

Haba_302808 Rhino Hero – Super Battle

Zábavná 3D hra na zručnost pro 2 – 4 superhrdiny od 5 do 99 let.

Délka hry: 10 – 20 min.

Autoři hry: Scott Frisco, Steven Strumpf

Licence: Excel Global Development

Ilustrace: Thies Schwarz

Superhrdina nosorožec je zpět v akci! A tentokrát se k němu přidali další superhrdinové, přátelé Giraffe Boy, Big E. a Batguin. Superhrdinové společně staví závratně vysoký mrakodrap. Podaří se jim vyšplhat na tolik pater mrakodrapu? Jen v případě, že byl pečlivě postaven a hrdinové mají pevnou ruku. Neradujte se ale příliš brzy; bitvy vás mohou poslat rychle zpět dolů. Získejte medaili superhrdiny a zastavte protivné opice – jen tak se můžete stát superhrdinou!

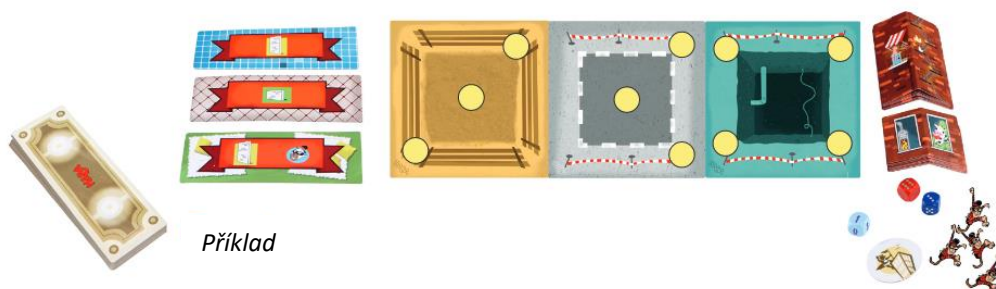
Obsah hry



Před první hrou: Opatrně oddělte opice a medaile z kartonové desky.

Příprava hry

Položte doprostřed stolu tři herní desky do řady vedle sebe tak, aby žluté kulaté body, na kterých se bude stavět, směřovaly nahoru. Zamíchejte karty s podlažím a rozdejte tři karty každému hráči. Hráči si drží karty v ruce tak, aby je ostatní spoluhráči neviděli. Položte tři další karty s podlažím na stůl, obrázky nahoru, a ze zbývajících karet vytvořte dobírací balíček, ve kterém obrázky na kartách směřují dolů. Karty nízkých a vysokých zdí nechte položené poblíž herní desky. Každý hráč si vybere svého superhrdinu a postaví ho před sebe. Zbylé superhrdiny vraťte zpět do krabice od hry. Připravte si kostky, opice a medaili.



Průběh hry

Hra probíhá ve směru hodinových ručiček. Začíná hráč, který umí nejlépe šplhat. Jeden tah se skládá ze šesti kroků:

1. Stav!
2. Útok opice?
3. Šplhej na mrakodrap!
4. Super bitva?
5. Medaile pro superhrdinu?
6. Vezmi si další kartu s podlažím

1. Stav!

Zvolte si jednu ze svých karet podlaží, kterou budete přidávat na mrakodrap. Symboly navrch karty ukazují, kolik a jakých zdi potřebujete, abyste umístili toto podlaží navrch mrakodrapu.



Tento symbol znamená: použij nízkou zeď.



Tento symbol znamená: použij vysokou zeď.

Vezměte si potřebnou zeď/zdi a postavte je podle následujících pravidel:

- Zeď může být postavena pouze na žlutých bodech vyznačených na hrací desce. Zeď se musí místa alespoň dotýkat. Na každém bodě může stát pouze jedna zeď.
- Později mohou být zdi umístěny na již postavených podlažích, kde již není žádné omezení na jejich umístění. Můžete také míchat zdi (např. použít jednu nízkou a jednu vysokou zeď, jednu umístit na hrací desku a druhou na již postavené podlaží).
- Musíte postavit všechny zdi zobrazené na symbolech takovým způsobem, abyste vaše karty s podlažím mohli umístit **horizontálně** navrch těchto zdi.
- Podlaží mohou směřovat libovolným směrem, nemusí být vyrovnané s okraji herní desky.
- Později se ve hře mohou podlaží lehce překrývat. To je povoleno jen pokud podlaží neslouží jako podpora.
- Zdi musíte umístit tak, aby byla patra přístupná pro všechny figurky.
- Hráči mohou ke stavbě používat obě ruce – jednoduše odloží ostatní své karty s podlažím obrázky dolů před sebe.

Příklad:

Podlaží s těmito dvěma symboly nemohou být položena takto:



Takto ano:



Podlaží s tímto symbolem může být položeno takto:



Zvládli jste postavit zdi a podlaží, aniž by vám část mrakodrapu spadla nebo se celý mrakodrap zřítíl? Pak je čas na bod č.2.

2. Útok opice?

Má podlaží, které stavíte, na sobě symbol opice?

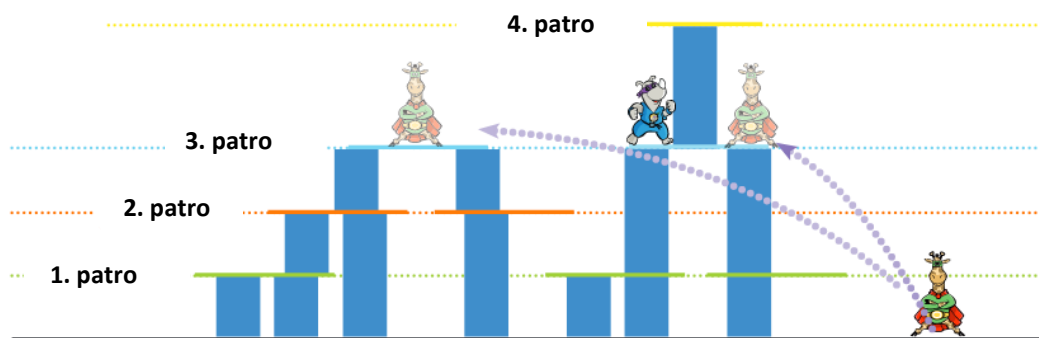


Pak si **musíte** vzít ze zásobníku opici a opatrně ji zavěsit kamkoliv na toto podlaží, za její ocas nebo ruku. Pokud spadne, zkuste to znovu, dokud nebude opice stabilně viset. Později, jak hra probíhá, může zásoba opic dojít. V tom případě vezměte jinou opici, která již visí na budově a pověste ji na podlaží, které jste právě postavili. Pokud nic nespadne, posuňte se k fázi č.3.



3. Šplhej na mrakodrap!

Nyní hodte světle modrou kostkou. Kostka ukáže, kolik pater může váš hrdina zdolat nebo se naopak posunout dolů (pokud kostka ukazuje -1). To záleží na tom, kolik pater má mrakodrap, pokud se na něj díváte ze strany. Všechna podlaží, která jsou ve stejné výšce, se počítají jako jedno patro. Jedno patro se může skládat z více podlaží (blízko sebe nebo dál od sebe), nebo pouze z jednoho.



Příklad:

Max hodil kostkou a padlo mu číslo 3. Může posunout svého superhrdinu Giraffe Boy zespoda do třetího patra. Nezáleží na tom, na kterou z karet s podlažím na třetím patře hrdinu postaví.

Důležité:

- Bez ohledu na to, kde figurka stojí, celé patro mrakodrapu je považováno jako celek.
- Pokud je na jednom patře více karet s podlažím, můžete si zvolit, kam postavíte svého superhrdinu.
- Pokud váš hrdina vyšplhá na nejvyšší patro mrakodrapu, zbývající pohyb podle kostky se nevyužije.
- Pokud je váš superhrdina úplně dole a na kostce padla -1, pak superhrdina zůstává tam kde je.

4. Super bitva?

Postavili jste vašeho superhrdinu na nové patro? Nyní se podívejte pořádně – je na stejném patře také jiný superhrdina? Zkontrolujte celou šíři mrakodrapu! Pokud je odpověď ano, je čas na bitvu dvou superhrdinů. Jako nově příchozí do tohoto patra se stáváte útočníkem:



1. Jako útočník obdržíte červenou kostku; obránce obdrží modrou kostku.
2. Oba hodíte kostkou ve stejný čas. Hráč, který hodil vyšší číslo vítězí a zůstává stát na tomto patře, druhý hráč se musí posunout o patro níže.
3. Pokud se hráč, který prohrál, posune do patra, kde se již nachází jiný hrdina, nastává další bitva! Takto hra pokračuje... Nově příchozí je vždy útočníkem.

Příklad: V tomto příkladě je vidět bitva superhrdiny Giraffe Boy proti nosorožci. Max je útočníkem a použije červenou kostku, Felix, který hraje s nosorožcem, je obránce a použije světle modrou kostku.



5. Medaile pro superhrdinu?

Nachází se váš superhrdina těsně na konci tahu nejvýše ze všech hrdinů? V tom případě získáváte medaili pro superhrdinu. Na začátku hry si ji vezmete ze zásob, později v průběhu hry se medaile předává mezi hráči.



6. Vezmi si další kartu s podlažím!

Na konci vašeho tahu si vezměte další kartu s podlažím tak, abyste měli v ruce opět tři. Můžete si vzít buď kartu z dobíracího balíčku, nebo si vybrat jednu ze tří karet, které leží na stole otočené obrázkem nahoru. Pokud si vyberete tuto odkrytou kartu, okamžitě nahraďte prázdné místo novou kartou z dobíracího balíčku.

Nyní je na řadě další hráč.

Konec hry

Hra končí v okamžiku...

... kdy některý z hráčů způsobil, že se mrakodrap částečně nebo úplně zřítíl, bez ohledu na to, kdy. Hráč, který má v tu chvíli u sebe medaili superhrdiny, vítězí hru. **Ale:** pokud hráč, který má medaili superhrdiny je ten, kdo způsobil zřícení mrakodrapu, pak vítězí hru **všichni ostatní** hrdinové společně.

nebo

... jakmile již není žádná karta s podlažím k dispozici, hráči se zbavili všech svých karet s podlažím, nebo je nemohou nikam umístit. Poslední kolo se dokončí a vítězí hráč s medailí superhrdiny.

FAQ:

Co se stane, pokud hráč nemůže použít žádné ze svých podlaží, protože zdi, které jsou k tomu potřeba, nelze nikam postavit?

Hráč se zdrží tohoto kola a může vyměnit své karty s podlažím – vrátí jednu, dvě nebo tři své karty dospodu dobíracího balíčku. Hráč si nyní vytáhne z dobíracího balíčku odpovídající počet nových karet s podlažím, nebo si vybere z položených karet otočených obrázkem nahoru. V tomto případě nahradí uvolněné místo novou kartou z dobíracího balíčku.

Co se stane, pokud jedna nebo více opic omylem spadne z mrakodrapu během stavění?

Hráč, který je na tahu, musí pověsit spadlou opici zpět kamkoliv na mrakodrap, a jeho tah pokračuje.

Ztratím medaili, pokud je má figurka v prvním patře a na kostce mi padla -1?



Ano, v tom případě musíte posunout vaši figurku dolů a vrátit medaili zpět do zásobníku.

Co se stane, když nastane výjimečná situace, že žádný hráč nemá na konci hry medaili superhrdiny?

V tom případě všichni hráči prohráli. Spojte všechny síly svých superhrdinů a začněte hrát ihned novou hru!

Tipy

Pokud hrají mladší hráči, můžete...

...před začátkem hry vyřadit karty s podlažím, které na sobě mají tyto dva symboly  +  a hrát bez opic.

...ignorovat znaménko mínus na kostce a pokud na kostce padne -1, posunete svého superhrdinu o patro výš.

Hru si můžete trochu ztížit...

...tím, že budete stavět na herních deskách, které ukazují méně než 10 bodů, na kterých je možné stavět. Na začátku hry položte tři herní desky vedle sebe v libovolném natočení. Jsou-li na deskách zobrazeny pouze červené výchozí body, na kterých je možno stavět, pak je zde pouze pět výchozích bodů a zvolili jste si nejtěžší počáteční nastavení...

...a/nebo se dohodnete, že budete ke stavbě používat pouze jednu ruku. A ještě těžší hra bude, pokud budou hráči používat tu ruku, která je jejich nedominantní!

Hra je pestřejší...

...pokud ji zkombinujete s hrou "Rhino Hero". Zdi z této hry můžete použít jako nízké zdi. A pokud použijete jednu figurku hrdiny nosorožce navíc, může hru hrát 5 hráčů.