

SPOLOČENSKÁ HRA RHINO HERO

36.4789

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

Autori: Steven Strumpf, Scott Frisco

Licencia: Excel Global Development

Ilustrácie: Thies Schwarz

Dĺžka hry: 5 — 15 minút

Čo to je? Žeby nosorožec, ktorý lezie po stene? Skutočne! Rhino Hero je späť v hre. Superhrdina z ríše zvierat odvážne zlieza najvyššie budovy a hľadá zlodějov a iných darebákov. Je silný ako lev, prešibaný ako líška, ale tiež ťažký ako nosorožec. A tak keď je na blízku Rhino Hero, môže sa začať knísať aj tá najmohutnejšia veža. Pomôžete Rhino Herovi dokončiť túto rozkolísanú stavebnú úlohu?

OBSAH

31 strešných kariet (= akčné karty)

28 múrov

1 základ (= štartovacia karta)

1 Rhino Hero

1 brožúra s návodom

MYŠLIENKA HRY

Vybudujte spoločne, poschodie po poschodí, pre Rhino Hero čo najvyšší domček z kariet. Ako ozajstný dom, musí pozostávať z múrov a stropov. Keďže nikdy neviete, aký vysoký napokon dom bude, stropy vyzerajú ako strecha. Značky na streche určujú, ako treba vztýčiť múry nasledujúceho poschodia, zatiaľ čo symboly na streche určujú určité podmienky budovy, ktoré môžu veci trochu skomplikovať. Cieľom hry je stať sa prvým z hráčov, ktorý umiestnil všetky svoje strešné karty.

PRÍPRAVA

Položte základy ľubovoľnou stranou nahor do stredu stola. Zamiešajte všetky strešné karty a rozdajte každému hráčovi po piatich. Ak ste len dvaja, každý hráč dostane sedem strešných kariet. Zvyšné strešné karty sa položia do kôpky zásob ďalej od základov. Pripravte si múry a Rhino Hero.

ZÁKLADY: Na strane 4 vo farebnej brožúre sú ukážky dvoch strán základov. Predná strana (vľavo) = ľahký variant; zadná strana (vpravo) = ťažký variant pre skúsených stohovacích hrdinov

AKO HRAŤ:

Hrajte v smere chodu hodinových ručičiek. Začať môže ten, kto najnedávnejšie vykonal nejaký dobrý skutok. Ak sa neviete dohodnúť, začína najmladší hráč a pokúsi sa postaviť jednu zo svojich strešných kariet.

No najskôr budete musieť postaviť poschodie s jednou alebo dvoma stenami. Pozrite sa na značky na základoch alebo na poslednej strešnej karte, ktorá bola umiestnená. Značky ukazujú počet a pozíciu múrov pre ďalšie poschodie. Vezmite stanovený počet múrov a ohnite ich do požadovaného uhla. Teraz ich umiestnite a položte navrch jednu zo svojich strešných kariet.

Niektoré strešné karty majú špeciálne symboly, ktoré určujú, ako bude proces stavby prebiehať:

Symboly k vysvetlivkám nájdete vyobrazené na str. 5 vo farebnej brožúrke.

Fialový symbol so šípkami = Zmena smeru

Hrajte ďalej, avšak v opačnom smere. Ak hrajú len dvaja hráči, tento symbol nie je dôležitý.

Modrý symbol s výkričníkom = Dajte si pauzu

Nasledujúci hráč si musí trochu oddýchnuť a prichádza tak o svoj ťah. Na ťahu je ďalší hráč v poradí. Ak hráte len dvaja, ste teraz okamžite opäť na ťahu.

Zelený symbol "+1" = Ďalšia karta

Nasledujúci hráč si musí vytiahnuť jednu novú strešnú kartu z kôpky zásob, a to skôr, než začne stavať.

Červený symbol "+2" = Dvojitá strecha

Táto karta vám umožňuje položiť na túto strešnú kartu ešte jednu strešnú kartu. Nemôžete ale položiť na kartu so symbolom dvojitej karty ďalšiu strešnú kartu so symbolom dvojitej karty. Ak nemáte žiadne obyčajné strešné karty, ktoré by ste použili na dvojité strešnú kartu, poprosite hráča po vašej ľavej ruke, aby vám posunul jednu zo svojich strešných kariet. Samozrejme, takto svojmu súperovi pomáhate zbaviť sa jednej z jeho kariet.

Čierny symbol Rhino Hero = Rhino Hero

Rhino Hero sa opäť šplhá nahor! Nasledujúci hráč musí posunúť Rhino Hero z jeho terajšieho miesta na novú značku Rhino Hero. Až potom môže na poschodie umiestniť strešnú kartu.

Potom je na rade ďalší hráč.

Dôležité pravidlá pri stavaní veže:

- Pri stohovaní môžete používať obe ruky.
- Môžete sa dotýkať len strešnej karty / múru, ktorý práve umiestňujete.
- Múry umiestňujte na ich značkách čo možno najpresnejšie.
- Strešná karta musí byť umiestnená v rovnakej polohe ako základy.
- Dvojité strešnú kartu by ste ideálne mali použiť ako predposlednú zo strešných kariet na vašej ruke. Ak ju použijete ako poslednú kartu, stále sa stávate víťazom, ale pomáhate zároveň svojmu susedovi, keďže môže umiestniť jednu kartu navyše na dvojité strešnú kartu.

KONIEC HRY

Hra sa končí v okamihu, keď...

- ...hráč položil svoju poslednú strešnú kartu.

Ukázal pri stavbe, že má super-schopnosti a zvíťazil v hre.

Alebo...

- ...viacpodlažná budova spadne.

Hráč, ktorý spôsobil pád budovy prehráva v hre. Víťazom sa stáva hráč, ktorý má v tomto okamihu najmenej strešných kariet. Ak je stav nerozhodný, víťazí hráč, ktorý má na strešných kartách, ktoré mu ostali, najviac špeciálnych symbolov. A remíza pretrváva, hráči zvíťazili spoločne.

Alebo...

- ...všetky múry už boli postavené.

V tomto veľmi nepravdepodobnom prípade ste super-hrdinami všetci a spoločne víťazíte v hre.

Milé deti a vážení rodičia,

Na stránke www.haba.de/Ersatzteile ľahko zistíte, či je možné doobjednať si dielik z hry alebo hračky, ktorý vám chýba.