

РЕПЕЛЛО

Игра великих последовательностей.

Цель игры Репелло: вытолкнуть с игрового поля как можно больше объектов. Выталкивая Репеллеры и Стойки за пределы поля, игрок зарабатывает очки. По окончании игры выигрывает тот, кто набрал наибольшее количество очков.



Черные, серебряные и золотые Репеллеры.



Стойка

В игре Репелло все объекты, Репеллеры и Стойки отталкивают друг друга, когда приближаются вплотную. Перемещая свою стойку, Вы можете начать цепную реакцию, которая может распространиться по всему игровому полю, выталкивая с поля Репеллеры, за которые игрок получает очки. При каждом ходе Стойка оставляет Репеллер, поэтому поле будет постоянно заполнено. Тот, кто лучше всех контролирует цепную реакцию, имеет отличные шансы на победу!

Кратко об игре Репелло:

Делайте ход

Определите наилучшее направление для Вашей стойки, чтобы начать результативную цепную реакцию.

Разрешение конфликтов

Ход считается окончанным, когда разрешены все конфликтные ситуации. Между всеми находящимися на поле объектами должно оставаться пространство (хотя бы одна пустая клетка), и баланс игрового поля восстановлен.

Набирайте очки

Вы получаете очки за все объекты, которые вытолкнуты за границы игрового поля!

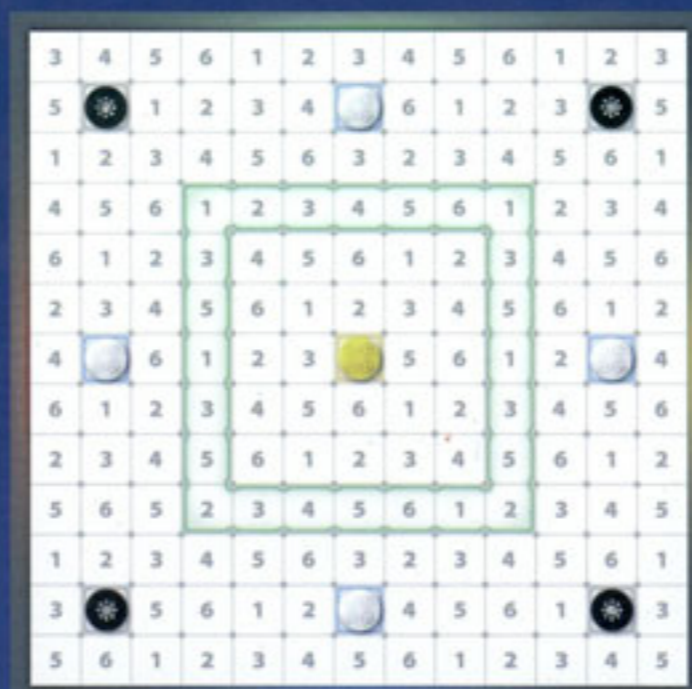
Репеллеров, надетых на Стойку. Для игры средней продолжительности рекомендуется следующее:

2 игрока – по 15 Репеллеров на каждого

3 игрока – по 12 Репеллеров на каждого

4 игрока – по 10 Репеллеров на каждого

Также расположите на доске 1 золотой, 4 серебряных и 4 черных Репеллера, как указано на рисунке.



Начальная расстановка. Зона старта затенена зеленым цветом. Для облегчения восприятия, игровое поле графически упрощено.

Начало игры

Решите, кто ходит первым. Каждый игрок по часовой стрелке размещает свою Стойку на любую из зеленых клеток в зоне старта. При этом между Стойками должна оставаться хотя бы одна свободная клетка!

Аккуратно нажимайте на цветную поверхность Стойки каждый раз, когда Вы перемещаете ее на новую клетку. Надетые на нее Репеллеры ложатся на поверхность игрового поля, благодаря чему Стойки стоят устойчиво и вертикально. Когда все Стойки размещены в стартовой зоне, первый игрок делает первый ход.



Подготовка

Каждый игрок выбирает цвет Стойки и занимает место с той стороны игрового поля, которая соответствует цвету Стойки.

Наденьте черные Репеллеры на Стойку. Продолжительность игры зависит от количества

Правила



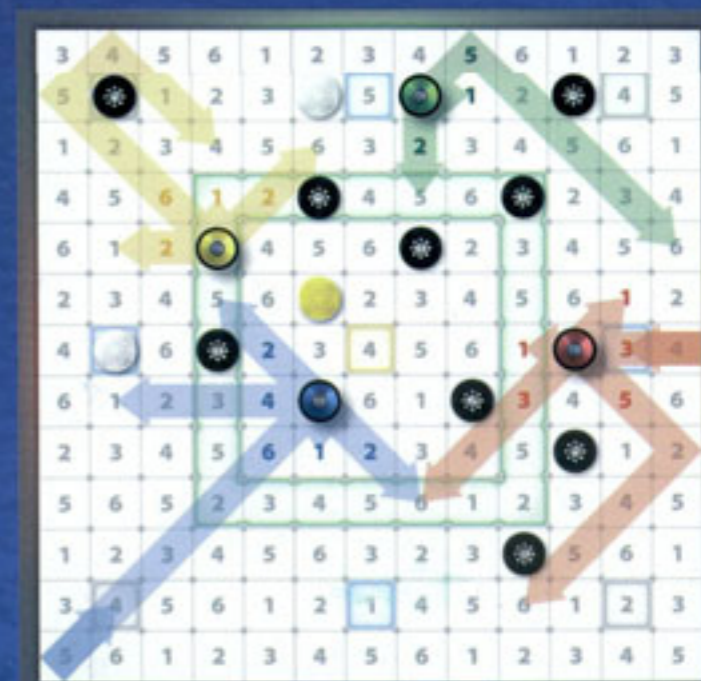
Ходы

Каждый игрок передвигает свою Стойку. Когда игрок поднимает Стойку, на клетке, которую она покидает, должен оставаться Репеллер с его Стойки. Это происходит автоматически, если Репеллеры были установлены правильно.

Стойки можно перемещать как прямо, так и по диагонали. Первая клетка по направлению хода определяет количество клеток для хода в этом направлении (см. рисунок ниже). Поскольку Стойка не может пройти через занятую клетку или остановиться на ней, некоторые направления могут быть заблокированы.

При перемещении Стойка может отталкиваться от края игрового поля (см. изображение ниже). Если Стойка встречается с краем поля, двигаясь по диагонали (под углом 45 градусов), она отразится обратно по диагонали, но в другую сторону. Если Стойка встречается с краем, двигаясь прямо (угол 90 градусов), или попадает в угол, она отразится обратно в том же направлении. Помните, что Стойка оставляет Репеллер на месте своего расположения, и пройти через этот Репеллер обратно не сможет!

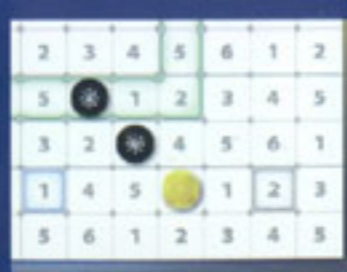
В редких случаях Стойка может быть заблокирована во всех направлениях, и игрок не может переместить ее. В такой ситуации Стойка устанавливается на любую свободную клетку в стартовой зоне (как обычно оставляя Репеллер). Если Стойка становится рядом с другим объектом, этот конфликт необходимо разрешить, чтобы завершить ход (см. Разрешение конфликтов ниже).



На картинке изображены все возможные ходы для каждой Стойки. Как Вы можете увидеть, некоторые направления заблокированы объектами. Обратите внимание, что красная Стойка может оттолкнуться прямо, а зеленая - не может. Репеллер, который остается позади, блокирует ее ход!

Разрешение конфликтов

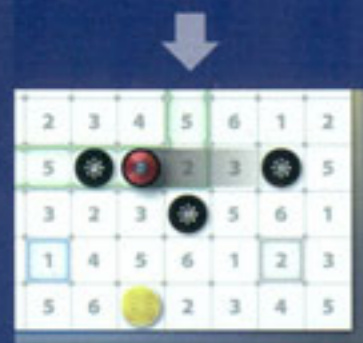
Если Стойка или Репеллер останавливается на клетке возле другого объекта, возникает конфликт. Оба этих объекта оттолкнутся, и Вы решаете, какой объект отталкивает какой! Объект всегда отталкивается на одну клетку в прямолинейном направлении от Стойки или Репеллера.



Объекты должны оттолкнуться друг от друга, поэтому в этом случае с тремя объектами, тот, который оказался в середине, будет «заперт» до тех пор, пока не оттолкнут один из крайних объектов. Затем Вы можете оттолкнуть любой из оставшихся в конфликте объектов. Если продуманно действовать в этой ситуации, можно заработать большое количество очков!



Основная задача в Репелло - постоянно находить возможности и комбинации в каждой ситуации. Здесь, «красный» игрок собирается сделать ход...



«Красный» решает сделать три шага в прямолинейном направлении в левую сторону. Нижний Репеллер остается на клетке, с которого началось перемещение Стойки. «Красный» создал конфликт, который необходимо разрешить.



«Красный» может оттолкнуть два Репеллера на одну клетку от Стойки. Таким образом, конфликт разрешается без получения очков, так как ни одного объекта не вытолкнуто за пределы игрового поля.

Однако, «красный» мог бы также позволить левому Репеллеру оттолкнуть собственную Стойку направо. Таким образом, за пределы поля выталкивается золотой Репеллер!

Обратите внимание на следующие важные правила: - числа в клетках определяют количество шагов только при первом ходе; - Стойка не оставляет Репеллер, если ее оттолкнули; - объект, который оттолкнули, может остановиться на клетке возле третьего объекта, создавая при этом новый конфликт; - передвигая свою Стойку, игрок начинает цепь реакций.

К определенному моменту один ход может начинать длинную цепочку, состоящую из множества одновременных конфликтов. Игрок разрешает конфликты по очереди, и последовательность их разрешения не важна. Ваша задача - найти цепную реакцию, которая вытолкнет объекты за пределы поля. В любой конфликтной ситуации Вы решаете, какой объект толкает какой.

Иногда три или более объектов могут выстроиться в ряд, «запирая» один или несколько объектов. В такой ситуации «внешние» объекты отталкиваются первыми (см. правый верхний рисунок).

Ход считается завершенным, когда на игровом поле больше нет конфликтов, то есть, между всеми оставшимися объектами есть свободная клетка, и баланс игрового поля восстановлен.

За пределами игрового поля

Цель игры - использовать цепную реакцию для того, чтобы вытолкнуть объекты за край игрового поля. Обратите внимание, что отталкивание от края применяется только при первом ходе Стойки! Когда ход завершен, соберите и сохраните вытолкнутые с поля Репеллеры. За них Вы получаете очки в конце игры.

Стойка за пределами игрового поля

Еще один отличный способ заработать очки - это вытолкнуть Стойку противника с игрового поля. Обратите внимание на то, что выталкивать свою Стойку с поля нельзя. Когда Стойка оказывается за пределами поля, происходит следующее:

- 1) Игрок, Стойку которого вытолкнули с поля, отдает нижний Репеллер со своей Стойки (если они еще там остались!)
- 2) Игрок, вытолкнувший Стойку противника, также выбирает любой Репеллер из Репеллеров, собранных ранее противником (если такие Репеллеры есть). Таким образом, цель - игроки, у которых есть золотые или серебряные Репеллеры!
- 3) Игрок, Стойку которого вытолкнули с поля, начинает свой следующий ход с любой свободной клетки в стартовой зоне. Если Стойка размещается возле другого объекта, для завершения хода, необходимо завершить все возникающие конфликты.

Завершение игры

Количество Репеллеров на Стойке определяет количество оставшихся раундов игры. Совет: Игроки могут регулировать продолжительность игры, изменяя в начале игры количество Репеллеров, надетых на стойку.

Во время последнего раунда игры, на всех Стойках должны закончиться Репеллеры. Несмотря на то, что игрок уже сделал свой последний ход, его пустая Стойка остается в игре и ее могут вытолкнуть за пределы поля (см. выше). Игра не заканчивается до тех пор, пока последний игрок не сделает свой последний ход.

Очки

- Черные Репеллеры 1 очко
- Серебряные Репеллеры 3 очка
- Золотой Репеллер 5 очков

По завершению последнего раунда, все игроки подсчитывают свои очки, и игрок, набравший наибольшее количество очков, выигрывает! Если два или более игроков набирают одинаковое количество очков, выигрывает тот игрок, у кого есть золотой Репеллер. Если ни у кого из них нет золотого Репеллера, побеждает игрок с наибольшим количеством серебряных Репеллеров. Если счет, что маловероятно, остается равным, то это ничья.



Посмотрите видео с правилами Репелло - это лучший способ научиться новой игре!
www.m-demo.com/repello/rules

Остались вопросы? Или напишите нам:
premier@aanet.ru

Возраст: 8+
Продолжительность
игры: 30-60 мин
Количество игроков: 2-4

Автор игры:
Arne Holmström
Дизайн и разработка:
Mindtwister

©2011 Mindtwister AB
Fruviksvägen 2-6
SE-139 34 Värmdö
SWEDEN
+46 8 570 216 50
info@mindtwister.se
www.mindtwister.se

