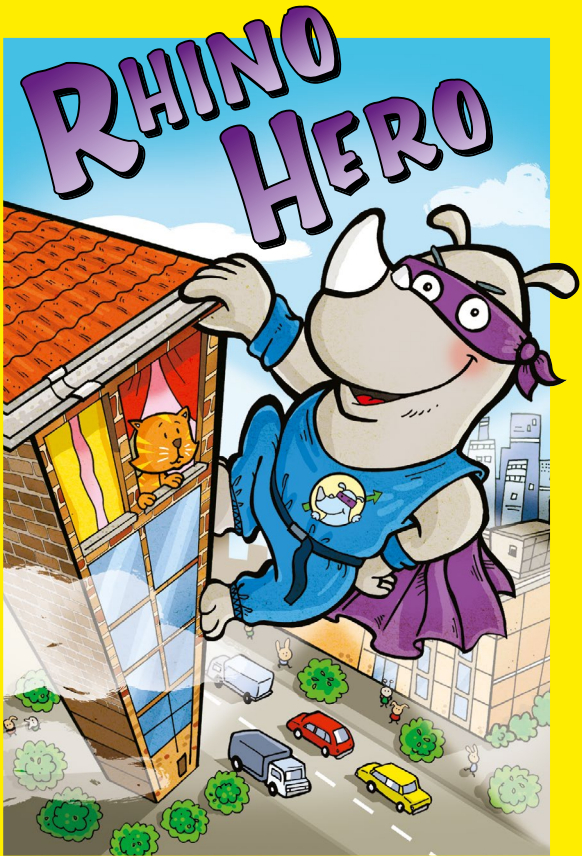




Játékszabály • Haba 4092



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2011

Rhino Hero - Super Rhino

A hősies 3D-s építkezés 2-5 játékos részére 5-99 éves korig.

Tervezők: Steven Strumpf & Scott Frisco
Jogok: Excel Global Development
Illusztrátor: Thies Schwarz
Játékidő: 5-15 perc



Mi az ott? Egy falra mászó rinocérosz? Talált! Rinó, az állatvilág szuperhőse félelmet nem ismerve mászik a legmagasabb épületekre is betörők, tolvajok után kutatva. Erős, mint egy oroszlán, ravasz, mint egy róka, ugyanakkor nehéz is, mint egy rinocérosz. Így amikor Rinó megérkezik, még a legrobosztusabb tornyok is meginginak. Segíts Rinónak a küldetése teljesítésében!

Tartalom

- 31 tetőkártya (= akciókártya)
- 28 falkártya
- 1 alapzatkártya (= kezdőkártya)
- 1 Rinó figura
- 1 Játékszabály



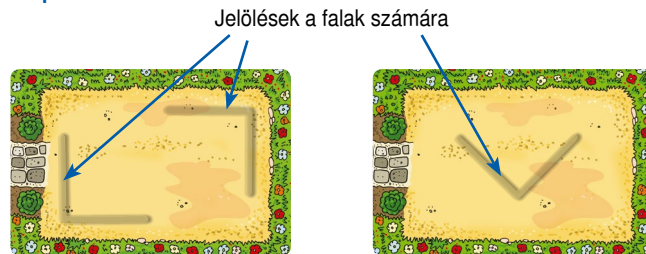
A játék áttekintése

Játéktársaiddal együtt egy kártya-tornyt építetek Rinó számára, szintről szintre, olyan magasra, amilyenre csak képesek vagytok. Ahogyan az igazi házak, ez is falakból és mennyezetekből áll. Mivel sohasem lehet tudni, hogy milyen magasságokba törtek, a mennyezetek egyben tetők is. A tetőn látható jelzések megmutatják, hogy a következő szintre hogyan kell falakat emelni, a tetőkön látható szimbólumok pedig meghatározzák az építési feltételeket. Készüljetek, ebből lesz némi kavarodás! A célod, hogy te legyél az első, aki az utolsó tetőkártyáját is felhelyezi.

Előkészületek

Helyezzétek az alapzatkártyát tetszőleges oldalával felfelé a játéktér közepére! Keverjétek meg a tetőkártyákat, és osszátok minden játékosnak 5-5 kártyát! Ha csak ketten játszatok, 7-7 tetőkártyát kaptok. A megmaradt kártyákat helyezzétek húzópakliként az alapzatkártyától egy kicsit távolabb! Készítsétek elő a falkártyákat és Rinó figuráját!

Alapzatok:



Eleje:
kezdő játékvariáns

Hátulja:
haladó játékvariáns

A játék menete

A körsorrend az óramutató járásával megegyező irányba halad. Aki legutóbb hajtott végre valami jótettet, az lesz a kezdőjátékos. Vitás esetekben a legfiatalabb játékos kezd, ő lesz aki az első tetőkártyáját lehelyezi.

Előtte azonban egy vagy két fallal új szintet kell építeni! Nézd meg az alapzatot, vagy a legutóbb felépített tetőkártyát! A jelölések megmutatják, hogy hány falra van szükség, és hogy az(oka)t hogy kell elhelyezni. Vegyél el megfelelő számú falkártyát, hajtogasd meg ő(ke)t, hogy megfelelő szöveget zárjanak be. Ezt követően pedig helyezd fel a fala(ka)t, végül pedig egy tetőkártyádat is rakd a tetejére!

Bizonyos tetőkártyáknak különleges képességük van, amelyek befolyásolják az építkezési folyamatot:



Válts irányt!

A körsorrend megfordul, az ellentétes irányban folytatódik a játék. Kétfős játék esetén ennek a szimbólumnak nincs hatása.



Szusszanj egyet!

A soron következő játékos pihenésre kényszerül, egy körből kimarad, az utána következő játékoson a sor. Kétfős játék esetén azonnal újra te következsz.



Húzz kártyát!

A következő játékosnak egy újabb tetőkártyát kell húznia a húzópakliból még mielőtt elkezdene építkezni.



Dupláz!

Ez a kártya lehetővé teszi, hogy még egy tetőkártyát felhelyezz ennek a tetejére. Azonban duplázó kártyára egy újabb duplázó kártyát nem rakhatsz! Amennyiben nincs másik olyan tetőkártyád, amit felhelyezhetsz második kártyaként, akkor a sorrendben utánad jövő szomszédodtól kell kérned egy kártyát, amit ezután felhelyezhetsz.



Rinó

Rinó újra mászik! A következő játékosnak át kell helyeznie Rinó figuráját a jelenlegi pozíciójából az újonnan lehelyezett Rinó szimbólumra.

Majd a következő játékoson a sor.

Fontos toronyépítési szabályok:

- Az építkezés során mindkét kezedet használhatod.
- Kizárólag az általad felhelyezendő fal- és tetőkártyákhoz nyúlhatsz.
- A falakat a jelölések alapján igyekezz a lehető legpontosabban felhelyezni!
- A tetőkártyák helyzete legyen ugyanolyan, mint az alapzaté (ne legyen elforgatva)!
- Ideális megoldás lehet, ha a duplázó kártyádat utolsó előtti tetőkártyaként játszod ki, de ha az utolsó kézben tartott lapodként játszod ki, akkor is nyertél.

A játék vége

A játék azonnal véget ér, ha

- **egy játékos lerakja az utolsó tetőkártyáját.**
Egyértelműen csodálatos házépítési képessége van, így ő a győztes.

VAGY

- **az építmény összeomlik.**
A játékos, aki miatt összeomlott az építmény, elveszíti a játékot. A többi játékos közül az nyer, akinek a legkevesebb tetőkártyája maradt. Döntetlen esetén az érintett játékosok közül az nyer, akinek a megmaradt kártyáin több különleges szimbólum maradt. Ha még így is holtverseny alakulna ki, a játéknak több győztese van.

VAGY

- **az összes falat felépítettétek.**
Ebben a nagyon valószínűtlen esetben mindannyian szuperhősök vagytok, és együtt győzedelmeskedtetek.

Az illusztrátor



Thies Schwarz Schleswig-Holsteinben töltötte gyermekkorát, később pedig Hannoverbe költözött, hogy vizuális kommunikációt tanuljon. Ma is itt él szabadúszó illusztrátorként, szerkesztőségeknek, ügynökségeknek, filmes produkcióknak dolgozva.

A játékot lányaimnak, Alvának, Malenének és Lolának ajánlom.

A tervezők



Steven Strumpf New York City-ből származik, ahol tervezést tanult, és feleségét, Irenát is itt ismerte meg. Jelenleg a Massachusetts államban található Rockportban él. Steven a játékiparban dolgozott több mint 25 éven keresztül grafikai és termékfejlesztőként. Két gyermeke, a 15 éves Kryisa és a 13 éves Pierce gyakran inspirációs források a számára, nem mellékesen pedig a tesztelésben és a játékokban is nagy segítségére vannak. A Rettentő Megmentő az első saját tervezésű játéka.

A játékot, megköszönve a támogatásukat, a családomnak ajánlom, emellett pedig Andrew Bertonnak az Excel Global Developmenttől azért, hogy hitt a játékban.



Scott Frisco a Pratt intézetbe járt, ahol beleszeretett a tervezésbe. A kollégium után Bostonba költözött, és 5 évet töltött játéktervezéssel. Van egy 12 éves lánya, Sierra, aki mindig frissen tartja a saját kreativitásával és véleményével.

A játékot csodálatos lányomnak, Sierrának ajánlom.

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