

サクラヒーローズ

SAKURA HEROES



7+

2-4

Ravensburger

サクラ・ヒーローズ

SAKURA HEROES

Every year, the realm's people gather at the foot of a magical mountain for the traditional celebrations to mark the start of spring. The festivities include a race to the top of the mountain. As young adventurers, you wish to prove your prowess. Who will master the challenges of the magic mountain?

Meet the challenges that will become increasingly difficult as you ascend. Collect flowers and lucky charms that hold the magic of the mountain along with glittering diamonds to win!

AIM OF THE GAME

Collect flowers and lucky charms to master the challenges of the magic mountain. You'll need to roll the right symbols to ascend to the next level! Collect the most valuable diamonds on your way to the top of the magic mountain to be named the heroic winner!

CONTENTS

- 1 32 dice
- 2 1 double-sided playing board (in 2 pieces)
- 3 4 playing figures with 4 stands
- 4 13 diamond tiles
- 5 30 task tiles (17 normal and 13 pro tasks)



GAME SETUP

- Each player takes **5 dice** and chooses a **playing figure**.
- Put the two pieces of the playing board together so that the number of players fits the board. The symbols on the board indicate which side to use:



for 2 players



for 3 players



for 4 players

- Place your playing figures in the **starting area at the foot of the mountain**.
- Turn all 13 diamond tiles number-side-down and mix them up. Place 1 diamond tile face down on each challenge level for each player and 1 diamond tile at the top of the magic mountain.
- For your first few games, remove the pro task tiles (golden lanterns) and return them to the box. Sort the normal task tiles (red lanterns) according to their challenge level and shuffle them separately. The tasks become increasingly difficult the higher you ascend the magic mountain.



Simple tasks



Medium tasks



Difficult tasks

Now place a task tile matching the challenge level face up on each diamond tile. The respective challenge level is displayed on the playing board.

- Place an additional die next to each challenge level for each player.

You won't need any of the other diamond tiles, task tiles, or dice for this game, so you can return them to the box.



Game setup for the four-player game

GAMEPLAY

You play several rounds until you reach the top of the magic mountain. Each round involves **rolling the dice** and then determining your **score**.

ROLL THE DICE

All say “On your marks, get set, go!” together and start rolling your dice **all at the same time**.

The aim is to be the first player to **complete one of the tasks on the next level** of the magic mountain.

At the beginning, you’ll all be at the foot of the mountain and have to complete one of the Level 1 tasks. To do this, all of the symbols on your dice must match one of the task tiles on Level 1.

RULES FOR ROLLING THE DICE

- All play at the **same time** and roll the dice as fast as they can.
- You may use **both hands** to roll the dice.
- You may choose any task from the next level and change your choice at any time while rolling the dice.
- After each roll, you may **keep as many of the dice results** as you like and/or **roll again** with as many dice as you wish.



Example: In your first roll, you roll three lucky charm symbols. You decide to try to complete the task tile with the lucky charm symbol. For this, all of your dice must show the lucky charm symbol (color doesn't matter). Keep the dice showing the right symbol and continue rolling the remaining dice.

- For each player, only the **tasks on the next level** apply. *Example: When your playing figure is standing at the foot of the mountain, you have to complete a Level 1 task. If your playing figure is on Level 1, you have to complete one of the tasks on Level 2.*
- If players are on different levels, you will have to complete different tasks. If several players are on the same level, you can try to complete the same task at the same time.

Roll the dice until one of you has completed a task and shouts out “**Stop!**”. You must stop rolling the dice immediately, as this **round of rolling the dice is now over**. If a player calls “**Stop!**” by mistake (e.g., they solved a task on the wrong level or their dice do not show the correct sides), they must start rolling again with **all** of the dice while the other players may continue with their result so far.

SCORING

Whoever finishes rolling the dice wins the round! Take the task tile with the task you just completed and the diamond tile underneath it. Place both face down in front of you. You now move up a level: move your playing figure up to the next level and take one of the dice lying next to the new level. In the next round, you have to master a new task with an additional die!

The remaining players will have to try again in the next round to complete their current level! All players re-roll with all of the dice. No dice results may be kept.

If two players shout “Stop!” at the same time and have completed different tasks, they may each take the matching task tile with diamond tiles. If two players shout “Stop!” at the same time and have completed the same task, one player takes the task tile they have just completed (with the diamond tile underneath it), while the other player takes another task tile and diamond tile on the same level.



END OF THE GAME

The game ends as soon as a player has completed the last task and reached the top of the mountain. Now turn the diamond tiles you've collected over and add up their values. The player with the most valuable diamonds (= highest score) wins the game! In case of a tie, the tied player whose playing piece is on the highest level wins. If there is still a tie, all of the players involved in the tie win.

PRO PLAY VARIATION

Once you've ascended the magic mountain a few times, you can attempt the more challenging pro tasks! Use the playing board pieces for 4 players (even when playing with 2 or 3 players) and place the pro task tiles (golden lanterns) instead of the normal task tiles. The same rules of play apply otherwise.

EXPLANATION OF THE TASKS



All of the dice must show the same symbol (color doesn't matter).



All of the dice must show the same color (symbol doesn't matter).



All of the dice must show the same symbol in the same color.



All of the dice must not show the crossed-out symbol and color.



All of the dice must show exactly the right number of matching symbols in the matching color.



All of the dice must show all of the symbols in each color once.



All of the dice must show exactly the right number of matching symbols in the matching color (so the dice must not show four pink lucky charms on the first task tile, for example). The remaining dice also must not show the crossed-out color.



サクラヒーローズ

SAKURA HEROES

Für das traditionelle Fest zum Frühlingsbeginn versammeln sich die Menschen des Landes am Fuße eines magischen Berges. Im Rahmen der Festlichkeiten wird ein Wettlauf zum Gipfel des Berges veranstaltet. Ihr seid junge Abenteuerer und wollt eure Fähigkeiten beweisen. Wer meistert die Herausforderungen des magischen Berges?

Stellt euch Aufgaben, die im Laufe eures Aufstiegs immer schwieriger werden. Sammelt Blumen und Glücksbringer, die die Magie des Berges in sich tragen, sowie glitzernde Diamanten, um zu gewinnen!

SPIELZIEL

Sammelt Blumen und Glücksbringer, um die Herausforderungen des magischen Berges zu meistern. Würfelt dafür die richtigen Symbole und steigt in das nächste Level auf. Sammelt auf eurem Weg zum Gipfel des magischen Berges die wertvollsten Diamanten, um zum heldenhaften Sieger ernannt zu werden!

INHALT

- 1** 32 Würfel
- 2** doppelseitiger Spielplan
- 3** 4 Spielfiguren mit
4 Aufstellfüßen
- 4** 13 Diamantenplättchen
- 5** 30 Aufgabenplättchen
(17 normale und
13 Profi-Aufgaben)



SPIELVORBEREITUNG

- Nehmt euch jeweils **5 Würfel** und sucht euch **eine Spielfigur** aus.
- Setzt beide **Spielplanteile** so zusammen, dass der Spielplan zu eurer Spieleranzahl* passt. Die Symbole an den Seiten des magischen Berges zeigen euch, welche Seiten ihr verwenden sollt:



für 2 Spieler



für 3 Spieler



für 4 Spieler

- Stellt eure Spielfiguren auf die **Startfläche am Fuß des Berges**.
- Mischt verdeckt alle 13 Diamantenplättchen (Seite mit den Zahlen nach unten). Legt verdeckt für jeden Spieler jeweils ein Diamantenplättchen auf alle Herausforderungs-Level und 1 Diamantenplättchen auf den Gipfel des magischen Berges.
- Sortiert für eure ersten Partien die Profi-Aufgabenplättchen (goldene Laternen) aus und legt sie zurück in die Spieleschachtel. Sortiert die normalen Aufgabenplättchen (rote Laternen) nach ihrem Herausforderungs-Level und mischt sie separat. Die Aufgaben werden immer schwieriger, je näher ihr dem Gipfel des magischen Berges kommt.



einfache Aufgaben



mittlere Aufgaben

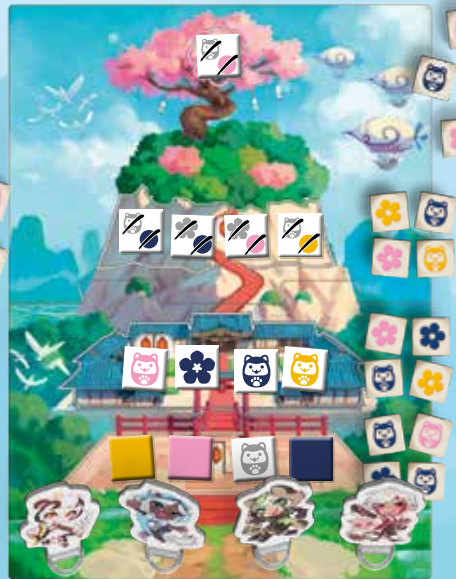


schwierige Aufgaben

Legt nun offen auf jedes Diamantenplättchen ein zu dem Herausforderungs-Level passendes Aufgabenplättchen. Das jeweilige Herausforderungs-Level wird auf dem Spielplan angezeigt.

- Legt neben jedes Herausforderungs-Level jeweils für jeden Spieler einen zusätzlichen Würfel.

Alle übrigen Diamantenplättchen, Aufgabenplättchen und Würfel werden für diese Partie nicht benötigt. Legt sie zurück in die Spieleschachtel.



Aufbau für 4 Spieler

* Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

SPIELABLAUF

Ihr spielt mehrere Runden, bis ihr den Gipfel des magischen Berges erreicht habt. Jede Runde besteht aus **Würfeln** und anschließender **Auswertung**.

WÜRFELN

Zusammen ruft ihr: „Auf die Plätze, fertig, los!“ und beginnt, **gleichzeitig** mit euren Würfeln zu würfeln.

Ziel ist es, als erster Spieler **eine der Aufgaben aus dem nächsten Level** des magischen Berges zu **erfüllen**.

Zu Beginn steht ihr alle am Fuße des Berges und müsst eine der Level 1-Aufgaben erfüllen. Dafür müssen alle Symbole auf euren Würfeln zu einem der Aufgabenplättchen von Level 1 passen.

REGELN FÜR DAS WÜRFELN

- Ihr spielt **gleichzeitig** und würfelt so schnell ihr könnt.
- Ihr dürft beim Würfeln **beide Hände** benutzen.



Beispiel: In deinem ersten Wurf würfelst du 3 Glücksbringer-Symbole. Deshalb möchtest du das Aufgabenplättchen mit dem Glücksbringer-Symbol erfüllen. Dafür müssen alle deine Würfel das Glücksbringer-Symbol zeigen (Farbe egal). Du behältst die passenden Würfel und würfelst mit den übrigen Würfeln weiter.

- Ihr dürft eine beliebige Aufgabe aus dem nächsten Level aussuchen und eure Wahl beim Würfeln jederzeit ändern.
- Nach jedem Wurf dürft ihr **beliebig viele Würfelresultate behalten** und/oder mit beliebig vielen Würfeln erneut **würfeln**.
- Für jeden Spieler gelten immer nur die **Aufgaben des für ihn nächsten Levels**. *Beispiel: Steht eure Spielfigur am Fuße des Berges, müsst ihr eine Level 1-Aufgabe erfüllen. Steht eure Spielfigur auf Level 1, müsst ihr eine der Aufgaben aus Level 2 schaffen.*
- Befinden sich Spieler in unterschiedlichen Levels, müsst ihr unterschiedliche Aufgaben erledigen. Stehen mehrere Spieler auf demselben Level, könnt ihr gleichzeitig versuchen, dieselbe Aufgabe zu erfüllen.

Ihr würfelt so oft, bis einer von euch eine Aufgabe erfüllt hat und laut „**Stopp**“ ruft. Ihr müsst sofort mit dem Würfeln aufhören, denn diese **Würfelrunde ist nun beendet**. Sollte ein Spieler fälschlicherweise „**Stopp**“ gerufen haben (z.B. weil er eine Aufgabe eines falschen Levels gelöst hat oder seine Würfel nicht die passenden Seiten zeigen), muss er mit **allen** Würfeln neu anfangen zu würfeln. Die anderen Spieler dürfen mit ihrem Zwischenergebnis weiterwürfeln.

AUSWERTUNG

Wer eine Aufgabe als Erster erfüllt hat, **gewinnt die Runde!** Nimm dir das **Aufgabenplättchen** mit der Aufgabe, die du gerade erfüllt hast, sowie das darunterliegende **Diamantenplättchen**. Lege beides verdeckt vor dir ab. Du **steigst nun ein Level auf**: Stelle deine Spielfigur auf das nächste Level und nimm dir **einen der neben dem neuen Level liegenden Würfel**. In der nächsten Runde musst du also mit einem zusätzlichen Würfel eine neue Aufgabe meistern!

Die restlichen Spieler müssen in der nächsten Runde nochmal versuchen, ihr derzeitiges Level zu schaffen! **Alle Spieler würfeln mit allen Würfeln neu**. Es dürfen **keine Würfelergebnisse behalten** werden.

Falls 2 Spieler gleichzeitig „Stopp“ rufen und unterschiedliche Aufgaben erfüllt haben, dürfen sie sich jeweils das passende Aufgabenplättchen mit Diamantenplättchen nehmen.
Falls 2 Spieler gleichzeitig „Stopp“ rufen und dieselbe Aufgabe erfüllt haben, nimmt sich der eine Spieler das Aufgabenplättchen, das er gerade erfüllt hat (mit dem darunterliegenden Diamantenplättchen), während der andere Spieler sich ein anderes Aufgabenplättchen mit Diamantenplättchen auf demselben Level nimmt.



SPIELLENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler die letzte Aufgabe erfüllt hat und am **Gipfel des Berges** angekommen ist. Dreht nun eure **gesammelten Diamantenplättchen** um und zählt deren Werte zusammen. Der Spieler mit den **wertvollsten Diamanten** (= höchste Summe) **gewinnt** das Spiel!

Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, dessen Spielfigur im höchsten Level steht. Besteht dann immer noch Gleichstand, gewinnen alle am Gleichstand beteiligten Spieler.

PROFI-VARIANTE

Habt ihr den magischen Berg schon ein paar Mal erklommen, könnt ihr euch den schwierigeren Herausforderungen der Profi-Aufgaben stellen! Aufbau für 2-4 Spieler: Benutzt die Spielplanteile für 4 Spieler (auch, wenn ihr mit 2 oder 3 Spielern spielt) und statt der normalen Aufgabenplättchen die Profi-Aufgabenplättchen (goldene Laternen). Sonst gelten dieselben Spielregeln.

ERKLÄRUNG DER AUFGABEN



Alle Würfel müssen das passende Symbol zeigen (Farbe egal).



Alle Würfel müssen die passende Farbe zeigen (Symbol egal).



Alle Würfel müssen das passende Symbol in der passenden Farbe zeigen.



Alle Würfel dürfen nicht das durchgestrichene Symbol und die durchgestrichene Farbe zeigen.



Alle Würfel müssen genau die richtige Anzahl an passenden Symbolen in der passenden Farbe zeigen.



Alle Würfel müssen alle Symbole in jeder Farbe einmal zeigen.



Alle Würfel müssen genau die richtige Anzahl an passenden Symbolen in der passenden Farbe zeigen (die Würfel dürfen also z.B. beim ersten Aufgabenplättchen keine 4 pinken Glücksbringer zeigen). Die übrigen Würfel dürfen außerdem nicht das durchgestrichene Symbol in der angegebenen Farbe zeigen.



サクラヒーローズ SAKURA HEROES

À l'occasion de la traditionnelle fête marquant le début du printemps, les habitants du pays se réunissent au pied d'une montagne magique. Dans le cadre des festivités une course jusqu'au sommet de la montagne est organisée. Jeunes aventuriers, vous voulez montrer vos capacités. Qui d'entre vous surmontera toutes les épreuves de la montagne magique ?

Relevez les défis sans cesse plus difficiles qui vous attendent lors de votre ascension. Réunissez les fleurs et les porte-bonheur qui recèlent la magie du lieu, ainsi que des diamants scintillants pour l'emporter !

BUT DU JEU

Réunissez les fleurs et les porte-bonheur pour relever les défis de la montagne magique. Vous devez obtenir les bons symboles aux dés pour accéder au niveau supérieur. Au cours de votre ascension, récupérez les plus beaux diamants afin d'atteindre héroïquement le sommet en vainqueur !

CONTENU

- ① 32 dés
- ② 1 plateau double-face
- ③ 4 pions + 4 socles
- ④ 13 tuiles Diamant
- ⑤ 30 tuiles Épreuve (17 de base + 13 avancées)



MISE EN PLACE

- Chaque joueur* prend **5 dés** et choisit un pion.
- Assemblez les deux parties du plateau selon le nombre de joueurs. Les symboles sur les côtés de la montagne magique vous indiquent quelles faces utiliser :



à 2 joueurs



à 3 joueurs



à 4 joueurs

- Placez vos pions sur la zone de départ, au pied de la montagne.
- Mélangez les 13 tuiles Diamant, face cachée (valeur en dessous). Placez 1 tuile Diamant par joueur à chaque niveau + 1 au sommet de la montagne magique, toujours face cachée, aux endroits indiqués par des lampions.
- Pour vos premières parties, remettez les tuiles Épreuve avancées (lampions dorés) dans la boîte. Triez les tuiles Épreuve de base (lampions rouges) par niveau, puis mélangez-les séparément. La difficulté des épreuves augmente au fur et à mesure que vous vous rapprochez du sommet de la montagne magique.



Épreuves faciles



Épreuves intermédiaires



Épreuves difficiles

Placez une tuile Épreuve du niveau correspondant sur chaque tuile Diamant. Le nombre de lampions sur le plateau indique le niveau.

- Préparez 1 dé supplémentaire par joueur à côté de chaque niveau.

Remettez les tuiles Diamant et Épreuve, ainsi que les dés non utilisés dans la boîte.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en plusieurs manches jusqu'à ce que l'un de vous atteigne le sommet. Chaque manche est composée de lancers de dés et conclue par un décompte.



Mise en place à 4 joueurs

* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles

LANCERS DE DÉS

Donnez le signal de départ : « À vos marques... Prêts ? Partez ! », puis lancez vos dés tous ensemble.

Il s'agit d'être le premier à réussir l'une des épreuves donnant accès au niveau suivant de la montagne magique.

Au début, vous êtes tous au pied de la montagne et devez réussir l'une des épreuves de niveau 1. Pour y parvenir, vous devez réunir sur vos dés tous les symboles requis par l'une des tuiles Épreuve du niveau 1.

RÈGLES DES LANCERS

- Vous jouez tous **en même temps** et lancez vos dés le plus vite possible.
- Vous pouvez lancer **des deux mains**.
- Vous êtes libres de choisir n'importe quelle épreuve du niveau suivant et de changer d'épreuve à tout moment.
- Après chaque lancer, vous pouvez **conserver et/ou relancer autant de dés que vous le voulez**.



Exemple : Vous obtenez 3 porte-bonheur lors de votre 1er lancer. Vous décidez donc d'essayer de réussir l'épreuve requérant des symboles de porte-bonheur. Tous vos dés doivent indiquer des symboles de porte-bonheur (quelle que soit leur couleur). Vous gardez les dés dont vous avez besoin et relancez les autres.

- Chaque joueur doit réussir **une des épreuves correspondant à son prochain niveau**. Exemple : Si votre pion est au pied de la montagne, vous devez réussir une épreuve de niveau 1. S'il se trouve au niveau 1, vous devez réussir une épreuve de niveau 2,...
- Si des joueurs se trouvent à des niveaux différents, ils doivent réussir des épreuves différentes ; Si plusieurs joueurs se trouvent au même niveau, chacun peut essayer de réussir la même épreuve.

Continuez à lancer les dés jusqu'à ce que l'un d'entre vous réussisse l'épreuve et crie « Stop ! ». Tous les autres doivent immédiatement s'arrêter de lancer les dés ; **cette manche est terminée**. Si un joueur se trompe en criant « Stop ! » (parce qu'il s'est trompé de niveau d'épreuve ou qu'un dé n'indique pas la bonne face, par exemple), il doit recommencer et relancer tous ses dés, tandis que les autres reprennent là où ils se sont arrêtés.

DÉCOMPTE

Le joueur qui a mis fin aux lancers remporte la manche ! Il prend la tuile Épreuve qu'il vient de réussir, ainsi que la tuile Diamant placée en dessous et les posent toutes les deux devant lui, face cachée. Il accède au niveau suivant : il monte son pion d'un niveau et récupère 1 des dés placés à côté avant la partie. Il devra donc réussir l'épreuve suivante avec un dé supplémentaire !

Les autres joueurs devront de nouveau réussir l'épreuve correspondant à leur niveau actuel lors de la prochaine manche ! Tous les joueurs relancent tous leurs dés ; personne n'a le droit de conserver le moindre dé.

Si 2 joueurs crient « Stop ! » en même temps et réussissent des épreuves différentes, chacun d'eux gagne la tuile Épreuve correspondante, ainsi que le diamant en dessous. Si 2 joueurs crient « Stop ! » en même temps et réussissent la même épreuve, l'un d'eux gagne la tuile Épreuve (et le diamant en dessous), tandis que l'autre gagne une autre tuile Épreuve au choix, au même niveau, et le diamant en dessous.



FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête dès qu'un joueur réussit la dernière épreuve au sommet de la montagne. Chacun retourne alors ses tuiles Diamant gagnées et additionne leur valeur. Le joueur qui a récupéré les plus beaux diamants (= qui totalise le plus de points) remporte la partie.

En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur qui a atteint le niveau le plus élevé. S'ils sont toujours ex æquo, ils se partagent la victoire.

VARIANTE EXPERTS

Après quelques ascensions de la montagne magique, vous pourrez vous mesurer à des défis plus difficiles avec les Épreuves avancées ! Retournez le plateau de jeu sur la face destinée à 4 joueurs et utilisez les tuiles avancées à la place de celles de base (lampions dorés). À part cela, les règles restent les mêmes.

DESRIPTIF DES ÉPREUVES



Tous les dés doivent indiquer le symbole demandé (peu importe la couleur).



Tous les dés doivent indiquer la couleur demandée (peu importe le symbole).



Tous les dés doivent indiquer le symbole et la couleur demandés.



Aucun des dés ne doit indiquer le symbole, ni la couleur barrés.



Tous les dés doivent indiquer exactement le nombre de symboles de la couleur demandée.



Tous les dés doivent indiquer des faces différentes.



Tous les dés doivent indiquer exactement le nombre de symboles de la couleur demandée (Pour la 1re tuile Épreuve, par exemple, les dés ne doivent pas indiquer 4 porte-bonheur roses). De plus, les autres dés ne doivent pas indiquer la couleur barrée.



サクラ・ヒーローズ SAKURA HEROES

Voor het traditionele feest om het begin van de lente te vieren, verzamelen alle burgers van het land zich aan de voet van een magische berg. Als onderdeel van de festiviteiten wordt een wedstrijd naar de top van de berg georganiseerd. Jullie zijn jonge avonturiers en willen je vaardigheden bewijzen. Wie kan de uitdagingen van de magische berg aan?

Voer opdrachten uit, die in de loop van je beklimming steeds moeilijker zullen worden. Verzamel bloemen en geluksbrengers die de magie van de berg bevatten, evenals schitterende diamanten, om het spel te winnen!

DOEL VAN HET SPEL

Verzamel bloemen en geluksbrengers, om de uitdagingen van de magische berg aan te gaan. Gooi daarvoor de juiste symbolen en stijg naar het volgende level. Verzamel op jullie weg naar de top van de magische berg de waardevolste diamanten, om tot heldhaftige overwinnaar te worden benoemd!

INHOUD

- 1 32 dobbelstenen
- 2 dubbelzijdig spelbord
- 3 4 speelfiguren met 4 opzetvoetjes
- 4 13 diamantkaartjes
- 5 30 opdrachtkaartjes (17 normale en 13 moeilijke opdrachten)



VOORBEREIDING

- Iedere speler* pakt **5 dobbelstenen** en kiest een **speelfiguur** uit.
- **Zet beide delen van het spelbord zo in elkaar**, dat het spelbord past bij het aantal spelers. De symbolen aan de zijkanten van de magische berg laten jullie zien, welke zijde van het spelbord jullie moeten gebruiken:



voor 2
spelers



voor 3
spelers



voor 4
spelers

- Zet jullie speelfiguren op het **startveld aan de voet van de berg**.
- Schud blind alle 13 diamantenkaartjes (zijde met de getallen naar beneden.) Leg voor iedere speler blind een diamantkaartje op alle uitdaginglevels en 1 diamantkaartje op de top van de magische berg.
- Haal voor jullie eerste spel de moeilijke opdrachtkaartjes (gouden lantaarns) eruit en leg ze terug in de doos. Sorteert de normale opdrachtkaartjes (rode lantaarns) volgens hun opdracht-level en schud ze apart. Hoe dichter je bij de top van de magische berg komt, hoe moeilijker de opdrachten worden.



eenvoudige opdrachten



middelmatige opdrachten



moeilijke opdrachten

Leg nu op ieder diamantkaartje open een opdrachtkaartje dat bij het uitdaging-level past. Het uitdaging-level wordt aangegeven op het spelbord.

- Leg naast ieder uitdaging-level voor iedere speler een extra dobbelsteen.

Alle overige diamantkaartjes, opdrachtkaartjes en dobbelstenen zijn voor dit spel niet nodig. Leg ze terug in de doos.



Opbouw voor 4 spelers

* De mannelijke verwijswaarden worden uitsluitend gebruikt om de leesbaarheid te vergroten en worden in alle gevallen bedoeld als genderneutraal.

SPELVERLOOP

Jullie spelen meerdere rondes, tot jullie de top van de magische berg hebben bereikt. Iedere ronde bestaat uit gooien en een daaropvolgende **puntentelling**.

GOOIEN

Samen roepen jullie: **Op jullie plaatsen, klaar, af!** en jullie gooien **tegelijkertijd** met jullie dobbelstenen.

Het doel is, als eerste **één van de opdrachten van het volgende level** van de magische berg te **vervullen**.

In het begin staan jullie allemaal aan de voet van de berg en jullie moeten **één van de Level 1 opdrachten** vervullen. Daarvoor moeten alle symbolen op jullie dobbelstenen bij **één van de opdrachtkaartjes** op Level 1 passen

REGELS VOOR HET GOOIEN

- Jullie spelen **tegelijkertijd** en gooien zo snel jullie kunnen.
- Jullie mogen bij het gooien **beide handen** gebruiken.
- Jullie mogen een willekeurige opdracht uit het volgende level uitzoeken en jullie keus bij het gooien altijd veranderen.
- Na iedere worp mogen jullie **zoveel dobbelresultaten houden als je wilt** en/of met zoveel dobbelstenen als je wilt opnieuw gooien.



Voorbeeld: In je eerste worp gooi je 3 geluksbrenger-symbolen. Daarom besluit je te proberen het opdrachtkaartje met het geluksbrenger-symbool te vervullen. Daarvoor moet je met al je dobbelstenen het geluksbrenger-symbool gooien (kleur maakt niet uit). Je houdt de dobbelstenen met de geluksbrenger en gooit nog een keer met de andere.

- Voor iedere speler gelden altijd alleen de **opdrachten van het voor hen volgende Level**. Voorbeeld: Staat je speelfiguur aan de voet van de berg, dan moet je een Level 1 opdracht vervullen. Staat je speelfiguur op Level 1, dan moet je één van de opdrachten van Level 2 voltooien.
- Bevinden zich spelers op verschillende Levels, dan moeten jullie verschillende opdrachten vervullen. Staan meerdere spelers op hetzelfde Level, dan kunnen jullie tegelijkertijd proberen, dezelfde opdracht te vervullen.

Jullie gooien zo vaak, tot één van jullie een opdracht voltooid heeft en hardop „**stop**“ roept. Jullie moeten meteen ophouden met gooien, want deze **dobbelronde is nu beëindigd**. Heeft een speler per ongeluk „stop“ geroepen (bv. omdat hij een opdracht van een verkeerd Level heeft opgelost of zijn dobbelstenen niet de juiste resultaten hebben), dan moet hij met alle dobbelstenen opnieuw gooien, terwijl de andere spelers door mogen gooien met hun tussenresultaat.

PUNTENTELLING

De speler die het gooien heeft beëindigd, **wint de ronde!** Pak het **opdrachtkaartje** met de opdracht die je zojuist hebt vervuld, evenals het daaronder liggende **diamantkaartje**. Leg ze allebei omgekeerd voor je neer. Je **stijgt nu een Level**: Zet je speelfiguur op het volgende Level en pak **één van de dobbelstenen die naast het nieuwe Level liggen**. In de volgende ronde moet je dus met een extra dobbelsteen een nieuwe opdracht vervullen!

De overige spelers moeten de volgende ronde nog een keer proberen hun huidige level te halen! **Alle spelers gooien opnieuw met alle dobbelstenen**. Er mogen **geen dobbelresultaten worden behouden**.

Wanneer 2 spelers tegelijkertijd „stop“ roepen en verschillende opdrachten hebben vervuld, mogen ze allebei het passende opdrachtkaartje met diamantkaartje pakken. Wanneer 2 spelers tegelijkertijd „stop“ roepen en dezelfde opdracht vervuld hebben, pakt één speler het opdrachtkaartje dat hij zojuist vervuld heeft (met het eronder liggende diamantkaartje), terwijl de andere speler een ander opdrachtkaartje met diamantkaartje op hetzelfde level pakt



EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt, zodra een speler de laatste opdracht heeft vervuld en **op de top van de berg** is aangekomen. Draai dan jullie **verzamelde diamantkaartjes** om en tel de waardes op. De speler met de **meest waardevolle diamanten** (= hoogste som) **wint het spel!**

Bij een gelijke stand wint de speler van wie de speelfiguur op het hoogste level staat.

Is er dan nog steeds een gelijke stand, dan winnen alle spelers die een gelijke stand hebben.

VARIANT VOOR PROFESSIONALS

Hebben jullie de magische berg al een paar keer beklommen, dan kunnen jullie de moeilijke opdrachten proberen! Gebruik daarvoor de spelbord-delen voor 4 spelers en gebruik in plaats van de normale opdrachtkaartjes de prof-opdrachtkaartjes (gouden lantaarns). Verder zijn de spelregels gelijk.

VERKLARING VAN DE OPDRACHTEN



Alle dobbelstenen moeten het passende symbool hebben (kleur maakt niet uit).



Alle dobbelstenen moeten dezelfde kleur hebben (symbool maakt niet uit).



Alle dobbelstenen moeten het passende symbool in de passende kleur hebben



Alle dobbelstenen mogen niet het doorgestreepte symbool en de doorgestreepte kleur hebben.



Alle dobbelstenen moeten precies het juiste aantal passende symbolen in de passende kleur hebben...



Alle dobbelstenen moeten ieder symbool in elke kleur hebben.



Alle dobbelstenen moeten precies het juiste aantal passende symbolen in de passende kleur hebben (je mag dus bv. bij eerste opdrachtkaartje geen 4 roze geluksbrengers gooien). Op de overige dobbelstenen mag bovendien niet de doorgestreepte kleur staan.



サクラヒーローズ SAKURA HEROES

Per la tradizionale festa di inizio primavera, i cittadini del paese si riuniscono ai piedi di una montagna magica. Come parte dei festeggiamenti viene organizzata una corsa verso la sua cima. Voi siete giovani avventurieri e volete dimostrare le vostre capacità. Chi supererà le missioni della montagna magica?

Affrontate sfide sempre più difficili nel corso della salita. Per vincere, raccogliete fiori e portafortuna custodi della magia della montagna, nonché splendidi diamanti!

SCOPO DEL GIOCO

Collezionate fiori e portafortuna per superare le missioni della montagna magica. Ottenete con i dadi i simboli giusti e passate al livello successivo. Raccogliete i diamanti più preziosi sul percorso verso la cima della montagna magica per diventare l'eroico vincitore!

CONTENUTO

- 1 32 dadi
- 2 tabellone di gioco a doppia faccia
- 3 4 pedine con 4 supporti
- 4 13 tessere diamante
- 5 30 tessere sfida (17 sfide normali e 13 sfide pro)



PREPARAZIONE DEL GIOCO

- Prendete **5 dadi ciascuno** e scegliete **una pedina**.
- Unite le due **parti del tabellone di gioco** in modo che questo sia adatto al numero di giocatori.* I simboli ai lati della montagna magica indicano quali lati utilizzare:



per 2
giocatori



per 3
giocatori



per 4
giocatori

- Posizionate le pedine sull'**area di partenza ai piedi della montagna**.
- Mescolate le 13 tessere diamante a faccia in giù (lato con i numeri rivolto verso il basso). Per ciascun giocatore, posizionate una tessera diamante a faccia in giù su ogni livello della missione e 1 tessera diamante sulla cima della montagna magica.
- Per le prime partite, rimuovete le tessere sfida pro (lanterne d'oro) e riponetele nella scatola del gioco. Ordinate le tessere sfida normali (lanterne rosse) in base al livello della missione e mescolatele separatamente. Le sfide diventano più difficili quanto più ci si avvicina alla cima della montagna magica.



sfide semplici



sfide intermedie



sfide difficili

Posizionate quindi una tessera sfida corrispondente al livello della missione a faccia in su su ogni tessera diamante. Il livello della missione è indicato sul tabellone di gioco.

- Posizionate accanto a ciascun livello della missione un dado aggiuntivo per ogni giocatore.

Tutte le rimanenti tessere diamante, tessere sfida e i dadi non saranno necessari per la partita. Riponeteli nella scatola del gioco.



Allestimento con
4 giocatori

*La forma del maschile viene utilizzata esclusivamente ai fini di una migliore leggibilità, ma è in ogni caso da intendersi neutra rispetto al genere.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Giocherete diversi turni fino a raggiungere la cima della montagna magica. Ogni turno consiste nel lanciare i **dadi** e nell'assegnare poi un **punteggio**.

LANCIO DEI DADI

Tutti insieme dite: “Pronti, partenza, via!” e iniziate a lanciare i dadi **contemporaneamente**.

Lo scopo è essere il primo giocatore a **completare una delle sfide sul livello successivo** della montagna magica.

All'inizio vi troverete tutti ai piedi della montagna e dovrete completare una delle sfide del livello 1. A tal fine, tutti i simboli sui vostri dadi dovranno corrispondere a una delle tessere sfida del livello 1.

REGOLE PER IL LANCIO DEI DADI

- Dovete giocare tutti **contemporaneamente** lanciando i dadi il più velocemente possibile.
- Per lanciare i dadi potete usare **entrambe le mani**.
- Potete scegliere qualsiasi sfida del livello successivo e modificare la scelta in qualsiasi momento.
- Dopo ogni lancio, potete **conservare tutti i risultati dei dadi che volete e/o lanciare nuovamente** il numero di dadi che desiderate.



Esempio: al primo lancio, un giocatore ottiene 3 simboli portafortuna. Decide quindi di provare a completare la tessera sfida con il simbolo del portafortuna. Per farlo, tutti i suoi dadi devono mostrare il simbolo del portafortuna (il colore non ha importanza). Il giocatore tiene i dadi corrispondenti e continua a lanciare i dadi rimanenti.

- Per ogni giocatore valgono solo le **sfide del livello per lui successivo**. *Esempio: se la vostra pedina si trova ai piedi della montagna, dovrete completare una sfida del livello 1. Se la vostra pedina si trova sul livello 1, dovrete completare una sfida del livello 2.*
- Se i giocatori si trovano su livelli diversi dovranno completare sfide diverse. Se più giocatori sono sullo stesso livello, potranno tentare di completare la stessa sfida in contemporanea.

Lanciate i dadi finché uno di voi non ha completato una sfida e dice “**Stop**”. Dovrete immediatamente smettere di lanciare i dadi in quanto il **turno di lancio dei dadi è finito**. Se un giocatore dice “stop” per errore (ad esempio perché ha risolto una sfida sul livello sbagliato o i suoi dadi non mostrano le facce corrette), dovrà ricominciare con tutti i dadi, mentre gli altri giocatori potranno continuare con i loro risultati intermedi.

PUNTEGGIO

Chi ha posto fine al lancio dei dadi **vince il turno!** Il giocatore preleva la **tessera sfida** corrispondente alla sfida che ha completato, insieme alla **tessera diamante** sottostante, e posiziona entrambe davanti a sé a faccia in giù. A questo punto, **passa al livello successivo:** posiziona la pedina sul livello successivo e prende **uno dei dadi** posizionati accanto al nuovo livello. Al turno seguente, il giocatore dovrà quindi superare una nuova sfida con un dado in più!

I restanti giocatori dovranno riprovare nel turno successivo a completare il livello in cui si trovano. **Tutti i giocatori rilanciano tutti i dadi** e non è loro consentito conservare i risultati precedenti dei dadi.

Se 2 giocatori dicono “stop” nello stesso momento e hanno completato sfide diverse, possono prendere ciascuno la tessera sfida corrispondente insieme alla tessera diamante. Se due giocatori dicono “stop” nello stesso momento e hanno completato la stessa sfida, un giocatore prende la tessera sfida completata (con la tessera diamante sottostante), mentre l’altro preleva un’altra tessera sfida con la tessera diamante presente sullo stesso livello.



FINE DEL GIOCO

La partita termina quando un giocatore ha completato l’ultima sfida e ha raggiunto la **cima della montagna**. Scoprite a questo punto le **tessere diamante raccolte** e sommate i loro valori. Il giocatore con i **diamanti di maggior valore** (= totale più alto) **vince** la partita!

In caso di pareggio, vince il giocatore con la pedina sul livello più alto.

In caso di ulteriore parità, vincono tutti i giocatori coinvolti nel pareggio.

VARIANTE PRO

Una volta scalata la montagna magica un paio di volte, potrete affrontare le missioni più difficili delle sfide pro! A tal fine utilizzate le parti del piano di gioco per 4 giocatori e le tessere sfida pro (lanterne dorate) al posto delle tessere sfida normali. Per il resto, valgono le stesse regole di gioco.

SPIEGAZIONE DELLE SFIDE



Tutti i dadi devono mostrare il simbolo corrispondente (il colore non ha importanza).



Tutti i dadi devono mostrare il colore corrispondente (il simbolo non ha importanza).



Tutti i dadi devono mostrare il simbolo corrispondente nel colore corrispondente.



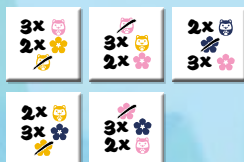
Nessun dado deve mostrare ne il simbolo ne il colore barrati.



Tutti i dadi devono mostrare esattamente il numero preciso di simboli corrispondenti nel colore corrispondente.



Ogni dado deve mostrare una volta tutti i simboli in ciascun colore.



Tutti i dadi devono mostrare esattamente il numero preciso di simboli corrispondenti nel colore corrispondente (ad esempio, nel caso della prima tessera sfida, i dadi non devono mostrare 4 portafortuna rosa). I restanti dadi non devono inoltre mostrare il colore barrato.



サクラヒーローズ SAKURA HEROES

Para la tradicional fiesta de inicio de la primavera, los habitantes de la región se reúnen a los pies de una montaña mágica. Entre los diferentes actos se incluye una carrera hasta la cima de la montaña. Vosotros sois unos aventureros jóvenes y queréis demostrar vuestras habilidades. ¿Quién de vosotros logrará superar los retos de la montaña mágica?

Tenéis que afrontar los objetivos planteados, que serán cada vez más difíciles a medida que ascendáis. Para completarlos, acumulad flores y amuletos, que portan en su interior la magia de la montaña, así como relucientes diamantes... ¡Solo así podréis ganar!

OBJETIVO DEL JUEGO

Acumulad flores y amuletos para superar los retos de la montaña mágica. Para hacerlo, obtened con los dados los símbolos adecuados y ascended al siguiente nivel. ¡Acumulad en vuestro camino a la cima de la montaña los diamantes más valiosos para ser proclamados vencedores!

CONTENIDO

- 1 32 dados
- 2 tablero de doble cara
- 3 4 peones con 4 pedestales
- 4 13 fichas de diamante
- 5 30 fichas de objetivo (17 objetivos normales y 13 objetivos para expertos)



PREPARACIÓN DEL JUEGO

- Coged cada uno 5 dados y escoged un peón.
- Montad las dos piezas del tablero de forma correspondiente al número de jugadores.* Los símbolos a ambos lados de la montaña mágica os indican qué lados debéis utilizar:



para 2
jugadores



para 3
jugadores



para 4
jugadores

- Colocad vuestros peones en el **área de salida al pie de la montaña**.
- Mezclad bocabajo las 13 fichas de diamante (con el lado de los números hacia abajo). Colocad una ficha de diamante por jugador en cada uno de los niveles de reto y 1 ficha de diamante sobre la cima de la montaña mágica.
- En la primeras partidas, separad las fichas de objetivos para expertos (farolillos dorados) y guardadlas en la caja del juego. Clasificad las fichas de objetivos normales (farolillos rojos) según su nivel de reto y mezclad cada montón por separado. Las objetivos serán cada vez más difíciles a medida que os acerquéis a la cima de la montaña mágica.



objetivos fáciles



objetivos intermedios

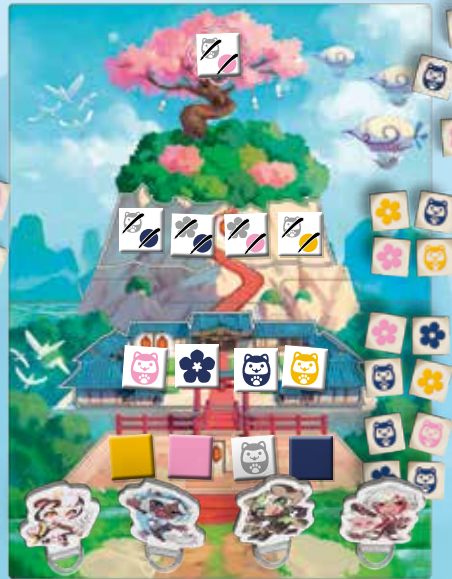


objetivos difíciles

Después colocad bocarriba una ficha de objetivo que corresponda al nivel de reto sobre cada ficha de diamante. El respectivo nivel de reto viene indicado en el tablero.

- Poned un dado adicional al lado de cada nivel de reto por cada jugador.

Los dados y las fichas de diamante y de objetivo sobrantes no las necesitaréis para la partida, así que guardadlos en la caja del juego.



Preparación para
4 jugadores

* La forma lingüística del masculino genérico tiene el único fin de mejorar la legibilidad y se entiende en todos los casos como neutro desde el punto de vista del género.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se juegan varias rondas hasta que algún jugador llegue a la cima de la montaña mágica. Una ronda consiste en tirar los dados y valorar los resultados a continuación.

TIRAR LOS DADOS

Decid juntos: «¿Preparados, listos...? ¡Ya!» y empezad a tirar vuestros dados a la vez.

El objetivo es ser el primer jugador en **completar uno de los objetivos del siguiente nivel** de la montaña mágica.

Al principio de la partida estáis al pie de la montaña y tenéis que completar uno de los objetivos del nivel 1. Para lograrlo, todos los símbolos de vuestros dados tienen que coincidir con los de una de las fichas de objetivo del nivel 1.

REGLAS PARA TIRAR LOS DADOS

- Debéis jugar todos a la vez y tirar los dados tan rápido como podáis.
- Podéis utilizar las dos manos para tirar los dados.
- Podéis escoger cualquier objetivo del siguiente nivel y cambiar vuestra elección en cualquier momento mientras tiráis los dados.
- Después de cada tirada, podéis reservar tantos resultados obtenidos como queráis y/o volver a tirar tantos dados como queráis.



Ejemplo: En tu primera tirada, obtienes 3 símbolos de amuleto. Así que decides intentar completar la ficha de objetivo con el símbolo de amuleto. Para lograrlo, todos tus dados deben mostrar el símbolo de amuleto (no importa el color). Reservas los dados que lo muestran y sigues tirando los otros dados.

- Cada jugador solo puede completar los **objetivos del que sea para él el siguiente nivel**. Ejemplo: Si tu peón está al pie de la montaña, debes completar un objetivo del nivel 1. Si tu peón está en el nivel 1, debes completar uno de los objetivos del nivel 2.
- Si los jugadores se encuentran en diferentes niveles, tendrán que llevar a cabo objetivos distintos. Si varios jugadores están en el mismo nivel, podéis intentar completar la misma objetivo al mismo tiempo.

Seguid tirando los dados hasta que uno de vosotros haya completado un objetivo y grite «¡Alto!». En ese momento, todos tenéis que dejar de tirar los dados, ya que **la ronda de dados ha terminado**. En el caso de que un jugador haya gritado «¡Alto!» cuando no debiera (por ejemplo, porque ha completado el objetivo de un nivel incorrecto o porque sus dados no muestran los resultados requeridos), deberá empezar a tirar con todos sus dados de nuevo, mientras que los demás jugadores podrán seguir tirando los dados manteniendo los resultados que se habían reservado anteriormente.

VALORAR LOS RESULTADOS

¡Si eres tú quien ha puesto fin a la fase de tirar dados, **ganas la ronda!** Coge la **ficha de objetivo** que corresponde al objetivo que acabas de completar, así como la **ficha de diamante** que había debajo de ella. Deja las dos fichas bocabajo delante de ti. Luego **asciendes un nivel**: Sitúa tu peón en el siguiente nivel y coge **uno de los dados que están al lado del nuevo nivel**. ¡En la siguiente ronda tendrás que completar un objetivo nuevo utilizando también ese dado adicional!

¡Los demás jugadores tendrán que volver a intentar completar su nivel actual en la siguiente ronda! **Todos los jugadores tiran con todos sus dados de nuevo**. No pueden reservar ninguno de los resultados obtenidos con los dados anteriormente.

*En el caso de que 2 jugadores hayan gritado «¡Alto!» al mismo tiempo y hayan completado objetivos diferentes, los dos podrán coger sus correspondientes **ficha de objetivo** y **ficha de diamante**. En el caso de que 2 jugadores hayan gritado «¡Alto!» al mismo tiempo y hayan completado la misma objetivo, uno de los jugadores recibirá la **ficha de objetivo** que acaba de completar (junto con la **ficha de diamante** que había debajo), mientras que el otro jugador cogerá otra **ficha de objetivo** cualquiera (con la **ficha de diamante** de debajo) del mismo nivel.*



FIN DE LA PARTIDA

La partida termina en cuanto un jugador ha completado el último objetivo y ha llegado a la cima de la montaña. En ese momento, cada jugador destapa las fichas de diamante que ha acumulado y suma sus valores. ¡El jugador que tenga los diamantes más valiosos (= suma más alta) gana la partida!

En caso de empate, gana el jugador cuyo peón se encuentre en el nivel más alto. Si aún así persiste el empate, ganan todos los jugadores empatados.

VARIANTE PARA EXPERTOS

Si ya habéis conquistado la cima de la montaña mágica un par de veces, ¡ya podéis hacer frente a los retos difíciles de los objetivos para expertos! Utilizad para ello las piezas del tablero para 4 jugadores y utilizad las fichas de objetivos para expertos (farolillos dorados) en vez de las normales. El resto de reglas se mantienen igual.

EXPLICACIÓN DE LOS OBJETIVOS



Todos los dados deben mostrar el símbolo correspondiente (no importa el color).



Todos los dados deben mostrar el color correspondiente (no importa el símbolo).



Todos los dados deben mostrar el símbolo correspondiente del color correspondiente.



Ningún dado puede mostrar el símbolo tachado ni el color tachado.



Todos los dados deben mostrar exactamente la cantidad determinada de símbolos correspondientes en el color correspondiente.



Todos los dados deben mostrar cada símbolo en cada uno de los colores correspondientes.



Todos los dados deben mostrar exactamente el número determinado de símbolos correspondientes en el color correspondiente (por ejemplo, para la primera ficha de objetivo, los dados no pueden mostrar 4 amuletos rosas). Además, los dados restantes no pueden mostrar el color tachado.

Diseño del juego:
Maja, Emma & Michael Kallauch
Realización: Stephanie Korupp
Diseño: Tyler Hill
Ilustraciones: Sou Ortiz & Roberto Gatto



サクラヒーローズ SAKURA HEROES

Para a tradicional festa que celebra o início da primavera, os cidadãos do país reúnem-se no sopé de uma montanha mágica. No âmbito das festividades é feita uma corrida até o topo da montanha. Vocês são jovens aventureiros e querem provar as vossas habilidades. Quem domina os desafios da montanha mágica?

Definam tarefas que, à medida que avançam, se vão tornando cada vez mais difíceis. Recolham flores e amuletos da sorte que guardam a magia da montanha, bem como diamantes brilhantes para ganhar!

OBJETIVO DO JOGO

Recolham flores e amuletos da sorte para completar os desafios da montanha mágica. Lancem os dados, acertem nos símbolos certos e avancem para o próximo nível. Recolham os diamantes mais valiosos no vosso caminho para o topo da montanha mágica para serem nomeados os heroicos vencedores!

CONTEÚDO

- 1 32 dados
- 2 tabuleiro de jogo dupla face
- 3 4 peças de jogo com 4 suportes
- 4 13 cartas de diamante
- 5 30 cartas de tarefas (17 normais e 13 tarefas profissionais)



PREPARAÇÃO DO JOGO

- Peguem em 5 dados cada um e escolha uma **peça de jogo**.
- Montem as duas **partes do tabuleiro de jogo** para que o tabuleiro de jogo se adapte ao número de jogadores.* Os símbolos do lado da montanha mágica mostram-vos os lados que devem ser utilizados:



para 2
jogadores



para 3
jogadores



para 4
jogadores

- Coloquem as vossas peças de jogo na **casa inicial, no sopé da montanha**.
- Baralhem todas as 13 cartas de diamante viradas para baixo (lado com o número para baixo). Coloca uma carta de diamante, virada para baixo, para cada jogador, em todas as casas de desafio e uma carta de diamante no topo da montanha.
- Para o vosso primeiro jogo, separem as cartas de tarefas profissionais (lanternas douradas) e coloquem-nas de volta na caixa do jogo. Ordenem as cartas de tarefas normais (lanternas vermelhas) de acordo com seu nível de desafio e misturem-nas em separado. As tarefas ficam cada vez mais difíceis quanto mais perto se chega do topo da montanha mágica.



tarefas simples



tarefas intermédias

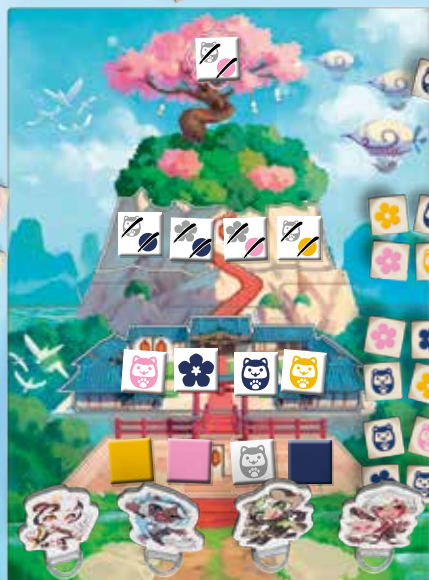


tarefas difíceis

Agora, coloquem uma carta de tarefa, que corresponda ao nível de desafio, em cada peça de diamante. O respetivo nível de desafio é apresentado no tabuleiro de jogo.

- Para cada jogador, coloquem um dado adicional ao lado de cada nível de desafio.

Todas as cartas de diamante, cartas de tarefa e dados restantes não são necessários para este jogo. Coloquem-nos na caixa do jogo.



Formação para
4 jogadores

* A forma linguística do masculino genérico é utilizada exclusivamente para facilitar a leitura, que deve ter um significado neutro sob a perspetiva do género em todos os casos.

DECURSO DO JOGO

Irão jogar várias rondas, até alcançarem o topo da montanha mágica. Cada ronda é composta pelo **lançamento dos dados** e **avaliação posterior**.

LANÇAMENTO DOS DADOS

Juntos, gritarão: “Aos seus lugares, preparados, já” e lançam os dados ao mesmo tempo.

O objetivo é ser o primeiro jogador a **completar uma das tarefas do próximo nível** da montanha mágica.

No início, todos ficam no sopé da montanha e têm de cumprir uma das tarefas do nível 1. Para isso, todos os símbolos nos vossos dados têm de corresponder a uma carta de tarefa do nível 1.

REGRAS PARA O LANÇAMENTO DOS DADOS

- Jogam **ao mesmo tempo** e lançam os dados o mais rápido que conseguirem.
- Podem usar as **duas mãos** para lançar os dados.
- Podem escolher qualquer tarefa do nível seguinte e alterar a vossa escolha a qualquer momento, enquanto lançam os dados.
- Após cada lançamento dos dados, podem manter **quantos resultados quiserem** e/ou **lançar** novamente qualquer número de dados.



Por exemplo: No teu primeiro lançamento, lanças 3 símbolos de amuleto da sorte. Por isso, decides tentar completar a carta de tarefas com o símbolo do amuleto da sorte. Para isso, todos os teus dados têm de exibir o símbolo do amuleto da sorte (cor indiferente). Manténs os dados correspondentes e continúas a lançar os dados restantes.

- Para cada jogador aplicam-se apenas as **tarefas do que, para ele, é o nível seguinte**. *Por exemplo: Se a vossa peça de jogo se encontrar no sopé da montanha, terão de completar uma tarefa do nível 1. Se a vossa peça de jogo se encontrar no nível 1 terão de completar uma tarefa do nível 2.*
- Se houver jogadores que se encontrem em níveis diferentes, terão de completar tarefas diferentes. Caso vários jogadores se encontrem no mesmo nível, poderão tentar completar a mesma tarefa.

Lançarão os dados, até que um de vocês tenha completado uma tarefa e grite “**Stop**”. Terão de parar imediatamente de **lançar os dados, pois esta ronda terminou**. Se um jogador gritar indevidamente “**Stop**” (por exemplo, porque resolveu uma tarefa de um nível errado ou os seus dados não mostram os lados certos), este terá de lançar todos os dados novamente, enquanto os outros jogadores podem continuar a lançar os seus dados com resultado provisório.

AVALIAÇÃO

Quem tiver terminado de lançar os dados **ganha a ronda!** Pega na **carta de tarefa** com a tarefa que acabaste de completar, bem como na **carta de diamante** que se encontra por baixo. Coloca-as à tua frente, viradas para baixo. Agora, **avançaste um nível!** Coloca a tua peça de jogo em cima do próximo nível e pega num dos dados que se encontra do lado do novo nível. Na ronda seguinte, terás então de superar uma nova tarefa com um dado adicional!

Os restantes jogadores terão de tentar novamente superar o nível em que se encontram na próxima ronda! **Todos os jogadores lançam novamente os dados.** Nenhum dos resultados dos dados deve ser mantido.

Se dois jogadores gritarem “stop” ao mesmo tempo e tiverem cumprido tarefas diferentes, poderão tirar as respetivas cartas de tarefa com as cartas de diamante. Se dois jogadores gritarem “stop” ao mesmo tempo e tiverem cumprido a mesma tarefa, o jogador tira a carta de tarefa da tarefa que acabou de completar (com a carta de diamante por baixo), enquanto o outro jogador tira uma outra carta de tarefa com carta de diamante do mesmo nível.



FINAL DO JOGO

O jogo termina quando um jogador tiver terminado a última tarefa e tiver chegado ao **topo da montanha.** Agora, virem as vossas **cartas de diamante acumuladas** e contem os pontos em conjunto. O jogador com os **diamantes mais valiosos** (= soma mais alta) **ganha** o jogo!

Em caso de empate, ganha o jogador cuja peça de jogo estiver no nível mais alto.

Se o empate se mantiver, ganham todos os jogadores que estiverem empatados.

VARIANTE PROFISSIONAL

Se já tiverem escalado a montanha mágica algumas vezes, poderão enfrentar os desafios mais difíceis das tarefas profissionais! Para isso, utilizem as partes do tabuleiro de jogo para 4 jogadores e utilizem as cartas de tarefas profissionais (lanternas douradas) em vez das normais. De resto, aplicam-se as mesmas regras.

EXPLICAÇÃO DAS TAREFAS



Todos os dados têm de exibir o mesmo símbolo (cor indiferente).



Todos os dados têm de exibir a mesma cor (símbolo indiferente).



Todos os dados têm de exibir o mesmo símbolo da mesma cor.



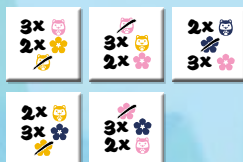
Nenhum dos dados pode exibir o símbolo riscado e a cor riscada.



Todos os dados têm de exibir exatamente o número correto de símbolos correspondentes na cor correspondente.



Todos os dados têm de exibir todos os símbolos em cada uma das cores uma vez.



Todos os dados têm de exibir exatamente o número correto de símbolos correspondentes na cor correspondente (por exemplo, os dados não devem exibir 4 amuletos da sorte rosa na primeira carta de tarefa). Os restantes dados também não podem exibir a cor riscada.

Ravensburger®
Game No. 20 957 6

Game Design:
Maja, Emma & Michael Kallauch
Redação: Stephanie Korupp
Graphic Design: Tyler Hill
Ilustrações: Sou Ortiz & Roberto Gatto

© 2023

ravensburger.com

Imported into the UK by
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