Instructions • 说明书 • Spielanleitung • Règle du jeu • Instrucciones

RHINO HERO

SUPER BATTLE

Copyright HABA® - Spiele Bad Rodach 2017

RHINO HERO SUPER BATTLE

ENGLISH

Æsifengið þrívítt stöflunarspil fyrir 2 til 4 ofurhetjur á milli 5 og 99 ára.

Höfundar: Scott Frisco, Steven Strumpf
Leyfishafi: Excel Global Development
Teiknari: Thies Schwarz
Tímalengd spils: 10 - 20 mínútur

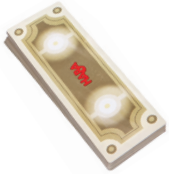
Nashyrningahetjan hefur snúið aftur! Og í þetta skiptið tók hann vini sína Gíraffastrákinn, Stóra F, og Leðurblökugæsina með sér. Saman munu ofurhetjurnar byggja svimandi háan skýjakljúf. Tekst þeim að klifra upp allar hæðir skýjakljúfsins? Aðeins ef hann var vel byggður, og hetjurnar hafa stöðugar hendur.Ekki flýta þér of mikið: bardagar geta sent þig niður á botninn aftur. Nældu þér í ofurhetjumedalíuna og ekki láta vondu, hangandi, kóngulóarapana trufla þig — aðeins þannig getur þú verið ofurhetjan sem sigrar!

INNIHALD

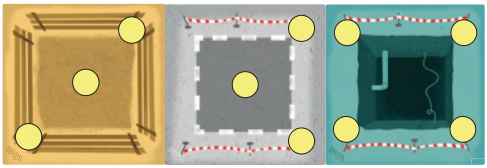
Fyrir fyrsta leikinn skaltu aðskilja kóngulóarapana varlega frá ofurhetjumedalíunni.

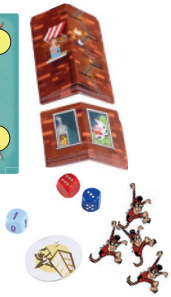
UNDIRBÚNINGUR

Stilltu upp öllum þremur grunnspjöldunum þannig að gulu byggingardoppurnar snúi upp. Raðaðu þeim eins og þú vilt, í einfalda röð á miðju borðinu. Stokkaðu gólfspilin og gefðu hverjum leikmanni þrjú spil. Leikmenn hafa sín spil á hendi. Settu þrjú gólfspil að auki á borðið og láttu þau snúa upp, og settu afganginn í bunka við hlið hinna þriggja. Hafðu stuttu og háu veggina handhæga. Hver leikmaður velur sér ofurhetju og setur hana fyrir framan sig. Þær sem ekki eru notaðar fara aftur í kassann. Settu teningana, kóngulóarapana og ofurhetjumedalíuna á borðið hjá grunninum.



Example





GANGUR SPILSINS

Spilið gengur réttsælis. Sá leikmaður sem er bestur í að klifra byrjar. Hver leikur hefur 6 atriði til að gæta að:

1. **Byggja!**
2. **Árás kóngulóarapana?**
3. **Klifra upp skýjakljúfinn!**
4. **Ofurhetjubardagi?**
5. **Ofurhetjumedalía?**
6. **Dragðu nýtt gólfspil**

Hvert atriði:

1. Byggja!

Veldu eitt af þremur gólfum sem þú átt til að bæta við skýjakljúfinn. Merkin á gólfinu segja til um hve marga veggi, háa eða lága, þú mátt nota til að leggja gólfspjaldið þitt ofan á.

Þetta merkir: notaðu lágan vegg.

Þetta merkir: notaðu háan vegg.

Taktu þann vegg eða veggi sem eru á spilinu og stilltu þeim upp samkvæmt þessum reglum:

- Vegg má aðeins byggja á byggingarpunkti á grunnspjaldinu. Hann verður að snerta punktinn. Aðeins má byggja einn vegg í hverjum punkti.
- Seinna í spilinu má setja veggi hvar sem er á gólf sem þegar hefur verið stillt upp. Þú mátt líka blanda veggjum (þ.e. nota einn lágan vegg og einn háan, annan á grunninum og hinn á gólfi sem hefur verið stillt upp).
- Þú verður að stilla upp veggjunum sem eru á gólfspilinu á þann hátt, að spilið snerti þá alla þegar það er lagt ofan á veggina.
- Gólf mega snúa í hvaða átt sem er; þau þurfa ekki að vera samsíða grunnspjöldunum.
- Seinna í spilinu gætu gólfspilin skarast örlítið. Það er í lagi, svo lengi sem önnur gólfspil eru ekki notuð sem stuðningur.
- Þú verður að stilla upp veggnum/veggjunum á þann hátt að allar hetjurnar séu aðgengilegar öðrum spilurum.
- Leikmenn mega nota báðar hendur til að byggja með — þeir leggja einfaldlega hin gólfspilin sín frá sér á meðan.

Dæmi:

gólf með þessi tvö tákn má ekki nota í upphafi spilsins:

Svona er rétt:

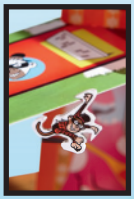
Gólfi með þessu tákni má stilla upp svona:

Náðir þú að setja upp vegg/veggi og gólf án þess að neinn hluti skýjakljúfsins félli?

Þá er kominn tími til að gæta að atriði 2:

2. Árás kóngulóarapana?

Er merki kóngulóarapanna á gólfinu sem þú varst að leggja?

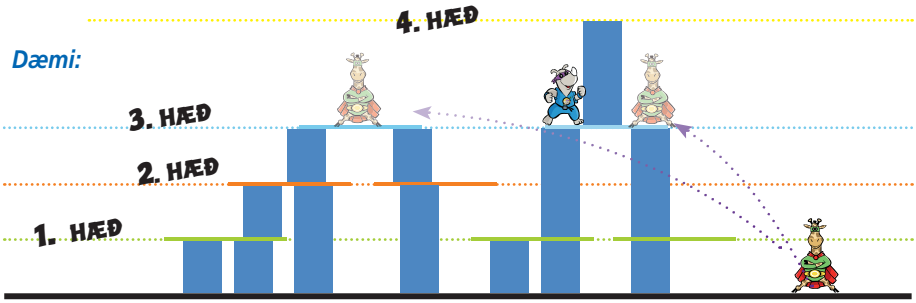


Þá **verður** þú að taka einn kóngulóarapa af borðinu og hengja hann varlega hvar sem þú vilt á þetta gólf. Ef apinn dettur niður máttu reyna aftur þar til apinn hangir örugglega. Seinna í spilinu munu aparnir á borðinu klárast. Þá skaltu taka apa sem þegar hangir á byggingunni, taktu þann sem hangir neðst, og hengdu þann á gólfið sem þú varst að leggja. Ef ekkert fellur niður, þá skaltu fara í atriði 3:

ENGLISH

3. Klifra upp skýjakljúfinn!

Nú skaltu kasta ljósbláa teningnum. Hann segir þér hversu margar hæðir ofurhetjan þín má klifra upp eða (ef teningurinn sýnir -1) niður.
Þetta byggist á því hve margar hæðir eru í skýjakljúfnum þegar horft er á hann á hlið. Öll gólf sem eru í sömu hæð eru á sömu hæð. Ein hæð getur verið á mörgum aðskildum gólfum (nálægt hvert öðru eða langt í burtu), eða á einu stöku gólfi.



Max fékk 3 á teninginn og má hreyfa Gíraffastrákinn frá botninum upp á þriðju hæð. Það skiptir ekki máli á hvaða þriðju hæðar gólf hann er settur á.

Mikilvægt:

- Þar sem fígúran er sett á hæðina í skýjakljúfnum, þá er litið á það sem eina hæð.
- Ef það eru mörg gólfspil á einni hæð þá máttu velja á hvert þeirra þú setur ofurhetjuna þína.
- Ef hetjan þín kemst á toppinn, þá notar þú ekki restina af hreyfingunni sem á teningnum er.
- Ef ofurhetjan þín er á botninum og þú færð -1, þá gerist ekkert.

4. Ofurhetjubardagi?

Settir þú ofurhetjuna þina á nýja hæð? Gættu nú vel að — er önnur ofurhetja á sömu hæð og þú? Athugaðu allan skýjakljúfinn. Ef svarið er já, þá hefst ofurhetjubardaginn. Sem nýja hetjan á hæðinni, þá ert þú árásaraðilinn:

1. Árásarmaðurinn fær rauða teninginn með silfurdoppunum; verjandinn fær bláa teninginn með hvítu doppunum.
2. Báðir kasta á sama tíma. Leikmaðurinn sem fær hærri töluna vinnur og fær að vera þar sem hann er, hinn fellur niður um eina hæð.
3. Ef sá sem tapar fellur á hæð þar sem ofurhetja er fyrir, þá hefst annar ofurhetjubardagi! Og svo framvegis … nýja hetjan á hæðinni er alltaf árásarmaðurinn.

Dæmi:
Gíraffastrákurinn er að berjast við Nashyrningahetjuna. Maggi er árásarmaðurinn og notar rauða teninginn, Felix, sem er Nashyrningahetjan, er verjandinn og notar bláa teninginn.

5. Ofurhetjumedalían?

Er ofurhetjan þín hæst allra við lok þinnar umferðar? Þá máttu taka ofurhetjumedalíuna. Við upphaf spilsins tekur þú hana af borðinu, en seinna í spilinu færist hún á milli leikmanna.

6. Dragðu nýtt gólfspil!

Við lok þinnar umferðar skaltu draga þér nýtt gólfspil svo þú hafir þrjú spil á hendi enn á ný. Þú mátt annað hvort velja þér eitt af þeim þremur sem snúa upp, eða draga eitt óséð úr bunkanum. Ef þú tekur spil sem snýr upp, þá skaltu þegar í stað draga efsta spilið í bunkanum og fylla í eyðuna..

Þá á næsti leikmaður að gera.

LOK SPILSINS

Spilið endar samstundis …
… ef leikmaður fellir skýjakljúfinn, hvort sem er að hluta eða heild, hvenær sem það gerist. Leikmaðurinn sem er með ofurhetjumedalíuna vinnur spilið. **En:** ef leikmaðurinn sem er með ofurhetjumedalíuna fellir skýjakljúfinn, þá vinna **allar hinar** ofurhetjurnar spilið saman.

eða

… þegar það er ekki lengur hægt að draga sér nýtt gólf, öll gólfin sem leikmenn eru með á hendi eru búin eða geta ekki verið notuð. Þá er þessi umferð kláruð og sigurvegarinn er sá sem er með ofurhetjumedalíuna.

SPURT & SVARAÐ, OG ÁBENDINGAR ➤

Spurt & svarað:

Hvað gerist ef leikmaður getur ekki notað neitt gólfanna sinna, því veggirnir passa hvergi?
Þá missir leikmaðurinn úr umferð, en getur þess í stað skipt út einu, tveimur eða öllum gólfspilunum sínum með því að setja þau neðst í bunkann. Næst dregur leikmaðurinn jafn mörg spil aftur á hendi, hvort sem er úr bunkanum eða af spilunum sem snúa upp. Í seinna tilfellinu þarf að setja ný spil í stað þeirra sem voru tekin.

Hvað gerist ef einn eða fleiri kóngulóarapar detta niður?
Þá þarf leikmaðurinn sem er að gera að setja apana aftur einhvers staðar a bygginguna. Svo heldur spilið áfram.

Missi ég medalíuna ef hetjan mín er á fyrstu hæð og ég fæ -1 á teninginn?
Já, þá ertu kominn á botninn og medalían fer aftur á borðið.

Hvað gerist ef enginn leikmaður fékk medalíuna í spilinu?
Þá hafa því miður allir tapað. Nýtið ofurkraftana ykkar í að stilla upp nýju spili og hefjið nýjan leik!

Ábendingar:

Þegar þú spilar við yngri leikmenn, þá getur þú …
… tekið út gólfspjöld með þessum merkjum og spilað án kóngulóarapanna.
… leitt hjá þér mínusinn á teningnum og fært hetjurnar upp þegar það kemur -1 á teninginn.

Spilið getur verið gert erfiðara með því að …
… með því að nota grunnspjöld sem sýna færri en 10 punkta. Við upphaf spilsins máttu raða grunnspjöldunum þremur á hvern þann hátt sem þú vilt. Ef aðeins rauðir punktar vísa upp, þá eru aðeins fimm punktar og þú ert með spilið stillt á erfiðustu stillinguna. og það er jafnvel enn erfiðara að setja allt ranghent á.

Spilið getur verið gert fjölbreyttara með því að …
… blanda litla „Rhino Hero“ saman við. Veggirnir úr því spili geta verið notaðir sem fleiri lágir veggir. Og ef þú notar Nashyrningahetjuna úr „Rhino Hero“, þá geta fimm spilað í einu.

Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and is nowhere to be found. No problem! At **www.haba.de/Ersatzteile** you can find out whether this part is still available for delivery.

亲爱的孩子和家长，

经过一轮的乐趣，你会突然发现，缺少的这个HABA游戏的部件，无处可寻。没问题！**在www.haba.de/ Ersatzteile**，你可以找出这部件仍然可发货。

Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden. Kein Problem! Unter **www.haba.de/Ersatzteile** können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via **www.haba.de/Ersatzteile** si la pièce est encore disponible.

Queridos niños, queridos padres:

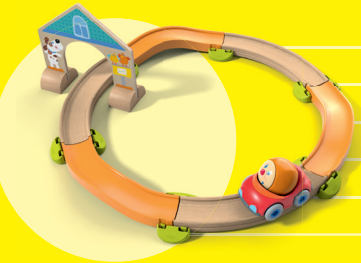
Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En **www.haba.de/Ersatzteile** podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

아이들과 부모님들께,

즐거운 게임이 끝난 후 갑자기 HABA 보드게임의 부품 일부를 어디에서도 찾을 수 없다면. 문제 없어요! **www.haba.de/Ersatzteile** 에서 부품을 찾아 보세요.

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

追求创意;激发好奇 • Erfinder für Kinder
Créateur pour enfants joueurs • Inventor para los niños
호기심을 자극하는 혁신적인 놀잇감



Infant Toys
婴儿玩具
Baby & Kleinkind
Jouets premier âge
Bebé y niño pequeño
유아 완구

Gifts
礼品
Geschenke
Cadeaux
Regalos
선물

Ball Track
滚珠轨道
Kugelbahn
Toboggan à billes
Tobogán de bola
볼 트랙

Children's room
儿童房间
Kinderzimmer
Chambre d'enfant
Decoración habitación
아이 방

Children are world explorers!
We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

孩子们通过玩耍
了解世界。 HABA使得他们很容易由游戏和玩具唤起好奇心，富有想象力的家具，愉快的饰品，珠宝，礼品和更多。HABA鼓励我们身材矮小的探索者的大思路。

Kinder sind Weltentdecker!
Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !
Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

¡Los niños son descubridores del mundo! Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

아이들은 세계의 탐험가입니다!
새로운 기술을 향한 도전과 육성을 위한 게임과 장난감으로 즐거운 여행을 떠납니다.
아이의 눈빛에 특별한 반짝임을 가져다주는 모든 것을 하바에서 발견 할 것입니다!

⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for children under 3 years.

HABA®
Habermaaß GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de

TLA115210 2/17 Art. Nr.: 303383