

# REPELLO

## Pravidla hry



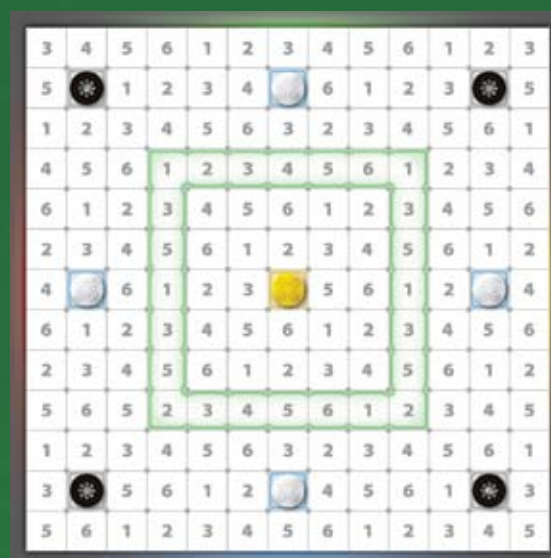
## Hra s nečekanými důsledky!

Cílem hry REPELLO je vytlačit co možná nejvíce hracích kamenů nebo protihráčů přes okraj hrací desky a tím získat body. Hráč, který má nejvíce bodů, vítězí.



Červený zásobník

Šedý, stříbrný a zlatý hrací kámen



Startovní pozice: startovní pole jsou označena zeleně.  
Hrací deska je pro přehlednost graficky zjednodušena.

Základní pravidlo hry REPELLO: každý předmět (hrací kámen nebo zásobník) odpuzuje ostatní předměty, které se ocitnou v jeho těsné blízkosti – stejně jako se vzájemně odpuzují magnety. Důsledkem jediného tahu je řetězová reakce, která se rozšíří po celé hrací desce, a hrací kameny nebo zásobníky protihráčů se mohou posunout přes okraj hrací desky. Pokaždé, než se zásobník posune, zanechá jeden šedý hrací kámen na výchozím poli. Hrací deska se tak průběžně plní novými hracími kameny. Šance zvítězit rostou pro ty hráče, kteří mají řetězové reakce nejlépe pod kontrolou a posbírají co možná nejvíce bodů.

### REPELLO ve zkratce

- 1) Tah zásobníkem
- 2) Řešení konfliktů
- 3) Sbírání bodů

### Příprava hry

Každý hráč si vezme zásobník ve zvolené barvě a naplní ho níže uvedeným počtem šedých hracích kamenů:

- 2 hráči – 15 hracích kamenů
- 3 hráči – 12 hracích kamenů
- 4 hráči – 10 hracích kamenů

1 zlatý, 4 stříbrné a 4 šedé hrací kameny se rozmístí na hrací desce dle uvedeného obrázku.

### Začátek hry

Začíná nejmladší hráč, pokračuje se po směru hodinových ručiček. Hráči postaví svůj zásobník na vybrané zeleně označené startovní pole. Mezi zásobníky musí zůstat minimálně jedno pole volné!



Po každém tahu zatlačí hráč hrací kameny na svém zásobníku dolů, aby zásobník mohl stát rovně na hrací desce.

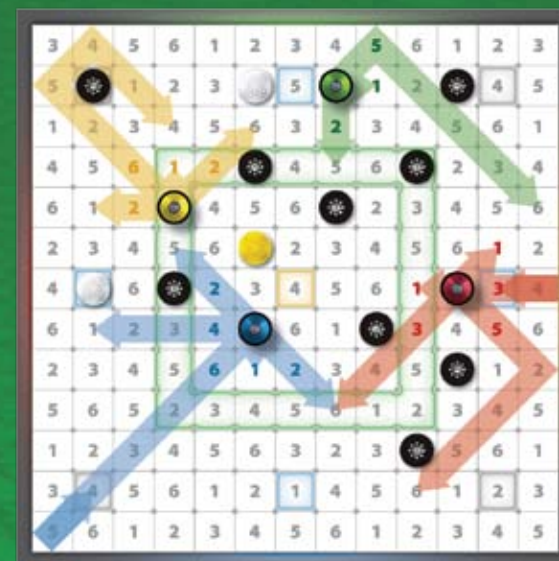
### Tah zásobníkem

Hráč, který je na řadě, táhne svým zásobníkem. Pokaždé, než hráč se svým zásobníkem opustí výchozí pole, zanechá zde jeden kámen. Kámen se uvolní automaticky pokaždé, když hráč předtím zatlačí hrací kameny na zásobníku směrem dolů. Počet zbývajících hracích kamenů na zásobníku ukazuje, kolik kol hráč může ještě odehrát.

Zásobníkem lze táhnout rovně nebo diagonálně jakýmkoli směrem. Číslo uvedené v prvním poli v každém směru, udává, přes kolik polí se musí zásobník posunout (viz obrázek). Někdy nelze táhnout všemi směry – hráč je limitován okrajem desky a rozmístěnými předměty.

Při tahu zásobníkem se může stát, že zásobník narazí na okraj hrací desky (viz obrázek). Pokud se okraje dotkne diagonálně (pod úhlem 45 stupňů), odráží se od něj opět diagonálně, ale v opačném směru. Pokud se okraje dotkne rovně (tzn. pod úhlem 90 stupňů), odrazí se opět po stejné cestě. To samé platí v případě, že se zásobník okraje dotkne v rozích. Hrací kámen, který zůstal na výchozím poli, ale už nesmí být přeskočen.

V ojedinělých případech, kdy jsou všechna okolní pole obsazena, nemůže hráč svým zásobníkem táhnout. Tehdy si hráč vybere libovolné volné zeleně označené startovní pole. Jeden hrací kámen opět nechá na výchozím poli. Pokud hráč položí zásobník přímo vedle obsazeného pole, musí vyřešit všechny vzniklé konflikty dříve, než je ukončen jeho tah (viz Řešení konfliktů).



Obrázek ukazuje možné pohyby zásobníků. Předměty blokují pohyb některými směry. Například ČERVENÝ může táhnout rovně směrem k okraji hrací desky, zatímco ZELENÝ nemůže, protože zanechaný hrací kámen mu blokuje cestu zpět.