

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



Ejecter hors du plateau

Le but du jeu est d'utiliser judicieusement les réactions en chaîne pour éjecter un maximum d'objets hors du plateau. Veuillez noter que seul le Stack actif peut rebondir sur les rebords du plateau ! Les Repellers qui sont éjectés hors du plateau, sont collectés par le joueur actif. Le décompte des objets récoltés se fait en fin de partie.

Un autre excellent moyen de marquer des points est d'éjecter les Stacks de vos adversaires ! Il n'est pas permis d'éjecter votre propre Stack hors du plateau. Quand le Stack d'un adversaire est éjecté :

- 1) Le joueur éjecté doit payer un Repeller directement de son Stack au joueur actif. Si c'est le dernier tour et que le joueur éjecté n'a plus de Repeller à son Stack, le joueur actif ne peut être payé !
- 2) Le joueur actif choisit en plus un Repeller dans le tas de Repellers (si déjà collectés) du joueur éjecté. On comprend vite qu'il est intéressant d'éjecter le(s) joueur(s) ayant déjà collecté(s) des Repellers Argentés ou Dorés !
- 3) Lors de son prochain tour, le joueur éjecté devra replacer son Stack sur n'importe quelle case libre de la zone verte. Dans ce cas, le Stack peut être placé à côté d'un autre Stack ou Repeller. Le joueur doit résoudre les conflits alors initiés.

Fin de la partie

Le nombre de Repellers chargé dans les Stacks, indique le nombre de tours qu'il reste à jouer. *Conseil :* En ajustant le nombre de Repellers chargés au début d'une partie, vous décidez du temps de jeu !

Au dernier tour, tous les Stacks seront vides de leurs Repellers. Même si un joueur a joué son dernier coup, son Stack vide se trouve toujours sur le plateau et peut toujours en être éjecté (Voir ci-dessus). Tant que le dernier joueur n'a pas joué son dernier coup, la partie n'est pas finie !

Tous les joueurs comptent alors leurs points de la manière suivante :

- Repeller Gris 1 point
- Repeller Argenté 3 points
- Repeller Doré 5 points

Le joueur qui collecte le plus de points gagne la partie ! Si 2 joueurs ou plus finissent avec le même score, le joueur ayant le Repeller Doré gagne. Si aucun d'eux ne détient le Repeller Doré, le joueur qui a le plus de Repellers Argentés gagne. Si, Malencontreusement, le score est toujours le même, eh bien, il y aura match nul ...

REPELLO

Le jeu qui repousse vos limites.

Le but du jeu REPELLO est d'expulser hors du plateau autant de Repellers et de Stacks de l'adversaire que possible. Les objets expulsés hors du plateau rapportent des points. Le joueur qui marque le plus de points gagne la partie.

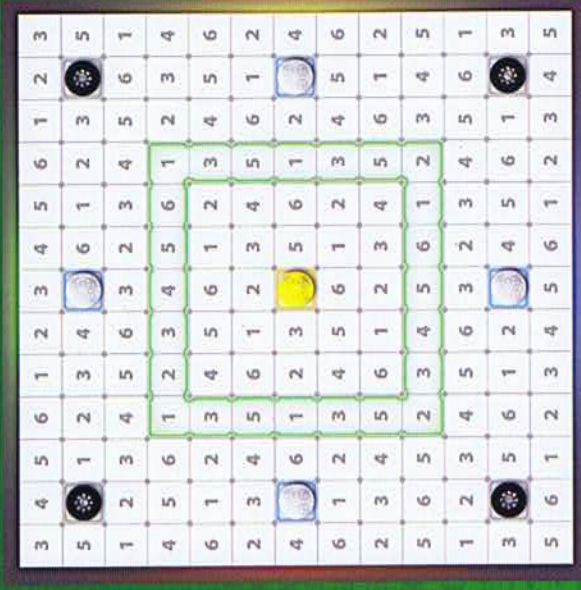


Préparations

Chaque joueur choisit un Stack de couleur et s'assied sur le côté du plateau correspondant à sa couleur. Remplissez votre Stack du nombre de Repellers Gris défini selon le nombre de joueurs :

- 2 joueurs – 15 Repellers chacun
- 3 joueurs – 12 Repellers chacun
- 4 joueurs – 10 Repellers chacun

Placez les Repellers: 1 Doré, 4 Argentés et 4 Gris, sur le plateau selon le dessin ci-dessous.



REPELLO en bref

- 1) Déplacer son Stack
- 2) Résoudre les conflits
- 3) Collecter vos points

Le plateau est graphiquement simplifiée pour plus de clarté.

Distribue en France et Espagne par:

carrom art

Carrom Art S.A. R.L.
+33(0)164531182
contact@carrom.fr
Domaine de Corbeville
Lieu Dit les Murières
91400 Orsay FRANCE
©2011 Mindtwister AB

MINDTWISTER

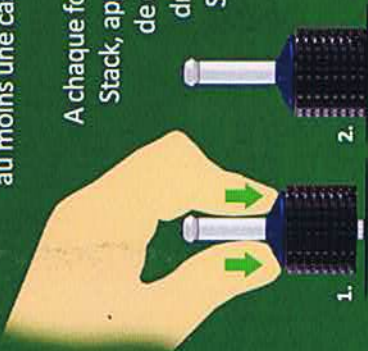
Concept Original du Jeu:
Arne Holmström
Design et développement:
Mindtwister

Age: 8+
Temps: 30-60 min
Nombre de joueurs: 2-4



Début de la partie

Décidez qui commence ! Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur place son Stack sur n'importe quelle case de la zone verte. Il doit y avoir au moins une case vide entre les Stacks !



A chaque fois que vous placez votre Stack, appuyez sur son capuchon de couleur pour qu'il tienne droit. Quand tous les Stacks sont positionnés dans la zone verte, le premier joueur peut effectuer le premier mouvement.

Effectuer un déplacement

Lorsque vous déplacez votre Stack, vous laissez derrière vous un Repeller sur la case que vous venez de quitter.

Un Stack peut effectuer son mouvement dans n'importe quelle direction, en ligne droite ou en diagonal. Toutes les cases sont numérotées. Les cases qui entourent votre Stack vous indiquent le nombre de case de déplacement. Ainsi, selon la direction que vous choisissez d'emprunter, votre Stack se déplace du nombre de case indiquée sur la première case de la direction choisie (Voir image ci-dessous). Les Stacks ne pouvant traverser ou s'arrêter sur des cases déjà occupées par d'autres Stacks ou par des Repellers, certaines directions peuvent être bloquées.

Lors de son déplacement, le Stack peut rebondir sur les rebords du plateau (Voir Image ci-dessous). Si

Résoudre les conflits

Lorsqu'un objet, Repeller ou Stack, s'arrête à côté d'un autre objet, on dit qu'il y a un conflit. Les deux objets vont se repousser. *Le joueur choisit quel objet va pousser l'autre !* Un objet est toujours repoussé d'une seule case dans la direction où l'objet du joueur actif vient. Les cases numérotées ne servent qu'à initier le déplacement des Stacks



Au REPELLO, il faut essayer d'entrevoir toutes les possibilités données dans chaque situation. Ici, le Stack rouge va initier son mouvement ...



Le joueur Rouge décide de déplacer son Stack de 3 cases à gauche. Le Repeller du bas est laissé en arrière diagonalement. Le Stack Rouge se retrouve maintenant à devoir résoudre un conflit sur 2 Repellers ...



Le Stack Rouge repousse les 2 Repellers d'une case chacun. Dans ce cas, les conflits sont résolus sans qu'aucun objet ne soit éjecté du plateau.



Pourtant, le joueur Rouge peut juste laisser le Repeller de gauche repousser son Stack vers la droite. Dans ce cas, le Repeller Doré est éjecté hors du plateau.

et qu'un Stack passif repoussé par un objet, ne laisse pas de Repeller derrière lui !

Un objet repoussé d'une case peut se retrouver une nouvelle fois à côté d'un autre objet, initiant ainsi un autre conflit.

Comme vous l'avez compris, des réactions en chaîne vont se produire. A vous de résoudre un à un les conflits qui vont se présenter afin de réussir, en bout de chaîne, à expulser un ou plusieurs objets hors du plateau. Vous pouvez vous retrouver à devoir résoudre plusieurs conflits à la fois. Vous devez résoudre un premier conflit jusqu'au bout en laissant de côté temporairement le(s) autre(s) conflit(s). Le joueur actif est libre de choisir dans quel ordre il souhaite résoudre les conflits. Le but: trouver dans quel ordre, la résolution de ces réactions en chaîne, est le plus profitable.



Les objets se repoussent toujours directement les uns les autres. Les conflits qui contiennent plusieurs objets sont résolus en bougeant en premier les objets qui se trouvent aux extrémités. Réfléchissez ! Ce genre de situation est bien souvent profitable.

Si, dans un mouvement intéressant, un Stack ou un Repeller se retrouve au milieu d'une ligne ou d'un amas d'objets, les objets se trouvant à l'extérieur, sont ceux qui doivent être repoussés en premier.

Un mouvement est terminé quand il ne reste plus de conflits à résoudre, c'est-à-dire que chacun des objets sont distants d'au moins une case les uns des autres.