

Rhino Hero

A Hős Orrszarvú

Ügyességi toronyépítő játék

2–5 bajnoknak

5 és 99 éves kor között

Szerzők: Steven Strumpf & Scott Frisco

Jogtulajdonos: Excel Global Development

Illusztráció: Thies Schwarz

A játék hossza: kb. 5–15 perc

Mi az ott? Tényleg egy orrszarvú mászik felfelé azon a falon? Hát persze! A Hős Orrszarvú ismét tetterre kész! Az állatvilág hőse félelem nélkül cikázik fel-alá a legmagasabb toronyházakon, hogy megállítsa a haramiáktól és a banditáktól. Olyan erős, mint egy oroszlán, olyan ravasz, mint egy róka, de olyan nehéz, mint egy orrszarvú. Éppen ezért amikor a Hős Orrszarvú a színre lép, még a legerősebb épületek is meginognak. Tudnátok segíteni hősünknek, hogy teljesíthesse ingatag küldetését?

A doboz tartalma

31 tetőkártya (akciókártyák)

28 fal

1 kétoldalas alapzatkártya (kezdőlap)

1 Hős Orrszarvú

Játékszabály

A játék célja

A játék során közösen építitek kártyákból a toronyházat a Hős Orrszarvú számára szintről szintre, olyan magasra, amennyire csak tudjátok. Mint a házak általában, ez az épület is falakból és plafonokból fog állni. Mivel nem lehet tudni, végül milyen magasra nyújtózik az épület, ezért minden plafon úgy néz ki, mint a ház teteje. A tetőkön látható jelölések határozzák meg, hogy a következő szinten a falakat milyen elrendezésben kell felhúzni, illetve a rajtuk látható szimbólumok az építés módját írják elő, amik kicsit összekeverhetik a dolgokat. A játékot az nyeri, aki elsőként tudja feltenni az utolsó tetőlapját a házra.

Előkészítés

Helyezzük az alapzatkártyát az általunk választott oldalával felfelé az asztalra. Keverjük meg a tetőkártyákat, és minden játékosnak osszunk ötöt. Két játékos esetén mindketten 7-7 lappal kezdenek. A megmaradt lapokból képezzünk húzópaklit. Készítsük elő a falakat és a Hős Orrszarvú figurát.



Importálja: Gémker-Gémklub Kft.

1092 Budapest, Ráday u. 30.

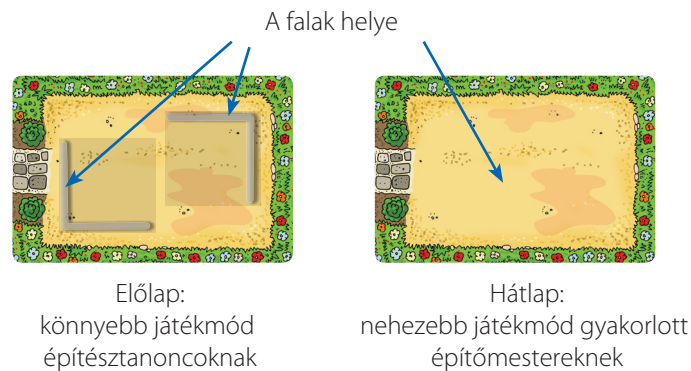
www.gemker.hu



Figyelem!

Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére
Fulladásveszély!

Az alapzat:



A játék menete

A játékosok az óra járásának megfelelően kerülnek sorra. Az kezd, aki legutoljára tett valami jót. Ha ebben nem tudtok megegyezni, a legfiatalabb játékos kezd, és megpróbálja a helyére illeszteni valamelyik tetőkártyáját.

Mielőtt ezt megtehetné, fel kell építenie az első szintet egy vagy két fal segítségével. Nézzétek meg alaposan a jelöléseket az alapzatkártyán vagy az utolsó lehelyezett tetőkártyán. Ezek a jelölések határozzák meg, hogy hány darab falat kell felhúzni, és azok hogyan helyezkedjenek el. A soron lévő játékos vegye el a szükséges fala(ka)t, és hajtsa meg egy kicsit, hogy megfeleljenek a jelölésnek. Ezután helyezze rá a fala(ka)t az épületre, majd tegye rá az egyik tetőkártyáját.

Néhány tetőkártyán különleges szimbólumok is vannak, ezek a következőképpen változtatják meg az építés menetét:



Irányváltás

Folytassátok az építést, de megfordul a játék iránya. Két játékos esetén ezt a jelet hagyjátok figyelmen kívül.



Egy körből kimaradsz

Az utánad következő játékosnak pihenőt kell tartania, és egy körből kimarad. Az őtánad következő játékos kerül sorra. Két játékos esetén ismét a tetőt lerakó játékos köre következik.



Újabb lap

Az utánad következő játékosnak húznia kell egy extra tetőlapot a húzópakliból.



Dupla tető

Ez a kártya lehetővé teszi, hogy azonnal rátehesz még egy tetőkártyát az imént lerakottra. Ez nem lehet egy újabb duplázó kártya. Ha nincs szabályosan letehető kártya a kezdedben, a tőled balra ülő játékostól kérj egyet – persze csak akkor, ha szeretnéd segíteni a játéka során.



A Hős Orrszarvú

A Hős Orrszarvú ismét mászni kezdett! A lapot kijátszó játékost követő játékosnak rá kell mozgatnia a Hős Orrszarvút a lerakott lapon található szimbólumra. Csak ezután helyezheti rá a tetőlapkát a falakra.

Ezután a következő játékos kerül sorra.

Az építés szabályai

- Mindkét kezdet használhatod az építéshez
- Csak ahhoz a fal- vagy tetőlaphoz érhetsz hozzá, amit éppen leteszel.
- A falakat olyan pontosan kell illeszteni a jelölésekre, amennyire csak lehetséges, úgy meghajtogatva azokat, ahogy a tetőlap mutatja.
- A tetőlapokat pontosan olyan irányban kell ráhelyezni a falakra, amilyen irányban az alapzat áll.
- Ideális esetben a Dupla tető lapot utolsó előttiként fogjuk az épületre helyezni. Noha akkor is győzhetünk, ha utolsó lapként játsszuk ki, de ebben az esetben a szomszédunk lehetőséget kap még egy lap lerakására.

A játék vége:

A játék véget ér, amint

...egy játékos kijátszotta az utolsó tetőkártyáját

A győztes különleges építési képességek birtokában van, így jogosult a Játék győztese címre.

vagy

...a többemeletes épület összeomlik.

Az a játékos, akinek köszönhetően ez megtörtént, lesz a játék vesztese. A többiek közül az lesz a győztes, akinek a legkevesebb tetőkártyája maradt. Ha ebben egyenlőség van, az nyer, akinek a megmaradt lapjain több szimbólum található. Ha ebben is egyenlőség van, az eredmény döntetlen.

vagy ha

...minden falat felépítettetek

Ebben a kivételes helyzetben mind szuperhősök vagytok, és együtt győztetek!