

Reiner Knizia

Rapido

Spielregel Règle du jeu

8+
2-6
30+





SPIELREGEL



Anmerkung der Redaktion:

Nur aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die geschlechtsneutral gemeint ist.

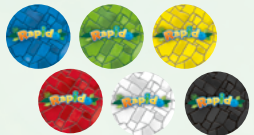
INHALT



1 Spielplan



12 Würfel
(2 pro Spielerfarbe)



6 Farbmarker
(1 pro Spielerfarbe)



6 Spielfiguren
(1 pro Spielerfarbe)

SPIELIDEE & SPIELZIEL

Die „Escadaria Selarón“ im Herzen Rio de Janeiros ist eine farbenfrohe Kachelstufe, ein Kunstwerk und nicht zuletzt ein Touristenmagnet. Heute jedoch ist sie der Austragungsort des wilden Würfelwettrennens namens RAPIDO.

Jeder Spieler will als Erster das Ziel erreichen. So einfach? Eigentlich schon – doch die farbenfrohen Stufen Rios sind umkämpft. Entweder man übersteht eine ganze Runde auf einem Würfelfeld, ohne rausgeworfen zu werden, oder man „pascht“ sich Stufe für Stufe dem Ziel entgegen. Würfelt man jedoch ein X, geht's rückwärts.

Auf die Treppe, fertig, zocken!



SPIELVORBEREITUNG

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Jeder Spieler wählt einen Farbmarker und legt diesen mit den zwei Würfeln derselben Farbe vor sich ab.

Die dazugehörige Spielfigur wird auf dem Startfeld platziert. Überzählige Marker, Würfel und Figuren kommen zurück in die Schachtel.

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn reihum.



Farbmarker und Würfel
in der Spielerfarbe



Zielfeld Würfelfelder 0-5 Startfeld

SPIELABLAUF

Wer am Zug ist, führt die folgenden drei Aktionen nacheinander aus:

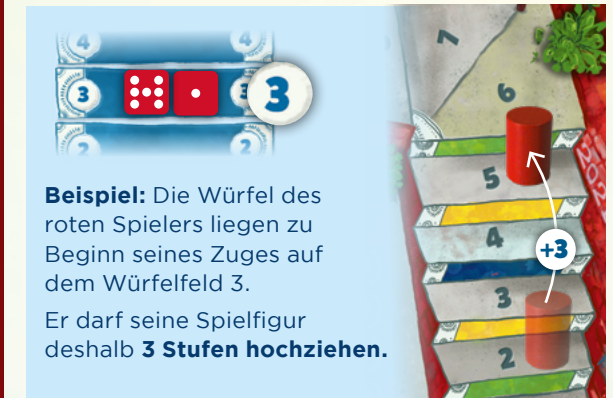
1. WERTEN
2. WÜRFELN
3. PLATZIEREN (UND RAUSWERFEN)

1. WERTEN

Hinweis: Die erste Aktion („WERTEN“) entfällt beim allerersten Zug jedes Spielers.

Der Spieler prüft zu Beginn seines Zuges, ob **seine Würfel auf einem Würfelfeld** platziert sind:

- ✓ Ist dies der Fall, zieht er seine Spielfigur die entsprechende Anzahl Stufen hoch. Danach nimmt er seine beiden Würfel zurück und fährt mit der zweiten Aktion „WÜRFELN“ fort.



Beispiel: Die Würfel des roten Spielers liegen zu Beginn seines Zuges auf dem Würfelfeld 3.

Er darf seine Spielfigur deshalb **3 Stufen hochziehen**.

Hinweis: Es dürfen mehrere Spielfiguren auf derselben Stufe stehen.

- ✗ Liegen seine Würfel nicht auf einem Würfelfeld, fährt er direkt mit der zweiten Aktion („WÜRFELN“) fort.



2. WÜRFELN

Der Spieler versucht, einen möglichst hohen Wert zu würfeln. Dafür stehen ihm unbegrenzt viele Versuche zur Verfügung.

DIE WÜRFEL UND IHRE WERTE

Die beiden Würfel einer Farbe haben unterschiedliche Werte auf ihren sechs Seiten.

Würfel A:



Würfel B:



Nach einem Versuch wird jeweils der Wert des Wurfs ermittelt. Dabei fungiert die höhere Augenzahl immer als Zehnerstelle, die niedrigere Augenzahl immer als Einerstelle. Was es mit dem X auf sich hat, wird im Abschnitt „WURF MIT X“ erklärt.

Beispiele:



Der Spieler würfelt immer gleichzeitig mit beiden Würfeln seiner Farbe. Er darf nach jedem gültigen Wurf (siehe „WURF MIT X“) entscheiden, ob er mit beiden Würfeln **weiterwürfelt** oder ob er sein Würfelpaar auf einem freien Würfelfeld **platziert** (siehe „3. PLATZIEREN“, S.5).

PASCH

Würfelt der Spieler ein Pasch, kann er seine Spielfigur sofort folgendermaßen hochziehen:

- = eine Stufe hoch
- = zwei Stufen hoch
- = drei Stufen hoch

Davon abgesehen ist ein Pasch ein normaler, gültiger Wurf. Der Spieler darf sich also entscheiden, ob er weiterwürfelt oder sein Würfelpaar auf einem freien Würfelfeld platziert. (Anm.: Meistens werdet ihr euch für das Weiterwürfeln entscheiden, weil der Wert des Wurfs recht niedrig ist.)

WURF MIT X

Würfelt der Spieler ein X, kommt es darauf an, ob dies im ersten Versuch oder ab dem zweiten Versuch seines Zuges geschieht.

Beim ersten Versuch

Der erste Versuch in einem Spielzug ist immer **gültig**. Würfelt der Spieler ein (oder zwei) X, so gilt das X ohne weitere Konsequenz als Null. Erste Würfe mit X dürfen somit auch auf einem Würfelfeld platziert werden.

$$\text{X} \text{ } \text{ } 7 + 0 = 70$$

$$\text{X} \text{X} 0 + 0 = 0$$

Ab dem zweiten Versuch

Würfelt der Spieler ab dem zweiten Versuch ein X, so ist dies ein **ungültiger** Wurf. Der Spieler muss seinen Zug beenden, ohne dass er seine Würfel platzieren darf: Die dritte Aktion („PLATZIEREN“) entfällt also. Zudem muss er seine Spielfigur für jedes gewürfelte X eine Stufe runterziehen.

X = eine Stufe hinunter

X X = zwei Stufen hinunter

Hinweis: Man kann nie unter das Startfeld zurückfallen.

3. PLATZIEREN (UND RAUSWERFEN)

Ist der Spieler mit seinem Wurf zufrieden (unabhängig davon, ob es sein erster, dritter oder sechster Wurf war), platziert er sein Würfelpaar auf einem Würfelfeld.

Auf den Würfelfeldern 1 bis 5 darf jeweils nur ein einziges Würfelpaar liegen. Auf dem untersten Würfelfeld, dem Feld 0, dürfen hingegen mehrere Würfelpaare platziert werden.

Wichtig: Der Spieler darf seine Würfel auch oberhalb eines gegnerischen Würfelpaars mit höherem Wert platzieren.

Beispiel:

Der blaue Spieler hat eine 6 und eine 2 gewürfelt = 62.



Er darf seine Würfel **nicht** auf dem besetzten Würfelfeld 3 platzieren. Alle anderen Würfelfelder stehen ihm zur Verfügung.

Anmerkung: Wo es jeweils am besten ist, die Würfel zu platzieren, kann man nicht generell beantworten. Nicht nur die Situation auf den Würfelfeldern ist entscheidend, sondern auch die Position der Spielfiguren auf der Treppe. Was ist besser – selbst auf ein höheres Würfelfeld (und die Chance auf mehr Stufen aufwärts) zu setzen oder die Mitspieler RAUSWERFEN?

RAUSWERFEN

Wenn der Spieler ein Würfelpaar platziert, darf und muss er alle Würfelpaare **mit gleichem oder niedrigerem Wert**, die sich **oberhalb** seines eben platzierten Würfelpaars befinden, rauswerfen. Die rausgeworfenen Würfel gibt er den jeweiligen Mitspielern zurück. Die betroffenen Spieler haben ihr Würfelpaar somit nicht mehr auf einem Würfelfeld liegen und können folglich, wenn sie am Zug sind, nicht werten (erste Aktion) und ihre Spielfigur nicht vorwärtsziehen.

Beispiel:

Der weiße Spieler hat den Wert 62 gewürfelt und will sein Würfelpaar platzieren. Er hat folgende Möglichkeiten:



Feld 5: Nichts passiert. Aber dafür hat der weiße Spieler die Chance, seine Spielfigur bei seinem nächsten Zug fünf Stufen hochzuziehen.

Feld 2: Die blauen Würfel fliegen raus. Das rote Würfelpaar liegt zwar oberhalb, hat aber einen höheren Wert und wird darum nicht rausgeworfen. Der weiße Spieler wahrt sich die Chance, seine Spielfigur zwei Stufen hochzuziehen.

Feld 0: Die blauen und die schwarzen Würfel fliegen raus. Dafür kann der weiße Spieler beim nächsten Spielzug seine Spielfigur nicht hochziehen.

SPIELEND

Die Partie endet sofort, wenn ein Spieler mit seiner Figur das Ziel erreicht. Es ist dabei nicht nötig, das Zielfeld genau zu treffen. Dieser Spieler hat gewonnen.





REGELN FÜR 2 SPIELER



Macht euch zuerst mit den Grundregeln vertraut, bevor ihr die Variante für 2 Spieler lest.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder der beiden Spieler erhält zusätzlich einen zweiten Farbmarker und ein zweites Würfelpaar.

Weiterhin spielen beide Spieler jedoch mit nur einer Spielfigur, und wer mit dieser zuerst das Ziel erreicht, gewinnt. Die Spieler sind abwechselnd am Zug.

SPIELABLAUF

Wenn ein Spieler am Zug ist und eines oder beide seiner Würfelpaare noch vor ihm liegen, würfelt er mit einem dieser Würfelpaare – wie üblich.

Beim Platzieren eines Würfelpaars ist zu beachten, dass immer nur die gegnerischen Würfelpaare rausgeworfen werden können, aber niemals eigene Würfelpaare.

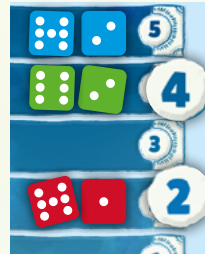


Beispiel:

Spieler 1 (Rot/Grün) platziert sein rotes Würfelpaar auf dem Würfel Feld 2. Seine grünen Würfel bleiben liegen, auch wenn das eben platzierte Würfelpaar einen höheren Wert aufweist und sich weiter unten befindet. Die gegnerischen schwarzen Würfel werden wie gewohnt rausgeworfen.

Ist ein Spieler am Zug und seine beiden Würfelpaare liegen auf den Würfel Feldern, zieht er seine Spielfigur um die Summe der beiden von ihm besetzten Würfel Felder vorwärts.

Wichtig: Ein platziertes Würfelpaar reicht nicht, um die Figur hochzuziehen. Beide Würfelpaare müssen zu Beginn des eigenen Zuges auf Würfel Feldern platziert sein.



Beispiel:

Spieler 1 (Rot/Grün) beginnt seinen Zug und darf seine Spielfigur **6 Stufen (2+4) hochziehen**.

Danach nimmt der Spieler beide Würfelpaare von den Würfel Feldern und legt sie vor sich. Anschließend würfelt der Spieler mit einem seiner Würfelpaare, wie üblich.

Mehr Infos zum Spiel:



RÈGLE DU JEU



IDÉE & OBJECTIF DU JEU

L'**Escadaria Selarón** au cœur de Rio de Janeiro est un escalier en carreaux de faïence très colorés, une œuvre d'art et une attraction touristique. Il sert aujourd'hui de cadre au fantastique concours de dés appelé RAPIDO.

Chaque joueur veut être le premier à l'arrivée. Facile ? Certes, mais les marches colorées de Rios sont convoitées. Soit on survit pendant toute une manche sur une case Dés sans être éjecté, soit on avance marche après marche vers l'arrivée à coups de doubles. Mais si on lance un X avec les dés, on recule.

Remarque de la rédaction :

Pour faciliter la lecture, le générique masculin est utilisé comme genre neutre.

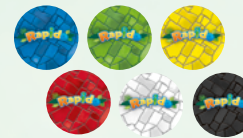
CONTENU



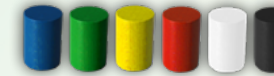
1 plateau de jeu



12 dés
(2 par couleur)



6 marqueurs de couleur
(1 par couleur)



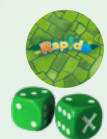
6 pions
(1 par couleur)

A vos escaliers, prêts ? Risquez !



PRÉPARATION DE LA PARTIE

Posez le plateau de jeu au centre de la table. Chaque joueur choisit un marqueur de couleur et le pose devant lui avec les deux dés de la même couleur. Le pion correspondant est placé sur la case de départ. Les marqueurs, dés et pions en surplus sont rangés dans la boîte. Le joueur le plus jeune commence, ensuite on continue dans le sens des aiguilles d'une montre.



Arrivée Cases « dés » de 0 à 5 Départ

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur dont c'est le tour réalise les trois actions **COMPTER LES POINTS, LANCER LES DÉs, PLACER LES DÉs (ET ÉJECTER)** les unes après les autres.

1. COMPTER LES POINTS

Remarque : l'action « COMPTER LES POINTS » est supprimée lors du premier coup de chaque joueur.

Au début de son coup, le joueur regarde si ses **dés sont placés sur une case Dés**.

✓ Si c'est le cas, il avance son pion du nombre de marches correspondant. Puis il reprend ses deux dés et continue avec la deuxième action « LANCER LES DÉs ».



Exemple : au début de son coup, les dés du joueur rouge se trouvent sur la case Dés 3. Il peut donc **avancer son pion de 3 marches**.

Remarque : une marche peut accueillir les pions de plusieurs joueurs sans conséquence.

✗ Si ses dés ne sont pas placés sur une case Dés, il poursuit directement avec la deuxième action « LANCER LES DÉs ».

2. LANCER LES DÉs

Le joueur essaie d'obtenir le plus grand nombre de points avec les dés. Pour cela, il dispose (en théorie, mais seulement en théorie) d'un nombre d'essais illimité.

LES DÉs ET LEURS VALEURS

Les deux dés d'une même couleur affichent des valeurs différentes sur les six faces.

Dé A :



Dé B :



Après chaque essai, on détermine la valeur du lancer. Le chiffre le plus élevé détermine les dizaines, le moins élevé les unités. Concernant le X, voir « LANCER AVEC X ».

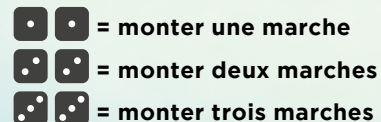
Exemples :



Le joueur lance toujours les deux dés de sa couleur en même temps. Après chaque lancer valable (voir « LANCER AVEC X »), il peut décider s'il continue à lancer les deux dés ou s'il place sa paire de dés sur une case Dés libre (voir « 3. PLACER LES DÉs », page 10).

DOUBLE

Si le joueur lance un double, il peut immédiatement avancer son pion de la manière suivante :



À part cela, un double est un lancer normal valable. Le joueur peut donc décider s'il continue à lancer les dés ou s'il place sa paire de dés sur une case Dés libre. (Remarque : la plupart du temps, vous déciderez de continuer à lancer les dés, parce que le nombre de points est trop faible.)

LANCER AVEC X

Si le joueur lance un X, tout dépend si cela arrive lors de son premier essai ou à partir du deuxième.

Si c'est son 1er essai

Le premier essai d'un coup est toujours **valable**. Si le joueur lance un (ou deux) X, cela équivaut à zéro sans autre conséquence. Les premiers lancers avec X peuvent donc aussi être placés sur une case Dés.

X 7 + 0 = 70

X X 0 + 0 = 0

À partir du 2e essai

Si le joueur lance un X à partir du deuxième essai, le lancer n'est **pas valable**. Le joueur doit terminer son coup sans pouvoir placer ses dés (la troisième action « Placer les dés » est donc supprimée). En outre, il doit reculer son pion d'une marche pour chaque X lancé.

X = reculer le pion d'une marche

X X = reculer le pion de deux marches


Remarque : on ne recule jamais au-delà de la case départ.

3. PLACER LES DÉS (ET ÉJECTER)

Si le joueur est satisfait de son lancer (peu importe que ce soit son premier lancer ou par exemple le troisième ou le sixième), il place sa paire de dés sur une case Dés. Chaque case Dés de 1 à 5 peut accueillir seulement une seule paire de dés. Par contre, plusieurs paires de dés peuvent être posées sur la case Dés tout en bas, la case 0.

Important : le joueur peut aussi placer ses dés au-dessus d'une paire adverse avec une valeur supérieure.

Exemple :

 le joueur bleu a lancé un 6 et un 2 = 62.




Il n'a pas le droit de placer ses dés sur la case Dés 3 occupée. Toutes les autres cases Dés sont à sa disposition.

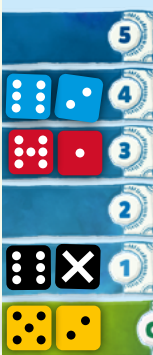
Remarque : on ne peut pas dire de manière générale où est la meilleure place pour placer ses dés. La situation sur les cases Dés est déterminante, mais aussi la position des pions sur l'escalier. Est-ce préférable de se placer sur une case Dés avec une valeur plus élevée (et de pouvoir monter plus de marches) ou d'ÉJECTER les adversaires ?

ÉJECTER

Si un joueur place une paire de dés, il peut et doit éjecter toutes les paires de dés avec une **valeur inférieure ou égale au-dessus** de la paire de dés qu'il vient de poser. Il rend les dés éjectés aux adversaires concernés. Ces joueurs n'ont donc plus de paire de dés sur une case Dés et ne peuvent plus compter les points quand c'est leur tour (action 1) pour avancer leur pion.

Exemple :

 le joueur blanc a lancé la valeur 62 et veut placer sa paire de dés. Les possibilités suivantes s'offrent à lui :



Case 5 : il ne se passe rien. Mais le joueur blanc se réserve la chance d'avancer son pion de cinq marches lors de son prochain coup.

Case 2 : les dés bleus sont éjectés. La paire de dés rouges se trouve certes au-dessus, mais sa valeur est supérieure et elle n'est donc pas éjectée.

Le joueur blanc se réserve la chance d'avancer son pion de deux marches.

Case 0 : les dés bleus et noirs sont éjectés. En échange, le joueur blanc ne peut pas avancer son pion lors du prochain coup.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin dès qu'un joueur a amené son pion sur la case Arrivée. Il n'est pas nécessaire de tomber exactement sur la case Arrivée. Ce joueur est le gagnant de RAPIDO.



RÈGLE POUR 2 JOUEURS



Familiarisez-vous avec les règles de base avant de lire la règle pour 2 joueurs.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

Chacun des deux joueurs reçoit en plus un deuxième marqueur de couleur et une deuxième paire de dés. Tous deux jouent cependant seulement avec un pion, et le premier qui arrive gagne la partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

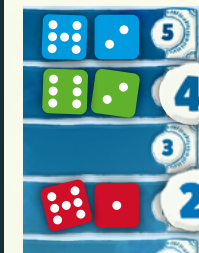
Quand c'est au tour d'un joueur qui a encore une ou deux paires de dés devant lui, il lance une des paires comme d'habitude. Attention, lors du placement d'une paire de dés : seules les paires de dés adverses peuvent être éjectées, jamais ses propres dés.

Exemple :



le joueur 1 (rouge/vert) place sa paire de dés rouges sur la case Dés 2. Ses dés verts restent en place, même si la paire de dés qu'il vient de poser affiche une valeur supérieure et se trouve au-dessus. Les dés adverses noirs sont éjectés comme d'habitude.

Si c'est au tour d'un joueur dont les deux paires de dés sont déjà posées sur les cases Dés, il avance son pion du total des deux cases Dés qu'il occupe.



Exemple :

le joueur 1 (rouge/vert) commence son coup et peut **avancer son pion de 6 marches (2+4)**.

Ensuite, le joueur retire les deux paires de dés des cases Dés et les pose devant lui. Puis le joueur lance une de ses paires comme d'habitude.





Die Treppe Selarón mit etwa 250 Stufen und einer Gesamtlänge von circa 125m besteht aus mehr als 2.000 bunten Kacheln in den Farben der brasilianischen Flagge. Der Künstler Jorge Selarón verarbeitet Fliesen aus über 60 Ländern zu diesem farbenfrohen Kunstwerk! Das beliebte Foto-Sujet zieht die Grenze zwischen den Stadtteilen Lapa und Santa Teresa.

L'escalier Selarón, avec ses 250 marches et sa longueur totale d'environ 125 m se compose de plus de 2000 carreaux de faïence colorée dans les couleurs du drapeau brésilien. L'artiste Jorge Selarón a utilisé des carreaux de plus de 60 pays pour créer cette œuvre d'art haute en couleurs ! Ce sujet photo très populaire trace la frontière entre les quartiers de Lapa et de Santa Teresa.



Online ↓



Autor: Dr. Reiner Knizia
Grafik & Illustration: Melanie Friedli
Redaktion: Rico Gadola
Game Factory Version: © 2021 Game Factory
©Game Dr. Reiner Knizia, 2021. All rights reserved.

Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH | Kressengartenstraße 2
D-90402 Nürnberg | www.carletto.de
Carletto AG | Moosacherstr. 14
CH-8820 Wädenswil | www.carletto.ch
www.gamefactory-games.com

