



Rhino Hero Super Bitka [SK]

Vek: 5 - 99 Počet hráčov: 2 - 4

Séria: Hry pre deti Kód: 303383

Trvanie hry: 20 min

Rhino Hero je späť! A tentoraz sa k nemu pridali jeho superhrdinskí priatelia Giraffe Boy, Big E. a Batguin. Superhrdinovia spoločne stavajú závratne vysoký mrakodrap. Na koľko úrovni mrakodrapu sa im podarí vyšplhať?

Stavajte opatrne a hrdinovia musia mať pevnú ruku. Nepredbiehajte sa; bitky vás môžu rýchlo poslať späť na dno. Zaisťte si medailu superhrdinu a zastavte zlomyseľné pavúcie opice, aby vás nerušili - je to jediný spôsob, ako sa stať víťazným superhrdinom!

Hra rozvíja:

- Rýchlosť a súťaživosť
- Zábavnú atmosféru

Obsah balenia a príprava:

Balenie obsahuje 1 Batguin, 1 Rhino Hero, 1 Big E., 4 pavúcie opice, 3 hracie dosky (obojsstranne potlačené), 1 žirafí chlapec, 3 kocky (červená / modrá / svetlo modrá), 24 vysokých múrov, 24 krátkych stien, 1 medaila superhrdinu, 30 poschodí a návod na hru.

Pred prvou hrou opatrne oddel'te pavúcie opice a medailu superhrdinu. Postavte tri hracie plány tak, aby okrúhle žlté body „postavenia“ smerovali nahor. Umiestnite tri hracie dosky v ľubovoľnom poradí, za sebou do stredu tabuľky. Zamiešajte podlahové karty a rozdajte každému hráčovi tri karty. Hráči držia karty tajne vo svojich rukách. Umiestnite ďalšie tri podlahové karty na stôl lícom nahor a so zvyšných podlahových kariet vytvorte kôpku lícom nadol. Krátke a vysoké steny sú vždy poruke. Každý hráč si vyberie jedného zo superhrdinov a postaví ho pred seba. Náhradný superhrdinovia sú umiestnení späť do krabice. Pripravte si kocky, pavúcie opice a medailu superhrdinu.

Pravidlá hry:

Hrajte v smere hodinových ručičiek. Hráč, ktorý je najlepším horolezcom, môže začať ako prvý. Ťah sa skladá zo 6 akčných bodov:

1. Postavte!
2. Útok pavúcej opice?
3. Vylezte na mrakodrap!
4. Super bitka?
5. Medaila superhrdinov?
6. Nakreslite ďalšiu podlahovú kartu

Jednotlivé akčné body:

Stavajte! Vyberte jedno zo svojich poschodí, ktoré chcete pridať do mrakodrapu. Symboly na vrchu tejto karty podlahy ukazujú, koľko a ktoré steny je potrebné postaviť, táto karta podlahy sa postaví tvárou hore.

Vezmite zodpovedajúcu stenu alebo steny a umiestnite ich podľa nasledujúcich pravidiel:

- Stenu je možné postaviť iba nad bodom stavby na hernej doske. Musí sa aspoň dotknúť bodu. Na každý bod postavenia môže byť umiestnená iba jedna stena
- Neskôr v stene hry môžu byť postavené steny na už umiestnených podlažiach, kde nie je obmedzenie umiestnenia. Môžete tiež miešať steny (napr. Použite jednu krátku a jednu vysokú stenu s jednou kartou steny umiestnenou na hracom pláne a druhou na už postavenú podlahu).
- Všetky steny zobrazené na symboloch musíte umiestniť tak, aby spôsob, ktorým môže byť vaša podlahová karta umiestnená vodorovne na tieto steny
- Podlahy môžu byť zarovnané v ľubovoľnom smere; nemusia byť rovnobežne s okrajom hernej dosky • Neskôr v hre sa môžu podlahy mierne prekryvať. Toto je povolené, pokiaľ sa iná podlaha nepoužíva ako podpera.
- Stenu alebo steny musíte postaviť tak, aby boli prístupné všetkým figúram.
- Hráči môžu na stavbu použiť obe ruky - jednoducho to umiestnia. ostatné karty na podlahe lícom nadol pred nimi.

Podarilo sa vám postaviť stenu, steny a podlahu bez toho, aby sa nejaká časť alebo celý mrakodrap zrútili?

Útok pavúcej opice?

Je na podlahe, ktorú ste postavili, symbol pavúcej opice?

Potom musíte zo zásoby vytiahnuť pavúčiu opicu a opatrne ju zavesiť na tejto podlahe za chvost alebo ruku. Ak spadne, skúste to znova, kým opica Spider bezpečne nevisí. Neskôr v hre môže byť zásoba pavúčích opíc prázdna. V takom prípade vezmite tú, ktorá už visí na budove, a zavesíte ju na práve položenú podlahu. Ak sa nič nezrúti, pokračujte fázou 3:

LUSIO s.r.o. | Zuzany Chalupovej 10B | 851 07 Bratislava | SR

Elektronický návod v PDF verzii nájdete na www.playatelier.shop alebo u svojho predajcu.

© Preklad návodu je duševným vlastníctvom firmy LUSIO s.r.o. a nie je dovolené jeho kopírovanie a šírenie bez jej súhlasu.

www.playatelier.eu/haba-hracky

FB: HabaCeskoSlovensko

Instagram: haba_cesko_slovensko

Vylezte na mrakodrap!

Teraz hodte svetlomodrou kockou. Hovorí vám, koľko poschodí môže váš superhrdina vyšplhať nahor (ak kocka ukazuje -1), musí ísť nadol. Toto je založené na tom, koľko poschodí má mrakodrap pri pohľade z boku. Všetky poschodia, ktoré majú rovnakú výšku, sa počítajú ako jedna úroveň. Jedna úroveň môže pozostávať z viacerých poschodí (blízko seba alebo ďaleko od seba) alebo iba z jedného medziposchodia.

Príklad:

Max hodil trojku a môže posunúť svojho žirafieho chlapca zo spodnej časti na tretiu úroveň.

Nie je to úplne tak, záleží na tom, ktorú z podlahových kariet na tretej úrovni si vyberie na umiestnenie superhrdinu žirafieho chlapca.

Dôležité:

- Bez ohľadu na to, kde stojí figúrka, sa celá úroveň mrakodrapu považuje za celú.
- Ak je na jednej úrovni viac kariet na poschodí, môžete si slobodne zvoliť, kam umiestniť svojho superhrdinu.
- Ak váš hrdina dosiahne najvyššiu úroveň, potom pohyb zostávajúcej kocky sa nepoužíva.
- Ak je váš superhrdina úplne dole a hodíte -1, potom váš superhrdina zostáva tam, kde je.

Super bitka?

Postavili ste svojho superhrdinu na novú úroveň? Teraz sa pozrite zblízka - existuje už nejaký iný superhrdina na rovnakej úrovni? Skontrolujte celú šírku mrakodrapu! Ak je odpoveď áno, potom je čas na bitku superhrdinov.

Ako nový v tejto úrovni ste útočníkom:

1. Ako útočník dostaneš červenú kocku; obranca dostáva modrú kocku.
2. Obe sa hodia súčasne. Hráč, ktorý hodil vyšší počet, vyhráva a zostáva tam, kde je, druhý sa musí posunúť o jednu úroveň nižšie. Ak porazený skončí na úrovni, ktorá už má iného superhrdinu, dôjde k ďalšej bitke! A tak ďalej ... Nový prichodiaci je vždy útočníkom.

Medaila superhrdinov?

Je váš superhrdina najďalej úplne pred koncom vášho kola? Potom vezmite medailu superhrdinu. Na začiatku hry ju vytiahnete zo zásoby, neskôr v hre sa medaila superhrdinu presúva od hráča k hráčovi.

Nakreslite ďalšiu kartu podlahy!

Na konci svojho ťahu nakreslite ďalšiu podlahovú kartu, aby ste mali opäť v ruke tri. Môžete si z kopy vytiahnuť podlahovú kartu alebo zvoliť jednu z troch kariet, ktoré ležia lícom hore. Ak sa rozhodnete vytiahnuť kartu lícom nahor, ihneď vyplňte voľný priestor ďalšou kartou poschodia z kopy, položte podlahovú kartu lícom nahor.

Na rade je ďalší hráč.

Záver hry:

Hra sa končí okamžite ... ak hráč spôsobí čiastočné alebo úplné zrútenie mrakodrapu bez ohľadu na to, kedy. Hráč, ktorý má v tom čase medailu superhrdinu, vyhráva hru. **Ale:** ak hráč s medailou superhrdinu je ten, ktorý zrúti mrakodrap, potom všetci ostatní superhrdinovia spolu vyhrali hru.

Alebo:

... akonáhle už nie sú žiadne ďalšie poschodia na kreslenie, všetky boli použité alebo nemôžu byť použité všetky poschodia v hráčovej ruke. Posledné kolo je dokončené a víťazom sa stáva hráč so superhrdinom.

Otázky:

- Čo sa stane, ak hráč nemôže použiť žiadne zo svojich poschodí, pretože požadované steny sa nikde nezmestia?
Hráč príde o ťah a namiesto toho si môže vymeniť svoje karty podlahy tak, že umiestni jednu, dve alebo všetky svoje karty podlahy na spodok kopy. Hráč potom vytiahne zodpovedajúci počet kariet podlahy z kopy alebo z možností lícom nahor.
- Čo sa stane, ak jedna alebo viac opíc pavúkov omylom spadne z mrakodrapu počas budovania?
Hráč, ktorý je na rade, musí zavesiť pavúcie opice, ktoré spadli, späť niekam na mrakodrap, a pokračovať v ťahu.
- Stratím medailu, ak je moja postava na prvom poschodí a hodím -1?
Áno, potom musíš svoju postavu posunúť nadol a medailu odložiť.
- Čo sa stane v ojedinelom prípade, keď žiadny hráč nebude mať na konci hry medailu?
Potom ste bohužiaľ všetci prehrali. Spojte všetky svoje sily superhrdinov a ihneď začnite ďalšiu hru!

Tipy:

- Pri hre s mladšími hráčmi môžete, pred hrou vytiahnuť karty s týmito dvoma symbolmi na podlahe a hrať bez pavúčích opíc, ignorovať znamienko mínus na kocke a presunúť svojho superhrdinu s kockou o jedno poschodie vyššie ak je hod -1.
- Hru je možné sťažiť tým, že sa na hracom pláne zobrazí menej ako 10 bodov stavania. Na začiatku hry umiestnite tri základné figúrky vedľa seba, ako chcete. Pokiaľ sa zobrazia iba červené začiatkové body, potom je to iba 5 bodov a vybrali ste si najťažšie počiatkové nastavenie alebo povolením použitia iba jednej ruky na stavbu. A je to ešte ťažšie, ak hráči môžu používať iba svoju menej dominantnú ruku!

Máte nápad na nové pravidlá alebo ako túto hru využiť na edukatívne účely, rozvoj a precvičenie rôznych kompetencií u detí iným spôsobom?

Napište nám! Vaše nápady sa môžu dostať do tipov pre ostatných zákazníkov. Email: kontakt@playatelier.eu.



Rhino Hero Super Bitva [CZ]

Věk: 5 - 99

Počet hráčů: 2 - 4

Série: Hry pro děti Kód: 303383

Trvání hry: 20 min

Rhino Hero je zpátky! A tentokrát se k němu přidali jeho super přátelé Giraffe Boy, Big E. a Batguin. Superhrdinové společně stavějí závratně vysoký mrakodrap. Na kolik úrovní mrakodrapu se jim podaří vyšplhat?

Stavte opatrně a hrdinové musí mít pevnou ruku. Nepředbíhejte se; bitvy vás mohou rychle poslat zpět na dno. Zajistěte si medaili superhrdinu a zastavte zlomyslné pavoučí opice, aby vás nerušily - je to jediný způsob, jak se stát vítězným superhrdinou!

Hra rozvíjí:

- Rychlost a soutěživost
- Zábavnou atmosféru

Obsah balení a příprava:

Balení obsahuje 1 Batguin, 1 Rhino Hero, 1 Big E., 4 pavoučí opice, 3 hrací desky (oboustranně potištěné), 1 žirafí chlapec, 3 kostky (červená / modrá / světle modrá), 24 vysokých zdí, 24 krátkých stěn, 1 medaile superhrdiny, 30 pater a návod na hru.

Před první hrou opatrně oddělte pavoučí opice a medaili superhrdiny. Postavte tři hrací plány tak, aby kulaté žluté body "postavení" směřovaly nahoru. Umístěte tři hrací desky v libovolném pořadí, za sebou do středu tabulky. Zamíchejte podlahové karty a rozdejte každému hráči tři karty. Hráči drží karty tajně ve svých rukou. Umístěte další tři podlahové karty na stůl lícem nahoru a se zbývajících podlahových karet vytvořte hromádku lícem dolů. Krátké a vysoké stěny jsou vždy po ruce. Každý hráč si vybere jednoho ze superhrdinů a postaví ho před sebe. Náhradní superhrdinové jsou umístěni zpět do krabice. Připravte si kostky, pavoučí opice a medaili superhrdiny.

Pravidla hry:

Hrajte ve směru hodinových ručiček. Hráč, který je nejlepším horolezcům, může začít jako první. Tah se skládá ze 6 akčních bodů:

1. Postavte!
2. Útok pavoučí opice?
3. Vylezte na mrakodrap!
4. Super bitva?
5. Medaile superhrdinů?
6. Nakreslete další podlahovou kartu

Jednotlivé akční body:

Stavte! Vyberte jedno ze svých pater, které chcete přidat do mrakodrapu. Symboly na vrchu této karty podlahy ukazují, kolik a které stěny je třeba postavit, tato karta podlahy se postaví tváří nahoru.

Vezměte odpovídající stěnu nebo stěny a umístěte je podle následujících pravidel:

- Stěnu je možné postavit pouze nad bodem stavby na herní desce. Musí se alespoň dotknout bodu. Na každý bod postavení může být umístěna pouze jedna stěna
- Později ve stěně hry mohou být postaveny stěny na již umístěných podlažích, kde není omezení umístění. Můžete také míchat stěny (např. Použijte jednu krátkou a jednu vysokou stěnu s jednou kartou stěny umístěnou na hracím plánu a druhou na již postavenou podlahu).
- Všechny stěny zobrazené na symbolech musíte umístit tak, aby způsob, kterým může být vaše podlahová karta umístěna vodorovně na tyto stěny
- Podlahy mohou být zarovnané v libovolném směru; nemusí být rovnoběžné s okrajem herní desky • Později ve hře se mohou podlahy mírně překrývat. Toto je povoleno, pokud se jiná podlaha nepoužívá jako podpora.
- Stěnu nebo stěny musíte postavit tak, aby byly přístupné všem figurám.
- Hráči mohou na stavbu použít obě ruce - prostě to umístí. ostatní karty na podlaze lícem dolů před nimi.

Podařilo se vám postavit stěnu, stěny a podlahu, aniž se nějaká část nebo celý mrakodrap zhroutil?

Útok pavoučí opice?

Je na podlaze, kterou jste postavili, symbol pavoučí opice?

Pak musíte ze zásoby vytáhnout pavoučí opici a opatrně ji zavěsit na této podlaze za ocas nebo ruku. Pokud spadne, zkuste to znovu, dokud opice Spider bezpečně nevisí. Později ve hře může být zásoba pavoučích opic prázdná. V takovém případě vezměte tu, která již visí na budově, a zavěste ji na právě položenou podlahu. Pokud se nic nezhroutí, pokračujte fází 3:

Vylezte na mrakodrap!

Nyní hodte světle modrou kostkou. Říká vám, kolik pater může váš superhrdina vyšplhat nahoru (pokud kocka ukazuje -1), musí jít dolů. Toto je založeno na tom, kolik pater má mrakodrap při pohledu z boku. Všechny patra, které mají stejnou výšku, se počítají jako jedna úroveň. Jedna úroveň může skládat z více pater (blízko sebe nebo daleko od sebe) nebo pouze z jednoho mezipatra.

Příklad:

Max hodil trojku a může posunout svého žirafího chlapce ze spodní části na třetí úroveň.

Není to úplně tak, záleží na tom, kterou z podlahových karet na třetí úrovni si vybere na umístění superhrdiny žirafího chlapce.

Důležité:

Bez ohledu na to, kde stojí figurka, se celá úroveň mrakodrapu považuje za celou.

- Pokud je na jedné úrovni více karet na patře, můžete si svobodně zvolit, kam umístit svého superhrdiny.
- Pokud váš hrdina dosáhne nejvyšší úroveň, pak pohyb zbývající kostky se nepoužívá.
- Pokud je váš superhrdina úplně dole a hodíte -1, pak váš superhrdina zůstává tam, kde je.

Super bitva?

Postavili jste svého superhrdiny na novou úroveň? Nyní se podívejte zblízka - existuje již nějaký jiný superhrdina na stejné úrovni? Zkontrolujte celou šířku mrakodrapu! Pokud je odpověď ano, pak je čas na bitvu superhrdinů.

Jako nový v této úrovni jste útočníkem:

1. Jako útočník dostaneš červenou kostku; obrátce dostává modrou kostku.
2. Obě se hodí současně. Hráč, který hodil vyšší počet, vyhrává a zůstává tam, kde je, druhý se musí posunout o jednu úroveň níže. Pokud poražený skončí na úrovni, která už má jiného superhrdiny, dojde k další bitvě! A tak dále ... Nový přichází je vždy útočníkem.

Medaile superhrdinů?

Je váš superhrdina nejdále úplně před koncem vašeho kola? Pak vezměte medaili superhrdiny. Na začátku hry ji vytáhnete ze zásoby, později ve hře se medaile superhrdiny přesouvá od hráče k hráči.

Nakreslete další kartu podlahy!

Na konci svého tahu nakreslete další podlahovou kartu, abyste měli opět v ruce tři. Můžete si z kopy vytáhnout podlahovou kartu nebo zvolit jednu ze tří karet, které leží lícem nahoru. Pokud se rozhodnete vytáhnout kartu lícem nahoru, ihned vyplňte volný prostor další kartou patra Zkopal, položte podlahovou kartu lícem nahoru.

Na řadě je další hráč.

Závěr hry:

Hra končí okamžitě ... pokud hráč způsobí částečné nebo úplné zhroucení mrakodrapu bez ohledu na to, kdy. Hráč, který má v té době medaili superhrdiny, vyhrává hru. **Ale:** pokud hráč s medailí superhrdiny je ten, který zhroutí mrakodrap, pak všichni ostatní superhrdinové spolu vyhráli hru.

Nebo:

... jakmile již nejsou žádné další patra na kreslení, všechny byly použity nebo nemohou být použity všechny patra v hráčově ruce. Poslední kolo je dokončeno a vítězem se stává hráč se superhrdinou.

Otázky:

- *Co se stane, když hráč nemůže použít žádné ze svých pater, protože požadované stěny se nikde nevejdou?*
Hráč přijde o tah a místo toho si může vyměnit své karty podlahy tak, že umístí jednu, dvě nebo všechny své karty podlahy na spodek kopy. Hráč pak vytáhne odpovídající počet karet podlahy z kopy nebo z možností lícem nahoru.
- *Co se stane, pokud jedna nebo více opic pavouků omylem spadne z mrakodrapu během budování?*
Hráč, který je na řadě, musí zavěsit pavoučí opice, které spadly, zpět někam na mrakodrap, a pokračovat v tahu.
- *Ztratím medaili, pokud je moje postava v prvním patře a hodím -1?*
Ano, pak musíš svoji postavu posunout dolů a medaili odložit.
- *Co se stane v ojedinělém případě, kdy žádný hráč nebude mít na konci hry medaili?*
Pak jste bohužel všichni prohráli. Spojte všechny své síly superhrdinů a ihned začněte další hru!

Tipy:

- Při hře s mladšími hráči můžete před hrou vytáhnout karty s těmito dvěma symboly na podlaze a hrát bez pavoučích opic, ignorovat znaménko minus na kostce a přesunout svého superhrdiny s kostkou o jedno patro výš li hod -1.
- Hru je možné ztížit tím, že se na hracím plánu zobrazí méně než 10 bodů stavění. Na začátku hry umístěte tři základní figurky vedle sebe, jak chcete. Pokud se zobrazí pouze červené počáteční body, pak je to pouze 5 bodů a vybrali jste si nejtěžší počáteční nastavení nebo povolením použití pouze jedné ruky na stavbu. A je to ještě obtížnější, pokud hráči mohou používat pouze svou méně dominantní ruku!

Máte nápad na nová pravidla nebo jak tuto hru využít pro edukativní účely, rozvoj a procvičení různých kompetencí u dětí jiným způsobem?

Napište nám! Vaše nápady se mohou dostat do tipů pro ostatní zákazníky. Email: kontakt@playatelier.eu.