

SÚPER-NASI

(RHINO HERO)

Byggingarspil í þrívídd fyrir 2 til 5 ofurhetjur á aldrinum 5-99 ára.

Höfundar: Steven Strumpf & Scott Frisco

Leyfisveitandi: Excel Global Development

Myndskreytingar: Thies Schwarz

Lengd spils: u.þ.b. 5-15 mín.



Hvað er nú þetta? Nashyrningur að klífa vegg? Einmitt Súper-Nasi er aftur kominn á kreik. Þessi ofurskepna klífur hæstu byggingar óttalaus í leit að innbrotspjófum og öðrum óþjóðalýð. Sterkur sem ljón og kænn sem refur en með þyngd nashyrningsins. Þar af leiðandi riða jafnvel sterkbyggðustu turnar til falls þegar hann er á ferðinni. Geturðu hjálpað Súper-Nasa að ná sínu fallvalta markmiði?

INNIHALD

31 þakspjald (=aðgerðaspil)

28 veggspjöld

1 grunnur (=upphafsspil)

1 Súper-Nasi

spilareglur





SÖGUPRÁÐUR

Í sameiningu byggja leikmenn hús úr spilum fyrir Súper-Nasa, hverja hæðina á fætur annarri, eins hátt og hægt er. Alveg eins og venjulegt hús hefur það bæði veggi og loft. Þar sem aldrei er hægt að segja til um hversu há byggingin kemur til með að verða líta loftin út eins og þak. Á þakspjöldunum eru rákir sem sýna hvernig raða á veggjunum á næstu hæð og tákni sem ákvarða tiltekin byggingarskilyrði sem gætu flækt málin aðeins. Markmiðið spilsins er að vera fyrst(ur) að leggja niður öll þakspjöldin sín.

UNDIRBÚNINGUR

Leggið grunninn á mitt borðið með aðra hvora hliðina upp. Stokkið þakspjöldin og gefið hverjum leikmanni fimm. Ef aðeins tveir spila fær hvor leikmaður sjö þakspjöld. Setjið afganginn af þakspjöldunum í bunka svolítið frá grunninum. Hafið veggina og Súper-Nasa við höndina.

Grunnurinn:

Rákir sem sýna hvar veggirnir eiga að koma:



Framhlið:
Auðveldi útgáfan



Bakhlið:
Útgáfa fyrir vana turnsmiði

GANGUR SPILSINS

Leikmenn gera til skiptis og farið er réttisælis í kringum borðið. Sá sem gerði síðast góðverk má byrja. Ef leikmenn koma sér ekki saman um það byrjar sá yngsti og freistar þess að leggja niður eitt af þakspjöldunum sínum.

Áður en setja má út þakspjald þarf þó að byggja nýja hæð með einum eða tveimur veggjum. Skoðið vel rákirnar á grunninum eða á síðasta þakspjaldi sem lagt var niður. Þær sýna hversu marga veggi hæðin á að hafa og staðsetningu þeirra. Takið réttan fjölda veggja og brjótið þá saman þannig að þeir myndi horn eins og sýnt er. Setjið þá svo á sinn stað og leggið eitt af þakspjöldunum ofan á.

Á sumum þakspjöldum eru sérstök tákni sem segja til um hvernig á að halda áfram með smíðina:



Breytt um stefnu

Spilið heldur áfram en leikmenn gera í öfugri röð. Ef aðeins tveir spila hefur þetta tákni engin áhrif.



Taktu þér pásu

Næsti leikmaður þarf að hvíla sig og missir úr umferð. Þá á þarnæsti leikmaður leik. Ef aðeins tveir spila á sá, sem á leik, að gera aftur.



Viðbótarspjald

Næsti leikmaður þarf að draga nýtt þakspjald úr bunkanum áður en hann byrjar að byggja.



Tvöfalt þak

Sá sem á leik má leggja annað þakspjald ofan á þetta. Það má þó ekki vera tvöfalt þakspjald líka. Ef sá sem á leik á ekki venjulegt þakspjald til að leggja ofan á þetta biður hann þann, sem situr honum á vinstri hönd, að lána sér eitt þakspjald (sem auðvitað hjálpar viðkomanndi að losna við eitt af sínum spöldum).



Súper-Nasi

Súper-Nasi klífur næsta hjalla ! Næsti leikmaður þarf að færa Súper-Nasa þaðan sem hann er staddur yfir á nýja nashyrningsmerkið. Þá fyrst má hann leggja þakspjald ofan á hæðina.

Þá á næsti maður leik.

Mikilvægar reglur um smíði turnsins:

- Það má nota báðar hendur við smíðina.
- Aðeins má snerta vegg- eða þakspjaldið sem verið er að leggja.
- Leggið veggina eins nákvæmlega og hægt er ofan á rákirnar.
- Þakspjaldið á að liggja samhliða grunninum.
- Best er að leggja tvöfalt þakspjald niður næstsíðast. Sá sem endar á að leggja niður tvöfalt spjald vinnur þó engu að síður en getur hjálpað næsta leikmanni með því að leggja niður spil ofan á tvöfalda þakspjaldið.

LOK SPILSINS

Spilinu lýkur um leið og...

... einhver leikmanna leggur niður síðasta þakspjaldið sitt.
Sá leikmaður hefur ofurhetjukrafta til húsasmíða og vinnur spilið.

Eða þegar...

... turninn hrynur.

Sá sem verður þess valdandi að turninn hrynur tapar spilinu. Sá sigrar sem þá á fæst þakspjöld eftir. Ef um jafntefli er að ræða vinnur sá sem er með flest sértákn á þakspjöldunum sem hann á eftir. Ef enn er jafntefli sigra báðir.

Eða þegar...

... allir veggir hafa verið lagðir.

Vilji svo ólíklega til að það gerist eru allir við borðið ofurhetjur og vinna spilið saman.

