

REPELLO

Das Spiel mit Folgen!

Spielregel 

Das Ziel in REPELLO ist, möglichst viele Spielsteine und gegnerische Stapler über den Spielbrettrand hinaus zu schieben. Für jede vom Spielbrett geschobene Spielfigur gibt es Punkte. Der Spieler, der am Spielende die meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt.



Graue, silberne und goldene Spielsteine.

Alle Spielfiguren (Spielsteine und Stapler) in REPELLO stoßen einander ab, wenn sie zu nahe zusammen liegen. Mit jedem Spielzug werden Kettenreaktionen ausgelöst, die sich sogar über das gesamte Spielbrett erstrecken können, wobei Spielsteine über den Spielbrettrand hinaus geschoben werden. Jedes Mal, wenn ein Stapler bewegt wird, bleibt ein Spielstein auf dem Feld zurück, von dem der Stapler gezogen wurde. Somit befinden sich ständig genügend Spielsteine auf dem Spielbrett. Die Gewinnchancen steigen für den Spieler, der die Kettenreaktionen am Besten unter Kontrolle hat und so möglichst viele Punkte sammeln kann.

REPELLO in Kurzform

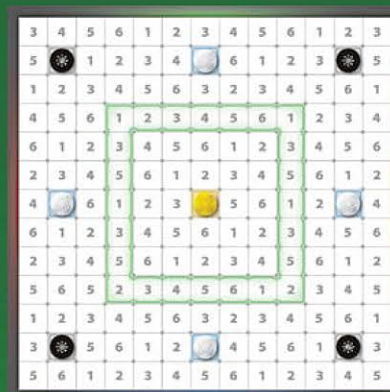
- 1) Stapler ziehen
- 2) Konflikte lösen
- 3) Punkte sammeln

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält einen Stapler in der Farbe seiner Wahl. Je nach Spieleranzahl wird jeder Stapler mit folgender Anzahl grauer Spielsteine bestückt:

- 2 Spieler - 15 Spielsteine
- 3 Spieler - 12 Spielsteine
- 4 Spieler - 10 Spielsteine

1 goldener, 4 silberne und 4 graue Spielsteine werden wie auf der Abbildung unten auf dem Spielbrett verteilt.



Startaufstellung. Startfelder sind grün markiert. Das Spielbrett ist zur besseren Übersicht grafisch einfach gehalten.

Spielbeginn

Der Startspieler wird bestimmt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder Spieler setzt seinen Stapler auf ein beliebiges Feld in der grün markierten Startzone auf dem Spielbrett. Zwischen den Staplern muss zumindest ein freies Feld sein! Nach jedem Zug drückt der Spieler alle Spielsteine auf seinem Stapler nach unten, sodass der Stapler flach auf dem Spielbrett steht. Wenn alle Spieler ihre Stapler in der Startzone aufgestellt haben, beginnt der Startspieler mit dem ersten Zug.



Stapler ziehen

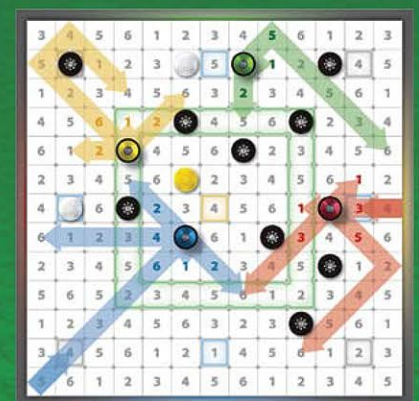
Ist ein Spieler an der Reihe, zieht er zunächst seinen Stapler. Nach jedem Zug bleibt der unterste Spielstein des Staplers auf dem Spielfeld liegen, das verlassen wurde. Das passiert automatisch, wenn der Spieler vorher die Spielsteine auf dem Stapler nach unten gedrückt hat. Die Anzahl der verbleibenden Spielsteine auf dem Stapler zeigt an, wieviele Runden noch gespielt werden.

Der Stapler kann in jede beliebige Richtung gerade oder diagonal gezogen werden. Das erste Feld in jede Richtung zeigt an, wie viele Felder gezogen werden muss (siehe

Abbildung). In manche Richtung darf nicht gezogen werden, wenn ein Feld in dieser Richtung belegt ist.

Erreicht der Spieler während eines Zuges mit seinem Stapler den Spielbrettrand, muss er den Stapler auf das Spielbrett zurückführen, um seinen Zug zu beenden. Trifft der Stapler diagonal den Spielbrettrand (in einem Winkel von 45 Grad), wird der Stapler in entgegengesetzter Richtung wieder diagonal auf das Spielbrett zurückgezogen. Trifft der Stapler auf den Spielbrettrand gerade (in einem Winkel von 90 Grad) oder in einer Ecke, wird der Stapler auf demselben Weg wieder zurückgezogen. Dabei ist zu beachten, dass am Ausgangsfeld ein Spielstein zurückgelassen wurde. Dieses Feld darf beim Zurückziehen nicht übersprungen werden.

In seltenen Fällen kann ein Spieler seinen Stapler nicht ziehen, da die Felder in jeder Richtung belegt sind. In diesem Fall setzt der Spieler seinen Stapler auf ein beliebiges freies Feld in der grün markierten Startzone. Auch in diesem Fall hinterlässt der Stapler einen Spielstein auf dem letzten Spielfeld. Wird der Stapler direkt neben ein belegtes Feld gezogen, müssen alle Konflikte gelöst werden, bevor der Zug beendet ist (siehe Konflikte lösen).

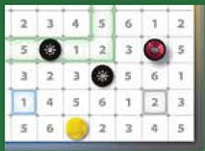


Mögliche Züge der Stapler in einer bestimmten Situation: In einige Richtungen darf nicht gezogen werden, weil Felder in dieser Zugrichtung bereits von anderen Spielfiguren belegt sind. Beispielsweise darf ROT geradeaus in Richtung Spielbrettrand gezogen werden, während GRÜN nicht gezogen werden darf, weil der hinterlassene Spielstein den Weg zurück blockiert.

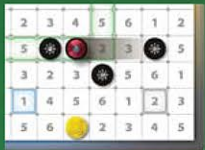
Konflikte lösen

Endet der Zug (mit dem Spielstein oder Stapler) auf dem Feld direkt neben einer anderen Spielfigur, kommt es zu einem Konflikt. Die zwei Spielfiguren stoßen einander ab, das heißt, eine Spielfigur drängt die andere weg, wobei der Spieler, der gerade am Zug ist, entscheiden darf, welche Spielfigur verdrängt wird. Die verdrängte Spielfigur wird jeweils um ein Feld in entgegen gesetzter Richtung der verdrängenden Spielfigur verschoben.

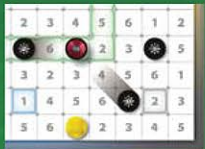
Allerdings ist zu beachten, dass die Zahl auf den Feldern nur für den Anfangszug mit dem eigenen Stapler gilt und dass ein verdrängter Stapler keinen Spielstein auf einem Spielfeld zurück lässt.



In REPELLO geht es darum, in einer bestimmten Situation alle Möglichkeiten im Blick zu behalten. Hier ist Rot an der Reihe...



Rot entscheidet, 3 Felder nach links zu ziehen. (Ein Spielstein wird auf dem Ausgangsfeld hinterlassen.) Er löst damit einen Konflikt aus, der nun gelöst werden muss...



Rot könnte die beiden Spielsteine um 1 Feld verschieben. Bei dieser Möglichkeit wird der Konflikt nicht gewinnbringend für den Spieler gelöst.

Rot könnte jedoch auch seinen Stapler um ein Feld nach rechts verschieben, weg von dem auf dem Feld links von ihm liegenden Spielstein. Bei dieser Möglichkeit wird der goldene Spielstein über den Spielbrettrand hinaus geschoben.

Die verdrängte Spielfigur kann nun wiederum direkt neben einer weiteren Spielfigur landen, und es entsteht wieder ein Konflikt, den es zu lösen gilt, und so weiter. Mit einem Spielzug wird somit eine Kettenreaktion ausgelöst, die sich über das gesamte Spielbrett erstrecken kann.

Die Konflikte können in beliebiger Reihenfolge gelöst werden. Ziel dabei ist Kettenreaktionen auszulösen,



Spielfiguren stoßen sich immer in entgegen gesetzter Richtung ab. Konflikte, die mehrere Spielfiguren in einer Reihe oder Gruppe betreffen, werden gelöst, indem die äußeren Spielfiguren zuerst verschoben werden. Gut durchdacht, können Situationen wie diese gewinnbringend gelöst werden!

die sich möglichst gewinnbringend für den Spieler am Zug auswirken.

Es kann vorkommen, dass ein Spielstein oder Stapler in eine Reihe oder Gruppe gezogen wird, in welcher Spielfiguren "gefangen" sind und nicht bewegt werden können. Um diese Spielfiguren zu "befreien", müssen zuerst die Spielfiguren bewegt werden, die sich am Rand befinden (siehe Abbildung).

Ein Zug ist beendet, wenn es keine Konflikte mehr zu lösen gibt und zwischen allen Spielfiguren auf dem Spielbrett zumindest ein freies Feld liegt.

Punkte sammeln

Ziel ist es, mit Hilfe der ausgelösten Kettenreaktionen Spielfiguren (Spielsteine und Stapler) über den Spielbrettrand zu schieben (nur beim ersten Zug mit dem eigenen Stapler wird der Stapler wieder zurück in das Spielbrett gezogen). Spielsteine, die über den Spielbrettrand geschoben werden, werden von dem Spieler, der gerade am Zug ist, gesammelt und zählen am Spielende Punkte.

Es können auch Spielsteine gesammelt werden, indem Stapler der Mitspieler über den Spielbrettrand hinaus geschoben werden. Der eigene Stapler kann aber nie vom Spielbrett gezogen werden. Wird ein gegnerischer Stapler hinaus geschoben, geschieht folgendes:

- 1) Der Mitspieler, dessen Stapler über den Spielbrettrand hinaus geschoben wurde, muss dem Spieler, der an der Reihe ist, den untersten Spielstein, falls noch einer vorhanden ist, von seinem Stapler geben. (Während der letzten Runde kann es sein, dass sich kein Spielstein mehr auf dem Stapler befindet.)
- 2) Der Spieler, der gerade an der Reihe ist, darf zusätzlich einen beliebigen Spielstein, den dieser Mitspieler bereits gesammelt hat, nehmen (sofern vorhanden). Am Besten behält man die Mitspieler im Auge, die bereits silberne oder goldene Spielsteine gesammelt haben.
- 3) Der Mitspieler, dessen Stapler über den Spielbrettrand hinaus geschoben wurde, setzt seinen Stapler zu Beginn seines nächsten Zuges auf ein beliebiges, freies Feld in der grün markierten Startzone. Setzt er seinen Stapler auf ein Feld direkt neben eine andere Spielfigur, entsteht ein Konflikt, den es zu lösen gilt, bevor sein Zug zu Ende ist.

Spielende

Die Anzahl der Spielsteine auf dem Stapler zeigt an, wie viele Runden noch gespielt werden.

Tipp: Die Spieldauer kann beliebig geändert werden, indem die Startanzahl der Spielsteine geändert wird.

Während der letzten Spielrunde werden von allen Staplern die letzten Spielsteine auf das Spielbrett gesetzt. Wenn ein Spieler seinen letzten Zug gemacht hat, verbleibt sein leerer Stapler bis zum Spielende auf dem Spielbrett und kann über den Spielbrettrand hinaus geschoben werden (wie oben beschrieben). Das Spiel ist zu Ende, wenn der letzte Spieler seinen letzten Zug beendet hat.

Danach zählen die Spieler ihre Punkte wie folgt zusammen:

• Grauer Spielstein	1 Punkt
• Silberner Spielstein	3 Punkte
• Goldener Spielstein	5 Punkte

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt! Bei Punktegleichstand gewinnt der Spieler mit dem goldenen Spielstein. Hat keiner der Spieler den goldenen Spielstein, gewinnt der Spieler mit den meisten silbernen Spielsteinen. Sollte es (wenn auch unwahrscheinlich) immer noch Gleichstand geben, endet das Spiel unentschieden.



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

Für 2–4 Spieler ab 8 Jahren
Spieldauer: 30–60 Minuten

Autor:
Arne Holmström
Design und Entwicklung:
Mindtwister

Wiener Spielkartenfabrik
Ferd. Piatnik & Söhne
Hütteldorferstr. 229-231
A-1140 Wien
www.piatnik.com

