

Repello

Recenze

Zdroj: magazín Rodina a škola



Trocha poštuchování. V prvním měsíci nového školního roku si najdeme čas k představení další zajímavé hry od společnosti Piatnik. Tentokrát se podíváme na relativně mladou hru, která nese název Repello. Čeká nás netradiční herní plán, zajímavé komponenty i herní mechaniky.

Ve čtvercové krabici najdeme netradičně asymetricky složenou herní desku a v zajímavém plastovém pořadači potaženém imitací látky jeden zlatý žeton, čtyři žetony stříbrné, šedesát osm šedých žetonů společně se čtveřicí zásobníků ve čtyřech barvách a konečně pravidla. Herní plán tvoří čtvercové pole o rozměrech třináct na třináct čtverců. V každém čtverci je pak číslo od jedné do šesti. Čísla jsou hezky odlišena jednak barevně a jednak jsou obklopena odpovídajícím počtem kruhů. Žetony jsou z plastu a jsou zdobeny ornamenty, což sice ve hře nehraje žádnou roli, ale komponenty tak působí opravdu hezky. Na začátku hry rozložíte herní plán a na vyznačená místa umístíte čtyři šedé, čtyři stříbrné a jeden zlatý žeton. Poté si každý hráč vezme jeden ze zásobníků a upraví si v něm počet žetonů dle pravidel. Zásobníky jsou stavěné tak, že během pohybu nechají na výchozím poli jeden šedý žeton. Pohyb probíhá tak, že si vyberete jeden z osmi možných směrů a posunete zásobník o tolik polí, kolik je uvedeno na

prvním políčku v daném směru (teda o 1-6). Pokud se zásobník aktivního hráče přiblíží během pohybu k okraji mapy, nevypadne, ale odrazí se zpět na herní pole. Vítězem se stane hráč s nejvíce body, které získáváte vyhazováním žetonů z hracího plánu. Jak k vyhození dojde? Zde se dostáváme k základnímu mechanismu hry. Po fázi pohybu se řeší tzv. konflikty. Všechny žetony a zásobníky se totiž "odpužují", což znamená, že na konci tahu nemohou být dva žetony vedle sebe, ale vždy mezi nimi musí být alespoň jedno pole volné (platí i úhlopříčně). Pohybem tak hráči mohou způsobit celou lavinu reakcí, která by měla vést k vystrčení co nejvíce žetonů či zásobníků protihráčů mimo herní plochu. Za každý vystrčený šedý žeton získá hráč jeden bod, za stříbrný tři a za zlatý pět bodů. Při vystrčení soupeřova zásobníku si vezmete jeden jeho žeton ze zásobníku a jeden jeho ukořistěný žeton. Hra končí ve chvíli, kdy všem hráčům dojdou šedé žetony v zásobnících. Repello využívá zajímavé prvky i komponenty a umí být velmi zábavné. Doporučený věk osm let je možná až zbytečně přísný a hru by pravděpodobně zvládaly i menší děti. Sice nebudou vidět interakce a odstrkování žetonů v takové míře jako dospělí, ale i tak jistě zvládnou napočítat do šesti. Herní doba je kolem půl hodiny a doporučuji hrát ji kvůli většímu počtu interakcí ve třech nebo ve čtyřech. V tomto počtu je hra napínavá a vyžaduje o něco víc než jenom jednoduché počty a plánování. Rozhodně se jedná o zajímavou zábavu, která kombinuje jedinečné nápady s ryze praktickým, leč esteticky líbivým zpracováním.