

# دستورالعمل بازی های گلوبال برند تويز

## بازی Repello

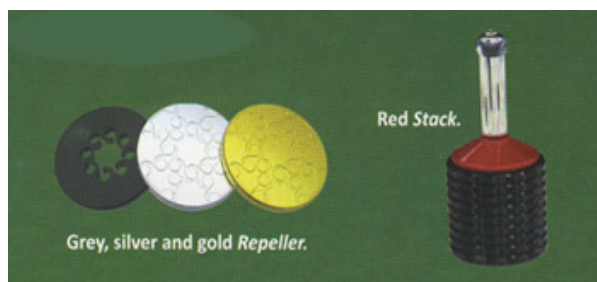


### قوانین بازی Repello

هدف این بازی بیرون انداختن تعداد ژتون ها (Repeller ها) و Stack حریف های مقابل تا حد ممکن از صفحه بازی می باشد.

Repellers: ژتون های رنگی (طوسی، نقره ای و طلایی)

Stacks: میله های رنگی قرمز، زرد، سبز و آبی که شامل ژتون های طوسی می باشند.



بوسیله حرکت دادن میله های رنگی، شما می توانید حرکت های زنجیره ای را شروع کنید که ممکن است در کل صفحه بازی ژتون ها پخش شود. ژتون های ارزشمند را در محل های تعیین شده قرار دهید. در هر نوبت که Stack خود را حرکت می دهید، یک ژتون را در خانه ای که روی آن بودید را جا می گذارید و در نتیجه صفحه بازی دائماً از ژتون ها پر می شود. بازیکنی که بهترین مدیریت را در نحوه قرار دادن ژتون ها و جمع آوری آن ها داشته باشد، برنده است.

### بازی Repello بطور خلاصه

1. Stack خود را حرکت دهید.
2. حرکت های زنجیره ای را انجام دهید.
3. ژتون هایی را که بدست می آورید، جمع کنید.

# دستورالعمل بازی های گلوبال برند تويز

## بازی Repello



### آماده سازی

هر بازیکن یک رنگ از 4 رنگ مختلف Stack را انتخاب می کند و در محل تعیین شده (حاشیه سبز رنگ وسط صفحه بازی) در یک گوشه از حاشیه سبز رنگ می گذارد. سپس Stack را با تعداد مناسبی از ژتون های طوسی به شرح زیر پُر می کند.

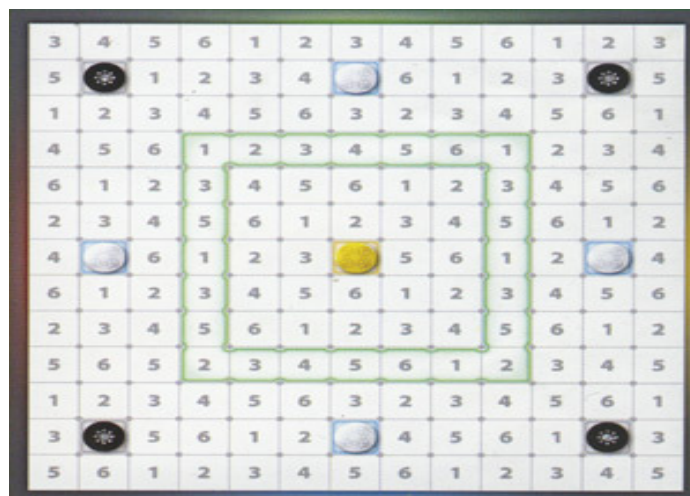
اگر:

**2 بازیکن:** هر کدام از بازیکنان 15 ژتون

**3 بازیکن:** هر کدام از بازیکنان 12 ژتون

**4 بازیکن:** هر کدام از بازیکنان 10 ژتون

ژتون های طوسی، نقره ای و طلایی را روی صفحه بازی به مانند شکل زیر قرار دهید:

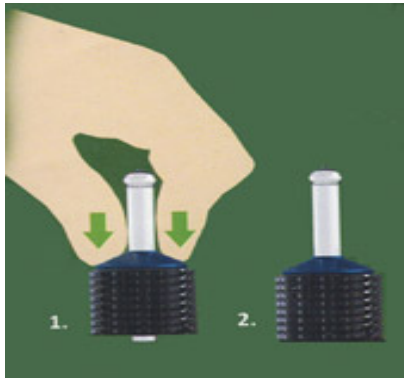


### شروع بازی

تصمیم بگیرید چه کسی بازی را شروع می کند. نوبت های بعدی بر اساس حرکت عقربه های ساعت است. بعد هر بازیکن Stack خود را در گوشه ای از فضای شروع بازی که سایه سبز خورده، قرار می دهد. زمانی که بازی شروع می شود هیچ گاه دو Stack در کنار یکدیگر نمی توانند قرار بگیرند و حداقل یک خانه خالی باید بین دو Stack فاصله باشد.

# دستورالعمل بازی های گلوبال برند تويز

## بازی Repello



زمانی که Stack خود را در محل مناسبی قرار دادید، بالای آن را به آرامی فشار دهید تا ژتون ها به انتهای آن برسند و یکی از ژتون های آن Stack بتواند روی صفحه بازی قرار گیرد.

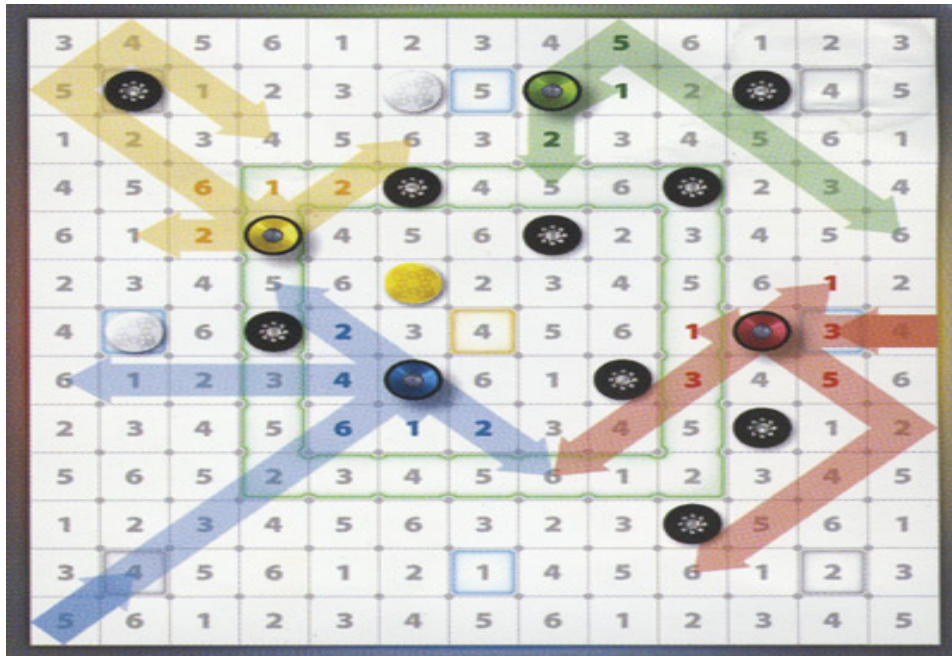
### حرکت دادن Stack

شما با حرکت دادن Stack خود، بازی را شروع می کنید. همیشه Stack شما باید یک ژتون را در خانه ای که از آن حرکت می کنید را جا بگذارید. در صورتیکه Stack به درستی روی صفحه بازی قرار گیرد، جا گذاری ژتون های Stack بعد از حرکت از هر خانه، اتفاق می افتد. تعداد ژتون هایی که روی Stack قرار دارند، نشان دهنده تعداد حرکت هایی است که شما می توانید بازی کنید. زمانی که Stack ها تمام ژتون های خود را به اتمام برسانند، بازی به پایان رسیده است.

Stack می تواند روی هر خط مستقیم یا مورب (قطری) حرکت کند و اولین مربعی که Stack روی آن واقع شده است در هر جهت، تعیین کننده تعداد حرکت های امکان پذیر برای شما در آن جهت خواهد بود (عدد نوشته شده در مربع مجاور به مانند تاس عمل می کند که تعداد خانه هایی که شما باید حرکت کنید را نشان می دهد). هیچ Stack ای در طول مسیر حرکت نمی تواند از مربعی که قبلا اشغال شده است، بگذرد یا بر روی آن بنشیند.

## دستورالعمل بازی های گلوبال برند توئز

### بازی Repello



زمانی که Stack خود را حرکت می دهید، ممکن است به گوشه های صفحه بازی برخورد کنید، اگر به صورت مورب برخورد کردید (با زاویه 45 درجه) Stack راه خود را در ادامه مسیر به سمت زاویه 45 درجه حرکت می دهد.

اگر به صورت مستقیم برخورد کرد با زاویه 90 درجه همان راهی را که از آن آمده است، ادامه می دهد. به یاد داشته باشید که Stack هر کجا که می ایستد، یک ژتون به جای می گذارد ( یعنی به طور مثال در حالت حرکت Stack قرمز رنگ که در شکل مشاهده می شود، چون عدد نوشته شده در خانه سمت راست Stack قرمز عدد 3 می باشد، در همان جهت حرکت می کند اما نمی تواند 3 خانه حرکت داشته باشد پس وقتی به حاشیه صفحه بازی برخورد می کند در همان جهت رفت، برمی گردد. نکته مهم: در هنگام برگشت نمی تواند از محل اولیه که قرار داشته، بگذرد، چون شما یک ژتون در آن خانه جای گذاشتید و خانه ای که با ژتونی اشغال شده باشد، از آن نمی توان عبور کرد و تنها ژتون خانه قبلی را به اندازه یک خانه در هر جهتی جابجا می کند و بهتر است ژتون را در جهتی جابجا کنید که به حاشیه صفحه بازی نزدیک تر شود و شما آن ژتون را بدست آورید).

در بعضی مواقع که به ندرت پیش می آید Stack شما می تواند از هر جهت block یا مسدود شود. پس آن بازیکن قادر به بازی در آن نوبت نیست. در این حالت Stack می تواند روی هر خانه خالی از خانه های حاشیه سبز رنگ یعنی محل شروع بازی بنشیند.

# دستورالعمل بازی های گلوبال برند تویز

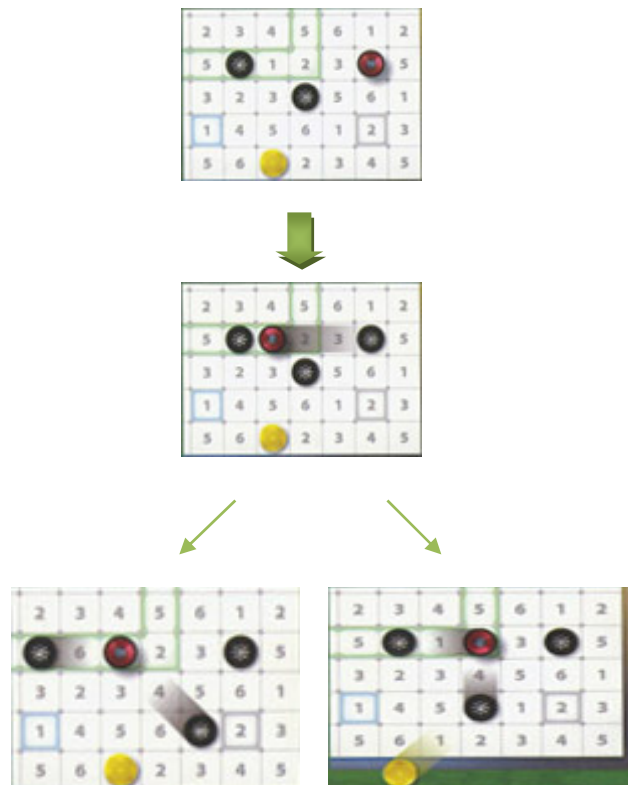
## بازی Repello



### شرایط جابجایی مهره ها

در بازی Repello ژتون ها سبب جابجایی یکدیگر می شوند، و بازیکن فعال، بازیکنی است که تصمیم می گیرد که کدامیک از ژتون ها را به کدام خانه جابجا کند. مهره جابجا کننده، ژتون ها و Stack را با فاصله یک خانه از مهره حرکت کننده جابجا می کند (به طور مثال در شکل نشان داده شده که در جابجایی ژتون ها می تواند 2 حالت پیش آید، یعنی Stack قرمز با حرکت 3 خانه ای به سمت چپ خود سبب جابجایی ژتون مجاور خود به اندازه یک خانه به سمت چپ صفحه بازی می شود و از طرفی دیگر با قرار دادن Stack قرمز در خانه جدید باعث جابجایی ژتون پایین خود در 2 حالت می شود که بستگی به شرایط و نفع بازیکن این جابجایی انجام می شود.

- 1- در صورتی که ژتون پایین خود را بطور مورب جابجا کند به حاشیه صفحه بازی نزدیک می شود.
- 2- در صورتی که ژتون پایین خود را به سمت پایین و مستقیم جابجا کند به حاشیه صفحه بازی نزدیک می شود و این حرکت خود سبب بیرون انداختن ژتون طلایی به خارج از صفحه بازی می شود و آن بازیکن امتیاز بالایی را کسب می کند.



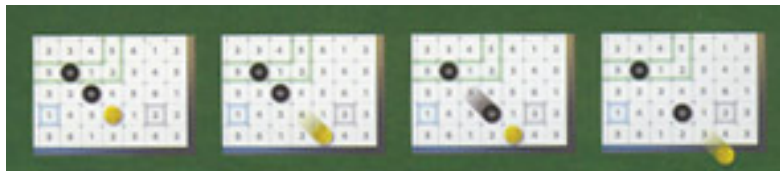
# دستورالعمل بازی های گلوبال برند تويز

## بازی Repello



در شرایطی که ژتون‌های جابجا می‌شود، این ژتون، مهره‌ای که در راستای خودش است را جابجا می‌کند و همین مهره جابجا شده در صورت قرار گرفتن در کنار ژتون دیگری، آن را نیز جابجا کرده و دو حرکت جا به جایی پیاپی حاصل می‌شود.

زمانیکه مهره جابجا کننده در کنار دو ژتون دیگر قرار می‌گیرد، هر دو را جابجا می‌کند و اگر یکی از این مهره‌ها در کنار صفحه بازی بود، با این جا به جایی، آن مهره از صفحه بازی بیرون می‌افتد که این شرایط می‌تواند به نفع بازیکن باشد.



Stack ها و Repollo ها ممکن است که در نهایت در یک ردیف قرار بگیرند، جایی که بعضی از مهره‌ها در وسط صفحه بازی ممکن است به تله افتاده باشند. که در این صورت برای رها شدن از تله، باید ژتون بیرونی جا به جا شود. جابجایی، زمانی خاتمه می‌یابد که هیچ حرکت یا جابجایی دیگری ممکن نباشد. در اینجا باید فاصله بین ژتون‌ها رعایت شده باشد و در کنار هم قرار نگیرند.

### بیرون افتادن ژتون از لبه صفحه بازی

هدف بازی بیرون انداختن ژتون‌هاست و ژتون‌های بیرون افتاده توسط بازیکن جمع‌آوری می‌شوند. بازیکنی که Stack حریف را از صفحه بازی بیرون انداخته باشد، نیز می‌تواند آن را با یکی از ژتون‌های ارزشمند حریف جابجا کند و زمانی که Stack حریف بیرون انداخته می‌شود چند مورد پیش می‌آید.

### موارد قابل توجه:

- ✓ اگر Stack بیرون بیفتد، آخرین ژتون‌های که انتهای Stack است متعلق به بازیکنی می‌شود که این Stack را بیرون انداخته است.
- ✓ بازیکنان می‌توانند هر کدام از ژتون‌های خود را به دلیل بیرون انداختن Stack حریف، با ژتون‌های طلایی یا نقره‌ای حریف (اگر داشته باشد) تعویض کنند.
- ✓ وقتی بازیکنی بیرون افتاد، مجدداً می‌تواند در نوبت بعدی از حاشیه مربع سبز رنگ شروع کند.

# دستورالعمل بازی های گلوبال برند تويز

## بازی Repello



### آخر بازی

در دور آخر بازی، تمام Stack ها خالی از ژتون است. اگرچه بازیکنی که آخرین حرکت خود را انجام میدهد، Stack خالی را که هنوز در روی صفحه بازی قرار دارد، می تواند به بیرون جابجا کند. بازی به اتمام رسیده است. زمانیکه آخرین بازیکن در آخرین دور بازی، آخرین حرکت خود را انجام دهد، بازی به اتمام می رسد.

بازیکنان امتیاز خود را حساب می کنند.

- Repeller خاکستری 1 امتیاز
- Repeller نقره ای 3 امتیاز
- Repeller طلایی 5 امتیاز

### بازیکن با امتیاز بالاتر برنده است!

اگر 2 بازیکن با یک امتیاز برنده شدند بازیکنی برنده اعلام می شود که ژتون طلایی داشته باشد. اگر بازیکنان ژتون طلایی نداشته باشند، بازیکنی که ژتون نقره ای دارد برنده است.