

SPOLOČENSKÁ HRA

RHINO HERO – SUPERBOJ

36.303383

Turbulentná 3D stohovacia hra pre 2 až 4 superhrdinov od 5 do 99 rokov.

Autori: Scott Frisco, Steven Strumpf

Licencia: Excel Global Development

Ilustrácie: Thies Schwarz

Dĺžka hry: 10 - 20 minút

Rhino Hero je späť v hre! A tentokrát sa k nemu pridávajú aj jeho superhrdinskí kamaráti Žirafman, Superslon a Batguin. Superhrdinovia spolu postavajú ukrutne vysokánsky mrakodrap. Dokážu však vyliezť až navrch po všetkých jeho poschodiach? Podarí sa to len vtedy, ak bol mrakodrap postavený naozaj svedomito a hrdinovia budú mať pevnú ruku. Nehrň sa do toho hneď po hlavu; súboje ťa dokážu rýchlo poslať dole k zemi. Získaj superhrdinskú medailu a zastav zlé Spider-opice, ktoré ťa neustále vyrušujú - len tak sa môžeš stať víťazným superhrdinom!

OBSAH HRY

- 1 Rhino Hero
- 1 Superslon
- 1 Žirafman
- 1 Batguin
- 4 Spider-opice
- 3 obojstranné herné plány
- 3 kocky — červená, modrá, a belasá
- 1 superhrdinská medaila
- 30 poschodí
- 24 vysokých múrov
- 24 nízkych múrov

Pred prvou hrou: opatrne oddelíte Spider-opice od superhrdinskej medaily.

PRÍPRAVA

Položte tri herné plány tak, aby okružle žlté body určené na stavanie boli tvárou nahor. Položte plány v ľubovoľnom poradí do radu uprostred stola. Pomiešajte karty s poschodiami a rozdajte po tri každému z hráčov. Hráči ich chytia tak, aby ich videli len oni. Položte tri ďalšie karty s poschodiami tvárou nahor a zvyšné karty s poschodiami položte tvárou nadol na kôpku, z ktorej si budete ťahať. Nízke a vysoké múry majte poruke. Každý hráč si vyberie jedného superhrdinu a položí ho pred seba. Naspäť do krabice putujú superhrdinovia, ktorí ostali navyše. Pripravte si kocky, Spider-opice a superhrdinskú medailu.

AKO HRAŤ

Hrajte v poradí podľa chodu hodinových ručičiek. Zčať môže hráč, ktorý je najlepší lezec. Ťah pozostáva zo 6 akcií:

1. Stavaj!
2. Útočia Spider-opice?
3. Lez na mrakodrap!
4. Superboj?
5. Superhrdinská medaila?
6. Potiahni si ďalšiu kartu s poschodím

JEDNOTLIVÉ AKCIE

1. Stavaj!

Vyber jedno zo svojich poschodí a pridaj ho na mrakodrap. Symboly na vrchnej strane tejto karty zobrazujú, koľko a akých múrov treba postaviť, aby bola karta s poschodím vyvážená, keď ju tvárou nahor postavíš na stavbu:

Zelený symbol s horizontálnym múrom = použi nízky múr

Žltý symbol s vertikálnym múrom = použi vysoký múr

Vezmi príslušný múr či múry a umiestňuj ich podľa týchto pravidiel:

- Múr môžeš postaviť len na bod na hernom pláne, ktorý je určený na stavanie. Musí sa dotýkať aspoň jedného bodu. Na každom bode môže byť postavený len jeden múr.

- Neskôr v hre môžu byť múry pridávané aj na už postavené poschodia a bez akýchkoľvek obmedzení. Múry môžete aj miešať (napr. použiť jeden nízky a jeden vysoký múr s jedným múrom postaveným na hernom pláne a druhým na už postavenom poschodí).
- Všetky múry zobrazené symbolmi musíte stavať tak, aby ste na ne mohli **horizontálne** ukladať svoje karty s poschodiami.
- Poschodia môžu byť zoradené v akomkoľvek smere; nemusia ísť paralelne s okrajmi herného plánu.
- Neskôr v hre sa poschodia môžu jemne prekryvať. Je to povolené v prípadoch, kedy iné poschodie neslúži ako opora.
- Múry treba stavať tak, aby boli prístupné všetkým figúrkam.
- Hráči môžu pri stavaní používať obe ruky - aby tak mohli urobiť, zložia karty s poschodiami z ruky na stôl tvárou nadol.

Názorné príklady sú na str. 5 vo farebnej brožúre: prvý príklad zobrazuje nesprávne umiestnenie múrov a poschodia. Druhý a tretí príklad sú pozitívnymi ukázkami, ako treba stavať.

Podarilo sa ti postaviť múr / múry a poschodie bez toho, aby sa celý mrakodrap ani jeho časť nezosypala? Potom je čas prejsť k ďalšej akcii.

2. Útok Spider-opíc?

Je na novom poschodí, ktoré si práve postavil, vyobrazený symbol Spider-opice?

Potom si **musíš** z rezervných materiálov zobrať Spider-opicu a opatrne ju za chvost či ruky na toto poschodie zavesiť. Neskôr v hre môže byť zásoba Spider-opíc prázdna. V tom prípade hráč vezme jednu z už visiacich opíc a prevesí ju na najnovšie poschodie. Ak stále nič nespadlo, prejdí k tretej akcii.

3. Lez na mrakodrap!

Hoď si belasou kockou. Povie ti, koľko poschodí nahor (v prípade -1 nadol) môže tvoj superhrdina vyliezť. Závisí to od toho, koľko má mrakodrap poschodí pri pohľade z profilu. Za jedno poschodie platia všetky karty s poschodiami, ktoré sú na tej istej výškovej úrovni. Jedno poschodie teda môže pozostávať z viacerých kariet (či už sú hneď vedľa seba, alebo ďaleko), alebo len z jedinej medziposchodovej karty.

Názorný príklad je na str. 6 vo farebnej brožúre: Max hodil trojku a môže tak ísť svojim Žirafmanom z prízemí na tretie poschodie. Je jedno, na ktorú z kariet, ktoré tvoria tretie poschodie, svoju figúrku superhrdinu postaví.

Dôležité:

- Bez ohľadu na to, kde figúrka stojí, poschodie mrakodrapu sa vníma ako celok.
- Ak poschodie tvorí viacero kariet, môžete sa sami rozhodnúť, na ktorú z nich svojho hrdinu umiestnite.
- Ak tvoj hrdina dosiahol najvyššie poschodie mrakodrapu skôr, než vyčerpá číslo hodenej na kocke, ďalej sa už nehýbe.
- Ak je superhrdina na úplnom spodku mrakodrapu a hodí na kocke -1, ostáva tam, kde je.

4. Superboj?

Položil si svojho superhrdinu na nové poschodie? Teraz sa dobre pozri - nestojí na rovnakom poschodí náhodou už nejaký iný superhrdina? Prezri úroveň mrakodrapu v celej jej šírke! Ak je odpoveď áno, je čas na superboj superhrdinov. Keďže si na toto poschodie došiel ako posledný, si útočníkom:

1. Ako útočník dostávaš červenú kocku - modrú kocku dostane hráč, ktorý sa bráni.
2. Obaja hádžte kockami naraz. Vyhráva hráč, ktorému padlo vyššie číslo a ostáva na tomto mieste. Ten druhý sa musí posunúť o poschodie nižšie.
3. Ak porazený hráč pri zliezaní na nižšie poschodie narazí na ďalšieho superhrdinu, začína sa ďalší superboj! A tak ďalej... Útočníkom je v súboji vždy ten, kto prišiel neskôr.

Príklad: Rhino Hero bojuje so Žirafmanom. Max, hráč so Žirafmanom, je útočník a používa červenú kocku. Felix, ktorý hrá s Rhino Herom, sa bráni a má modrú kocku.

5. Superhrdinská medaila?

Je tvoj hrdina na konci ťahu najvyššie zo všetkých? Tak si vezmi superhrdinskú medailu. Na začiatku hry si ju vezmeš z kôpky rezervných materiálov, neskôr bude medaila kolovať od hráča k hráčovi.

6. Potiahni si ďalšiu kartu s poschodím!

Na konci ťahu si každý hráč vezme ďalšiu kartu s poschodím, aby ich mal opäť v ruke tri. Môžeš si potiahnuť kartu z kôpky, alebo si vyber jednu z trojice kariet, ktoré ležia otočené tvárou nahor. Ak si vezmeš jednu z kariet, ktoré ležia na pláne otočené tvárou nahor, ihneď voľné miesto po nej doplň inou kartou z kôpky. Polož ju sem opäť tvárou nahor.

Teraz ide ďalší hráč.

KONIEC HRY

Hra sa okamžite končí, ak...

...niektorý hráč spôsobil, že mrakodrap celý alebo čiastočne spadol, pri čom je celkom jedno, kedy sa to stalo. Víťazom sa stáva hráč, ktorý má v tomto okamihu superhrdinskú medailu. Ale: ak pád mrakodrapu spôsobil práve hráč, ktorý má medailu, víťazom hry sa stávajú všetci ostatní superhrdinovia spoločne!

alebo...

...už nie sú kdispozícii žiadne voľné karty s poschodiami a všetky poschodia v rukách hráčov už boli použité, prípadne sa použiť nedajú. Dokončíte posledný ťah. Víťazom sa stáva hráč so superhrdinskou medailou.

ČASTO KLADENÉ OTÁZKY A TIPY

Čo sa stane, ak hráč nemôže použiť žiadnu zo svojich kariet s poschodiami, pretože múry, ktoré sú na to potrebné, nikam nepasujú?

Hráč svoj ťah vynechá a môže si vymeniť svoje karty s poschodiami tak, že vloží jednu, dve, alebo všetky tri karty zospodu do kôpky na ťahanie. Potom si hráč doplní príslušný počet kariet zvrchu kôpky, alebo z trojice kariet otočených tvárou nahor. V tom druhom prípade treba karty opäť rýchle nahradiť novými z kôpky.

Čo sa stane, ak pri stavaní náhodou spadne z mrakodrapu jedna či viaceré Spider-opice?

Hráč, ktorý je práve na ťahu, musí Spider-opice zavesiť niekam na mrakodrap a pokračovať vo svojom ťahu.

Stratím medailu, ak je moja figúrka na prvom poschodí a hodím kockou -1?

Áno, musíš svojou figúrkou ísť dole a vrátiť medailu späť do rezervy.

Čo sa stane vo výnimočnom prípade, ak na konci hry nemá žiaden z hráčov superhrdinskú medailu?

Bohužiaľ, v tom prípade ste všetci prehrali. Spojte svoje superhrdinské sily a pustite sa rovno do ďalšej hry!

TIPY

Ak hráte s mladšími hráčmi, môžete...

...odstrániť z hry karty s poschodiami, na ktorých sú súčasne oba symboly vysokého aj nízkeho múru a hrať bez Spider-opíc.
...ignorovať záporné znamienko na kocke a posunúť superhrdinu o jedno poschodie vyššie, ak na kocke padne -1.

Hra bude ťažšia, ak...

...na hernom pláne bude menej ako 10 stavebných bodov. Na začiatku hry môžete položiť tri herné plány vedľa seba akokoľvek. Ak bude vidno len červené štartovacie body, potom je ich len 5 a vy ste si vybrali najťažšie možné štartovacie podmienky.
...a / alebo povolíte pri stavbe používať hráčom len jednu ruku. A ešte ťažšie to bude, ak hráči budú môcť stavať len svojou slabšou rukou!

Hra je pestrejšia, ak...

...ju skombinujete s hrou Rhino Hero (kód 004789). Múry z tejto hry môžete použiť ako nízke múry. A ak použijete aj dodatočnú figúrku Rhino Hero, môžete hrať spolu až piati.

Milé deti a vážení rodičia,

Možno ste po poslednom zábavnom kole odrazu zistili, že niektorý dielik z tejto hry od HABA chýba a nevíete ho nikde nájsť. Žiaden problém! Na stránke www.haba.de/Ersatzteile si ľahko môžete overiť, či je možné objednať si dielik z hry či hračky, ktorý ste stratili.

HABA — Hravé vynálezy stvorené pre deti. Deti sú objaviteľmi sveta!

Sprevádzame ich na ich ceste hrami a hračkami, ktoré stimulujú a cibría nové schopnosti, ale predovšetkým je s nimi kopec zábavy! HABA ponúka všetko, čo dokáže rozžiariť očka vášho dieťaťa!