

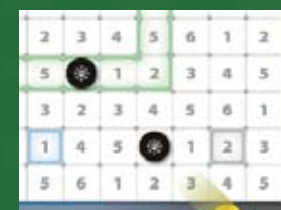
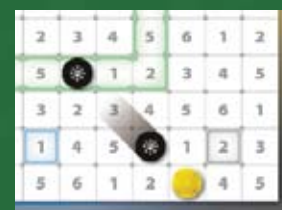
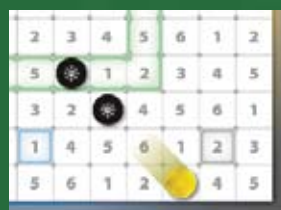
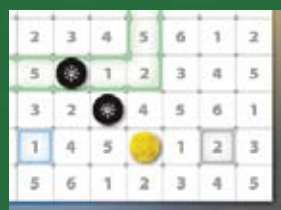
Řešení konfliktů

Při řešení konfliktů:

- 1) není důležité číslo uvedené v polích,
- 2) nenechává se hrací kámen na poli,
- 3) zásobníky se neodrážejí od okrajů a rohů.

Pokud se nějaký předmět, zásobník nebo kámen, posune na pole, vedle jiného předmětu, jsou tyto dva předměty ve vzájemném konfliktu. Hráč rozhoduje o svém tahu a tím také o tom, jaké řetězové reakce spustí, protože ty se nakonec rozšíří po celé hrací desce. Předmět se vždy posune o 1 pole a vždy v tom směru, v jakém byl konflikt vyvolaný.

Jediný tah může vyvolat více konfliktů. Vyřešení jednoho konfliktu může vyvolat další konflikt nebo konflikty. Každý konflikt je třeba vyřešit, pořadí jejich řešení je libovolné. Cílem přitom je, spustit takovou řetězovou reakci, která bude pro hráče znamenat co největší zisk.



Předměty ležící na bezprostředně sousedících polích musí být posunuty o 1 pole. Konflikty, které se týkají více předmětů v jedné řadě nebo skupině, se řeší tak, že se nejdříve posunou předměty ležící na okraji hrací desky. Kdo svůj tah dokáže promyslet, získá body.

Může se stát, že hrací kameny a/nebo zásobníky skončí v řadě nebo skupině, přechemž se uprostřed některé z nich „zachytí“. Aby se tyto předměty osvolbily, je potřeba uvést do pohybu nejprve vnější předměty (viz obrázek).

Pokud již není žádný konflikt k řešení a všechny předměty na hrací desce mezi sebou mají minimálně jedno volné pole, pak je tah hráče u konce.

Sbírání bodů

Cílem hry je využít řetězové reakce a vytlačit co nejvíce hracích kamenů přes okraj hrací desky. Ten, komu se při řešení konfliktů podařilo vytlačit kameny mimo hrací desku, tyto kameny posbírá a položí si je před sebe na stůl. Na konci hry mu přinesou body.

Další kameny lze získat i vytlačením zásobníků svých soupeřů přes okraj hrací desky (nesmí však vytlačit svůj vlastní zásobník). Přitom se stane následující:

- 1) soupeř, jehož zásobník byl vytlačen, musí hráči, který ho vytlačil, dát jeden hrací kámen ze svého zásobníku (pokud nějaký ještě má - během posledního kola může mít už zásobník prázdný).
- 2) hráč, který soupeře vytlačí, si z jeho nasbíraných kamenů smí vzít jeden libovolný hrací kámen. Dobrým cílem jsou především zásobníky ostatních hráčů, kteří už získali stříbrné nebo zlaté kameny.
- 3) až bude hráč, který byl z hrací desky vytlačen, opět na řadě, položí svůj zásobník na libovolné zeleně označené startovní pole. Pokud svůj zásobník položí na pole přímo vedle nějakého jiného objektu, nastává konflikt, který musí vyřešit.

Konec hry

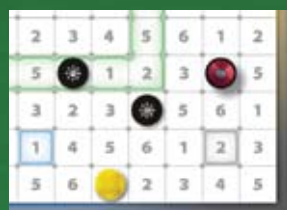
Počet kamenů v zásobníku určuje, kolik kol se bude hrát. Tip: na začátku hry se domluvte na počtu kamenů vložených do zásobníků, ovlivníte tak délku hrací doby.

Během posledního kola zanechá každý zásobník na hrací desce svůj poslední kámen. Přestože hráč odehraje svůj poslední tah, jeho prázdný zásobník zůstává ve hře a může být vytlačen přes okraj hrací desky zbývajícími hráči (viz pravidla výše). Hra končí, když poslední hráč ukončí svůj poslední tah.

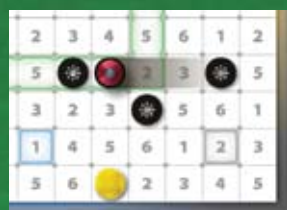
Hráči sečtou své body následujícím způsobem:

- šedý hrací kámen 1 bod
- stříbrný hrací kámen 3 body
- zlatý hrací kámen 5 bodů

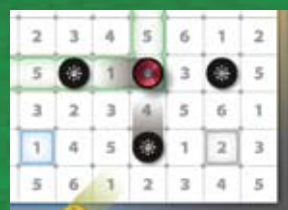
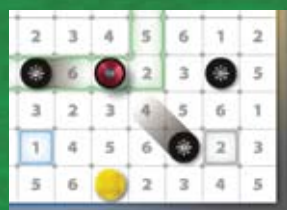
Vítězem se stává hráč, který získá nejvíce bodů! Při vyrovnaném počtu bodů vítězí hráč, který získal zlatý hrací kámen. Pokud žádný z hráčů zlatý kámen nezískal, vítězí ten, kdo má více stříbrných kamenů. Pokud ani tak není možné určit vítěze (i když je to velmi nepravděpodobné), hra skončila nerozhodně.



Ve hře REPELLO jde o to, při určité situaci vzít v úvahu všechny možnosti. Zde je na řadě červený hráč.



Červený hráč se rozhodl táhnout 3 pole doleva. Spodní hrací kámen ze zásobníku zůstane ležet na hrací desce. Zásobník je vedle obsazeného pole, vzniklý konflikt je třeba řešit.



Červený hráč by mohl posunout oba hrací kameny o 1 pole směrem od svého zásobníku. Při této variantě mu však vyřešení konfliktu nevynesou žádný zisk.

Pokud červený hráč zvolí jinou strategii a posune svůj zásobník o jedno pole doprava, pryč od kamene ležícího vlevo, může získat zlatý kámen (vytlačením z hrací desky).



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

Pro 2 – 4 hráče od 8 let
Hrací doba: 30 – 60 minut

Autor:
Arne Holmström
Design:
Mindtwister

Piatnik Praha s.r.o.
e-mail: info@piatnik.cz
www.piatnik.cz

