

サクラヒーローズ

SAKURA HEROES



7+

2-4

Ravensburger

サクラ・ヒーローズ SAKURA HEROES

Karalystės gyventojai susirenka prie magiškojo kalno papėdės tradicinei pavasario šventei kiekvienais metais. Vienas iš šventės elementų - lenktynės į kalno viršūnę. Būdami jaunaisiais nuotykių ieškotojais norite įrodyti savo šaunumą. Kuris nugalės visus magiškojo kalno iššūkius?

Kylant aukštyn jie darosi vis sunkesni! Norėdami laimėti, rinkite gėles, žibančius deimantus ir sėkmės talismanus, kuriuose slypi kalno galia!

ŽAIDIMO TIKSLAS

Rinkite gėles ir sėkmės talismanus bei nugalėkite magiškojo kalno iššūkius. Norint pakilti į kitą lygį, jums reikės išridenti tam tikrus simbolius! Pakeliui į kalno viršūnę rinkite vertinguosius deimantus ir užsitarnaukite herojaus-nugalėtojo vardą!

TURINYS

- 1 32 ridenimo kauliukai
- 2 1 dvipusė žaidimo lenta (2 dalių)
- 3 4 žaidimo figūrėlės su 4 stoveliais
- 4 13 deimantų kortelių
- 5 30 užduočių kortelių (17 įprastos ir 13 skirtos profesionalams)



PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

- Kiekvienas žaidėjas ima po 5 kauliukus ir pasirenka žaidimo figūrėlę.
- Sudėkite žaidimo lentos dalis taip, kad visi žaidėjai tilptų lentoje.
Simboliai ant lentos nurodo, kurią pusę naudoti:



2 žaidėjams



3 žaidėjams



4 žaidėjams

- Pastatykite savo figūrėles **prie starto kalno apačioje**.
- Užverskite visas 13 deimantinių kortelių skaičiais į apačią ir jas sumaišykite. Ant kiekvieno iššūkio lygio padėkite po 1 užverstą kortelę kiekvienam žaidėjui ir 1 deimantinę kortelę magiškojo kalno viršūnėje.
- Žaisdami pirmuosius kartus, nuimkite profesionalams skirtų užduočių korteles (auksinius žibintus) ir padėkite jas atgal į dėžutę. Išrūšiokite įprastas užduočių korteles (raudonus žibintus) pagal iššūkio lygį ir sumaišykite kiekvieną krūvelę atskirai. Kuo aukščiau kopiate į magiškąjį kalną, tuo užduotys darosi sunkesnės.



Paprastos užduotys



Vidutinio sunkumo užduotys

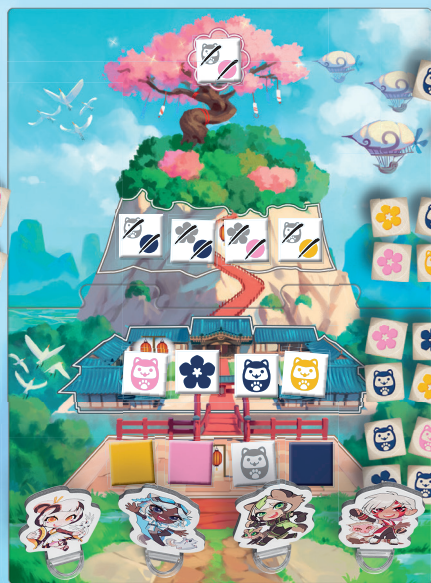


Sunkios užduotys

Ant kiekvienos deimantinės kortelės uždėkite iššūkio lygį atitinkančią užduotį. Iššūkio lygis nurodytas ant žaidimo lentos.

- Šalia kiekvieno žaidėjo iššūkio lygio padėkite papildomą ridenimo kauliuką.

Jokių kitų deimantinių, užduočių kortelių, ar ridenimo kauliukų jums šiame žaidime nebereikės, taigi, galite sudėti juos atgal į dėžutę.



Pasiruošimas žaidimui
keturiese

ŽAIDIMO PROCESAS

Žaidžiama kelis raundus tol, kol pasiekama magiškojo kalno viršūnė. Kiekvieno raundo metu ridenami kauliukai ir nustatomi taškai.

KAULIUKŲ RIDENIMAS

Visi kartu sako „Pasiruošt, dėmesio, pirmyn!“ ir ridena savo kauliukus vienu metu. Žaidimo tikslas - būti pirmuoju, kuris užbaigs vieną iš užduočių kitame magiškojo kalno lygmenyje.

Iš pradžių jūs visi būsite kalno papėdėje ir turėsite atlikti vieną iš pirmojo lygio užduočių. Norint tai padaryti, visi jūsų kauliukų simboliai turi sutapti su vienos iš pirmojo lygio užduočių kortelių numeriu.

KAULIUKŲ RIDENIMO TAISYKLĖS

- Visi žaidžia vienu metu ir ridena kauliukus kaip galima greičiau.
- Kauliukams ridenti galite naudoti abi rankas.
- Pasirinkti bet kurią kito lygio užduotį ir savo pasirinkimą pakeisti galite bet kuriuo metu ridendami kauliukus.
- Po kiekvieno ridenimo galite pasilikti kiek tik norite jums tinkamų kauliukų rezultatų ir/ar perridenti tiek kauliukų, kiek norite.



Pavyzdžiui: Pirmojo ridenimo metu išridenate tris sėkmės talismano simbolius. Nusprendžiate pamėginti atlikti užduotį iš kortelės su sėkmės talismano simboliu. Tam turite išridenti sėkmės talismano simbolį visais kauliukais (spalva nesvarbu). Pasilikite su reikiamu simboliu jau išriedėjusius kauliukus ir ridenkite likusiuosius.

- Kiekvieno žaidėjo atveju taikomos tik kito lygio užduotys. Pavyzdžiui: Kai jūsų žaidimo figūrėlė stovi kalno papėdėje, turite atlikti pirmojo lygio užduotį. Jei jūsų figūrėlė stovi pirmajame lygyje, turite atlikti vieną iš antrojo lygio užduočių.
- Jei žaidėjai yra skirtinguose lygiuose, turėsite atlikti skirtingas užduotis. Jei tame pačiame lygyje yra keli žaidėjai, galite mėginti atlikti tą pačią užduotį vienu metu.

Ridinkite kauliukus tol, kol vienas iš jūsų įvykdo užduotį ir sušunka „Stop!“. Tuomet iškart nutraukiate kauliukų ridenimą ir šis kauliukų ridenimo raundas laikomas užbaigtu. Žaidėjui sušukus „Stop!“ netyčia (pvz. išsprendė ne to lygio užduotį arba ne visi jo kauliukai išsirideno su reikiamu simboliu), jis turi ridenti iš naujo visus savo kauliukus, o kiti žaidėjai tęsia su jau gautais rezultatais.

TAŠKŲ SKAIČIAVIMAS

Pirmasis baigęs ridenti savo kauliukus laimi raundą! Paimkite užduoties, kurią ką tik atlikote kortelę ir po ja esančią deimantinę kortelę. Abi užverstas padėkite priešais save. Dabar galite pakilti vienu lygiu aukščiau: padėkite savo figūrėlę ant kito lygio ir paimkite vieną iš šalia naujojo lygio padėtų kauliukų. Kitame raunde turėsite įvykdyti naują užduotį su papildomu kauliuku!

Likę žaidėjai kitame raunde turės mėginti įveikti savo lygį. Visi žaidėjai iš naujo ridena visus savo kauliukus. Jokių rezultatų pasilikti negalima.

Dviems žaidėjams sušukus „Stop!“ vienu metu ir įvykdžius skirtingas užduotis, jie abu gali pasiimti atitinkamą užduoties ir deimantinę korteles. Dviems žaidėjams sušukus „Stop!“ vienu metu ir užbaigus tą pačią užduotį, vienas žaidėjas ima ką tik užbaigtos užduoties kortelę (su po ja esančia deimantine kortele), o kitas žaidėjas - kitą tą paties lygio užduoties ir deimantinę korteles.



ŽAIDIMO PABAIGA

Žaidimas baigiasi kai tik kuris nors žaidėjas užbaigia paskutinę užduotį ir pasiekia kalno viršūnę. Dabar atverskite surinktas deimantines korteles ir suskaičiuokite su jomis gautus taškus. Laimi daugiausiai vertingų deimantų (t.y. daugiausiai taškų) surinkęs žaidėjas! Esant lygiosioms, laimi aukščiausią lygį pasiekęs žaidėjas. Jei vis tiek lieka lygiosios, laimima lygiosiomis.

PROFESIONALAUS ŽAIDIMO VARIACIJA

Kelis kartus pasiekę magiškojo kalno viršūnę, galite mėginti atlikti dar sudėtingesnes užduotis! Naudokite 4 žaidėjams skirtas žaidimo lentos dalis (net žaisdami dviese ar trise) ir profesionalams skirtas užduočių korteles (auksiniai žibintai) vietoje įprastų. Visos kitos taisyklės lieka tos pačios.

UŽDUOČIŲ PAAIŠKINIMAS



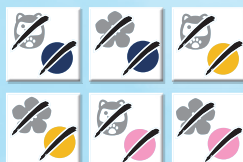
Visi kauliukai turi išsiridenti su tuo pačiu simboliu (spalva nėra svarbi).



Visi kauliukai turi išsiridenti tos pačios spalvos (simbolis nėra svarbus).



Visi kauliukai turi išsiridenti su tuo pačiu tos pačios spalvos simboliu.



Išridentuose kauliukuose negali būti išbraukto simbolio ir spalvos.



Visuose kauliukuose turi išsiridenti tikslus skaičius atitinkamų tam tikros spalvos simbolių.



Visi kauliukai turi išsiridenti su visais kiekvienos spalvos simboliais.



Visuose kauliukuose turi išsiridenti tikslus tam tikrų atitinkamos spalvos simbolių skaičius (pavyzdžiui, negali išsiridenti keturi rausvos spalvos sėkmės talismano simboliai kaip pirmojoje užduoties kortelėje). Likusiuose kauliukuose negali būti išbrauktų spalvų.



サクラ・ヒーローズ SAKURA HEROES

Katru gadu karalistes iedzīvotāji pulcējas maģiskā kalna pakājē uz tradicionālajām svinībām, lai atzīmētu pavasara sākumu. Svētku laikā notiek arī skrējiens uz kalna virsotni. Kā jauni piedzīvojumu meklētāji jūs vēlaties pierādīt savu meistarību. Kurš tiks galā ar burvju kalna izaicinājumiem?

Izpildiet izaicinājumus, kas kļūst aizvien grūtāki, kamēr jūs kāpsiet augšup. Savāciet ziedus un laimes talismanus, kas glabā kalna burvību kopā ar mirdzošiem dimantiem, lai uzvarētu!

SPĒLES MĒRĶIS

Savāciet ziedus un laimes talismanus, lai pārvarētu burvju kalna izaicinājumus. Jums būs jāuzmet pareizie simboli, lai pārietu uz nākamo līmeni! Savā ceļā uz burvju kalna virsotni savāciet vērtīgākos dimantus, lai kļūtu par varonīgo uzvarētāju!

SATURS

- 1 32 metamie kauliņi
- 2 1 abpusējs spēles laukums (2 daļās)
- 3 4 spēļu figūriņas ar 4 statīviem
- 4 13 dimantu plāksnītes
- 5 30 uzdevumu plāksnītes (17 parastie un 13 grūtie uzdevumi)



SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI

- Katrs spēlētājs paņem **5 kauliņus** un izvēlas **spēļu figūru**.
- Salieciet abas spēles galda daļas kopā tā, lai spēlētāju skaits atbilstu laukumam. **Simboli uz tāfeles norāda, kuru pusi izmantot:**



2 spēlētājiem



3 spēlētājiem



4 spēlētājiem

- Novietojiet savas spēļu figūras **sākuma zonā kalna pakājē**.
- Pagrieziet visas 13 rombveida kartītes ar cipariem uz leju un samaisiet tās. Katram spēlētājam katrā izaicinājuma līmenī novietojiet 1 dimanta plāksnīti un 1 dimanta plāksnīti maģiskā kalna virsotnē.
- Pirmajās pāris spēlēs ņemiet grūto uzdevumu plāksnītes (zelta laternas) un atlieciet tās atpakaļ kastē. Sakārtojiet parastās uzdevumu plāksnītes (sarkanās laternas) atbilstoši to izaicinājuma līmenim un samaisiet tās atsevišķi. Uzdevumi kļūst arvien sarežģītāki, jo augstāk jūs kāpjat burvju kalnā.



Vienkārši uzdevumi



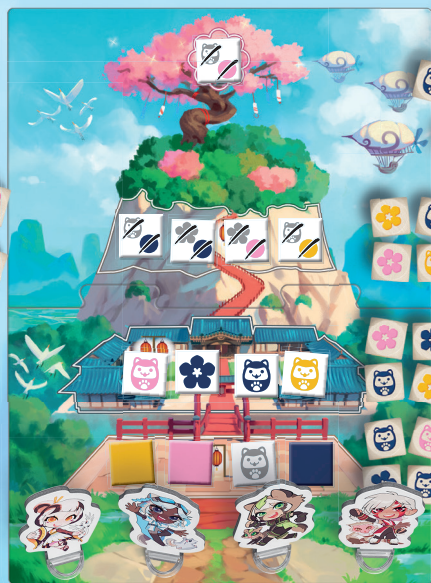
Vidēji sarežģīti uzdevumi



Sarežģīti uzdevumi

- Tagad uz katras dimanta plāksnītes novietojiet uzdevuma līmenim atbilstošu plāksnīti. Attiecīgais izaicinājuma līmenis tiek parādīts uz spēles galda.
- Novietojiet papildu metamo kauliņu blakus katram spēlētājam katrā izaicinājuma līmenī.

Šajā spēlē jums nebūs vajadzīgas citas dimantu plāksnītes, uzdevumu plāksnītes vai spēļu kauliņi, tāpēc varat tos atlikt atpakaļ kastē.



*Spēles sagatavošana
četriem spēlētājiem*

SPĒLE

Jūs izspēlējat vairākas kārtas, līdz sasniedzat burvju kalna virsotni. Katrā kārtā ir jāmet kauliņi un pēc tam jānosaka jūsu rezultāts.

METIET KAULIŅU.

Visi kopā sakiet "Uzmanību, gatavību, aiziet!" un sāciet mest kauliņus vienlaicīgi. Mērķis ir būt pirmajam spēlētājam, kas izpilda **vienu no uzdevumiem nākamajā** burvju kalna līmenī.

Sākumā jūs visi atradīsieties kalna pakājē, un jums būs jāizpilda viens no 1. līmeņa uzdevumiem. Lai to izdarītu, visiem simboliem uz kauliņa jāatbilst vienam no 1. līmeņa uzdevumu elementiem.

METAMO KAULIŅU NOTEIKUMI

- Visi spēlē **vienlaicīgi** un met kauliņus pēc iespējas ātrāk.
- Lai mestu kauliņu, drīkst izmantot **abas rokas**.
- Varat izvēlēties jebkuru nākamā līmeņa uzdevumu un jebkurā brīdī mainīt savu izvēli, lkamēr tiek ripināti kauliņi.
- Pēc katra metiena varat **paturēt tik daudz kauliņu rezultātu**, cik vēlaties, un/vai pārmet tik kauliņus, cik vēlaties.



Piemērs: Pirmajā metienā jūs izmetat trīs laimes talismanu simbolus. Jūs nolemjat mēģināt pabeigt uzdevumu ar laimes talismanu. Lai to izdarītu, uz visiem jūsu kauliņiem ir jābūt redzamam laimes talismanu simbolam (krāsai nav nozīmes). Paturiet kauliņu ar pareizo simbolu un turpiniet mest atlikušos kauliņus.

- Katram spēlētājam tiek piemēroti tikai nākamā līmeņa uzdevumi. *Piemērs: Kad jūsu figūra atrodas kalna pakājē, jums ir jāizpilda 1. līmeņa uzdevums. Ja jūsu spēles figūra ir 1. līmenī, jums ir jāizpilda viens no 2. līmeņa uzdevumiem.*
- Ja spēlētāji ir dažādos līmeņos, jums būs jāveic dažādi uzdevumi. Ja vairāki spēlētāji ir vienā līmenī, jūs varat mēģināt izpildīt vienu un to pašu uzdevumu vienlaicīgi.

Metiet kauliņu, līdz viens no jums ir izpildījis uzdevumu un izsaucas "Stop!". Jums nekavējoties jāpārtrauc kauliņu mešana, jo šī **kārta ir beigusies**. Ja spēlētājs kļūdas dēļ izsauc "Stop!" (piemēram, viņš ir atrisinājis uzdevumu nepareizā līmenī vai viņa kauliņiem nav redzamas pareizās puses), viņam ir jāsauc mest no jauna **ar visiem** kauliņiem, kamēr pārējie spēlētāji var turpināt ar līdz šim iegūtajiem rezultātiem.

REZULTĀTI

Raundu uzvar tas, kurš pabeidz mest kauliņus! Paņemiet **uzdevumu plāksnīti** ar tikko izpildīto uzdevumu un zem tās esošo **dimanta plāksnīti**. Novietojiet abas ar attēlu uz leju jūsu priekšā. Tagad jūs **pārejat par līmeni augstāk**: pārvietojiet savu spēļu figūru uz nākamo līmeni un paņemiet **vienu no kauliņiem, kas atrodas blakus jaunajam līmenim**. Nākamajā kārtā jums ir jāpilda jauns uzdevums ar papildu kauliņu!

Atlikušajiem spēlētājiem nākamajā kārtā būs vēlreiz jāmēģina pabeigt savu pašreizējo līmeni! **Visi spēlētāji atkārtoti met visus kauliņus. Nedrīkst saglabāt kauliņu rezultātus.**

Ja divi spēlētāji iesaucas "Stop!" vienlaicīgi un ir izpildījuši dažādus uzdevumus, katrs no viņiem var paņemt atbilstošo uzdevuma plāksnīti ar dimanta plāksnītēm. Ja divi spēlētāji vienlaicīgi izsauca "Stop!" un ir izpildījuši vienu un to pašu uzdevumu, viens spēlētājs paņem tikai izpildīto uzdevuma plāksnīti (ar dimanta plāksnīti zem tās), bet otrs spēlētājs paņem citu uzdevuma plāksnīti un dimanta plāksnīti tajā pašā līmenī.



SPĒLES BEIGAS

Spēle beidzas, tiklīdz spēlētājs ir izpildījis pēdējo uzdevumu un sasniedz kalna virsotni.

Tagad pagrieziet savāktās dimantu plāksnītes. un saskaitiet to vērtības. Spēli **uzvar spēlētājs, kuram ir visvairāk vērtīgo dimantu (= augstākais rezultāts)**! Neizšķirta gadījumā uzvar tas spēlētājs, kura spēles figūra atrodas augstākā līmenī. Ja rezultāts joprojām ir neizšķirts, uzvar visi neizšķirti spēlējošie spēlētāji.

GRŪTĀKA SPĒLES VARIĀCIJA

Kad esat pāris reizes uzkāpis burvju kalnā, varat mēģināt izpildīt sarežģītākus uzdevumus! Izmantojiet 4 spēlētājiem paredzēto spēles laukumu (pat tad, ja spēlē 2 vai 3 spēlētāji) un parasto uzdevumu plāksnīšu vietā izlieciet grūtāko uzdevumu plāksnītes (zelta laternas). Citādi ir spēkā tie paši spēles noteikumi.

REZULTĀTU SKAIDROJUMS



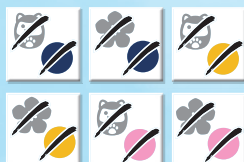
Uz visiem kauliņiem jābūt vienādam simbolam (krāsai nav nozīmes).



Visiem kauliņiem jābūt vienādas krāsas (simbolam nav nozīmes).



Uz visiem kauliņiem jābūt vienādam simbolam vienā krāsā.



Uz visiem metamajiem kauliņiem nedrīkst būt redzams pārsvītrots simbols un krāsa.



Uz visiem kauliņiem ir jābūt pareizam skaitam vienādu simbolu atbilstošā krāsā.



Uz visiem kauliņiem jābūt visiem simboliem pa vienam katrā krāsā.



Uz visiem kauliņiem ir jābūt pareizam skaitam atbilstošu simbolu atbilstošā krāsā (tātad, piemēram, pirmajai uzdevumu plāksnītei uz kauliņiem nevar būt četri rozā laimes talismani) Arī uz atlikušajiem metamajiem kauliņiem nedrīkst būt redzama pārsvītrotā krāsa.

Spēles dizains:
Maja, Emma & Michael Kallauch
Spēļu izstrāde: Stephanie Korupp
Grafiskais dizains: Tyler Hill
Ilustrācija: Sou Ortiz & Roberto Gatto



サクラ・ヒーローズ SAKURA HEROES

Igal aastal kogunevad selle maa inimesed maagilise mäe jalamile traditsioonilistele pidustustele, et tähistada kevade algust. Pidustuste hulka kuulub võidujooks mäetippu. Noorte seiklejatena soovite oma võimeid tõestada. Kes saab maagilise mäe väljakutsetega hakkama?

Vastake väljakutsetele, mis muutuvad tõustes üha raskemaks. Võitmiseks koguge lilli ja õnneamulette, mis hoiavad endas mäe maagiat, ning sädelevaid teemante!

MÄNGU EESMÄRK

Koguge lilli ja õnneamulette, et maagilise mäe väljakutsetega toime tulla. Järgmisele tasemele tõusmiseks peate veeretama täringutel õigeid sümboleid. Koguge kõige väärtuslikumaid teemante teel võlumäe tippu, et saada kangelaslikuks võitjaks!

SISU

- 1 32 täringut
- 2 1 kahepoolne mängulaud (kahes osas)
- 3 4 mängunuppu
4 alusega
- 4 13 teemandiplaati
- 5 30 ülesandeplaati
(17 tavalist ja
13 profi ülesannet)



MÄNGU ETTEVALMISTAMINE

- Iga mängija võtab 5 täringut ja valib mängunupu.
- Pange mängulaua kaks osa kokku nii, et mängijate arv vastaks mängulauale. Mängulaual olevad sümbolid näitavad, millist külge kasutada.



2 mängijale



3 mängijale



4 mängijale

- Asetage oma mängunupud mäe jalamile stardiplatsile.
- Pöörake kõik 13 teemandiplaati numbriga allapoole ja segage kokku. Asetage mängulauale pildiga allapoole üks teemant iga mängija jaoks iga väljakutsetaseme kohta ja üks teemandiplaat maagilise mäe tippu.
- Esimeste mängude jaoks eemaldage profi ülesandeplaadid (kuldsete laternad) ja pange need karpi tagasi. Sorteerige tavalised ülesandeplaadid (punased laternad) vastavalt nende väljakutsetasemele ja segage need eraldi. Ülesanded muutuvad aina raskemaks, mida kõrgemale maagilisel mäel tõusete.



Lihtsad ülesanded



Keskmiised ülesanded

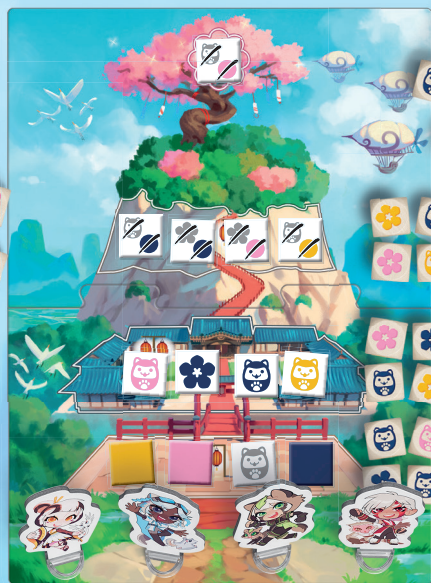


Rasked ülesanded

Nüüd asetage igale teemandiplaadile väljakutsetasemele vastav ülesandeplaat, pilt ülespoole. Vastav väljakutsetase on märgitud mängulauale.

- Pöörake kõik 13 teemandiplaati numbriga allapoole.

Selle mängu jaoks te teisi teemandiplaate, ülesandeplaatte ega täringuid ei vaja, nii et need võite karpi tagasi panna.



Mängu ettevalmistused nelja mängija jaoks

MÄNGU KÄIK

Mängitakse mitu vooru, kuni jõuate võlumäe tippu. Iga voor hõlmab **täringu veeretamist** ja seejärel oma punktiarvestuse määramist.

TÄRINGUTE VEERETAMINE

Kõik ütlevad koos: „Tähelepanu, valmis olla, läks!“ ja hakkavad kõik samal ajal oma täringuid veeretama.

Eesmärk on olla esimene mängija, kes täidab võlumäe järgmisel tasandil ühe ülesande.

Alguses olete kõik mäe jalamil ja peate täitma ühe 1. taseme ülesannetest. Selleks peavad kõik mängija täringutel olevad sümbolid ühtima ühe 1. taseme ülesandeplaadiga.

TÄRINGUTE VEERETAMISE REEGLID

- Kõik mängivad **samal ajal** ja veeretavad täringuid nii kiiresti kui võimalik.
- Täringute veeretamiseks võib kasutada **mõlemat kätt**.
- Võite valida järgmiselt tasemelt mis tahes ülesande ja oma valikut täringute veeretamise ajal alati muuta.
- Pärast iga veeretamist võite jätta alles nii **palju täringutulemusi** kui soovite ja/või **veeretada uuesti** nii palju täringuid kui soovite.



Näide: oma esimese viskega viskad kolm õnneamuleti sümbolit. Otsustad proovida täita õnneamuleti sümboliga ülesande. Selleks peavad kõik sinu täringud näitama õnneamuleti sümbolit (värv pole oluline). Hoida õige sümboliga täringutulemused alles ja jätkka ülejäänud täringute veeretamist.

- Iga mängija jaoks kehtivad ainult järgmise taseme ülesanded. *Näide: kui sinu mängunupp seisab mäe jalamil, pead täitma 1. taseme ülesande. Kui sinu mängunupp on 1. tasemel, pead täitma ühe 2. tasandi ülesannetest.*
- Kui mängijad on erinevatel tasemetel, peate täitma ka erinevaid ülesandeid. Kui mitu mängijat on samal tasemel, võite proovida täita sama ülesannet samal ajal.

Veeretage täringuid seni, kuni üks teist on ülesande täitnud ja hüüab „**Stopp!**“. Peate siis kohe täringuveeretamise lõpetama, sest see **täringute veeretamise voor on nüüd läbi**. Kui mängija hüüab „**Stopp!**“ kogemata (nt ta lahendas ülesande valel tasemel või tema täringutel ei ole õiged tulemused), peab ta veeretamist kõigi oma täringutega uuesti alustama, samal ajal kui teised mängijad võivad jätkata oma senise tulemusega.

PUNKTIARVESTUS

Kes täringuveeretamise lõpetab, võidab vooru! Võta äsja lõpetatud ülesandega ülesandeplaat ja selle all olev teemandiplaat. Aseta mõlemad enda ette, pilt allapoole. Nüüd liigud ühe taseme võrra kõrgemale: vii oma mängunupp järgmisele tasemele ja võta üks uue taseme kõrval asuvatest täringutest. Järgmises voorus on sul uue ülesande täitmiseks lisatäring!

Ülejäänud mängijad peavad järgmises voorus uuesti proovima, et oma praegune tase saavutada. Kõik mängijad veerevad uuesti kõigi täringutega. Eelmisi täringutulemusi ei tohi alles jätta.

Kui kaks mängijat hüüavad korraga „Stopp!“ ja nad on täitnud erinevad ülesanded, võivad nad mõlemad võtta vastava ülesandeplaadi ja teemandiplaadi. Kui kaks mängijat hüüavad korraga „Stopp!“ ja nad on täitnud sama ülesande, võtab üks mängija äsja lõpetatud ülesandeplaadi (mille all on teemandiplaat), teine mängija aga teise samal tasemel oleva ülesandeplaadi ja teemandiplaadi.



MÄNGU LÕPP

Mäng lõpeb kohe, kui keegi mängijatest on viimase ülesande täitnud ja mäe tippu jõudnud. Nüüd keerake kogutud teemandiplaadid ümber ja liitke nende väärtused kokku. Kõige väärtuslikumad teemandid (= kõrgeima punktisumma) saanud mängija võidab mängu! Võrdse tulemuse korral võidab see mängija, kelle mängunupp on kõrgemal tasemel. Kui ikka on viik, võidavad kõik viigis osalevad mängijad.

PROFI MÄNGUVARIATSIOON

Kui olete paar korda maagilisest mäest üles tõusnud, võite proovida keerukamaid profiülesandeid! Kasutage nelja mängijaga mängulauaosi (isegi kui mängite 2 või 3 mängijaga) ja asetage tavaliste ülesandeplaatide asemel mängulauale profiülesandeplaadid (kuldsed laternad). Muus osas kehtivad samad mängureeglid.

ÜLESANNETE SELGITUS



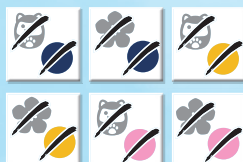
Kõigil täringutel peab olema sama sümbol (värv pole oluline).



Kõik täringud peavad olema sama värvi (sümbol pole oluline).



Kõik täringud peavad näitama sama sümbolit ja sama värvi.



Ühelgi täringul ei tohi olla läbikriipsutatud sümbolit ega värvi.



Kõik täringud peavad näitama kokku täpselt õiget arvu õiges värvitoonis õigeid sümboleid.



Kõik täringud peavad näitama iga sümbolit üks kord igas värvitoonis.



Kõik täringud peavad näitama kokku täpselt õiget arvu õiges värvitoonis õigeid sümboleid (nii ei tohi täringud esimesel ülesandeplaadil näidata näiteks nelja roosat õnneamuletti). Lisaks ei tohi ülejäänud täringutel olla läbikriipsutatud värvi.

Mängu kujundus:
Maja, Emma ja Michael Kallauch
Mängu arendus: Stephanie Korupp
Graafiline kujundus: Tyler Hill
Illustratsioonid: Sou Ortiz ja Roberto Gatto



サクラ・ヒーローズ SAKURA HEROES

Valtakunnan asukkaat kokoontuvat joka vuosi maagisen vuoren juurelle perinteisiin kevään alun juhliin. Juhlallisuuksiin kuuluu kilpajuoksu vuoren huipulle. Nuorina seikkailijoina haluatte todistaa taitonne. Kuka selviytyy taikavuoren haasteista?

Vastaa haasteisiin, jotka muuttuvat yhä vaikeammiksi kiivetessäsi korkeammalle. Kerää voittaaksesi kukkia ja onnenamuletteja, jotka pitävät sisällään vuoren taikaa sekä kimaltelevia timantteja!

PELIN TAVOITE

Kerää kukkia ja onnenamuletteja, jotta selviydyt taikavuoren haasteista. Sinun täytyy heittää oikeat symbolit päästäksesi seuraavalle tasolle! Kerää arvokkaimmat timantit matkallasi taikavuoren huipulle, jotta sinut kruunataan voittajaksi.

SISÄLTÖ

- 1 32 noppa
- 2 1 kaksipuolinen pelilauta (2-osainen)
- 3 4 pelihahmoa ja 4 jalustaa
- 4 13 timanttilaattaa
- 5 30 tehtävälaattaa (17 normaalia ja 13 vaikeaa tehtävää)



VALMISTELUT

- Jokainen pelaaja ottaa **5 noppaa** ja valitsee pelihahmon.
- Laita pelilaudan kaksi osaa yhteen niin, että pelaajat mahtuvat pelilaudalle. Pelilaudassa olevat symbolit osoittavat, kumpaa puolta käytetään:



2 pelaajalle



3 pelaajalle



4 pelaajalle

- Aseta pelihahmot aloitusalueelle vuoren juurelle.
- Käännä kaikki 13 timanttilaattaa numeropuoli alaspäin ja sekoita ne. Aseta 1 timanttilaatta kuvapuoli alaspäin jokaisen pelaajan jokaiselle haastetasolle ja 1 timanttilaatta taikavuoren huipulle.
- Poista ensimmäisten pelien ajaksi vaikeat tehtävät (kultaista lyhdyt) ja laita ne takaisin laatikkoon. Lajittele normaalit tehtävälaatat (punaiset lyhdyt) niiden haastetason mukaan ja sekoita ne erikseen. Tehtävät vaikeutuvat sitä mukaa, mitä korkeammalle taikavuorta nouset.



Helpot tehtävät



Keskivaikeat tehtävät

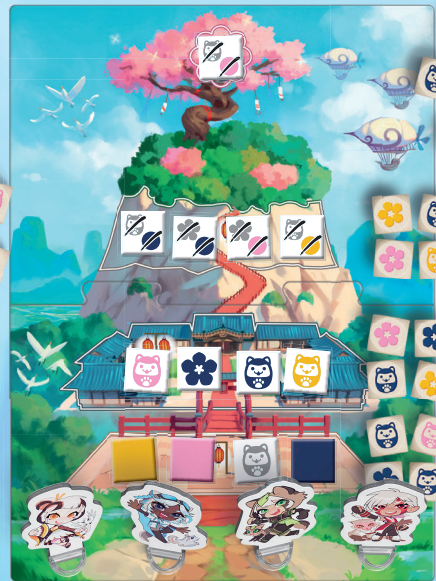


Vaikeat tehtävät

Aseta nyt haastetasoa vastaava tehtävälaatta kuvapuoli ylöspäin jokaisen timanttilaatan päälle. Haastetaso näkyy pelilaudalla.

- Aseta jokaisen pelaajan jokaisen haastetason viereen ylimääräinen noppa.

Et tarvitse tässä pelissä muita timanttilaattoja, tehtävälaattoja tai noppia, joten voit laittaa ne takaisin laatikkoon.



Valmistelut neljän pelaajan peliä varten

PELAAMINEN

Pelaatte useita kierroksia, kunnes saavutatte taikavuoren huipun. Jokaisella kierroksella heitetään noppaa ja lasketaan pisteet.

HEITÄ NOPPAA.

Sanokaa kaikki yhdessä “paikoillanne, valmiit, nyt!” ja alkakaa heittää noppaa yhtä aikaa.

Tavoitteena on olla ensimmäinen pelaaja, joka saa suoritettua jonkin maagisen vuoren seuraavan tason tehtävistä.

Alussa olette kaikki vuoren juurella, ja aloittakaa suorittamalla tason 1 tehtävä. Tätä varten kaikkien noppien symbolien on vastattava jotakin tason 1 tehtävälaattaa.

NOPANHEITTOÄÄNNÖT

- Kaikki pelaavat samaan aikaan ja heittävät noppaa niin nopeasti kuin pystyvät.
- Voitte käyttää molempia käsiä noppien heittämiseen.
- Voit valita minkä tahansa tehtävän seuraavalta tasolta ja muuttaa valintaasi milloin tahansa noppaa heittäessäsi.
- Jokaisen heiton jälkeen voit pitää niin monta heitettyä noppaa kuin haluat ja/tai heittää uudelleen niin monella nopalla kuin haluat



Esimerkki: Ensimmäisessä heittokierroksessa yrität saada kolme onnensymbolia. Päätät yrittää suorittaa tehtävän, jossa on onnensymboli. Tällöin kaikissa nopissa on oltava onnensymboli (värillä ei ole väliä). Säilytä ne nopat, joissa on oikea symboli ja jatka muiden noppien heittämistä.

- Jokaista pelaajaa koskevat vain seuraavan tason tehtävät. *Esimerkki: Kun pelihahmosi seisoo vuoren juurella, suoritat tason 1 tehtävän. Jos pelihahmosi on tasolla 1, suoritat tason 2 tehtävän.*
- Jos pelaajat ovat eri tasoilla, he suorittavat erilaisia tehtäviä. Jos useat pelaajat ovat samalla tasolla, voitte yrittää suorittaa saman tehtävän samaan aikaan.

Heittäkää noppaa, kunnes toinen teistä on suorittanut tehtävän ja huutaa “seis!”. Sinun on lopetettava nopanheitto välittömästi, sillä nopanheittokierros on nyt ohi. Jos pelaaja huutaa vahingossa “seis!” (esim. hän on ratkaissut väärän tason tehtävän tai hänen nopissaan ei ole oikeita symboleita), hänen on aloitettava heittäminen uudelleen kaikilla nopilla, kun taas muut pelaajat voivat jatkaa peliään.

PISTEYTYS

Se, joka saa nopanheiton päätökseen, **voittaa kierroksen!** Ota **tehtävälaatta**, jossa on juuri suorittamasi tehtävä, ja sen alla oleva **timanttilaatta**. Aseta molemmat kuvapuoli alaspäin eteesi. Siirry **nyt seuraavalle tasolle**: siirrä pelihahmosi seuraavalle tasolle ja ota yksi **uuden tason vieressä olevista nopista**. Seuraavalla kierroksella sinun on suoritettava uusi tehtävä ja käytettävä myös lisänoppaa!

Muut pelaajat jatkavat seuraavalla kierroksella yrittäen suorittaa nykyinen taso loppuun! **Kaikki pelaajat heittävät uudelleen kaikilla nopilla**. Jo heitettyjä noppia ei saa jättää.

Jos kaksi pelaajaa huutaa "seis!" samaan aikaan ja ovat suorittaneet eri tehtävät, he voivat kumpikin ottaa tehtävälaattansa ja timanttilaattansa. Jos kaksi pelaajaa huutaa "seis!" samaan aikaan ja ovat suorittaneet saman tehtävän, toinen pelaaja ottaa juuri suorittamansa tehtävälaatan (ja sen alla olevan timanttilaatan), kun taas toinen pelaaja ottaa toisen tehtävälaatan ja timanttilaatan samalta tasolta.



PELIN PÄÄTTYMINEN

Peli päättyy heti, kun pelaaja on suorittanut viimeisen tehtävän ja päässyt **vuoren huipulle**. Käännä nyt **keräämäsi timanttilaatat** ympäri ja laske niiden arvot yhteen. Pelaaja, jolla on arvokkaimmat timantit (=eniten pisteitä), **voittaa pelin!** Tasapelin sattuessa voittaa se pelaaja, jonka pelinappula on korkeimmalla tasolla. Jos pelaajilla on edelleen tasapeli, kaikki tasapelin pelanneet pelaajat voittavat.

VAIKEAMPI VARIATIO

Kun olet noussut taikavuorelle muutaman kerran, voit kokeilla vaikeampia tehtäviä. Käytä 4 pelaajan pelilautaa (myös silloin, kun pelaatte kahdestaan tai kolmestaan) ja aseta tavallisten tehtävälaattojen sijaan vaikeammat tehtävälaatat pelilaudalle (kultaiset lyhdyt). Muuten sovelletaan samoja pelisääntöjä.

TEHTÄVIEN KUVAUS



Kaikissa nopissa on oltava sama symboli (värillä ei ole väliä).



Kaikissa nopissa on oltava sama väri (symbolilla ei ole väliä).



Kaikissa nopissa on oltava sama symboli samalla värillä.



Missään nopassa ei saa olla yliviivattua symbolia ja väriä.



Kaikissa nopissa on oltava täsmälleen oikea määrä yhteensopivia symboleja ja samaa väriä.



Kaikissa nopissa on oltava kaikki kunkin värin symbolit kerran.



Kaikissa nopissa on oltava täsmälleen oikea määrä samanvärisiä symboleita (esimerkiksi ensimmäisellä tehtävälaatalla ei saa olla neljä vaaleanpunaista onnenmerkkiä). Myöskään jäljellä olevissa nopissa ei saa olla yliviivattua väriä.



サクラ・ヒーローズ SAKURA HEROES

Varje år samlas rikets invånare vid foten av ett magiskt berg för att fira vårens början. Under festligheterna hålls en kapplöpning upp till bergstoppen. Ni är nya äventyrare som vill bevisa sig. Vem ska klara utmaningarna på det magiska berget?

Möt utmaningarna som blir ju svårare desto högre upp ni kommer. Samla ihop blommor och amuletter som har bergets magi i sig och vinn glittrande diamanter!

SPELETS MÅL

Samla ihop blommor och amuletter för att klara det magiska bergets utmaningar. Du behöver kasta rätt symboler för att kunna komma till nästa nivå! Samla ihop de mest värdefulla diamanterna på vägen till den magiska bergstoppen för att bli en hjälte och vinnare!

INNEHÅLL

- 1 32 tärningar
- 2 1 dubbelsidigt spelbräde (i 2 delar)
- 3 4 spelpjäser med 4 baser
- 4 13 diamanbrickor
- 5 30 uppgiftsbrickor (17 normala och 13 avancerade)



FÖRBEREDELSE

- Varje spelare tar **5 tärningar** och väljer en **speljäs**.
- Sätt ihop de två delarna av spelbrädet så att brädet passar antalet spelare. Symbolerna på spelbrädet visar vilken sida som ska **användas**:



för 2 spelare



för 3 spelare



för 4 spelare

- Placera speljäserna på **startfältet vid bergfoten**.
- Vänd nummersidorna på alla 13 diamantbrickor nedåt och blanda dem. Placera 1 diamantbricka med nummersidan nedåt på varje utmaningsnivå för varje spelare och 1 diamantbricka på toppen på det magiska berget.
- Ta bort de avancerade uppgiftsbrickorna (gyllene lyktor) vid ett par första speltillfällen och lägg tillbaka dem i asken. Sortera de normala uppgiftsbrickorna (röda lyktor) efter utmaningsnivå och blanda dem separat. Uppgifterna blir ju svårare desto högre upp på det magiska berget man kommer.



Enkla uppgifter



Medelsvåra uppgifter

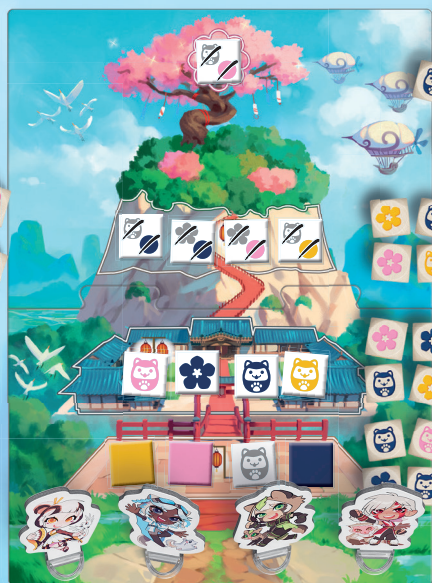


Svåra uppgifter

Placera nu en uppgiftsbricka som motsvarar utmaningsnivån (med bildsidan upp) på varje diamantbricka. Utmaningsnivån visas på spelbrädet.

- Placera en extra tärning bredvid varje utmaningsnivå för varje spelare.

De övriga diamantbrickorna, uppgiftsbrickorna eller tärningarna behövs inte för detta spel, så de kan läggas tillbaka i asken.



Speluppsättning för
fyra spelare

SPELET

Spelar i omgångar tills ni kommer upp till den magiska bergstoppen. Vid varje omgång kastar man tärningar och beräknar sedan resultatet.

TÄRNINGSKAST

Alla säger tillsammans: “Klara, färdiga, gå!” och kastar sina tärningar, **alla samtidigt**. Målet är att bli den första spelaren som **utför någon av uppgifterna på den nästa nivån** på det magiska berget.

I början står ni alla vid foten av det magiska berget och ni behöver utföra någon av uppgifterna för nivå 1. För detta ska symbolerna på dina tärningar motsvara någon av uppgiftsbrickorna på nivå 1.

REGLER FÖR TÄRNINGSKAST

- Alla spelar **samtidigt** och kastar sina tärningar så snabbt de kan.
- Du kan använda **båda händerna** för att kasta tärningarna.
- Du kan välja en valfri uppgift från nästa nivå och ändra ditt val när som helst medan du kastar tärningarna.
- Medan du kastar tärningar kan du **behålla så många kastresultat** du vill och/eller **kasta igen** med så många tärningar du vill.



Exempel: Vid ditt första kast får du tre amulettsymboler. Du väljer att försöka utföra uppgiften på brickan med amulettsymbolen. För detta ska alla dina tärningar visa amulettsymbolen (oavsett färg). Behåll de tärningar som visar rätt symbol och fortsätt kasta resten av tärningarna.

- Endast **uppgifterna på nästa nivå** gäller för varje spelare. *Exempel: Medan din spelpjäis står vid bergfoten behöver du utföra en uppgift på nivå 1. Om din pjäs är på nivå 1 behöver du utföra en uppgift på nivå 2.*
- Om spelare är på olika nivåer ska ni utföra olika uppgifter. Om flera spelare är på samma nivå kan ni försöka utföra samma uppgift samtidigt.

Kasta tärningarna tills någon av er utför en uppgift och ropar “**Stopp!**”. Sluta kasta tärningarna omedelbart eftersom **omgången för tärningskast är slut**. Om en spelare ropar “**Stopp!**” av misstag (t.ex. har utfört en uppgift på fel nivå eller inte fått rätt bilder på tärningarna) måste den spelaren börja kasta igen med **alla** tärningar medan de andra spelarna kan fortsätta med sina aktuella resultat.

POÄNG

Den som slutar kasta tärningarna **vinner omgången!** Ta **uppgiftsbrickan** med den uppgift som du utförde och **diamantbrickan** under den. Placera båda framför dig med bildsidan nedåt. Du kommer nu **till nästa nivå**: flytta din pjäs upp till nästa nivå och ta **en av tärningarna** bredvid den nya nivån. Under nästa omgång ska du klara en ny uppgift med en extra tärning!

De övriga spelarna måste försöka igen under nästa omgång för att komma upp från sin aktuella nivå! **Alla spelare kastar på nytt med alla tärningar. Inga kastresultat får behållas.**

Om två spelare ropar "Stopp!" samtidigt och har utfört olika uppgifter kan vardera spelare ta sin respektive uppgiftsbricka med diamantbrickan. Om två spelare ropar "Stopp!" samtidigt och har utfört samma uppgift tar den ena spelaren uppgiftsbrickan för den utförda uppgiften (med diamantbrickan under) medan den andra spelaren tar en annan uppgiftsbricka och diamantbricka på samma nivå.



SPELETS SLUT

Spelet slutar när en spelare har utfört den sista uppgiften och kommit upp till **bergstoppen**. Vänd nu om **de insamlade**

diamantbrickorna och räkna ihop deras värden. Spelaren med de mest värdefulla diamanterna (= störst poängtal) vinner spelet! Om spelet blir oavgjort vinner den spelare vars spelpjäs är på högre nivå. Om spelet fortfarande blir oavgjort vinner alla spelare med lika resultat.

VARIANT FÖR AVANCERADE SPELARE

Efter att ha klättrat upp på det magiska berget några gånger kan du prova de mer utmanande avancerade uppgifterna! Använd spelbrädets delar för 4 spelare (även om ni är 2 eller 3) och spela med avancerade uppgiftsbrickor (gyllene lyktor) i stället för de vanliga uppgiftsbrickorna. I övrigt gäller samma spelregler.

FÖRKLARING ÖVER UPPGIFTERNA



Alla tärningar ska ha samma symbol (oavsett färg).



Alla tärningar ska ha samma färg (oavsett symbol).



Alla tärningar ska ha samma symbol med samma färg.



Alla tärningar ska sakna den överstrukna symbolen och färgen.



Alla tärningar ska ha exakt rätt antal motsvarande symboler med motsvarande färg.



Alla tärningar ska ha alla dessa symboler med varje färg en gång.



Alla tärningar ska ha precis rätt antal motsvarande symboler med motsvarande färg (tärningarna får t.ex. inte ha fyra rosa amuletter på den första uppgiftsbrickan). Resten av tärningarna ska också sakna den överstrukna färgen.

Ravensburger®
Žaidimas Nr. • Spėle Nr. • Māngu nr •
Peli nro • Spelet nr 20 957 6

Speldesign:
Maja, Emma & Michael Kallauch
Spelutveckling: Stephanie Korupp
Grafisk design: Tyler Hill
Illustrationer: Sou Ortiz & Roberto Gatto

© 2023

ravensburger.com

Importuotojas į Jungtinę Karalystę •
Apvienotajā Karalistē importē •
Importitud Ühendkuningriiki •
Maahantuojat Yhdistyneeseen •
Importerat till Storbritannien av:
Ravensburger Ltd.
Units 3-5, Avonbury Business Park
Howes Lane · BICESTER
OX26 2UA · GB

Ravensburger North America, Inc.
PO Box 22868
Seattle WA 98122 · USA

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg



239743-A

Ravensburger