

REPELLO

Játékszabály



A nagy következmények játéka!

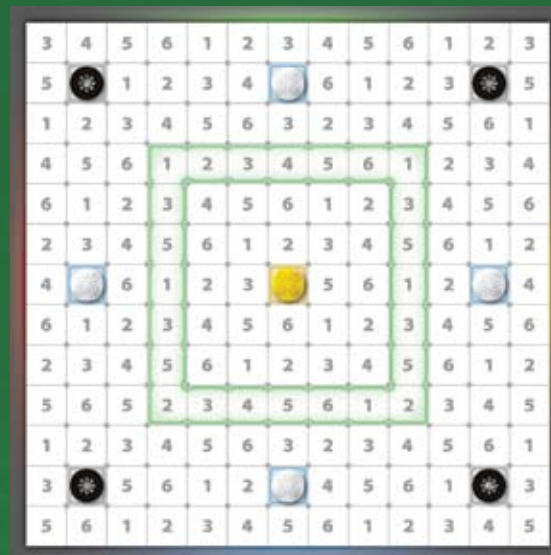
A REPELLO-ban a játékosok célja a korongok és az ellenfelek tornyainak letolása a játékfelületről. A tábláról lelökött korongok pontokat érnek és a játékot az nyeri, akinek a legtöbb pontot sikerül összegyűjtenie.



Sötétszürke, ezüst és arany korongok.



Torony.



Kezdő állás. A zöld színnel árnyékolt mezők alkotják a kezdőterületet. Megjegyzés: a szabályban szereplő ábrák az érthetőség kedvéért leegyszerűsítettek.

A REPELLO-ban a korongok és tornyok mind taszítják egymást, ha túl közel kerülnek. A tornyok léptetésével láncreakciók indulhatnak be, melyek végiggyűrűznek akár az egész játékterületen és így értékes korongok hullhatnak le a tábla szélein. A tornyok lépésük kezdetekor mindig maguk mögött hagynak egy-egy korongot, és ezzel a tábla egyre zsúfoltabbá válik. Aki jól használja ki a láncreakciókat, könnyen a játék nyertesévé válhat.

A tornyok egyenesen vagy átlósan mozoghatnak. Az adott irányban elhelyezkedő első mezők mutatják meg a lépés hosszát. Annyi mezőt kell lépünk ahányas szám a torony melletti mezőn látható. (Lásd az alábbi ábrát!) A torony nem érkezhets és nem is haladhat át foglalt mezőn ezért előfordulhat, hogy bizonyos irányokba való lépése gátolva van.

Lépése folyamán a torony a tábla széléről visszapatlanthat, ahogy az a fenti ábrán látható. Ha átlósan (45 fokos szögben) érkezik a szélhez, akkor átlósan verődik vissza a másik irányba. Ha merőlegesen (90 fokban) érkezik a falhoz vagy a sarokba vezet az útja, akkor egyenesen (ugyanarra, ahonnan érkezett) pattan vissza. Vigyázat, induláskor a legalsó korong a kiinduló mezőn maradt, és lehet hogy megakadályozza a visszaverődést!

Abban a ritka esetben, ha a torony lépése minden irányba gátolva van, akkor át kell vele ugrani a zöld kezdőterület bármelyik szabad mezőjére. Ebben az esetben is a kiinduló mezőn kell hagyni egy korongot majd folytatni kell a lépést a feszültség oldásával (lásd alább) és a nyeremény begyűjtésével.

REPELLO röviden

- 1) Lépj a toronnyal!
- 2) Old fel a feszültségeket!
- 3) Gyűjtsd be a nyereményed!

Előkészületek

Minden játékos választ egy színes tetejű tornyot és leül a tábla ennek megfelelő oldalára. A tornyokon a következő mennyiségű (sötétszürke) korongnak kell lennie:

- 2 játékos - 15 korong/torony
- 3 játékos - 12 korong/torony
- 4 játékos - 10 korong/torony

A következő ábrának megfelelően 1 arany, 4 ezüst és 4 sötétszürke korongot kell elhelyezni a táblára.

A játék kezdete

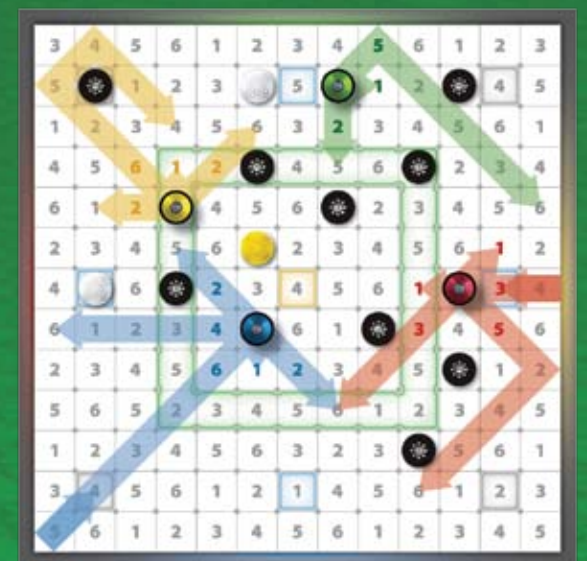
Válasszunk kezdőjátékost, és az óramutató járásának megfelelő irányban mindenki helyezze el a tornyát a -zölddel jelölt- kezdőterületen úgy, hogy a tornyok között legalább egy szabad hely maradjon.



Lehelyezéskor óvatosan nyomjuk le a színes fedőlapot, így a torony alja hozzásimul a felülethez és stabilan áll. Amikor minden torony lehelyezésre került, a kezdőjátékos megkezdi a három részből álló lépését.

Lépés a toronnyal

Amikor a toronnyal lépünk a legalsó korongot mindig magunk mögött kell hagynunk a kiinduló mezőn. Ez automatikusan megtörténik, ha előzőleg jól helyeztük le a tornyunkat.

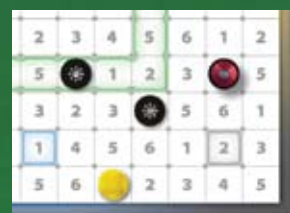


A tornyok lehetséges lépéseit bemutató ábra. Mint látható, több irányban is gátolva van a tornyok lépése. Például a Piros egyenes irányú visszaverődése megengedett, míg a Zöldé nem, mert az induláskor otthagytott korong akadályozza a mozgását.

Feszültségek feloldása

Ha a torony lépésének végén olyan helyzet áll elő, hogy a tárgyak (korongok és tornyok) egymás mellett mezőkön állnak, akkor feszült helyzet alakul ki, amelyet fel kell oldani. A két tárgy ekkor taszítani fogja egymást és az éppen lépésben lévő játékosnak egyiküket egy mezővel odébb kell csúsztatnia. Figyelem! Az eltolás iránya kötött: a taszítás mindig egymással szemben lévő irányban hat! Tehát egymás melletti korongok jobbra illetve balra, egymás alatti korongok fel illetve le tolhatók! Az átlósan érintekő korongok átlós irányba tolhatók! Vigyázat! A táblán lévő számok ez esetben nem jelentenek semmit és az ilyenkor esetleg eltolt torony nem hagyja el az alsó korongját!

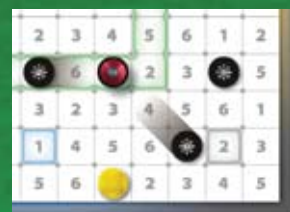
Ha a tolás eredményeként az eltolt korong vagy torony megint egy másik tárgy mellé érkezik, akkor újabb feszült helyzet alakul ki és ezt is fel kell oldani. Így akár egy hosszú láncreakció is létrejöhet.



A REPELLO az egyes állásokban rejlő lehetőségek felismeréséről szól. Itt a Piros játékos lépése következik...



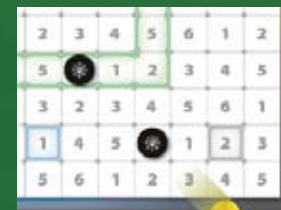
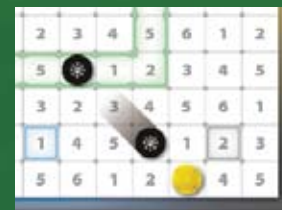
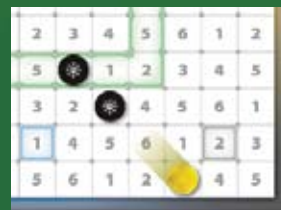
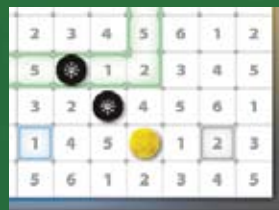
A Piros úgy dönt, hogy hármát balra lép. A torony alján lévő korongot a kiindulási mezőn hagyja. Lépésével feszültséget okozott és ezt fel kell oldania...



Piros eltolhatja a két korongot egy-egy mezővel a toronytól. Így feloldja a feszültséget, de nem jut jutalomhoz.

Ugyanakkor Piros dönthet úgy, hogy a baloldali korongot tolja jobbra. Így láncreakció alakul ki, melynek végén az arany korong "leesik" a tábla szélén.

Előfordulhat hogy egyetlen mozdulat egy egész sorozatot indít be, és akár több feszült helyzet is kialakul, melyek megoldása egyenként történik és ezek sorrendjéről a soron lévő játékos maga dönthet. A cél, hogy minél gyümölcsözőbb láncreakció menjen



A feszültségben álló korongok és/vagy tornyok mindig egymással szemben tolódnak el! Több tárgyat tartalmazó feszültségek okos sorrendben történő feloldása jutalomhoz vezethet. Erre példa ez a játékhelyzet.

végbe és ennek érdekében kell eldönteni hogy a feszült helyzetben lévő tárgyak közül éppen melyik tolja el a másikat.

Az események során sorok és/vagy csoportok is kialakulhatnak, ahol a szélső helyen lévő tárgyak eltolásával szabadíthatjuk ki a közepén elhelyezkedőket. (Lásd az ábrát.)

A feszültségek oldása akkor ér véget, ha a táblán már nem maradnak olyan tárgyak, amelyek egymás melletti mezőkön állnak.

Pontok begyűjtése

A játékban a célunk az, hogy a láncreakciókat kihasználva korongokat vagy ellenfeink Tornyait letoljuk a tábláról. Figyelem! A tábla szélén csak a torony léptetésekor történik visszaverődés, de a feszültségek feloldásakor nem! A tábláról letaszított korong a soron lévő játékos birtokába kerül és a játék végén pontot ér.

A pontgyűjtés kiváló módja ellenfeink tornyainak kitolása a játéktérről. Vigyázat! Saját tornyát a játékos nem tolhatja le a tábláról! Ha sikerül egy tornyot letolni, akkor a következők történnek:

- 1) Az a játékos, aki kitolta a tornyot, megkapja jutalmul a torony alsó korongját (ha még van ilyen).
- 2) A játékos aki kitolta a tornyot kiválaszt és elvesz egyet a letolt torony tulajdonosának addig gyűjtött korongjaiból (ha van neki). Tanács! Üldözzük azokat, akik ezüst vagy arany korongot birtokolnak.
- 3) A kitolt tornyot a játékos, ha még újra sorra kerül visszahelyezi a tábla egyik zölddel árnyékolt szabad mezőjére. Ha a lehelyezéssel feszültség alakul ki, akkor ezt ez esetben is fel kell oldania.

A játék vége

A tornyokra helyezett korongok száma meghatározza a játék hosszát. Ahány korongot használunk, annyi lépésből áll a játék. A tornyokon található korongok mindig megmutatják hány lépés van még hátra. Tipp: A használt korongok számával változtathatjuk a játék idejét!

Az utolsó lépésekben a tornyok kiürülnek. Az üres tornyok már nem fognak lépni, de még résztvesznek a játékban, feszültséget okozhatnak és kitolhatók a tábláról. (Lásd előbb!) A játék akkor ér véget, amikor az utolsó játékos is befejezte az utolsó lépését.

Mindenki összeszámolja pontjait az alábbiak szerint:

- Sötétszürke korong 1 pont
- Ezüst korong 3 pont
- Arany korong 5 pont

A legtöbb pontot gyűjtő játékos a játék nyertese! Ha kettő vagy több játékos is ugyanannyi pontot szerzett, akkor az arany korong birtokosa nyer. Ha egyiküknél sincs, akkor az a győztes aki több ezüst korongot gyűjtött. Abban a valószínűtlen esetben, ha még ezután is azonosan állnak, akkor a játék döntetlenre végződött.



©2011
Mindtwister AB
info@mindtwister.se
www.mindtwister.se

2-4 Játékos számára 8 éves kortól
Játékidő: 30-60 perc

Szerző:
Arne Holmström
Tervezés és fejlesztés:
Mindtwister

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

Importálja és forgalmazza a
Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest
Bécsi út 100
Tel: 388-4122
piatnik@piatnik.hu

