

REPULSO

ein Spiel von Armin Edalat



SPIELAUSSTATTUNG:

- Spielbrett Buche massiv, 25 x 25 cm
- Jeweils 12 Spielsteine in 2 Farben
- 12 weiße Aktionssteine (je 6 pro Spieler)



Gerhards
Spiel und Design

Wenn kleine Steine Bewegung ins Spiel bringen...





SPIELVORBEREITUNG

Legt das Spielbrett zwischen euch. Jeder Spieler erhält die 12 Spielsteine seiner Farbe und jeweils 6 Aktionssteine in weiß. Das Spielfeld (6 x 6 Felder) ist zunächst leer. Verteilt eure Spiel- und Aktionssteine entsprechend der Abbildung 1 in den euch zugewandten Mulden. Das ist euer persönlicher Vorrat. Einigt euch, wer das Spiel beginnt.

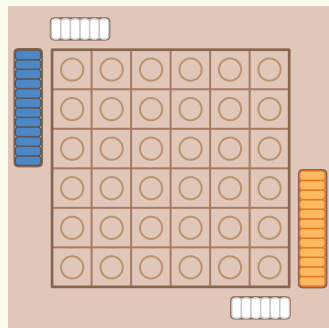


Abb. 1: Spielbeginn

ZIEL DES SPIELS

Ihr versucht, euren Vorrat an Spiel- und Aktionssteinen regelgerecht abzuspielden. Dabei sollt ihr außerdem eure farbigen Spielsteine auf dem Spielbrett in möglichst wenigen Gruppen sammeln.

SPIELVERLAUF

Ihr spielt abwechselnd. Bist du am Zug, setzt du **entweder einen farbigen Spielstein oder einen weißen Aktionsstein** aus deinem persönlichen Vorrat auf das Spielfeld. Die Spiel- und Aktionssteine haben unterschiedliche Funktionen und werden nach verschiedenen Regeln gesetzt.

Die farbigen Spielsteine - bilden Gruppen

- Du darfst deinen Spielstein auf ein beliebiges freies Feld setzen, solange **kein Spielstein deiner Farbe** auf einem **orthogonal** (also waagrecht und senkrecht) **direkt angrenzenden** Feld liegt. Diagonal liegende Spielsteine der eigenen Farbe sind erlaubt.
- Du darfst deinen Spielstein direkt neben einen Spielstein deines Mitspielers setzen.
- Du musst alle deine Spielsteine im Spielverlauf einsetzen.
- Spielsteine auf dem Spielfeld kannst du **nur durch einen Aktionsstein** verschieben.

Die weißen Aktionssteine - bringen Bewegung ins Spiel

- Du darfst deine Aktionssteine **auf alle freien Felder** in die Vertiefungen setzen.
- Nach dem Setzen wird ein Aktionsstein für den Rest des Spiels nicht mehr bewegt.
- Ein Aktionsstein löst immer **einmalig** eine Bewegung aus.

Das Auslösen einer Bewegung

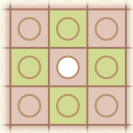
Setzt du einen Aktionsstein, löst das für **alle direkt orthogonal benachbarten farbigen Spielsteine** eine Bewegung aus. Durch eine Bewegung kannst du Spielsteine in eine bestimmte Richtung schieben, Gruppen bilden und vergrößern oder den Mitspieler beim Bilden seiner Gruppen stören.

Eine Bewegung **betrifft immer beide Spieler**, es gilt:

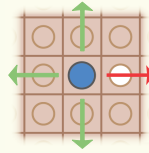
- Setzt du einen Aktionsstein, führst du die Bewegung deiner betroffenen Spielsteine **sofort** aus, direkt danach bewegt **dein Mitspieler** seine betroffenen Steine. Sofern dies regelgerecht möglich ist, **müssen** alle betroffenen Spielsteine bewegt werden.



- Um die Bewegung auszuführen, ziehst du jeden betroffenen Spielstein **orthogonal in gerader Linie bis zum nächsten Hindernis** - das kann der Spielfeldrand sein, ein anderer Spielstein oder ein Aktionsstein. Du darfst keine Steine überspringen oder stapeln.



Von der Bewegung betroffen sind alle Spielsteine, die auf den maximal 4 Feldern orthogonal um den Aktionsstein herum liegen.



Ein zu bewegender Spielstein muss orthogonal gezogen werden, so ergeben sich maximal 3 Zugrichtungen, da eine Seite immer durch den Aktionsstein versperrt wird.

- Die **Reihenfolge**, in der du deine Spielsteine bewegst, wie auch die **Zugrichtung**, darfst du **selbst bestimmen** (siehe Beispiel Abb. 3 a-c).
- Falls du nach dem Ziehen eines Spielsteins einen anderen betroffenen Stein nicht mehr regelgerecht versetzen kannst, fällt dessen Bewegung weg.
- Eine Bewegung ist **kein** eigener Spielzug und ändert daher nichts an eurer eigentlichen Zugabfolge.

Das Bilden von Gruppen

Spielsteine einer Farbe bilden eine Gruppe, wenn sie **direkt orthogonal miteinander verbunden** sind. Eine Gruppe wird bei der Wertung zusammen erfasst. Aber Achtung, jeder einzeln liegende Spielstein einer Farbe zählt als eigene Gruppe!

SPIELENDEN UND WERTUNG

Es gibt 2 Möglichkeiten, das Spiel zu beenden:

- Wer seine Spielsteine nicht mehr regelgerecht einsetzen kann und auch über seine Aktionssteine keine Möglichkeit mehr hat, einen weiteren Spielstein zu platzieren, ist zugunfähig (siehe Beispiel Abb. 4 a-c). Damit hat der Mitspieler gewonnen.
- Ihr konntet alle Spielsteine und die Aktionssteine einsetzen. Es gewinnt, wer die wenigsten Gruppen seiner Farbe gebildet hat (siehe Abb. 2a). Beachtet dabei, dass hier alle einzelnen Steine jeweils als 1 Gruppe zählen.

Bei einem Unentschieden (gleiche Anzahl an Gruppen) zählt die größte Gruppe als Sieg (siehe Abb. 2b).

Beispiel: Wertung

In Abbildung 2a hat Orange 5 Gruppen, Blau hat 6 - damit gewinnt Orange.

In Abbildung 2b kommen beide Spieler auf 6 Gruppen. Blau hat 2 Gruppen mit 4 Spielsteinen, Orange in seiner größten Gruppe aber 6 Spielsteine - damit gewinnt Orange.

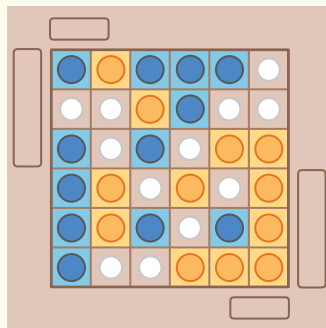


Abb. 2a

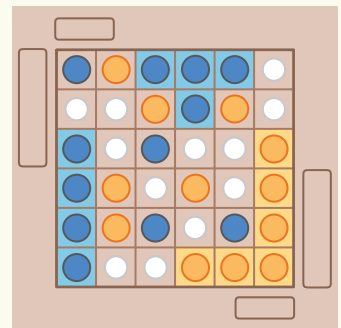


Abb. 2b



Beispiele für mögliche Spielzüge

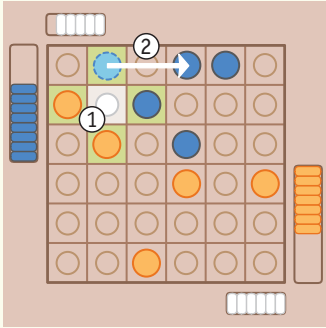


Abb. 3a

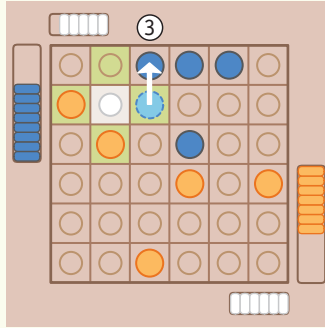


Abb. 3b

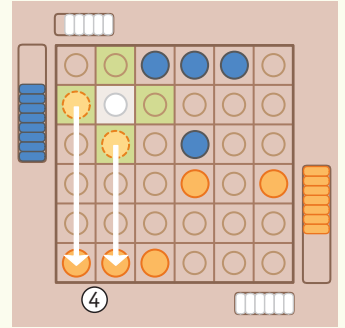


Abb. 3c

Beispiel: Aktionsstein und Bewegung (Abb. 3 a-c)

Blau ist am Zug, setzt einen Aktionsstein (1) und muss nun seine betroffenen Spielsteine zuerst bewegen. Um eine Dreiergruppe bilden zu können, verschiebt Blau zuerst seinen oberen Spielstein nach rechts (2), danach den zweiten Spielstein nach oben (3). Anschließend verschiebt Orange seine beiden zu bewegendem Spielsteine nach unten (4), um ebenfalls eine Gruppe zu bilden. Hier ist die Reihenfolge nicht entscheidend.

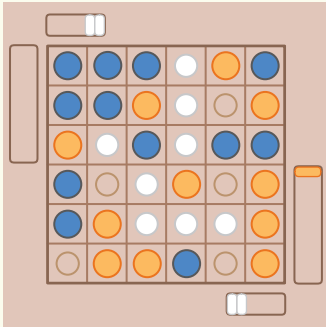


Abb. 4a

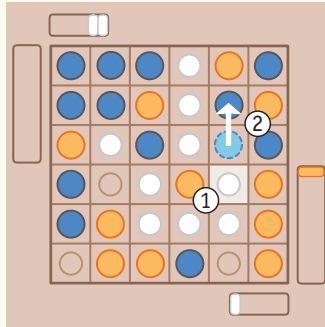


Abb. 4b

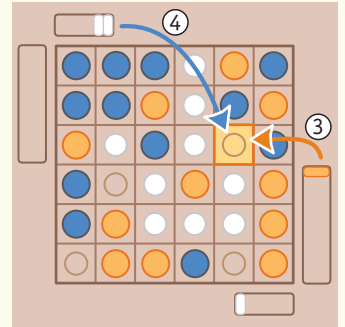


Abb. 4c

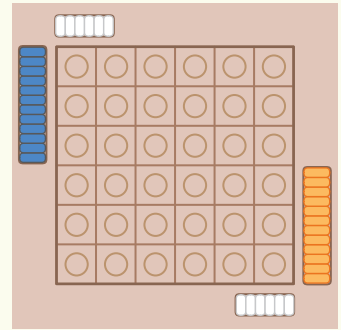
Beispiel: Ein Spieler ist zugunfähig (Abb. 4 a-c)

Orange ist am Zug, kann aber den letzten Spielstein nicht mehr einsetzen. Orange hat jedoch die Möglichkeit, durch einen weiteren Aktionsstein (1) einen blauen Stein verschieben zu lassen (2). Damit könnte er im nächsten Zug den letzten Spielstein doch noch abspielen (3). Blau erkennt dies und setzt seinen Aktionsstein auf das frei gewordene Feld (4). Orange ist dadurch zugunfähig und hat die Partie verloren.



SET-UP OF THE GAME

Place the gameboard between you. Each player gets the 12 playing pieces of his color and 6 white action pieces. The playing area (6 x 6 spaces) starts out empty. Put your playing pieces and action pieces in the troughs closest to you, as shown in illustration 1. This is your personal supply. Decide who begins the game.



Illus. 1: Starting set-up

OBJECT OF THE GAME

Try to play your entire supply of playing pieces and action pieces in compliance with the rules. In doing so, you should pool your colored playing pieces on the gameboard in as few clusters as possible.

COURSE OF THE GAME

Players alternate turns. On your turn, you put **either one colored playing piece or one white action piece** from your personal supply in the playing area. The playing pieces and action pieces have different functions and are placed according to different rules.

The colored playing pieces – form clusters

- You may place your playing piece on any unoccupied space, provided there is **no playing piece of your color** on an **orthogonally** (i.e., horizontally or vertically) **directly adjacent** space. Playing pieces in your own color that have been placed diagonally are allowed.
- You may place your playing piece directly next to one of your opponent's playing pieces.
- Over the course of the game, you have to place all your playing pieces.
- Any playing pieces lying in the playing area can be moved **only by an action piece**.

The white action pieces – bring movement into the game

- You may place your action pieces in the hollows of **any unoccupied spaces**.
- After placing an action piece, it will no longer be moved for the rest of the game.
- An action piece always triggers a movement **once**.

Triggering a movement

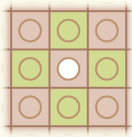
Placing an action piece triggers a movement for **all orthogonally directly adjacent colored playing pieces**. A movement enables you to slide playing pieces in a particular direction, form or expand clusters, or disrupt your opponent's forming of clusters.

A movement **always affects both players**. The following rules apply:

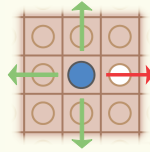
- When placing an action piece, you **immediately** move your affected playing pieces, and right after that, **your opponent** moves his affected playing pieces. Provided it is possible in compliance with the rules, all affected playing pieces **must** be moved.



- To carry out the movement, you move every affected playing piece **orthogonally in a straight line to the next obstacle** – this can be the edge of the playing area, another playing piece or an action piece. You may not jump over or stack any pieces.



All the playing pieces lying on the up to 4 spaces orthogonally around the action piece are affected by the movement.



An affected playing piece has to be moved orthogonally; this allows for up to 3 moving directions, since the action piece always blocks one side.

- The **order** in which you move your playing pieces as well as the **moving direction** are up to you (see example in *illus. 3 a-c*).
- If, after moving a playing piece, you can no longer move another affected piece in compliance with the rules, this movement is omitted.
- A movement is **not** considered a game turn and therefore doesn't change your actual sequence of turns.

Forming clusters

Playing pieces of one color form a cluster if they are **directly orthogonally connected**. A cluster is considered a whole at the scoring. But be aware: A single (stand-alone) playing piece of a color counts as a cluster of its own!

END OF THE GAME AND SCORING

There are two ways for the game to end:

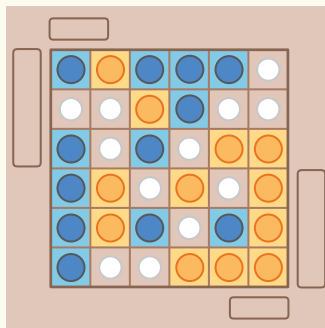
- If a player can no longer place his playing pieces in compliance with the rules and even his action pieces don't give him any possibility to place another playing piece, he is unable to move (see example in *illus. 4 a-c*). When this happens, the other player wins.
- You both could place all playing pieces and action pieces. The player who has formed the fewest clusters in his color wins (see *illus. 2a*). Keep in mind that every single playing piece counts as a cluster of its own.

In case of a tie (same number of clusters), the player with the largest cluster is the winner (see *illus. 2b*).

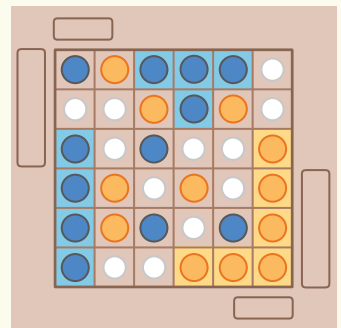
Example of a scoring:

In illus. 2a, Orange has 5 clusters, Blue has 6 – Orange wins.

In illus. 2b, both players have 6 clusters. Blue has 2 clusters with 4 playing pieces each, whereas Orange has 6 playing pieces in her largest cluster – Orange wins.



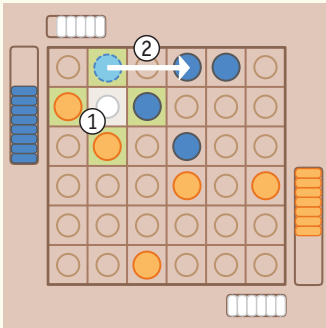
Illus. 2a



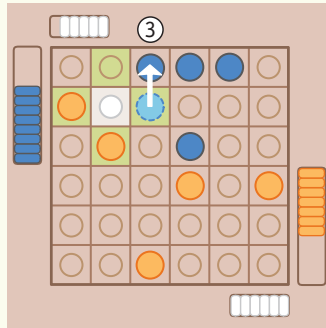
Illus. 2b



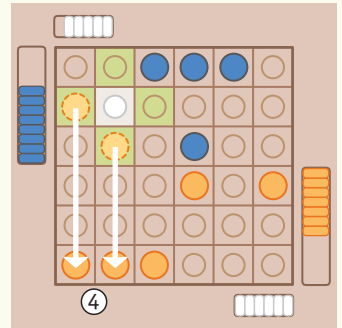
Examples of possible game turns



Illus. 3a



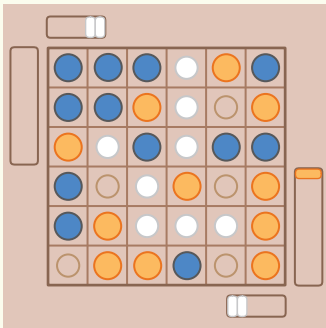
Illus. 3b



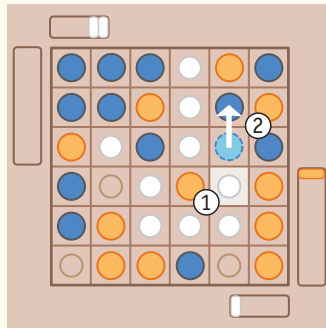
Illus. 3c

Example of action piece and movement (illus. 3 a-c):

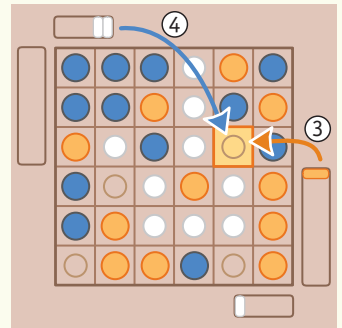
Blue has his turn; he places an action piece (1) and now is the first to move his affected playing pieces. In order to be able to form a 3-piece cluster, Blue first moves his upper playing piece to the right (2), then his second playing piece up (3). After that, Orange moves her two affected playing pieces down (4) in order to also form a cluster. Here, the order is irrelevant.



Illus. 4a



Illus. 4b



Illus. 4c

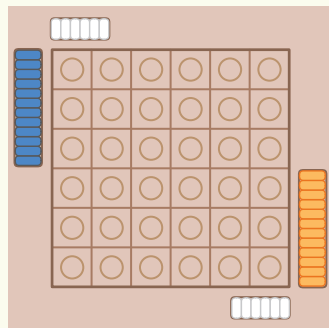
Example of a player's inability to move (illus. 4 a-c):

Orange has her turn, but she is no longer able to place her last playing piece. However, it is possible for her to use another action piece (1) for moving a blue playing piece (2); this way, she could still play her last playing piece on her next turn (3). Blue realizes this and places his action piece on the space that has just become vacant (4). This makes Orange unable to move, and so she loses the game.



PRÉPARATIFS DU JEU

Posez le plateau entre vous. Chaque joueur reçoit 12 jetons de sa couleur et 6 jetons blancs d'action. Le plateau de 6 x 6 cases est vide au départ. Positionnez vos jetons dans les gouttières qui vous appartiennent conformément à l'illustration 1. Il s'agit de vos réserves personnelles. Décidez ensemble qui entame la partie.



Ill. 1 : Début de la partie

BUT DU JEU

Le but est de jouer tous ses jetons de jeu et d'action, tout en essayant de composer le moins possible de groupes de jetons de sa couleur.

DÉROULEMENT DU JEU

Jouez à tour de rôle. Quand c'est à ton tour, tu peux jouer **soit un jeton de ta couleur soit un jeton blanc d'action** venant de ta propre réserve. Les jetons de jeu et d'action ont des fonctions différentes et obéissent à des règles différentes.

Les jetons de jeu de couleur – forment les groupes

- Tu peux déposer ton jeton de couleur sur n'importe quelle case vide pour peu qu'aucun **autre jeton de ta couleur** ne se trouve **directement à côté de lui à l'orthogonale** (c'est-à-dire horizontalement ou verticalement). Les jetons de ta couleur, mais dans la diagonale, ne sont pas concernés.
- Tu peux poser ton jeton directement à côté du jeton de ton adversaire.
- Durant la partie, tu dois te défaire de tous tes jetons.
- Tu ne peux déplacer les jetons de jeu qui se trouvent sur le plateau qu'avec des jetons d'action.

Les jetons blancs d'action – mettent le jeu en action

- Tu peux déposer tes jetons d'action **sur toutes les cases libres** du plateau.
- Une fois qu'il est posé, un jeton d'action ne peut plus être déplacé jusqu'à la fin de la partie.
- Un jeton d'action déclenche un déplacement une seule et unique fois.

Comment déclencher un déplacement ?

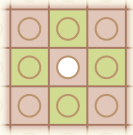
Quand tu joues un jeton d'action, il déclenche un déplacement de **tous les jetons de couleur situés directement à l'orthogonale de celui-ci**. Tu peux déplacer les jetons adjacents, mais seulement d'une certaine manière, former ou agrandir des groupes ou encore déranger ton adversaire dans la formation de ses propres groupes.

Un déplacement **concerne toujours les deux joueurs**, voici comment :

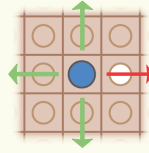
- Quand tu joues un jeton d'action, tu poursuis **immédiatement** en déplaçant tes jetons de couleur concernés. Tout de suite après, **ton adversaire** fera de même. Pour peu que ce soit possible dans le respect des règles du jeu, tous les jetons concernés **doivent** être déplacés.



- Pour ce, on déplace chacun des jetons concernés à l'orthogonale et en ligne droite jusqu'au prochain obstacle. Il peut s'agir du bord du plateau, d'un autre jeton de jeu ou d'un jeton d'action. On ne peut ni sauter par-dessus d'autres jetons ni en superposer.



Sont concernés par le déplacement tous les jetons placés sur les 4 champs (maximum) situés à l'orthogonale autour du jeton d'action.



Un jeton à déplacer doit l'être à l'orthogonale, ce qui ne représente ici que trois déplacements, la dernière direction étant bloquée par le jeton d'action.

- Tu peux décider librement de l'ordre des déplacements et de la direction de ceux-ci (voir Ill. 3 a-c).
- Si, après avoir déplacé un jeton, tu t'empêches d'en déplacer un autre, ce déplacement tombe à l'eau.
- Les déplacements ne représentent pas un tour de jeu et ne modifient donc en rien le déroulement du jeu ou le tour de rôle.

La formation de groupes

Les jetons d'une même couleur forment un groupe s'ils sont **directement en contact les uns avec les autres à l'orthogonale**. Lors du décompte des points, chaque ensemble d'une couleur compte pour un groupe. Mais attention, tout jeton isolé est considéré comme un groupe !

FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE DES POINTS

Il y a deux manières de terminer une partie :

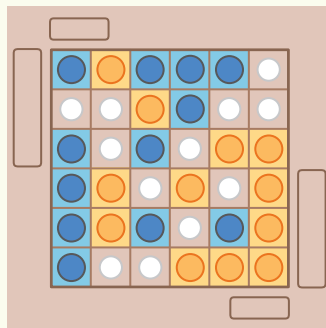
1. Quand on ne peut plus déplacer ses jetons conformément aux règles du jeu et que l'on n'a plus la possibilité d'utiliser ses jetons d'action pour en introduire un nouveau dans la partie, on est dans l'incapacité de jouer (voir Ill. 4 a-c). L'autre joueur a gagné.
2. Si les deux adversaires ont joué tous leurs jetons (de jeu et d'action), c'est celui qui a formé le moins de groupes de sa couleur qui a gagné (voir Ill. 2a). Gardez bien à l'esprit que tous les jetons isolés comptent pour un groupe.

En cas d'égalité (même nombre de groupes), c'est celui qui a le plus grand groupe qui remporte la partie (voir Ill. 2b).

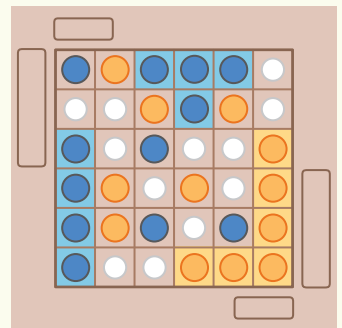
Exemple de décompte :

Dans l'illustration 2a, orange possède 5 groupes et bleu 6, c'est orange qui gagne.

Dans l'illustration 2b, les deux joueurs ont 6 groupes. Bleu possède deux groupes de 4 jetons, mais orange en a 6 dans son plus grand groupe - c'est donc orange qui gagne.



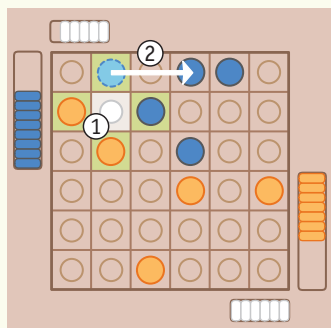
Ill. 2a



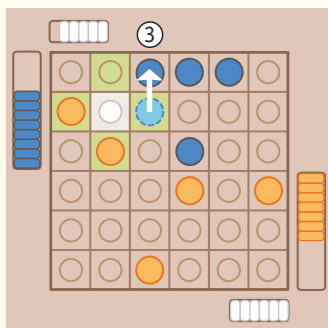
Ill. 2b



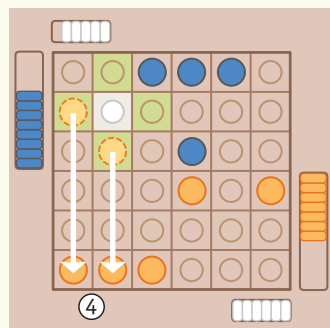
Exemples de coups possibles



Ill. 3a

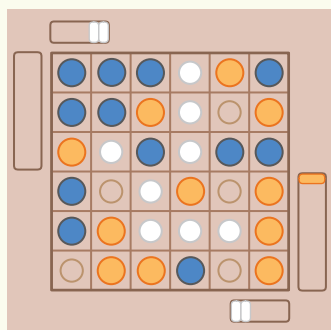


Ill. 3b

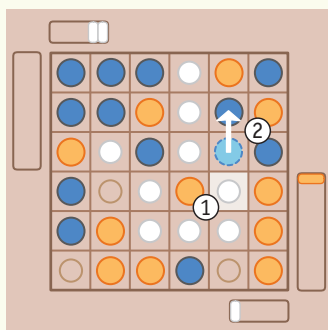


Ill. 3c

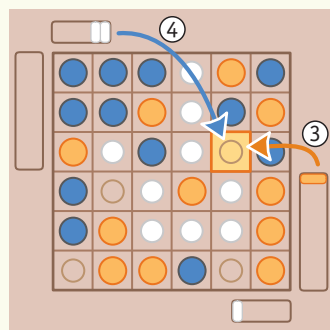
Exemple d'enchaînement entre jeton d'action et déplacement (Ill. 3 a-c) : Bleu joue, pose un jeton d'action (1) et doit d'abord déplacer ses propres jetons de couleur concernés. Pour pouvoir former un groupe de 3, bleu déplace d'abord son jeton supérieur vers la droite (2), ensuite, le second jeton vers le haut (3). Maintenant, orange peut déplacer ses deux jetons vers le bas (4) pour former également un groupe. Dans son cas, l'ordre n'a pas d'importance.



Ill. 4a



Ill. 4b



Ill. 4c

Exemple d'impossibilité de jouer (Ill. 4 a-c) : Orange joue, ne peut placer son dernier jeton de jeu, mais a la possibilité de faire déplacer un jeton bleu (2) en jouant un jeton d'action (1). Ceci permettrait à orange de jouer son dernier jeton de déplacement au tour suivant (3). Bleu s'en rend compte et joue son jeton d'action sur la case libérée (4). Orange est dans l'impossibilité de jouer et perd ainsi la partie.



LUST AUF MEHR?

Viele weitere Spiele findet ihr in unserem Online-Shop. Ihr möchtet uns vor Ort besuchen? Kein Problem, wir bieten auch einen Werksverkauf in Ransbach-Baumbach an. Außerdem könnt ihr uns regelmäßig auf verschiedenen Events oder Messen antreffen - informiert euch doch über unseren Newsletter.

Unsere Spiele zeichnen sich durch die handwerklich gefertigten Spielbretter aus heimischem Massivholz aus - produziert wird bei uns vor Ort im schönen Westerwald. Wir verpacken seit vielen Jahren bewusst im naturbraunen Karton ohne zusätzliche Folie.

Ihr habt Regelfragen oder Spielmaterial verloren? Meldet euch bei uns, wir helfen gerne weiter.

REPULSO

A game by Armin Edalat

When small pieces bring movement into the game...

Game materials:

- 25 x 25 cm gameboard, made of solid beechwood
- 24 playing pieces (12 per player, each player using one color)
- 12 white action pieces (6 per player)

English translation: Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"

REPULSO

Un jeu de Armin Edalat

Quand les petits jetons mettent le jeu en action...

Matériel :

- Plateau de jeu en hêtre massif, 25 x 25cm
- 2 x 12 jetons en deux couleurs
- 12 jetons blancs d'action (6 par joueur)

Traduction française : Patricia Kerres

WARNING! Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet. Kleinteile können verschluckt werden! / **WARNING!** Not suitable for children under 36 months. Choking hazard! / **ATTENTION !** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Risque d'étouffement !

