufbau führt zu einem actionreichem Spiel mit verkürzter Spielzeit.



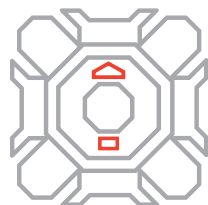
Der „Breite“ Aufbau führt zu einer Variante, die den Fokus auf Strategie setzt, bei verkürzter Spielzeit.



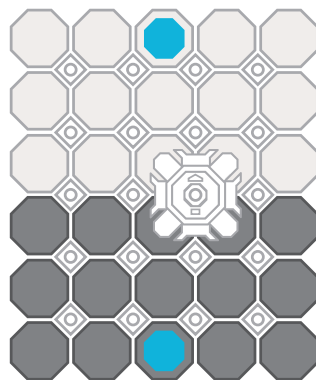
Der „Kompakte“ Aufbau führt zu einem kurzen intensiven Spiel. Ideal für Zwischendurch.

Ein Spielzug in ROTODO

ROTODO wird mit dem Lifter gespielt. Mit diesem werden vier Nodes gleichzeitig aufgenommen und dann rotiert.

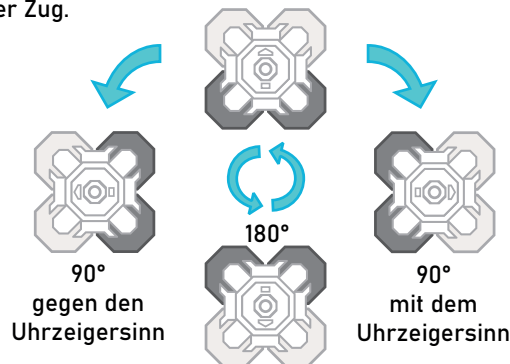


Oben auf dem Lifter ist ein Pfeil zu sehen. Dieser soll zu Beginn des Zuges immer auf den Gegner zeigen.



Grau hat immer den ersten Zug in einem Spiel. Sobald der Lifter abgesetzt ist darf dessen Position nicht mehr geändert werden. (Die Koordinaten)

Jetzt gibt es drei Möglichkeiten den gefüllten Lifter zu Rotieren. Eine 360° Drehung wäre ein unzulässiger Zug.



Es ist erlaubt verschiedene Rotationen durch Absetzen zu „testen“. Der Pfeil auf dem Lifter zeigt immer die Anfangsposition an. Durch Einwerfen des Markers, oben in den Lifter, wird der Zug beendet.

Ablauf eines Zuges:



1.- Wähle eine Position.



2.- Platziere den Lifter



3.- Drehe den Lifter



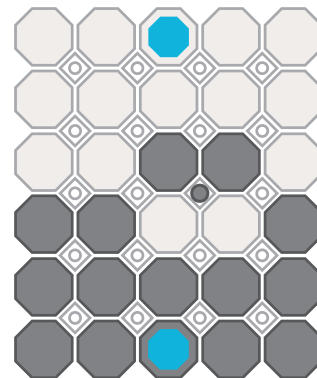
4.- Wirf den Marker ein.



5.- Entferne den Lifter.

Das Spielfeld nach dem Zug von Grau.

Der nächste Spieler darf für seinen Zug nicht dieselben Koordinaten wie Grau verwenden.



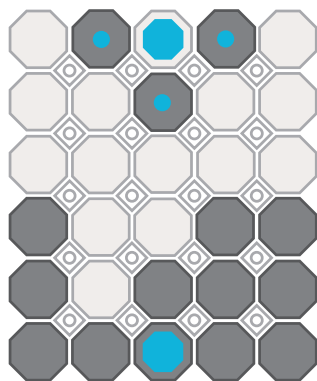
Wie wird gewonnen

Um zu gewinnen müssen zwei Bedingungen gleichzeitig erfüllt werden. Isolieren und Verbinden.

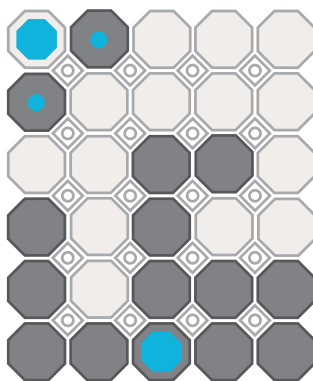
Bedingung eins

Isolieren

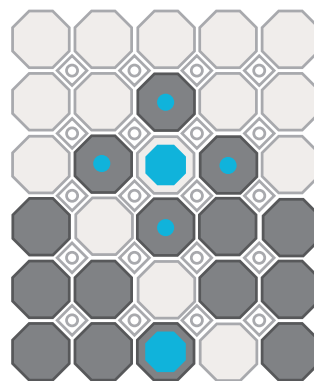
Die gegnerische MainNode muss von allen Nodes ihrer Farbe abgeschnitten werden. Hierbei geht es nur um die horizontalen und vertikalen Verbindungen. Es gibt keine diagonalen Verbindungen zwischen Nodes.



Die weiße MainNode ist isoliert



Die weiße MainNode ist isoliert

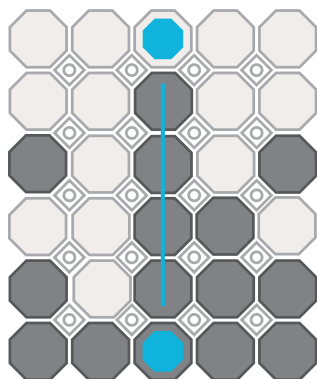


Die weiße MainNode ist isoliert

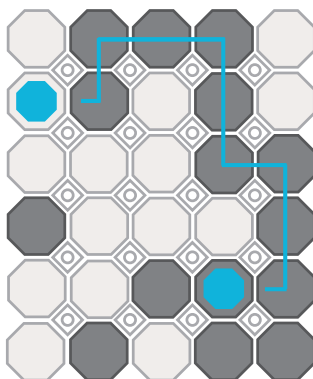
Bedingung zwei

Verbinden

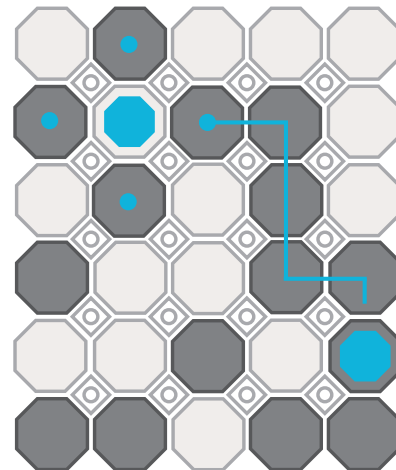
Es muss eine direkte Verbindung zwischen der eigenen und der gegnerischen MainNode erstellt werden. Die Verbindung kann jede Form haben, solange diese keine diagonalen enthält.



Die graue MainNode hat eine Verbindung zu der weißen MainNode



Die Verbindung muss nicht in einer geraden Linie erstellt werden, sie kann jede Form haben.



Beide Bedingungen sind gleichzeitig erfüllt. Grau hat gewonnen.

Die unterschiedlichen Nodes

Nicht jede Node kann jede Node drehen.

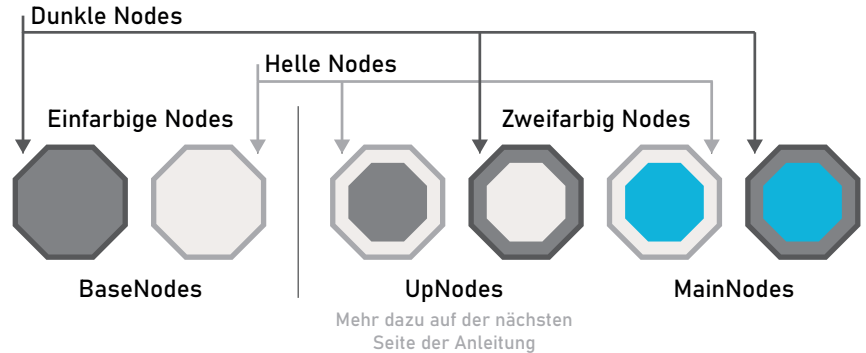
Es gibt zwei Wertigkeiten von Nodes in Rotodo.

Die einfarbigen BaseNodes, in jeweils weiß und grau. Die zweifarbigen sind die MainNodes und die UpNodes.

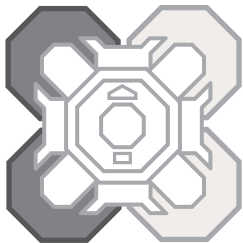
Einfarbige Nodes können, nur einfarbige Nodes drehen. (Eine Ausnahme wird später erklärt.)

Um eine zweifarbige Node drehen zu können, wird wenigstens eine eigene zweifarbige Node im Lifter benötigt.

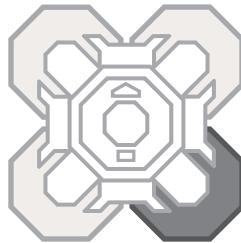
Nur die Farbe des Randes einer Node gibt Auskunft über ihre Zugehörigkeit. (dunkel oder hell). Die Füllung gibt nur Auskunft über die Wertigkeit. (dunkel oder hell). Die Nodes gehören jeweils nur zu Hell oder Dunkel.



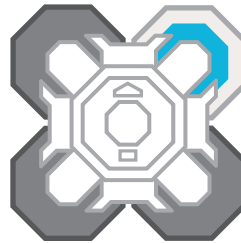
Einige Beispiele :



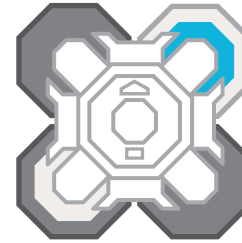
Grau und Weiß kann den Lifter drehen. Beide haben nur einfarbige Nodes im Lifter.



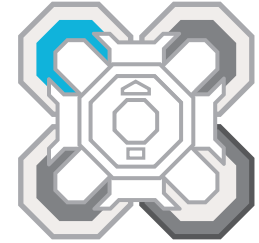
Grau und Weiß kann den Lifter drehen. Die Anzahl der Nodes im Lifter hat keinen Einfluss.



Grau kann den Lifter nicht drehen. Weiß hat eine Zweifarbige Node im Lifter, Grau hingegen nicht.



Grau und Weiß kann den Lifter drehen. Beide haben jeweils eine zweifarbige Node im Lifter.



Grau und Weiß kann den Lifter drehen. Es geht nicht um die Anzahl der Nodes, nur darum wenigstens eine gleichwertige Node im Lifter zu haben.

BaseNodes aufwerten

Jede BaseNode kann aufgewertet werden

Es gibt zwei Möglichkeiten eine BaseNode aufzuwerten.

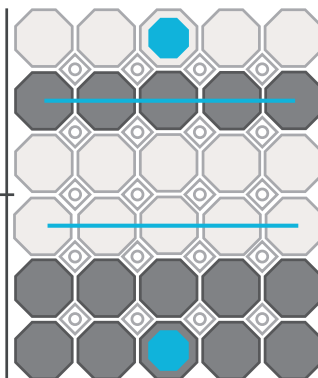
Es kann entweder eine horizontale Linie in der gegnerischen Hälfte (links nach rechts) oder eine Vertikale Linie von unten nach oben gebaut werden. Diese Linien dürfen ausschließlich aus BaseNode bestehen. (einfarbig) Sobald diese Linie am Ende des Zuges besteht, kann eine BaseNode aus dieser Reihe durch Umdrehen in eine UpNode umgewandelt werden.

Es gibt eine Einschränkung: Bei der Erstellung der Reihe darf sich keine eigene zweifarbige Node im Lifter befinden!

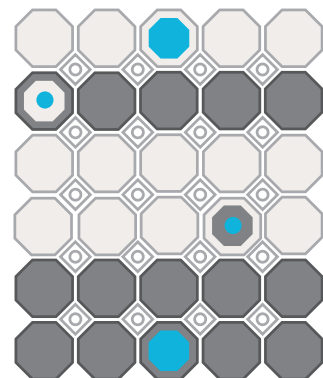
Dadurch das BaseNodes (einfarbig) keine UpNodes (zweifarbige) drehen können, lassen sich die aufgewerteten Nodes sehr gut zum blockieren gegnerischer Züge einsetzen. Auch können die UpNodes zum Drehen der gegnerischen MainNode benutzt werden.

Grau darf nur in der gegnerischen Hälfte eine Linie erstellen.
(Also in diesem Bereich)

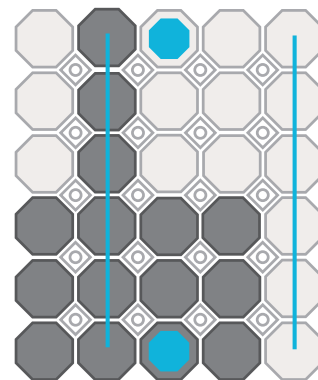
Weiß darf nur in der gegnerischen Hälfte eine Linie erstellen.
(Also in diesem Bereich)



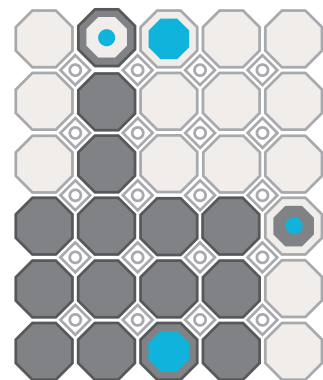
Hier haben Grau und Weiß jeweils eine horizontale Linie in der gegnerischen Hälfte erstellt. (So wird das im „Echten“ Spiel nicht passieren)



Beide Spieler haben hier eine BaseNode innerhalb der erstellten Reihe aufgewertet.



Hier haben Grau und Weiß jeweils eine vertikale Linie erstellt. (So wird das im „Echten“ Spiel nicht passieren ;)



Beide Spieler haben hier eine BaseNode, innerhalb der erstellten Reihe aufgewertet.

One more thing.....

Es gibt eine weitere Option die gegnerische MainNode zu drehen.
Erinnert Ihr euch an die beiden Bedingungen für einen Sieg?

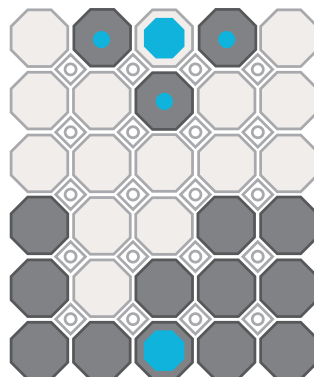
Isolieren und Verbinden.

Auch wenn nur eine dieser Bedingungen erfüllt ist gibt das einen großen Vorteil.

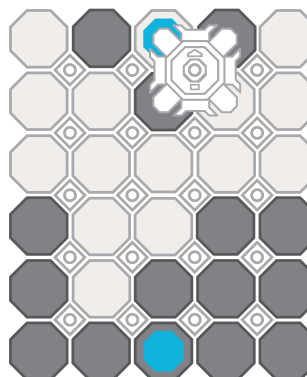
Wenn du die gegnerische MainNode isoliert hast, nimmst du ihr einen großen Teil ihrer Energie. (Da sie von ihrem Netzwerk abgeschnitten ist).
Durch diesen Umstand kannst du sie nun auch mit einer BaseNode drehen.

Wenn deine MainNode mit der gegnerischen verbunden ist gibst du deiner BaseNode, welche die Verbindung herstellt einen Boost. Dadurch ist sie stark genug die gegnerische MainNode zu drehen.

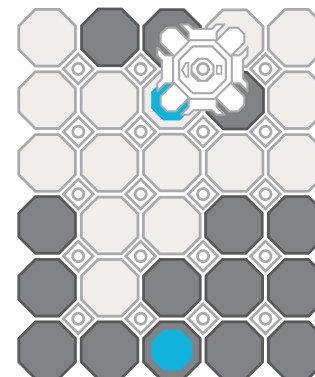
Isolieren



Die weiße MainNode ist isoliert und geschwächt.

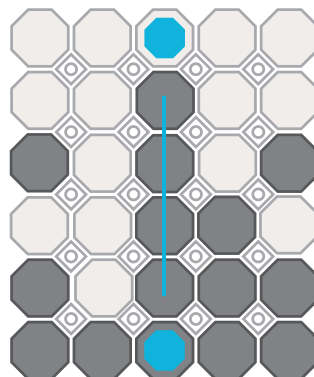


Die Weiße MainNode kann jetzt mit einer BaseNode gedreht werden.

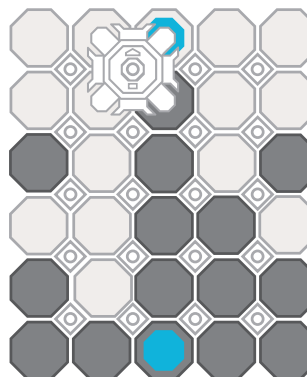


Das Resultat (90°CCW)

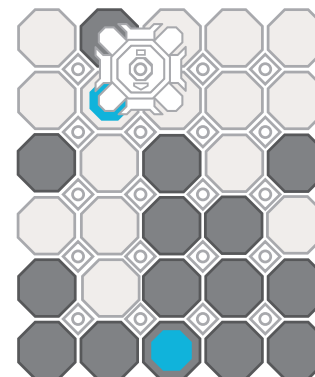
Verbinden



Deine MainNode ist mit der gegnerischen verbunden. Du „bekommst“ einen Power Boost.



Die Weiße MainNode kann jetzt mit einer BaseNode gedreht werden.



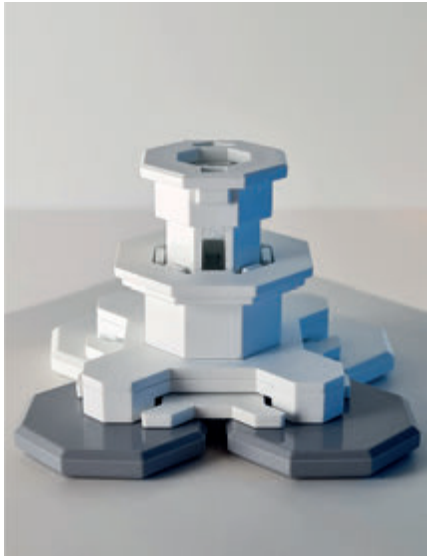
Das Resultat (180°)

Glückwunsch!! Du bist jetzt bereit!

Notizen:



Lifter with revealed
Accoustic Feedback Disks.



ROTODO 2024