



Cieľ hry

Postaviť čo najvyšší mrakodrap, poraziť opice a byť posledný superhrdina ktorý získal medailu.

Hra rozvíja

Súťaživosť, jemnú motoriku, sústredenosť, koordináciu oko-ruka.

Obsah balenia a príprava

Hra obsahuje:

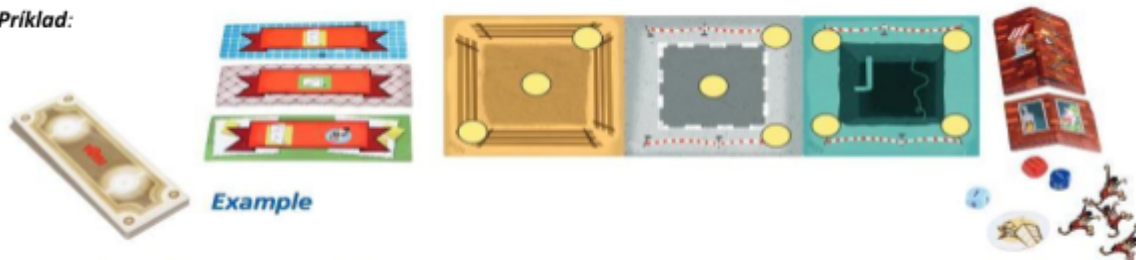
SPIELINHALT



Príprava hry

Doprostred stola položte tri herné dosky, do radu vedľa seba tak, aby žlté guľaté body, na ktorých sa bude stavať, smerovali nahor. Zamiešajte karty s podlažím a rozdajte tri karty každému hráčovi. Hráči si držia karty v ruke tak, aby ich ostatní spoluhráči nevideli. Položte tri ďalšie karty s podlažím na stôl, obrázkami nahor, a zo zostávajúcich kariet vytvorte balíček z ktorého sa bude ťahať. Karty nízkych a vysokých stien nechajte položené blízko hernej dosky. Každý hráč si vyberie svojho superhrdina a postaví ho pred seba. Zostávajúcich superhrdinov vráťte späť do krabice. Pripravte si kocky, opice a medailu.

Príklad:



Priebeh Hry

Hru začína najmladší hráč. Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Jedno kolo pozostáva zo 6 krokov:

1. Stavaj!
2. Útok opice
3. Šplhaj na mrakodrap
4. Super bitka
5. Medaila pre superhrdinu
6. Vezmi si ďalšiu kartu s podlažím

1. Stavaj!

Vyberte si jednu zo svojich kariet podlaží, ktorú budete pridávať na mrakodrap. Symboly navrchu karty ukazujú, koľko a akých stien potrebujete, aby ste umiestnili toto podlažie navrch mrakodrapu.



Tento symbol znamená: použi nízku stenu.

Tento symbol



znamená: použi vysokú stenu.

Vezmite si potrebnú stenu/steny a postavte ich podľa nasledujúcich pravidiel:

- Stena môže byť postavená iba na žltých bodoch vyznačených na hracej doske. Stena sa musí miesta aspoň dotýkať. Na každom bode môže stáť iba jedna stena.
- Neskôr môžu byť steny umiestnené na už postavených podlažiach bez obmedzia na ich umiestnenie. Môžete tiež miešať steny (napr. použiť jednu nízku a jednu vysokú stenu, jednu umiestniť na hraciu dosku a druhú na už postavené podlažie).
- Musíte postaviť všetky steny zobrazené na symboloch takým spôsobom, aby ste vaše karty s podlažím mohli umiestniť **horizontálne** navrch týchto stien.
- Podlažia môžu smerovať ľubovoľným smerom, nemusia byť vyrovnané s okrajmi hernej dosky.
- Neskôr sa v hre môžu podlažia ľahko prekrývať. To je povolené len pokiaľ podlažie neslúži ako podpora.
- Steny musíte umiestniť tak, aby boli poschodia prístupné pre všetky figúrky.
- Hráči môžu na stavbu používať obe ruky – jednoducho odložia ostatné svoje karty s podlažím obrázkami nadol pred seba.

2. Útok opice

Má podlažie, ktoré staviate, na sebe symbol opice?

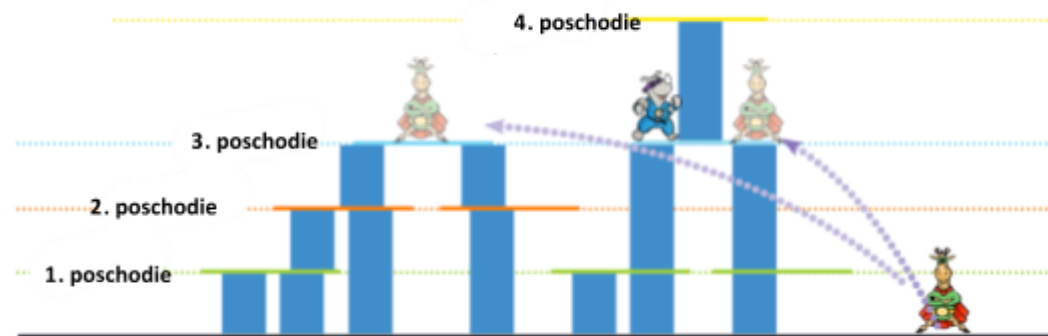


Potom si **musíte** vziať zo zásobníka opicu a opatrne ju zavesiť kamkoľvek na toto podlažie, za jej chvost alebo ruku. Pokiaľ spadne, skúste to znovu, dokým nebude opica stabilne visieť. Neskôr, ako hra prebieha, môže zásoba opíc dôjsť. V tom prípade vezmite inú opicu, ktorá už visí na budove a zaveste ju na podlažie, ktoré ste práve postavili.



3. Šplhaj na mrakodrap

Teraz hodte svetlomodrou kockou. Kocka ukáže, koľko poschodí môže váš hrdina zdolať alebo sa naopak posunúť nadol (pokiaľ kocka ukazuje -1). To závisí na tom, koľko poschodí má mrakodrap, pokiaľ sa na neho dívate zo strany. Všetky podlažia, ktoré sú v rovnakej výške, sa počítajú ako jedno poschodie. Jedno poschodie sa môže skladať z viac podlaží (blízko seba alebo ďalej od seba), alebo iba z jedného.



Príklad:

Max hodil kockou a padlo mu číslo 3. Môže posunúť svojho superhrdinu Giraffe Boy zospodu do tretieho poschodia. Nezáleží na tom, na ktorú z kariet s podlažím na treťom poschodí hrdinu postaví.

Dôležité:

- Bez ohľadu na to, kde figúrka stojí, celé poschodie mrakodrapu je považované za celok.
- Pokiaľ je na jednom poschodí viac kariet s podlažím, môžete si zvoliť, kam postavíte svojho superhrdinu.
- Pokiaľ váš hrdina vyšplhá na najvyššie poschodie mrakodrapu, zostávajúci pohyb podľa kocky sa nevyužije.
- Pokiaľ je váš superhrdina úplne dole a na kocke padla -1, potom superhrdina zostáva tam kde je.

4. Super bitka?

Postavili ste vášho superhrdinu na nové poschodie? Teraz sa pozrite poriadne – je na rovnakom poschodí tiež iný superhrdina? Skontrolujte celú šírku mrakodrapu! Pokiaľ je odpoveď áno, je čas na bitku dvoch superhrdinov. Ako novo prichádzajúci do tohto poschodia sa stávate útočníkom:



1. Ako útočník dostanete červenú kocku; obranca dostane modrú kocku.
2. Obaja hodíte kockou v rovnaký čas. Hráč, ktorý hodil vyššie číslo víťazí a zostáva stáť na tomto poschodí, druhý hráč sa musí posunúť o poschodie nižšie.
3. Pokiaľ sa hráč, ktorý prehral, posunie do poschodia, kde sa už nachádza iný hrdina, nastáva ďalšia bitka! Takto hra pokračuje... Novo prichádzajúci je vždy útočníkom.

Príklad: V tomto príklade je vidieť bitka superhrdinu Giraffe Boy proti nosorožcovi. Max je útočníkom a použije červenú kocku, Felix, ktorý hrá s nosorožcom, je obranca a použije svetlomodrú kocku.

5. Medaila pre superhrdinu?

Nachádza sa váš superhrdina tesne na konci ťahu najvyššie zo všetkých hrdinov? V tom prípade získavate medailu pre superhrdinu. Na začiatku hry si ju vezmete zo zásob, neskôr v priebehu hry sa medaila odovzdáva medzi hráčmi.



6. Vezmi si ďalšiu kartu s podlažím!

Na konci vášho ťahu si vezmite ďalšiu kartu s podlažím tak, aby ste mali v ruke opäť tri. Môžete si vziať buď kartu z doberacieho balíčka, alebo si vybrať jednu z troch kariet, ktoré ležia na stole otočené obrázkom nahor. Pokiaľ si vyberiete túto odkrytú kartu, okamžite nahradíte prázdne miesto novou kartou z doberacieho balíčka.

Potom je na rade ďalší hráč.

Záver hry

Hra končí keď niektorý z hráčov spôsobil, že sa mrakodrap čiastočne alebo úplne zrútil, bez ohľadu na to, kedy. Hráč, ktorý má v tej chvíli pri sebe medailu superhrdinu, zvíťazil. **Ale**, pokiaľ hráč, ktorý má medailu superhrdinu je ten, kto spôsobil zrútenie mrakodrapu, potom sú víťazmi **všetci ostatní** hrdinovia spoločne. Alebo hneď ako už nie je žiadna karta s podlažím k dispozícii, hráči sa zbavili všetkých svojich kariet s podlažím, alebo ich nemôžu nikam umiestniť. Posledné kolo sa dokončí a víťazí hráč s medailou superhrdinu.





Cíl Hry

Postavit co nejvyšší mrakodrap, porazit opice a být poslední superhrdina který získal medaili.

Hra rozvíjí

Soutěživost, jemnou motoriku, soustředěnost, ordinaci oko-uška.

Obsah balení a příprava

Hra obsahuje:

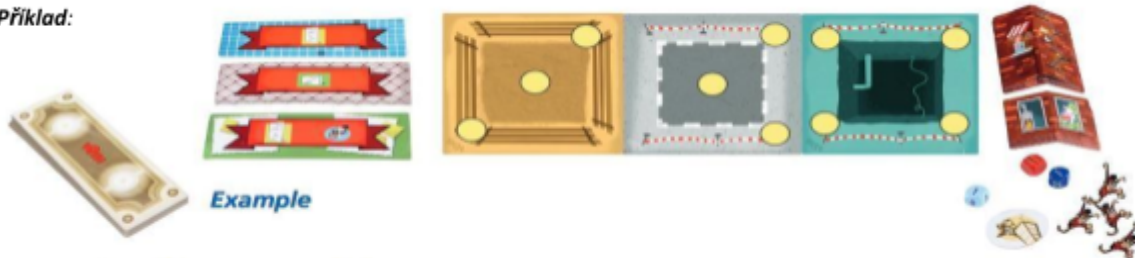
SPIELINHALT



Příprava hry

Doprostřed stolu položte tři herní desky, do řady vedle sebe tak, aby žluté kulaté body, na kterých se bude stavět, směřovaly vzhůru. 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 balíček ze kterého se bude táhnout. Karty nízkých a vysokých stěn nechte položené poblíž herní desky. Každý hráč si vybere svého superhrdiny a postaví ho před sebe. Zbývající superhrdiny vraťte zpět do krabice. Připravte si kostky, opice a medaili.

Příklad:



Průběh Hry

Hru začíná nejmladší hráč. Hraje se ve směru hodinových ručiček. Jedno kolo sestává ze 6 kroků:

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

1. Stavěj!

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



Tento symbol znamená: použít nízkou stěnu.



Tento symbol znamená: použij vysokou stěnu.

- Vezměte si potřebnou stěnu/stěny a postavte je podle následujících pravidel:
- Stěna může být postavena pouze na žlutých bodech vyznačených na hrací desce. Stěna se musí místa alespoň dotýkat. Na každém bodě může stát pouze jedna stěna.
- Později mohou být stěny umístěny na již postavených podlažích bez omezení na jejich umístění. Můžete také míchat stěny (např. použít jednu nízkou a jednu vysokou stěnu, jednu umístit na hrací desku a druhou na již postavené podlaží).
- Musíte postavit všechny stěny zobrazené na symbolech takovým způsobem, abyste vaše karty s podlažím mohli umístit horizontálně navrch těchto stěn.
- Podlaží mohou směřovat libovolným směrem, nemusí být vyrovnána s okraji herní desky.
- Později se ve hře mohou podlaží snadno překrývat. To je povoleno jen pokud podlaží neslouží jako podpora.
- Stěny 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.

2. Útok opic?

Má podlaží, které stavíte, na sobě symbol opice?



Pak si musíte vzít ze zásobníku kocovinu a opatrně ji zavěsit kamkoli 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 kocovinu, která již visí na budově a zavěste ji na podlaží, které jste právě postavili.

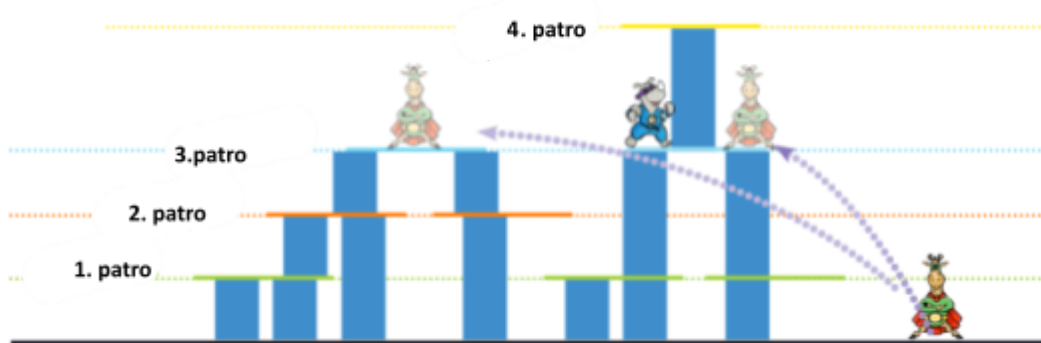


3. Šplhej na mrakodrap

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 jako jedno patro. Jedno patro se může skládat z více podlaží (blízko sebe nebo dále od sebe), nebo



ve stejné výšce, se počítají pouze z jednoho.



Příklad:

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

Důležité:

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



4. Super bitva?

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

1. Jako útočník dostanete červenou kostku; obránce dostane modrou kostku.
2. Oba hodíte kostkou ve stejnou dobu. Hráč, který hodil vyšší číslo vítězí a zůstává stát v 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 přichází je vždy útočníkem.



Příklad: V tomto příkladu 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. Medaila pro superhrdinu?

Nachází se váš superhrdina těsně na konci tahu nejvyšší ze všech hrdinů? V tom případě získáváte medaili pro superhrdiny. 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 vzhůru. Pokud si vyberete tuto odkrytou kartu, okamžitě nahradte prázdné místo novou kartou z dobíracího balíčku.

Potom je na řadě další hráč.

Závěr hry

Hra končí v okamžiku...

... když některý z hráčů způsobil, že se mrakodrap částečně nebo úplně zhroutil, bez ohledu na to, kdy. Hráč, který má v té chvíli u sebe medaili superhrdiny, zvítězil. Ale: pokud hráč, který má medaili superhrdiny je ten, kdo způsobil zhroutení mrakodrapu, pak jsou vítězi 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.

