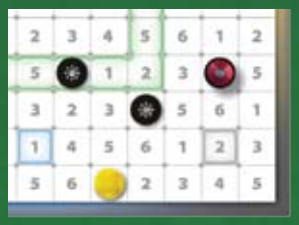
Feszültségek feloldása

Ha a torony lépésének végén olyan helyzet áll elő, hogy a tárgyak (korongok és tornyok) egymás melletti mezőkön állnak, akkor feszült helyzet alakul ki, amelyet fel kell oldani. A két tárgy ekkor taszítani fogja egymást és az éppen lépésben lévő játékosnak egyiküket egy mezővel odébb kell csúsztatnia. Figyelem! Az eltolás iránya kötött: a taszítás mindig egymással szemben lévő irányban hat! Tehát egymás melletti korongok jobbra illetve balra, egymás alatti korongok fel illetve le tolhatók! Az átlósan érintekő korongok átlós irányba tolhatók! Vigyázat! A táblán lévő számok ez esetben nem jelentenek semmit és az ilyenkor esetleg eltolt torony nem hagyja el az alsó korongját!

Ha a tolás eredményeként az eltolt korong vagy torony megint egy másik tárgy mellé érkezik, akkor újabb feszült helyzet alakul ki és ezt is fel kell oldani. Így akár egy hosszú láncreakció is létrejöhet.



A REPELLO az egyes állásokban rejlő lehetőségek felismeréséről szól. Itt a Piros játékos lépése következik…

A Piros úgy dönt, hogy hármat balra lép. A torony alján lévő korongot a kiindulási mezőn hagyja. Lépésével feszültséget okozott és ezt fel kell oldania…

Piros eltolhatja a két korongot egy-egy mezővel a toronytól. Így feloldja a feszültséget, de nem jut jutalomhoz.

Ugyanakkor Piros dönthet úgy, hogy a baloldali korongtol a tornyon egyet jobbra. Így láncreakció alakul ki, melynek végén az arany korong "leesik" a tábla szélén.

Előfordulhat hogy egyetlen mozdulat egy egész sorozatot indít be, és akár több feszült helyzet is kialakul, melyek megoldása egyenként történik és ezek sorrendjéről a soron lévő játékos maga dönthet. A cél, hogy minél gyümölcsözőbb láncreakció menjen

A feszültségben álló korongok és/vagy tornyok mindig egymással szemben tolódnak el! Több tárgyat tartalmazó feszültségek okos sorrendben történő feloldása jutalomhoz vezethet. Erre példa ez a játékhelyzet.

végbe és ennek érdekében kell eldönteni hogy a feszült helyzetben lévő tárgyak közül éppen melyik tolja el a másikat.

Az események során sorok és/vagy csoportok is kialakulhatnak, ahol a szélső helyen lévő tárgyak eltolásával szabadíthatjuk ki a középen elhelyezkedőket. (Lásd az ábrát.)

A feszültségek oldása akkor ér véget, ha a táblán már nem maradnak olyan tárgyak, amelyek egymás melletti mezőkön állnak.

Pontok begyűjtése

A játékban a célunk az, hogy a láncreakciókat kihasználva korongokat vagy ellenfeleink Tornyait letoljuk a tábláról. Figyelem! A tábla szélén csak a torony léptetésekor történik visszaverődés, de a feszültségek feloldásakor nem! A tábláról letaszított korong a soron lévő játékos birtokába kerül és a játék végén pontot ér.

A pontgyűjtés kiváló módja ellenfeleink tornyainak kitolása a játéktérről. Vigyázat! Saját tornyát a játékos nem tolhatja le a tábláról! Ha sikerül egy tornyot letolni, akkor a következők történnek:

1) Az a játékos, aki kitolta a tonyot, megkapja jutalmul a torony alsó korongját (ha még van ilyen).

2) A játékos aki kitolta a tornyot kiválaszt és elvesz egyet a letolt torony tulajdonosának addig gyűjtött korongjaiból (ha van neki). Tanács! Üldözzük azokat, akik ezüst vagy arany korongot birtokolnak.

3) A kitolt tornyot a játékos, ha még újra sorra kerül visszahelyezi a tábla egyik zölddel árnyékolt szabad mezőjére. Ha a lehelyezéssel feszültség alakul ki, akkor ezt ezesetben is fel kell oldania.

A játék vége

A tornyokra helyezett korongok száma meghatározza a játék hosszát. Ahány korongot használunk, annyi lépésből áll a játék. A tornyokon található korongok mindig megmutatják hány lépés van még hátra. Tipp: A használt korongok számával változtathatjuk a játék idejét!

Az utolsó lépésekben a tornyok kiürülnek. Az üres tornyok már nem fognak lépni, de még résztvesznek a játékban, feszültséget okozhatnak és kitolhatók a tábláról. (Lásd előbb!) A játék akkor ér véget, amikor az utolsó játékos is befejezte az utolsó lépését.

Mindenki összeszámolja pontjait az alábbiak szerint:

• **Sötétszürke korong**	**1 pont**
• **Ezüs korong**	**3 pont**
• **Arany korong**	**5 pont**

A legtöbb pontot gyűjtő játékos a játék nyertese! Ha kettő vagy több játékos is ugyanannyi pontot szerzett, akkor az arany korong birtokosa nyer. Ha egyiküknél sincs, akkor az a győztes aki több ezüst korongot gyűjtött. Abban a valószínűtlen esetben, ha még ezután is azonosan állnak, akkor a játék döntetlenre végződött.

2–4 Játékos számára 8 éves kortól
Játékidő: 30–60 perc

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

Szerző:
Arne Holmström
Tervezés és fejlesztés:
Mindtwister

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

Importálja és forgalmazza a
Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest
Bécsi út 100
Tel: 388-4122
piatnik@piatnik.hu

Piatnik

110.322.32