

RHINO HERO

**ÁLLATI
CSETE-PATE**



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, mindenféle mászkáló pókmajmokat! Csak így lehetsz Te a szuperhősök legkiválóbbika.

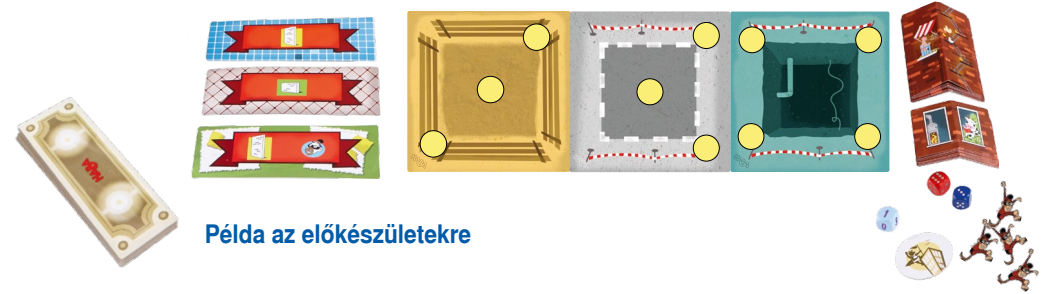
TARTALOM



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

ELŐKÉSZÜLETEK

A három alapzatkártyát helyezétek egymás mellé egy sorba, tetszőleges sorrendbe úgy, hogy a sárga köröket (építési pontokat) tartalmazó oldaluk legyen felül! Keverjétek meg jól a padlózatkártyákat, 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 helyezétek egymás alá őket képpel felfelé! A magas és alacsony falkártyákat helyezétek mindenki által könnyen elérhető helyre! Válasszatok magatoknak 1-1 szuperhőst, és helyezétek magatok elé a figuráját! Azokat a figurákat, amelyekre nincs szükség, helyezétek vissza a játék dobozába! A dobókockákat, a pókmajmokat és a szuperhős érmet helyezétek mindenki által könnyen elérhető távolságba.



A JÁTÉK MENETE

A leggyűsebben 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 érmet?
6. Húzz!

A lépések részletei:



1. Építs!

Válassz egyet a padlózatkártyáid közül, és helyezd a felhőkarcolóra a megfelelő falak megépítése után! A választott padlózatkártya tetején látható szimbólumok megmutatják, hogy milyen falakra és ezekből hány darabra van szükség ahhoz, hogy ezt a padlózatkártyát 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 felhelyezni, hogy azoknak építési pontokra (a körökre) kell kerülniük. A falnak kötelező legalább megérintenie 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 felhelyezned, hogy a padlókártyádat ezek tetejére **vízszintes** helyzetbe tud rárakni.
- A padlókártyádat bármilyen irányba elforgathatod, nem kell párhuzamosnak lennie a játéktábla széleivel.
- A játék előrehaladtával a padlókártyák enyhén fedésbe kerülhetnek egymással. Ez megengedett, de csak ha a másik padlókártyának nincs tartó szerepe.
- A falakat úgy kell felhelyezned, hogy minden figura számára hozzáférhető legyenek.
- Az építkezéshez mind a két kezdet használhatod, erre az időre a kézben tartott padlókártyáidat helyezd magad elé képpel lefelé!

Példa:

A következő szimbólumokat tartalmazó padlókártya nem helyezhető fel így:



A következő szimbólumot tartalmazó padlókártya 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 padlókártya, amit felhelyeztél, tartalmaz pókmajom szimbólumot?



Ha igen, akkor **kötelező** elvenned egy pókmajmot a készletből, és azt óvatosan a padlókártyára 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:



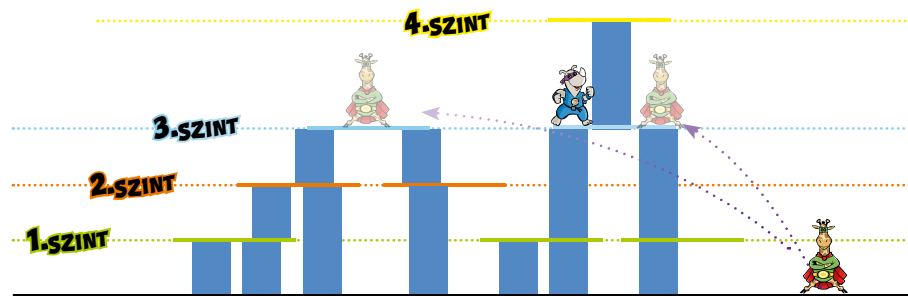
3. Mász!

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

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

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

Példa:



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

Fontos:

- Attól függetlenül, hogy a figura hol áll, a felhőkarcoló egy szintjét egy egységes szintnek kell tekinteni.
- Ha több padlókártya is van egy szinten, szabadon dönthetsz, hogy melyikre helyezed a szuperhősödöt.
- 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 dobasz, 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 érkezted, 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:

Zsiráfrác megtámadja 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 köröknek... 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 padlókátyát, így újra három lesz a kezekben. A kártyát vagy a húzópakli tetejéről veheted el, vagy a három képpel felfelé lévő közül. Ha a képpel felfelé lévő padlókátyák 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 padlókátya sincs, amit fel lehetne húzni, és már egy játékos kezében sincs padlókátya, 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.**

Mi történik, ha egy játékos egy padlókátyáját 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 padlókátyáját 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 érem?

Akkor sajnos mindannyian veszítettetek. Szedjétek össze az összes szupererőtöket, és vágjatok bele egy új játszába!

Tippek:

Kisebb gyerekekkel játszva megtehetitek, hogy:

- kiveszitek azokat a padlókátyákat, 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.

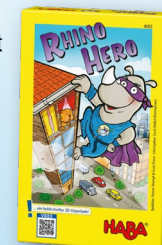
A játék sokkal nehezebb lesz, ha:

- 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.



Importálja és forgalmazza: **DIONÉ Kft.**
HABA Kreatív játékok kicsiknek és nagyoknak
 1126 Budapest, Csörsz u. 7.
www.dione.hu, dione@dione.hu