



Játékszabály · Instructions · Spielanleitung

RHINO HERO



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2017



RHINO HERO



Vehemens 3D-s építkezés 2-4 játékos részére 5-99 éves korig.

Tervezők: Scott Frisco, Steven Strumpf
Jogok: Excel Global Development
Illusztrátor: Thies Schwarz
Játékidő: 10-20 perc

Rinó visszatért! Ezúttal pedig szuperhős barátai, Zsiráfrác, Nagy E és Batgvín is vele tartanak. Együtt egy szédítően magas felhőkarcolót építenek. De vajon meg is tudják mászni ezeket az égbeszökő szinteket? Csak úgy sikerülhet, ha a hősök biztos kezekkel, de óvatosan építkeznek. Ne legyél türelmetlen, különben a csaták miatt könnyen padlóra kerülhetsz! Szerezd meg a szuperhős érmet és állítsd meg a gonosz, mindenfelé mászkáló pókmajmot! Csak így lehetsz Te a szuperhősök legkiválóbbika.

TARTALOM



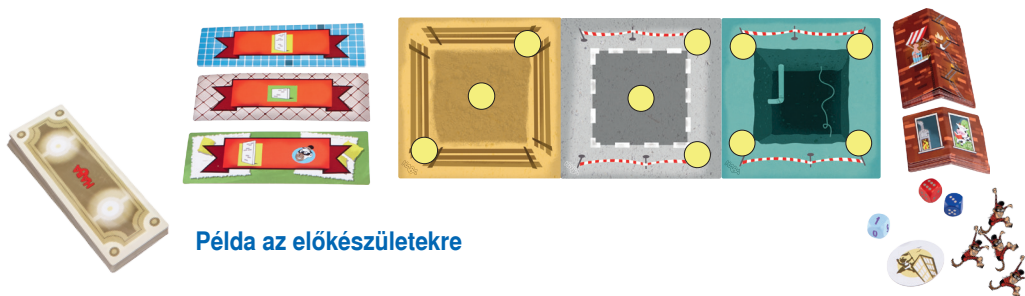
Az első játék előtt óvatosan nyomkodjátok ki a pókmajmokat és a szuperhős érmet!



ELŐKÉSZÜLETEK

A három alapzatkártyát helyezték egymás mellé egy sorba, tetszőleges sorrendbe úgy, hogy a sárga köröket (építési pontokat) tartalmazó oldaluk legyen felül! Keverjétek meg jól a padlókárttyákat, és osszatok minden játékosnak 3-3 kártyát! Mindenki vegye a kezébe kártyáit úgy, hogy a többiek ne lássák, mi van azokon! A többi kártyából képezzetek egy képpel lefelé fordított húzópaklit, majd ennek tetejéről fordítsatok fel három kártyát, és helyezzék egymás alá őket képpel felfelé! A magas és alacsony falkártyákat helyezzék mindenki által könnyen elérhető helyre! Válasszatok magatoknak 1-1 szuperhőst, és helyezzék magatok elé a figuráját! Azokat a figurákat, amelyekre nincs szükség, helyezzék vissza a játék dobozába! A dobókockákat, a pókmajmokat és a szuperhős érmet helyezzék mindenki által könnyen elérhető távolságba.

MAGYAR



Példa az előkészületekre

A JÁTÉK MENETE

A legügyesebben mászó játékos lesz a kezdőjátékos, és a körsorrend az óramutató járásával megegyező irányba halad. Egy játékos köre 6 lépésből áll:

1. Építs!
2. Támadnak a pókmajmok?
3. Mász!
4. Csatázol?
5. Tiéd a szuperhős érme?
6. Húzz!

A lépések részletei:



1. Építs!

Válassz egyet a padlókárttyáid közül, és helyezd a felhőkarcolóra a megfelelő falak megépítése után! A választott padlókárttya tetején látható szimbólumok megmutatják, hogy milyen falakra és ezekből hány darabra van szükség ahhoz, hogy ezt a padlókárttyát óvatosan kiegyensúlyozva képpel felfelé a tetejére lehessen tenni.



Ez a szimbólum alacsony falat jelöl.



Ez a szimbólum magas falat jelöl.





Vedd el a megfelelő fala(ka)t, és helyezd fel az(oka)t a következő szabályok betartásával:

- Az alapzatokra falat csak úgy lehet helyezni, hogy azoknak építési pontokra (a körökre) kell kerülniük. A falnak kötelező legalább megértenie egy építési pontot. Kizárólag egy fal rakható minden építési pontra.
- A játék későbbi részében a falak már fent lévő padlóra is kerülhetnek, a padlók esetében pedig már semmiféle falépítési megkötés nincs. Az is megengedett, hogy különböző falakat használj (pl. egy alacsony és egy magas falat is használj, és az egyiket a játéktáblára helyezed, a másikat pedig egy már megépített padlóra).
- Minden kártyán látható szimbólumhoz tartozó falat úgy kell helyezni, hogy a padlókátyádat ezek tetejére **vízszintes** helyzetbe tud rárakni.
- A padlókátyádat bármilyen irányba elforgathatod, nem kell párhuzamosnak lennie a játéktábla széleivel.
- A játék előrehaladtával a padlókátyák enyhén fedésbe kerülhetnek egymással. Ez megengedett, de csak ha a másik padlókátyának nincs tartó szerepe.
- A falakat úgy kell helyezni, hogy minden figura számára hozzáférhető legyenek.
- Az építkezéshez mind a két kezedet használhatod, erre az időre a kézben tartott padlókátyádat helyezd magad elé képpel lefelé!

Példa:

A következő szimbólumokat tartalmazó padlókátya nem helyezhető fel így:



Így viszont igen:



A következő szimbólumot tartalmazó padlókátya így helyezhető fel:



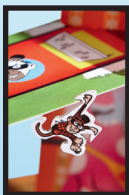
Sikerült felhelyezned a fal(aka)t és a padlót anélkül, hogy a felhőkarcoló egy része sem omlott le?

Akkor a 2. lépés következik:



2. Támadnak a pókmajmok?

A padlókátya, amit felhelyeztél, tartalmaz pókmajom szimbólumot?



Ha igen, akkor **kötelező** elvenned egy pókmajmot a készletből, és azt óvatosan a padlókátyára kell akasztanod a kezénél vagy a farkánál fogva! Ha leesne, próbálkozz egészen addig, amíg a pókmajom biztonságosan fent nem marad! A játék későbbi szakaszában előfordulhat, hogy a készletben már egy pókmajom sincs. Ebben az esetben vedd le egy már valahogy csimpaszkodó pókmajmot, és helyezd arra a padlóra, amit most helyeztél fel! Ha semmi sem omlik össze, a 3. lépés következik:



3. Mássz!

Dobj a világoskék dobókockával! Az eredmény megmutatja, hogy a szuperhősöd hány szintet mászhat felfelé - de -1 dobása esetén lefelé kell mennie.

Azt, hogy az építmény hány szintes, a legkönnyebb úgy megállapítani, hogy szemügyre veszitek oldalról.

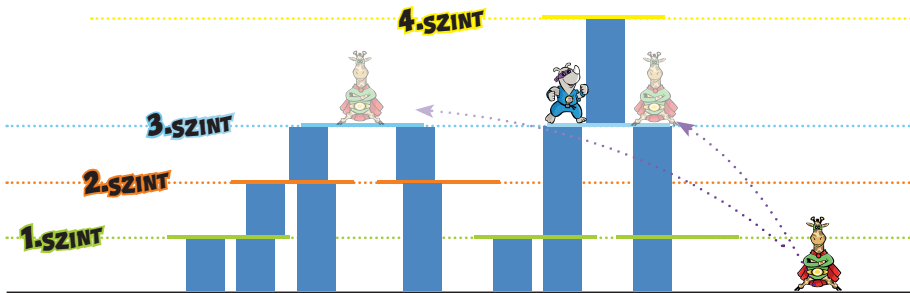
Minden padló, ami ugyanolyan magasan van, egy szintnek számít. Egy szint egy, vagy akár több padlóból is állhat (ezek egymáshoz képest közel és távol is elhelyezkedhetnek).



MAGYAR



Példa:



Béci hármast dobott, így a földszintről a harmadik szintre helyezheti Zsiráfrác figuráját. A Zsiráfrác figuráját egy tetszőleges, harmadik szinten lévő padlókértára helyezheti, ennek nincs jelentősége.

Fontos:

- Attól függetlenül, hogy a figura hol áll, a felhőkarcoló egy szintjét egy egységes szintnek kell tekinteni.
- Ha több padlókértára is van egy szinten, szabadon dönthetsz, hogy melyikre helyezed a szuperhősödet.
- Ha a szuperhősöd a legmagasabb szinten van, a fennmaradó felfelé mászási lehetőségeidet nem használhatod.
- Ha a szuperhősöd a legalsó szinten, a földszinten áll, és -1-et dob, a szuperhősöd helyben marad.



4. Csatázol?

A szuperhősöd új szintre került? Akkor figyelj meg jól, van-e más szuperhős is ugyanazon a szinten. A teljes szintet vedd figyelembe! Ha van másik szuperhős is azon a szinten, ahova érkeztél, akkor elérkezett a csata ideje! Mint újonnan érkező, te leszel a támadó:

1. Támadóként vedd magadhoz a piros dobókockát, a védő pedig megkapja a sötétkék kockát.
2. Dobjatok egyszerre! Akinek a dobókockája nagyobb értéket mutat, megnyerte a csatát, és ott marad, ahol van, a vesztes pedig egy szinttel lejjebb kerül.
3. Ha a vesztes a lefelé mozgással olyan szintre érkezik, ahol másik szuperhős tartózkodik, akkor újabb csatára kerül sor. És ez így megy tovább... Ne feledjétek, mindig az újonnan érkező a támadó!





Példa:

Zsiráfsrc megátadja Rinót. Béci a támadó, így ő a piros dobókockával, a Rinót irányító játékos pedig védőként a sötétkék kockával dob.



5. Tiéd a szuperhős érem?

Lassan vége a körödnek... A te szuperhősöd van legfelül? Ha igen, vedd magadhoz a szuperhős érmet! A játék elején ezt a készletből kell elvenni, a későbbiekben pedig egymástól veszitek majd el.



6. Húzz!

A köröd végén húzz egy új padlókártyát, így újra három lesz a kezvedben. A kártyát vagy a húzópakli tetejéről veheted el, vagy a három képpel felfelé lévő közül. Ha a képpel felfelé lévő padlókártyák közül veszel el egyet, azonnal húzz a helyére egy új kártyát a húzópakliból, és helyezd azt a másik kettőhöz képpel felfelé!

A tőled balra ülő játékoson a sor.

A JÁTÉK VÉGE

A játék azonnal véget ér, ha:

- egy játékos lerombolja a felhőkarcoló egy részét, vagy akár az egészet (nem számít, hogy ez mikor történik). Akinél ebben a pillanatban a szuperhős érem van, megnyeri a játékot. DE amennyiben az a játékos rombolja le a felhőkarcolót, akinél a szuperhős érem van, **az összes többi** szuperhős együtt nyeri meg a játékot.

VAGY

- egy padlókártya sincs, amit fel lehetne húzni, és már egy játékos kezében sincs padlókártya, vagy ami van, már nem helyezhető le szabályosan. Amint az utolsó körnek vége, az a játékos a győztes, akinél a szuperhős érem van.

GY.I.K. ÉS TIPPEK ➤



GY.I.K.

MAGYAR

Mi történik, ha egy játékos egy padlókárttyáját sem tudja felhelyezni, ugyanis a szükséges falakat nem lehet megfelelően elhelyezni?

A játékos kihagyja a körét, és helyette lecserélheti a kézben tartott kártyáit. Egy, kettő vagy akár mindhárom padlókárttyáját a húzópakli aljára helyezheti, majd ugyanennyi kártyát húzhat fel a húzópakliból vagy a képpel felfelé fordított kártyák közül. Az utóbbi esetet választva újra fel kell tölteni a sort a húzópakliból felhúzott 1-3 kártyával, képpel felfelé fordítva.

Mi történik, ha egy vagy több pókmajom véletlenül leesik a felhőkarcolóról az építkezések során?

Az aktív játékosnak (akinek a köre van) vissza kell akasztania a leesett pókmajmokat, bárhova a felhőkarcolóra, majd a köre a megszokott módon folytatódik.

Elveszítem-e a szuperhős érmet, ha az 1. szinten állva -1-et dobok?

Igen, a lefelé mozgásod után helyezd vissza a szuperhős érmet a készletbe!

Mi történik abban a ritka esetben, ha a játék végén senkinél sincs a szuperhős érme?

Akkor sajnos mindannyian veszítettetek. Szedjétek össze az összes szupererőtoket, és vágjátok bele egy új játszamába!

Tippek:

Kisebber gyerekekkel játszva megtehetitek, hogy:

- kiveszitek azokat a padlókárttyákat, amelyen ez a két szimbólum látható, és pókmajmok nélkül játszatok.
- figyelmen kívül hagyjátok a "mínusz" jelet, és -1 dobása esetén a szuperhőssel egy szintet feljebb léptek.



A játék sokkal nehezebb lesz, ha:

- 10-nél kevesebb építési ponttal kezdtek. A játék előkészítése során a három alapzatot helyezték egymással szomszédosan úgy, ahogy szeretnék. Amennyiben csak piros építési pontok láthatók, akkor a lehető legnehezebb kezdési helyzettel kell szembenéznetek, ami mindössze 5 építési pontot tartalmaz.
- mindenki csak egy kezét használhatja az építkezések során. Ezt tovább lehet fokozni, ha mindenki csak a kevésbé ügyes kezét használja.

A játék még változatosabb lehet, ha:

- a Rettentő Megmentő játék elemeit is használjátok. Az ebben a játékban lévő falak alacsony falakként használhatók, továbbá a plusz Rinó figurával már öten is játszhattok.



Kedves Gyerekek! Kedves Szülők!

Egy vidám játék után hirtelen hiányzik ennek a HABA játéknak egy darabja és sehol sem találják? Semmi gond! A www.haba.de/Ersatzteile alatt megkérdezhetik, hogy raktáron van-e még az a darab.



RHINO HERO **SUPER BATTLE**



ENGLISH

A turbulent 3D stacking game for 2 to 4 superheroes between 5 and 99 years old.

Authors: Scott Frisco, Steven Strumpf
Licensor: Excel Global Development
Illustrator: Thies Schwarz
Length of the game: 10 - 20 minutes

Rhino Hero is back on the job! And this time his superhero friends Giraffe Boy, Big E. and Batguin join him. Together the superheroes build a dizzyingly tall skyscraper. Will they manage to climb up the many levels of the skyscraper? Only if it was built carefully, and the heroes have a steady hand. Don't get ahead of yourself; battles can quickly send you back down to the bottom. Secure the superhero medal and stop the mean, hanging spider monkeys from disturbing you – it's the only way to be the winning superhero!

CONTENTS



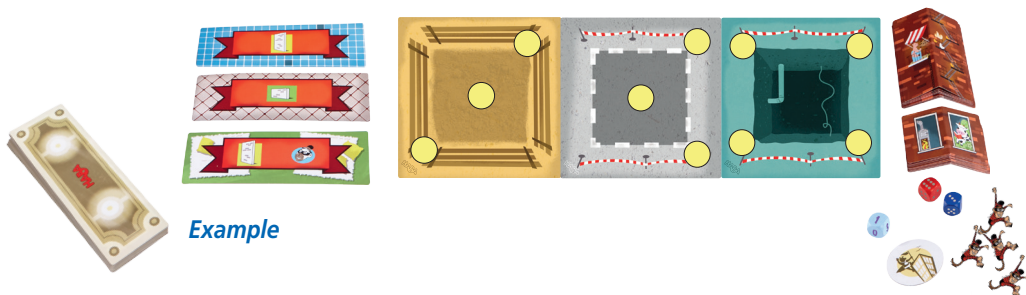
Before the first game: Carefully separate the spider monkeys and the superhero medal.



PREPARATION

Position the three game boards so that the round yellow “build” points are face up. Place the three game boards in any order, in a row in the center of the table. Shuffle the floor cards and deal three cards to each player. Players hold the cards privately in their hands. Place three more floor cards on the table face up and create a face-down draw pile with the remaining floor cards. The short and tall walls are kept handy. Each player chooses one of the superheroes and places it in front of them. Spare superheroes are placed back in the box. Get the dice, spider monkeys and superhero medal ready.

HSITONE



Example

HOW TO PLAY

Play in a clockwise direction. The player who is the best climber can start. A move consists of 6 action points:

1. Build!
2. Spider monkey attack?
3. Climb the skyscraper!
4. Super battle?
5. Superhero medal?
6. Draw another floor card

The individual action points:



1. Build!

Select one of your floors to add to the skyscraper. The symbols on the top of this floor card show how many and which walls need to be set up in order to balance this floor card face-up on top.



This symbol means: use a short wall.



This symbol means: use a tall wall.



Take the corresponding wall or walls and place according to the following rules:

- A wall may only be set up over a build point on the game board. It needs to at least touch the point. Only one wall may be set up on each build point.
- Later on in the game walls can be set up on already placed floors where there is no restriction on placement. You are also allowed to mix the walls up (e.g. use one short and one tall wall with one wall card set up on the game board and the other on an already constructed floor).
- You must place all of the walls shown on the symbols in such a way that your floor card may be placed **horizontally** on top of these walls.
- Floors can be aligned in any direction; they do not need to be parallel to an edge of the game board.
- Later on in the game the floors might overlap slightly. This is permitted as long as another floor is not used as a support.
- You must set up the wall/walls in such a way that they are accessible to all figures.
- Players may use both hands for building – while doing so they simply place the other floor cards face-down in front of them.

Example:

A floor with these two symbols cannot be placed like this:



Here's how:



A floor with this symbol can be set up like this:



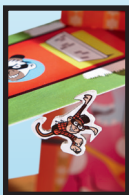
Did you manage to set up the wall/walls and floor without any part or the whole skyscraper collapsing?

Then it's time for point 2:



2. Spider monkey attack?

Does the floor you set up have a spider monkey symbol on it?



Then you **must** take a spider monkey out of the stockpile and carefully hang it on this floor by its tail or its hand. If it falls down try again until the Spider monkey hangs securely. Later in the game the stockpile of spider monkeys may be empty. In this case take one that is already hanging on the building and hang it on the floor just placed. If nothing collapses then move on to phase 3:



3. Climb the skyscraper!

Now roll the light blue die. It tells you how many levels your superhero can climb up or (if the die shows -1) must move down.

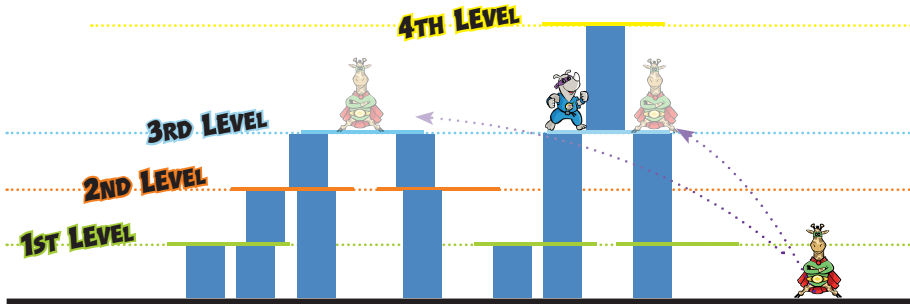
This is based on how many levels the skyscraper has when looked at from the side. All floors that are at the same height count as one level. One level can consist of multiple floors (close to each other or far apart), or just a single intermediate floor.



ENGLISH



Example:



Max rolled a three and can move his Giraffe Boy from the bottom to the third level. It doesn't matter which of the floor cards on the third level he chooses to place the Giraffe Boy superhero on.

Important:

- Regardless of where the figure stands the entire level of the skyscraper is viewed as a whole.
- If there are multiple floor cards on one level then you can freely choose where to place your superhero.
- If your hero reaches the top level then the remaining die movement is not used.
- If your superhero is all the way at the bottom and you roll a -1 then your superhero remains where he is.



4. Super battle?

Did you place your superhero on a new level? Now look closely – is there another superhero already on the same level? Check the full width of the skyscraper! If the answer is yes, then it's time for a superhero battle. As a new arrival to this level you are the attacker:

1. As the attacker you receive the red die; the defender receives the blue die.
2. Both roll at the same time. The player who rolled the higher number wins and stays where they are, the other must move down one level.
3. If the loser ends up on a level that already has another superhero there is another battle! And so on ... The new arrival is always the attacker.



Example:

In the example shown Giraffe Boy battles against Rhino Hero. Max is the attacker and uses the red die, Felix, who is playing with Rhino Hero is the defender and uses the blue die.



5. Superhero medal?

Is your superhero the furthest up just before the end of your turn? Then take the superhero medal. At the start of the game you take it out of the stockpile, later on in the game the superhero medal moves from player to player.



6. Draw another floor card!

At the end of your turn draw another floor card so that you once again have three in your hand. You can either draw a floor card from the pile or choose one of the three cards that are lying face up. If you choose to draw a face up card then immediately fill up the free space with another floor card from the draw pile; place the floor card face up.

The next player takes their turn.

END OF THE GAME

The game ends immediately ...

... if a player causes the skyscraper to partially or completely collapse, regardless of when. The player who has the superhero medal at the time wins the game. **But:** if the player with the superhero medal is the one to collapse the skyscraper then **all the other** superheroes win the game together.

or

... once there are no more floors left to draw, all floors in a player's hand have been used or cannot be used. The last turn is completed and the winner is the player with the superhero medal.

FAQ & Tips ➤



FAQ:

What happens if a player can't use any of their floors because the walls required don't fit anywhere?

The player misses a turn and instead they can exchange their floor cards by placing one, two or all of their floor cards at the bottom of the draw pile. The player then draws the corresponding number of floor cards from the draw pile or the face-up options. In the latter case fill the display up again by placing one to three floor cards from the draw pile face-up.

What happens if one or more spider monkeys accidentally fall off the skyscraper during building?

The player whose turn it is must hang the spider monkeys that fell down back somewhere on the skyscraper, and continue their turn.

Do I lose the medal if my figure is on the first floor and I roll a -1?

Yes, then you need to move your figure down and place the medal back in the stockpile.

What happens in the rare case that no player has a medal at the end of the game?

Then unfortunately you have all lost. Pull all your superhero strength together and start another game right away!

HABAMA



Tips:

When playing with younger players you can ...

... take out the floor cards with these two symbols before the game and play without spider monkeys.

... ignore the minus sign on the die and move your superhero up one floor with the die roll -1.



The game can be made more difficult ...

... by having the game board show less than 10 build points. At the start of the game place the three base pieces next to each other however you want. If only the red starting points are shown then there are only 5 points and you have chosen the most difficult starting setup.

... and/or by only allowing only one hand to be used for building. And it's even more difficult if players are only allowed to use their less dominant hand!

The game is more varied ...

... if you combine it with the game "Rhino Hero" (item no. 004789).

The walls from this game can be used as short walls. And if you use the additional Rhino Hero figure you can play with 5 players.



Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found. No problem! At www.haba.de/Ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.



RHINO HERO **SUPER BATTLE**

Ein turbulentes 3D-Stapelspiel für 2 - 4 Superhelden von 5 - 99 Jahren.

Autoren: Scott Frisco, Steven Strumpf
Lizenzgeber: Excel Global Development
Illustration: Thies Schwarz
Spieldauer: 10 - 20 Minuten

Rhino Hero ist wieder im Einsatz! Und diesmal sind auch seine Superhelden-Freunde Giraffe Boy, Big E. und Batguin mit von der Partie. Gemeinsam baut ihr einen Wolkenkratzer in schwindelerregende Höhen. Nur wer vorsichtig und geschickt baut, hat die Chance, mit Würfelglück die Stockwerke des Wolkenkratzers zu erklimmen. Aber freut euch nicht zu früh: Harte Battles können euch ganz schnell wieder nach unten schicken. Sichere dir die Himmelstürmer-Medaille und lass dich auch von den fiesen Spider Monkeys nicht aus der Ruhe bringen – nur so kannst du als der beste Superheld gewinnen!



DEUTSCH

SPIELINHALT



Vor dem ersten Spiel: Brecht die Spider-Monkeys und die Medaille vorsichtig aus dem Tableau.

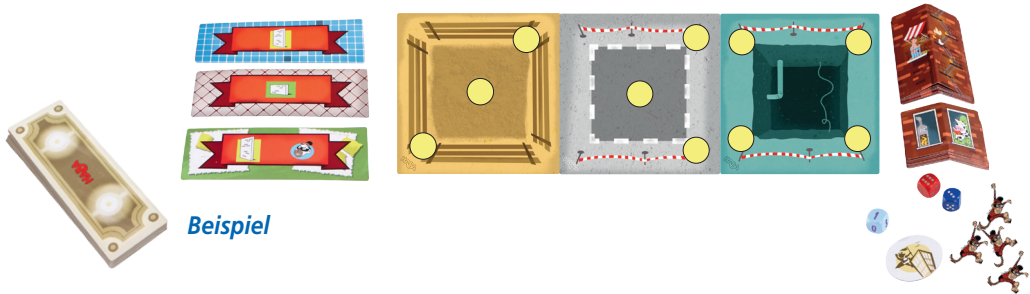


SPIELVORBEREITUNG

Dreht die drei Teile des Spielplans so herum, dass überall die runden, gelben Baupunkte zu sehen sind. Legt sie dann in der Tischmitte in eine Reihe aneinander.

Mischt die Zwischenböden verdeckt. Jeder Spieler erhält drei Zwischenböden, die er verdeckt auf die Hand nimmt. Drei weitere Zwischenböden werden offen ausgelegt und die verbliebenen als verdeckter Nachziehstapel danebengelegt. Legt die hohen und niedrigen Wände bereit. Jeder Spieler nimmt sich einen Superhelden und stellt ihn vor sich. Überzählige Superhelden kommen in die Schachtel zurück.

Haltet die Würfel, die Spider-Monkeys und die Himmelsstürmer-Medaille bereit.



Beispiel

SPIELABLAUF

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Es beginnt der Spieler, der am besten klettern kann. Ein Spielzug besteht aus 6 Phasen:

1. Bauen!
2. Spider-Monkey-Angriff?
3. Wolkenkratzer erklimmen!
4. Super-Battle?
5. Himmelsstürmer-Medaille?
6. Zwischenboden nachziehen!

Die Phasen im Einzelnen:



1. Bauen!

Wähle einen deiner Zwischenböden aus, um ihn in den Wolkenkratzer einzubauen. Die Symbole der Oberseite dieses Zwischenbodens zeigen an, wie viele und welche Wände du aufstellen musst, um **anschließend diesen** Zwischenboden offen darauf zu legen.



Dieses Symbol bedeutet: Verwende eine niedrige Wand.



Dieses Symbol bedeutet: Verwende eine hohe Wand.

DEUTSCH



Nimm dir die entsprechende Wand / die entsprechenden Wände und stelle sie nach folgenden Regeln auf:

- Auf dem Spielplan darf eine Wand nur auf einem Baupunkt aufgestellt werden. Sie muss diesen berühren. Auf jedem Baupunkt darf nur eine Wand aufgestellt werden.
- Im späteren Spielverlauf können Wände auch auf bereits platzierten Zwischenböden aufgestellt werden und zwar an beliebiger Stelle. Auch ein Mix ist erlaubt: Wenn du z.B. eine hohe und eine niedrige Wand aufstellen musst, kann eine auf dem Spielplan stehen, die andere auf einem bereits verbauten Zwischenboden.
- Du musst alle von den Symbolen angezeigten Wände so aufstellen, dass du anschließend deinen Zwischenboden **waagrecht** auf diese Wände legen kannst.
- Zwischenböden können beliebig ausgerichtet werden, sie müssen nicht parallel zu einer Kante des Spielplans liegen.
- Im späteren Spielverlauf kann es passieren, dass sich Zwischenböden leicht überlappen. Das ist erlaubt, solange einer der Zwischenböden nicht als Stütze verwendet wird.
- Du darfst die Wand / Wände nur so aufstellen, dass alle Figuren noch zugänglich sind.
- Beim Bauen darfst du beide Hände benutzen – lege deine verbleibenden Zwischenböden solange einfach verdeckt vor dich.

Beispiel:

Ein Zwischenboden mit diesen beiden Symbolen kann so nicht platziert werden:



So geht es:



Ein Zwischenboden mit diesem Symbol kann so platziert werden:



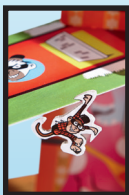
Hast du es geschafft, Wand / Wände und Zwischenboden zu platzieren, ohne dass diese oder später gar der ganze Wolkenkratzer oder ein Teil davon eingestürzt sind?

Dann folgt nun Phase 2:



2. Spider-Monkey-Angriff?

Zeigt der von dir platzierte Zwischenboden das Spider-Monkey Symbol?



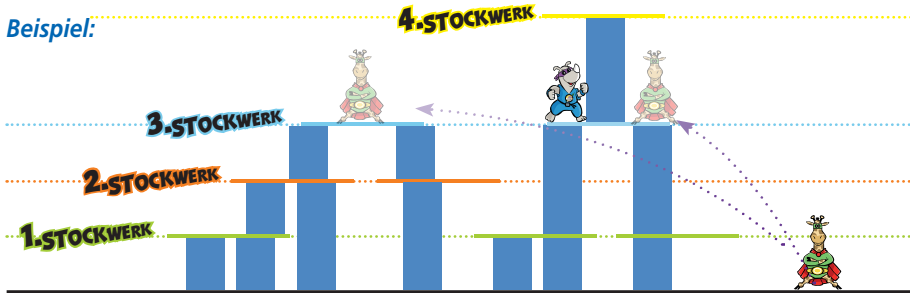
Dann **musst** du einen Spider-Monkey aus dem Vorrat nehmen und vorsichtig mit seinem Schwanz oder seiner Hand an diesen Zwischenboden hängen. Fällt er herunter, versuche es so lange erneut, bis er sicher hängt. Im späteren Spielverlauf kann es passieren, dass der Vorrat an Spider-Monkeys leer ist. Dann nimm einen, der bereits am Gebäude hängt. Ist auch dabei nichts eingestürzt, folgt nun Phase 3:



3. Wolkenkratzer erklimmen!

Würfle nun mit dem hellblauen Würfel. Er gibt an, wie viele Stockwerke du deinen Superhelden nach oben ziehen darfst oder (bei einem Würfelergebnis von -1) nach unten ziehen musst.

Dabei kommt es darauf an, wie viele verschiedene Stockwerke der Wolkenkratzer hat, wenn du ihn von der Seite betrachtest. Als ein Stockwerk zählen alle Zwischenböden, die sich auf genau gleicher Höhe befinden. In einem Stockwerk können mehrere Zwischenböden (nah beieinander oder weit voneinander entfernt) liegen, ein Stockwerk kann aber auch nur aus einem einzigen Zwischenboden bestehen.



Max hat eine „Drei“ gewürfelt und darf seinen Giraffe Boy von unten auf das dritte Stockwerk stellen. Auf welchen Zwischenboden dieses Stockwerks er ihn stellen möchte, darf er frei entscheiden.

DEUTSCH



Wichtig:

- Egal wo deine Figur steht: Es werden immer die Stockwerke des gesamten Wolkenkratzers über die gesamte Breite betrachtet.
- Liegen in einem Stockwerk mehrere Zwischenböden, darfst du frei wählen wo du deinen Superhelden hinstellst.
- Erreicht dein Held das oberste Stockwerk, dann verfallen überzählige Würfelpunkte.
- Steht dein Superheld ganz unten und du würfelst eine -1, dann bleibt er stehen.

4. Super-Battle?

Hast du deinen Superhelden in ein neues Stockwerk gesetzt? Dann musst du prüfen, ob auf demselben Stockwerk ein weiterer Superheld steht. Auch hier zählt wieder die gesamte Breite des Wolkenkratzers! Falls ja, kommt es zum Super-Battle. Du bist als Neuankömmling auf diesem Stockwerk der Angreifer:

1. Du erhältst als Angreifer den roten Punkte-Würfel, der Verteidiger den blauen Punkte-Würfel.
2. Würfelt beide gleichzeitig. Wer die höhere Zahl gewürfelt hat, gewinnt und bleibt stehen, der andere muss ein Stockwerk nach unten.
3. Kommt der Verlierer dadurch auf ein Stockwerk, auf dem bereits ein anderer Held steht, kommt es wieder zum Battle! Und so weiter. Der Neuankömmling ist jeweils der Angreifer.



Beispiel:

In dem eben gezeigten Beispiel muss Giraffe Boy nun gegen Rhino Hero in den Battle. Max bekommt als Angreifer den roten Würfel und Felix, der mit Rhino Hero spielt, erhält als Verteidiger den blauen Würfel.



5. Himmelsstürmer-Medaille?

Stehst du nun von allen Superhelden am weitesten oben? Dann nimm dir die Himmelsstürmer-Medaille. Am Spielanfang nimmst du sie aus dem Vorrat, im späteren Spielverlauf wandert die Himmelsstürmer-Medaille von Spieler zu Spieler.



6. Zwischenboden nachziehen!

Am Ende deines Zuges ziehst du einen Zwischenboden nach, sodass du wieder drei auf der Hand hast. Du kannst entweder einen Zwischenboden vom Stapel ziehen oder einen der drei offen ausliegenden Zwischenböden auswählen. In letzterem Fall füllst du den frei gewordenen Platz direkt wieder auf, indem du wieder einen Zwischenboden vom Nachziehstapel offen dorthin legst.



Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, ...wenn ein Spieler, egal zu welchem Zeitpunkt, den Wolkenkratzer ganz oder teilweise zum Einsturz bringt. Der Spieler, der jetzt die Himmelsstürmer-Medaille besitzt, gewinnt das Spiel. **Aber:** Hat der Spieler mit der Himmelsstürmer-Medaille selbst den Wolkenkratzer zum Einsturz gebracht, dann gewinnen **alle anderen** Superhelden gemeinsam.

oder

... wenn, nachdem kein Zwischenboden mehr nachgezogen werden konnte, auch noch alle Zwischenböden auf der Hand ausgespielt wurden oder nicht mehr verbaut werden können. Der letzte Spielzug wird noch zu Ende gespielt und dann gewinnt der Spieler, der die Himmelsstürmer-Medaille besitzt.

FAQ & TIPPS ➤



FAQ:

Was passiert, wenn ein Spieler keinen einzigen seiner Zwischenböden verbauen kann, weil die geforderten Wände nirgends hinpassen?

Dann muss er auf seinen Spielzug verzichten und stattdessen einen, zwei oder alle Zwischenböden unter den Nachziehstapel legen. Entsprechend viele darf er dann vom Nachziehstapel ziehen oder aus der offenen Auslage nehmen. In letzterem Fall füllt ihr die Auslage wieder auf, indem ihr wieder ein bis drei Zwischenböden vom Nachziehstapel offen dorthin legt.

Was passiert, wenn beim Bauen versehentlich ein oder mehrere Spider-Monkeys vom Wolkenkratzer fallen?

Der Spieler am Zug muss die heruntergefallenen Spider-Monkeys wieder an beliebige Stellen an den Wolkenkratzer hängen und sein Spielzug geht weiter.

Verliere ich die Medaille, wenn meine Figur auf dem ersten Stockwerk steht und ich eine -1 würfle?

Ja, dann musst du deine Figur nach unten ziehen und die Medaille zurück in den Vorrat legen.

Was passiert in dem seltenen Fall, dass bei Spielende keiner die Medaille besitzt?

Dann habt ihr leider alle verloren. Packt all eure Superhelden-Kräfte zusammen und startet gleich noch eine Partie!

Tipps:

Im Spiel mit jüngeren Spielern könnt ihr ...

... die Zwischenböden mit diesen beiden Symbolen vor dem Spiel aussortieren und ohne Spider-Monkeys spielen.

... das Minuszeichen auf dem Würfel ignorieren und auch beim Würfelergebnis „-1“ euren Superheld ein Stockwerk nach oben ziehen.



Das Spiel wird schwieriger, ...

... wenn der Spielplan weniger als 10 Baupunkte zeigt. Legt vor dem Spielbeginn die drei Bodenplatten nach euren Wünschen aneinander. Sind nur die roten Startpunkte zu sehen, habt ihr mit nur 5 Punkten die schwerste Startaufstellung gewählt.

... wenn zum Bauen nur eine Hand verwendet werden darf. Noch schwieriger wird es, wenn jeder nur mit seiner ungeübten Hand bauen darf!

Das Spiel wird noch abwechslungsreicher, ...

... wenn ihr es mit dem Spiel „Rhino Hero“ (Art.-Nr 004092) kombiniert. Ihr könnt dann die Wände aus diesem Spiel als niedrige Wände verwenden. Und mit der zusätzlichen Rhino Hero Figur könnt ihr sogar mit 5 Spielern spielen.



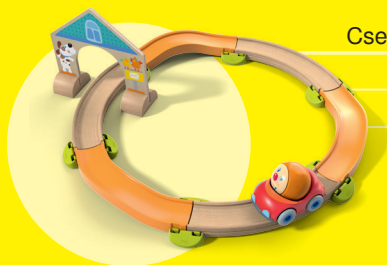
Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden? Kein Problem! Unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

Kreatív játékok kicsiknek és nagyoknak

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Erfinder für Kinder



Csecsemő és kisgyermek

Infant Toys

Baby & Kleinkind

A gyerekek igazi felfedezők!

Küldetésünk, hogy mellettük álljunk a világ megismerésében játékaikkal, amikkel új készségeket sajátíthatnak el, és mindenneelőtt, amelyekkel felhőtlen szórakozást nyújthatunk nekik. A HABA termékeivel könnyűszerrel varázsolhatsz földöntúli mosolyt bármelyik kisgyermek arcára!

Children are world explorers!

We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

Kinder sind Weltentdecker!

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!



Ajándékok

Gifts

Geschenke



Tekepálya

Ball Track

Kugelbahn

Gyerekszoba

Children's room

Kinderzimmer



HABA®

Habermass GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de

 **WARNING:**
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.

Art. Nr. 304335 A105442 1/18