



Auf geht's, Spidey-Team!

Ravensburger® Spiele Nr.: 22 594 1
Für 2-4 Spieler* von 4-8 Jahren.

Autoren: Anna Oppolzer & Stefan Kloß

Design: Gisela Kössler

Spidey und seine Superhelden-Freunde Spin, Ghost-Spider sowie Black Panther unternehmen ein außergewöhnliches Wettrennen. Denn es geht senkrecht die Fassade des Web-Quartiers hinauf. Auf die Plätze! Fertig? Los geht's! So schnell sie können klettern die vier Freunde das Web-Quartier hinauf. Doch Doc Ock und Rhino sind auch zur Stelle und wollen ihnen den Spaß verderben. Wer weicht den beiden Bösewichten geschickt aus, ist als Erster oben und gewinnt so das Wettklettern?

Inhalt

- 1 Gebäude (bestehend aus 2 Tafeln)
- 4 Verbindungsstücke
- 4 Superhelden-Spielfiguren
- 4 Superhelden-Chips
- 18 Kletterstreifen



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

Vorbereitung

Drückt alle Pappteile aus den Stanztafeln und alle Schlitze aus den **Gebäude-Tafeln**. Puzzelt das obere Teil des Gebäudes an die untere Tafel und befestigt die vier **Verbindungsstücke** an den Übergängen. Nun setzt ihr das Schachtel-Unterteil in das Oberteil und steckt das Gebäude dazwischen. Achtet darauf, dass die Superhelden-Symbole der Gebäudetafel mit denen im Schachteinsatz übereinstimmen. Sucht euch eine **Superhelden-Spielfigur** aus, mit der ihr spielen wollt. Diese legt ihr nun in die Schachtel, und zwar auf das jeweils zugehörige Superhelden-Symbol.



Außerdem nimmt sich jeder Spieler den zu seiner Spielfigur passenden **Superhelden-Chip** und legt ihn offen vor sich ab. So wisst ihr genau, wer mit welcher Superhelden-Spielfigur spielt. Dies ist deshalb so wichtig, weil während des Spiels immer alle Spieler mit allen Spielfiguren ziehen!



Nun mischt ihr noch die **Klettersteifen** und legt sie dann in einem verdeckten Stapel neben die Schachtel.



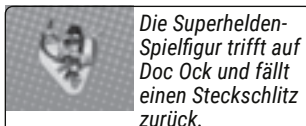
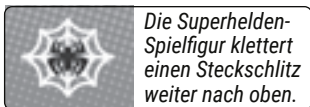
Ziel des Spiels

ist es, mit seiner Superhelden-Spielfigur als Erster den einzelnen Steckschlitz oben am Web-Quartier zu erreichen.

Das Wett-Klettern beginnt!

Der Jüngste beginnt. Bist du am Zug, deckst du den obersten Kletterstreifen auf.

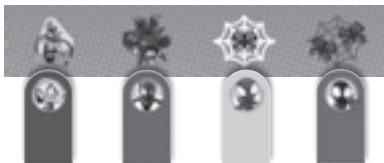
Es gibt vier Abbildungen, die bestimmen, wie sich Spidey, Spin, Ghost-Spider und Black Panther am Gebäude entlang bewegen dürfen.



Zu Spielbeginn bedeutet dies, dass diese Spielfigur von der Startposition mit dem entsprechenden Superhelden-Symbol ein Feld zurück in die angrenzende Rasenfläche gezogen wird. Weiter zurück geht es aber in keinem Fall.

Du kannst den Kletterstreifen in **zwei Richtungen** hinlegen und damit festlegen, wie die Superhelden jeweils gezogen werden. Überlege dir, was deiner Spielfigur beim Weiterkommen am meisten nützt. Im besten Fall kannst du mit deiner Superhelden-Spielfigur das Gebäude um zwei Steckschlitz hochklettern. Triffst du allerdings auf Doc Ock, fällt deine Spielfigur zurück.

Beispiel 1:

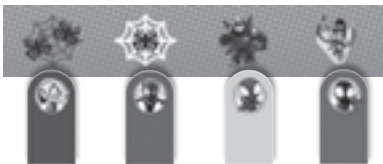


Du legst den Kletterstreifen in dieser Richtung vor die Schachtel.

Ghost-Spider muss Doc Ock ausweichen und fällt um einen Steckschlitz zurück. Zu Spielbeginn bedeutet dies, dass sie von ihrer Startposition in der Schachtel um ein Feld zurück auf die angrenzende Rasenfläche zieht. Weiter zurück geht es aber auf keinen Fall.

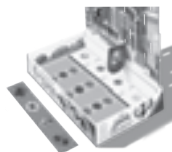
Black Panther trifft auf Rhino und wird nicht bewegt, **Spidey** klettert um einen Steckschlitz nach oben, **Spin** um zwei.

Beispiel 2:



Liegt der Kletterstreifen so herum, würdest du folgendermaßen ziehen: **Ghost-Spider** um zwei Steckschlitze nach oben, **Black Panther** um einen, **Spidey** wird nicht bewegt und **Spin** fällt um einen Steckschlitze zurück, bzw. wird zu Spielbeginn von seiner Startposition in den Rasenbereich gezogen.

Hast du dich für eine Richtung entschieden, lege den Kletterstreifen vor die Schachtel, und zwar so, dass nun jede Abbildung auf dem Kletterstreifen einer Superhelden-Spielfigur zugeordnet ist.



Spidey und seine Freunde klettern im Zickzack entlang ihrer Farbvorgabe.

Spidey folgt also der gelben Spur, Spin der roten, Ghost-Spider der lilafarbenen und Black Panther der blauen.

Zur Erinnerung: Es werden immer alle vier Superhelden-Spielfiguren gezogen, egal, wie viele Personen mitspielen.

Ende des Spiels

Wer als Erster mit seiner Superhelden-Spielfigur den einzelnen Steckschlitze oben am Web-Quartier erreicht, gewinnt das Spiel.

Verdecktes Wettklettern

Ihr spielt nach den gleichen Regeln wie beim Grundspiel.

Die einzige Ausnahme: Zieht zu Beginn verdeckt einen Superhelden-Chip. Jeder Spieler schaut heimlich nach, welche Farbe er gezogen hat.

Danach legt ihr euren Chip verdeckt vor euch ab. Ihr wisst nun, mit welcher Superhelden-Spielfigur ihr spielt, die Spielfiguren der anderen Mitspieler sind unbekannt. Das Wettklettern wird damit noch spannender.



SPIDEY AND HIS AMAZING FRIENDS



Let's go, Spidey-Team!

Ravensburger® Game Nr.: 22 594 1

For 2-4 Players ages 4-8 years.

Authors: Anna Oppolzer & Stefan Kloß

Design: Gisela Kössler

Spidey and his Super Hero friends Spin, Ghost-Spider and Black Panther are ready for a climbing race up the Web-Quarters structure! On your marks! Get set! Go! The four friends climb the Web-Quarters as fast as they can, but Doc Ock and Rhino want to spoil their fun. Who will avoid the two villains and be the first to reach the top? It's time to find out!

Content

- 1 building (consisting of 2 panels)
- 4 clamps
- 4 Super Hero game figures
- 4 Super Hero tokens
- 18 climbing tiles



Set up

Punch all cardboard components out of the punchboards and all slots out of the **building boards**. Join the upper part of the building to the lower board with the four **clamps**.

Now put the box bottom into the box top and insert the building board in between. Make sure that the Super Hero symbols on the building board match those on the box insert.

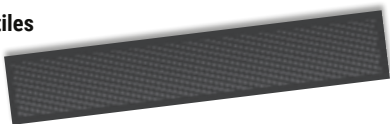
All **Super Heroes** are used in every game. Place each of them in the box bottom on the grass matching the corresponding Super Hero symbol.



Pick a Super Hero and place the matching **Super Hero token** in front of you. This way you know exactly who is playing with which Super Hero figure. This is very important because during the game all players will move all the Super Heroes!



Finally, shuffle the **climbing tiles** and place them in a face down pile next to the box.



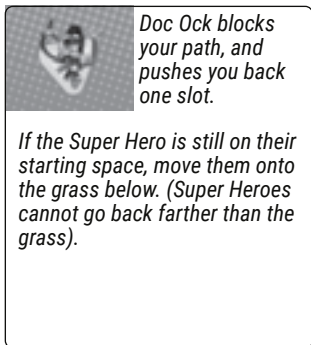
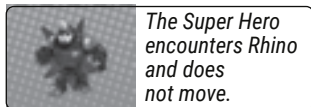
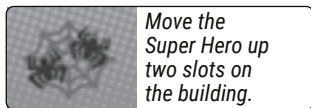
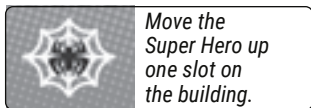
Object of the game

You win the game if your Super Hero is the first to reach the top of the Web-Quarters.

The race begins!

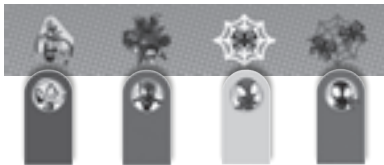
The youngest player starts the game. On your turn, flip over the top climbing tile.

There are four images that show how to move all four Super Heroes (Spidey, Spin, Ghost-Spider and Black Panther) up the walls of the building.



You can position the climbing tile in one of **two ways**. Decide which direction is more advantageous to your Super Hero. In the best case, your Super Hero moves two slots up. However, if you meet Doc Ock, your Super Hero goes back one slot!

Example 1:

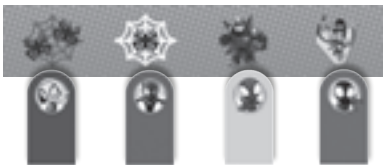


You decide to place the climbing tile this way in front of the box.

Ghost-Spider must avoid Doc Ock and goes one slot back.

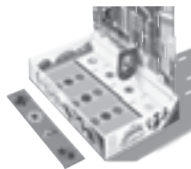
At the start of the game, this means, that the figure travels back one space and lands on the grass. **Black Panther** meets Rhino and does not move, **Spidey** climbs up one slot, and **Spin** moves up two slots.

Example 2:



If the tile is placed this way, **Ghost-Spider** climbs up two slots, **Black Panther** climbs one, **Spidey** does not move and **Spin** goes back one slot, or if this is the start of the game, Spin travels back on to the grass patch.

Once you have decided on a direction, place the climbing tile in front of the box so that each image on the climbing tile is assigned to a Super Hero.



Spidey and his friends climb according to their color. So, Spidey follows the yellow path, Spin the red one, Ghost-Spider the purple one, and Black Panther the blue one.

As a reminder: All four Super Heroes are always moved, no matter how many people are playing!

End of the game

The Super Hero to reach the top of the Web-Quarters first wins the game.

Secret Super Heroes

This fun variant is played the same as the regular game.

But only you know which Super Hero you are!

Before you start the game, draw a random Super Hero token.



Don't reveal it to the other players! Only you get to know which character you drew. Place your token face down in front of you. You don't know the other players characters, which makes the race to the top even more exciting!



© MARVEL

© 2024

MARVEL
**SPIDEY
AND HIS
AMAZING FRIENDS****Au top,
Spidey Team !**

Jeux Ravensburger® n° 22 594 1

Pour 2 à 4 joueurs* de 4 à 8 ans.

**Auteurs :** Anna Oppolzer & Stefan Kloß**Design :** Gisela Kössler

Spidey et ses amis extraordinaires, Spin, Ghost-Spider et Black Panther se lancent dans une course des plus originales : il s'agit d'escalader la façade du quartier général. À vos marques... Prêts ? Partez !

Les quatre amis grimpent le plus vite possible vers le haut du bâtiment. Mais Doc Ock et Rhino les attendent, bien décidés à leur gâcher le plaisir. Qui saura éviter ces deux méchants et atteindra le premier le sommet pour remporter cette course ?

Contenu :

- 1 bâtiment (composé de 2 plaques)
- 4 pinces
- 4 pions Super-héros
- 4 jetons Super-héros
- 18 réglettes Grimpe



*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.

Mise en place

Détachez tous les éléments en carton des planches et dégagez les fentes prédécoupées des **plaques Bâtiment**. Assemblez les parties supérieures et inférieures du bâtiment et fixez-les à la jointure à l'aide des **4 pinces**. Insérez le fond de boîte dans le couvercle et coincez le bâtiment entre les deux. Vérifiez que les symboles des super-héros sur la plaque coincident bien avec ceux dans le calage de la boîte.

Au départ, placez tous les pions Super-héros dans la boîte, sur le symbole correspondant. Chaque joueur choisit le **pion Super-héros** avec lequel il jouera.



Chacun pose ensuite le **jeton Super-héros** correspondant à son pion, face visible, devant lui. Chaque joueur sait ainsi à qui appartient chaque super-héros. Ceci est d'autant plus important que tous les joueurs déplacent tous les pions au cours de la partie !



Mélangez les **réglattes Grimpe** et formez une pioche, face cachée, à côté de la boîte.



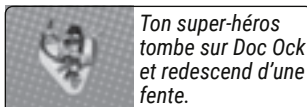
Le but du jeu

Le but du jeu consiste à atteindre le premier la fente en haut du quartier général avec son super-héros.

L'ascension peut commencer !

Le plus jeune joueur commence. Quand vient son tour, le joueur retourne la première réglette Grimpe.

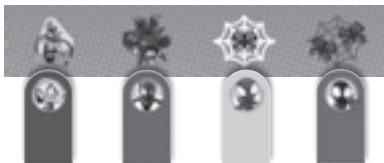
Les 4 illustrations indiquent comment se déplacent Spidey, Spin, Ghost-Spider et Black Panther sur la façade du bâtiment.



S'il est encore au départ sur son symbole, recule-le d'une case dans l'herbe, mais il ne peut pas reculer plus.

Un joueur peut tourner la réglette Grimpe **dans deux directions** pour définir comment vont grimper les super-héros. Le joueur doit bien réfléchir à ce qui avantage le plus son pion. Dans le meilleur des cas, il pourra grimper de 2 fentes vers le haut. Cependant, s'il tombe sur Dock Ock, il devra reculer son pion.

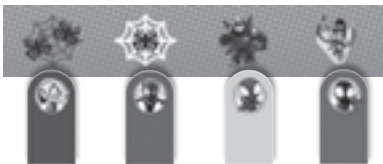
Exemple 1:



Le joueur place la réglette ainsi, devant la boîte. **Ghost-Spider** doit éviter Dock Ock et redescend d'une fente. Au début de la partie, cela signifie qu'elle doit reculer d'une case, de sa position de départ dans la boîte à la case Herbe juste derrière. Mais elle ne peut pas reculer davantage.

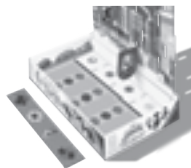
Black Panther tombe sur Rhino et reste où il est, **Spidey** grimpe d'1 fente et **Spin** de 2.

Exemple 2:



Si la réglette était tournée dans cette position, les déplacements seraient alors les suivants : **Ghost-Spider** grimperait de 2 fentes, **Black Panther** d'1 fente, **Spidey** ne se déplacerait pas et **Spin** redescendrait d'1 fente (ou reculerait sur l'herbe s'il était encore au départ).

Une fois que le joueur a choisi dans quel sens tourner la réglette, il la place devant la boîte en faisant correspondre chaque illustration sur la réglette à l'un des pions Super-héros.



Spidey et ses amis grimpent en zigzag, le long du parcours correspondant à leur couleur. Spidey suit donc la trace jaune ; Spin, la rouge ; Ghost-Spider, la violette et Black Panther, la bleue.

Très important : Il faut toujours déplacer les quatre super-héros, quel que soit le nombre de joueurs !

Fin de la partie

Le premier qui atteint la fente au sommet du quartier général avec son super-héros remporte la partie.

Course à l'aveuglette !

Les règles sont les mêmes, à une seule exception :
Au début de la partie, chaque joueur tire un jeton Super-héros, regarde secrètement sa couleur, puis le pose devant lui, face cachée. Chacun connaît uniquement la couleur de son super-héros mais pas celles des autres. La course devient encore plus palpitante !





Let's go, Spidey-Team!

Ravensburger® art. Nr.: 22 594-1

Voor 2 – 4 spelers van 4 – 8 jaar.

Auteurs: Anna Oppolzer & Stefan Kloß

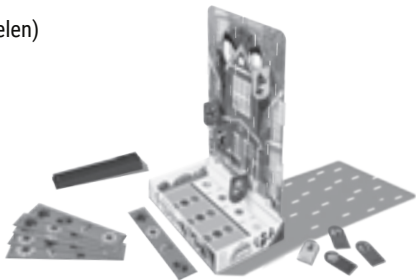
Design: Gisela Kössler

Spidey en zijn Super Hero vrienden Spin, Ghost-Spider en Black Panther zijn klaar om te racen en de Web-Quarters te beklimmen!

Op je plaatsen - klaar... - Go! De vier vrienden beklimmen de Web-Quarters zo snel als ze kunnen, maar Doc Ock en Rhino willen hun plezier bederven. Wie zal de twee schurken ontwijken en als eerste de top bereiken?

Inhoud

- 1 Gebouw (bestaat uit 2 panelen)
- 4 Klemmen
- 4 Super Hero speelfiguren
- 4 Super Hero fiches
- 18 Klim-tegels



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

Spelvoorbereiding

Haal voorzichtig alle spelonderdelen los uit de stanskaarten. Zet nu het **gebouw** in elkaar door de bovenkant aan de onderkant te bevestigen met de vier **klemmen**.

Zet nu de onderkant van de doos in de bovenkant en schuif het gebouw ertussen. Let erop dat de Super Hero symbolen op het gebouw overeen komen met de symbolen op de doos.

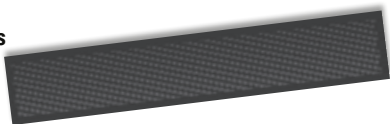
Alle **Super Heroes** worden in elk spel gebruikt. Zet ze in de doos onderaan op het gras, elk op hun eigen Super Hero symbolen.



Kies een **Super Hero** en plaats het **Super Hero fiche** van jouw kleur voor je. Zo weet je precies wie met welke Super Hero speelt. Dit is erg belangrijk omdat tijdens het spel alle spelers alle Super Heroes verplaatsen!



Schud tot slot de **klim-tegels** en leg ze op een dichte stapel naast de doos.



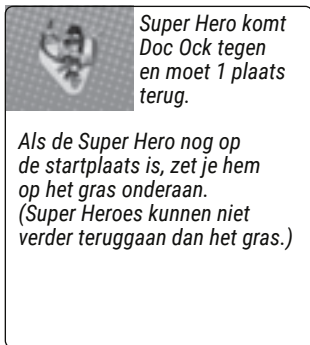
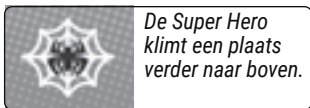
Doel van het spel

Je wint het spel wanneer jouw Super Hero als eerste de top heeft behaald van de Web-Quarters.

De race begint!

De jongste speler begint het spel. Wanneer je aan de beurt bent, draai je de eerste klim-tegel om.

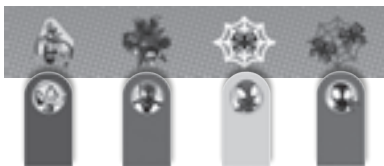
Hierop zie je 4 plaatjes die je laten zien hoe alle Super Heroes zich over de muren van het gebouw zullen bewegen.



Je kunt de klim-tegel op **twee verschillende manieren** neerleggen.

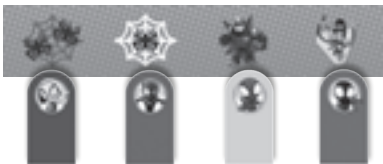
Kies welke het beste uitkomt voor jouw Super Hero. In het beste geval gaat jouw Super Hero 2 plekken omhoog. Maar als je Doc Ock tegenkomt, moet jouw Super Hero 1 plek terug!

Voorbeeld 1:



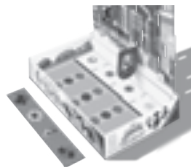
Je besluit om de klim-tegel op deze manier voor de doos te leggen. **Ghost-Spider** komt Doc Ock tegen en gaat 1 plaats terug. Aan het begin van het spel betekent dit, dat het speelfiguur 1 plaats terug moet en op het gras belandt. **Black Panther** komt Rhino tegen en verplaatst niet. **Spidey** klimt 1 plek omhoog, en **Spin** twee plekken omhoog.

Voorbeeld 2:



Wanneer de klim-tegel op deze manier wordt neergelegd, klimt **Ghost-Spider** 2 plaatsen omhoog, **Black Panther** één, verplaatst **Spidey** helemaal niet en gaat **Spin** 1 plek terug. Als dit aan het begin van het spel zou zijn, gaat Spin terug naar het gras.

Wanneer je hebt gekozen op welke manier je de klim-tegel gaat aflezen, leg je deze zó voor de doos dat elk plaatje van de klim-tegel voor één Super Hero ligt.



Spidey en zijn vrienden klimmen de route met hun eigen kleur. Dus Spidey volgt het gele pad, Spin het rode, Ghost-Spider het paarse en Black Panther het blauwe pad.

Denk eraan: Alle vier de Super Heroes worden altijd verplaatst, ongeacht hoeveel spelers er meespelen!

Einde van het spel

De eerste Super Hero die bovenaan de Web-Quarters aankomt, wint het spel.

Geheime Super Heroes

Deze grappige spelvariant wordt op dezelfde manier gespeeld als het normale spel. Maar, alleen jij weet welke Super Hero jij bent! Iedereen trekt aan het begin van het spel een willekeurig Super Hero fiche. Laat deze niet aan de andere spelers zien! Alleen jijzelf weet, welke kleur je hebt getrokken. Leg jouw fiche ondersteboven voor je neer. Niemand weet welke kleur de andere spelers hebben, dat maakt de race nóg spannender!





Andiamo, Team Spidey!

Gioco Ravensburger® nr.: 22 594 1

Per 2-4 giocatori* dai 4 agli 8 anni.

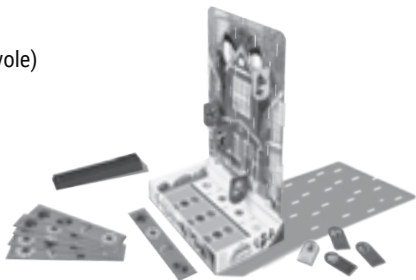
Autori: Anna Oppolzer & Stefan Kloß

Design: Gisela Kössler

Spidey e i suoi fantastici amici Spin, Ghost-Spider e Black Panther sono pronti per fare una gara di arrampicata. Pronti! Partenza! Via! I quattro amici iniziano ad arrampicarsi sul Web Quarters il più velocemente possibile, ma Doc Oc e Rhino vogliono rovinargli la giornata. Chi riuscirà a evitare i due cattivi e a raggiungere per primo la cima dell'edificio? È tempo di scoprirlo!

Contenuto

- 1 edificio (composto da 2 tavole)
- 4 fermagli
- 4 pedine supereroe
- 4 segnalini supereroe
- 18 strisce arrampicata



*La forma linguistica del maschile generico ha esclusivamente lo scopo di rendere migliore la leggibilità e si intende in tutti i casi neutro dal punto di vista del genere.

Preparazione

Estraete tutti i componenti in cartoncino dalle fustelle, rimuovendo anche tutti gli slot dalle **tavole dell'edificio**. Unite le estremità superiori e inferiori delle due tavole con i quattro **fermagli**.

Ora inserite il fondo della scatola nel coperchio e infilateci in mezzo le tavole dell'edificio, in modo che la facciata guardi verso il prato nella scatola. Assicuratevi che i simboli dei supereroi sulle tavole corrispondano con quelle della scatola.

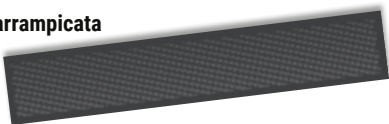
Tutti i **supereroi** vanno usati a ogni partita. Metteteli tutti sulla sezione del prato che contiene il simbolo corrispondente.



Scegliete un supereroe e mettete il **segnalino supereroe** del vostro colore davanti a voi. In questo modo vi ricorderete esattamente chi sta giocando con quale pedina supereroe. È molto importante perché durante la partita tutti i giocatori potranno muovere tutti i supereroi!



Infine, mescolate le **strisce arrampicata** e tenetele coperte accanto alla scatola.



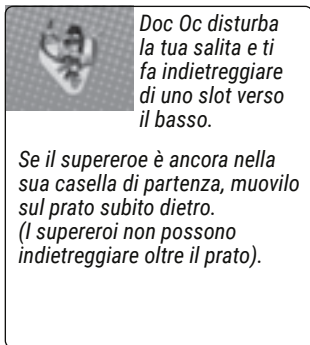
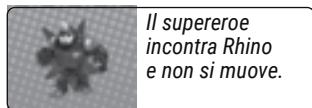
Scopo del gioco

Per vincere la partita, il vostro supereroe deve essere il primo a raggiungere la cima dell'edificio.

La corsa ha inizio!

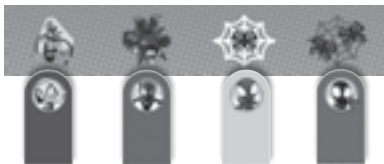
Inizia il giocatore più giovane. Quando tocca a te, rivela la prima striscia arrampicata della pila.

Ci sono quattro icone che mostrano come muovere tutti i quattro supereroi (Spidey, Spin, Ghost-Spider e Black Panther) su per la parete dell'edificio.



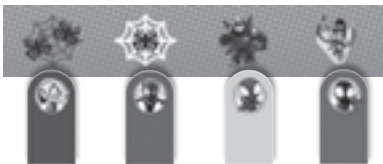
Puoi posizionare la striscia arrampicata in **due modi**. Decidi quale direzione è più vantaggiosa per il tuo supereroe. Nel migliore dei casi, il tuo supereroe sale di due slot. Tuttavia, se incontri Doc Oc, dovrai indietreggiare!

Esempio 1:



Decidi di posizionare la striscia arrampicata in questo modo davanti alla scatola. **Ghost-Spider** deve evitare Doc Oc e indietreggia di uno slot. All'inizio della partita, significa che la pedina dovrà indietreggiare di uno spazio e finire sul prato. **Black Panther** incontra Rhino e non si muove, **Spidey** sale di uno slot e **Spin** sale di due slot.

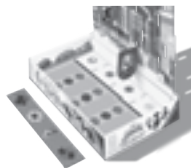
Esempio 2:



Se la tessera viene posizionata in questo modo invece, **Ghost-Spider** sale di due slot, **Black Panther** sale di uno, mentre **Spidey** non si muove e **Spin** indietreggia di uno slot o, se è l'inizio della partita, deve indietreggiare sul prato.

Una volta che hai deciso una direzione, posiziona la striscia arrampicata davanti alla scatola, in modo che ogni icona sulla striscia corrisponda a un supereroe.

Spidey e i suoi amici si arrampicano in base al loro colore. Quindi, Spidey segue il percorso giallo, Spin quello rosso, Ghost-Spider quello viola e Black Panther quello blu.



Ricordate: Bisogna sempre muovere tutti e quattro i supereroi, non importa in quanti stiate giocando!

Fine del gioco

Il supereroe che raggiunge per primo la cima dell'edificio vince la partita.

Supereroi celati

In questa divertente variante, si gioca esattamente come nel gioco base. L'unica differenza è che solo voi sapete quale supereroe siete!



Prima di cominciare la partita, pescate un segnalino supereroe a caso. Non rivelatelo agli altri giocatori! Soltanto voi saprete quale colore avete pescato. Tenete il vostro segnalino coperto davanti a voi. Non conoscerete il colore degli altri giocatori, il che renderà ancora più emozionante la salita!



¡Todos arriba, equipo Spidey!

Juego Ravensburger® n.º 22 594 1

Para 2-4 jugadores* de 4-8 años de edad.

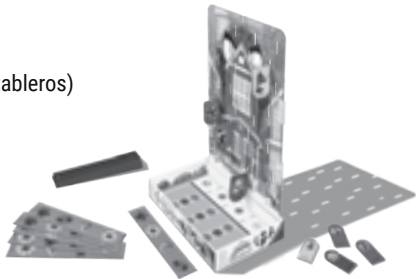
Autores: Anna Oppolzer & Stefan Kloß

Diseño: Gisela Kössler

Spidey y sus amigos superhéroes Spin, Spider Fantasma y Black Panther participan en una extraordinaria carrera: una carrera vertical trepando por la fachada del arcnocuartel. ¡En sus puestos! ¿Listos? ¡Ya! Los cuatro amigos escalan tan rápido como pueden por el arcnocuartel. Pero Doc Ock y Rino también están presentes en la carrera y quieren arruinarles la diversión. ¿Quién evitará a los dos villanos hábilmente, llegará arriba el primero y ganará esta carrera de escalada?

Contenido

- 1 edificio (compuesto por 2 tableros)
- 4 piezas de unión
- 4 peones de superhéroe
- 4 fichas de superhéroe
- 18 tiras de escalada



*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.

Preparación

Presionad todas las piezas de cartón para separarlas de los paneles troquelados y presionad también todas las ranuras de los **tableros del edificio** para abrirlas. Montad la pieza superior del edificio con la pieza inferior como si fuera un puzzle y fijad las cuatro **piezas de unión** en los puntos de unión.

Después encajad la parte inferior de la caja en la tapa de la caja e introducid el edificio en la hendidura que se ha formado entre las dos partes. Aseguraos de que los símbolos de superhéroe del tablero del edificio coinciden con los que hay ilustrados en la caja.

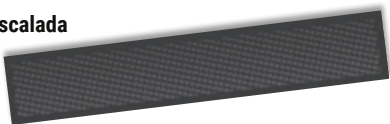
Escoged cada uno el **peón de superhéroe** con el que queráis jugar. Ponedlo luego sobre la caja sobre el símbolo correspondiente a ese superhéroe.



Además, cada jugador coge la **ficha de superhéroe** correspondiente a su peón de superhéroe y la deja delante de sí mismo bocarriba. Esta le servirá a cada jugador para recordar con qué peón de superhéroe está jugando. ¡Esto es importante porque durante la partida todos los jugadores mueven todos los peones!



Después mezclad las **tiras de escalada** y dejadlas, formando un mazo bocabajo, al lado de la caja.



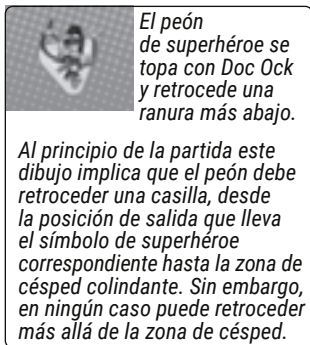
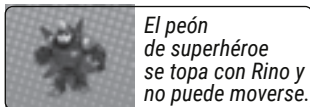
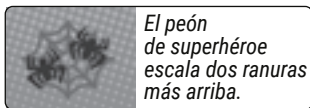
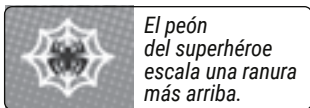
Objetivo del juego

El objetivo es ser el primero en llegar con tu peón de superhéroe a la única ranura que hay en lo alto del arcnocuartel.

¡Comienza la carrera de escalada!

Empieza el jugador más joven. En tu turno, destapa la tira de escalada de arriba del mazo.

Las tiras de escalada tiene cuatro dibujos que determinan cómo pueden moverse por el edificio Spidey, Spin, Spider Fantasma y Black Panther.

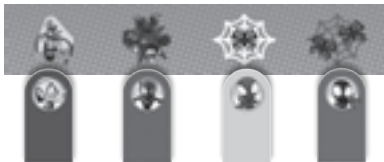


Puedes poner la tira de escalada orientada en **dos posiciones diferentes** y determinar con la posición escogida cómo se moverá cada superhéroe respectivamente. Piensa bien cómo orientar la tira para beneficiar al máximo a tu superhéroe. Lo mejor sería que consiguieras que tu superhéroe trepara por el edificio dos ranuras arriba. En cambio, si te topas con Doc Ock, tu peón de superhéroe bajará.

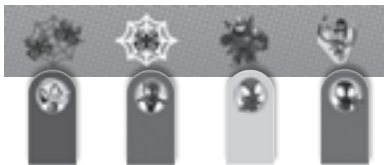
Ejemplo 1:

Pones la tira de escalada orientada en esta posición delante de la caja.

Spider Fantasma debe evitar a Doc Ock y retrocede una ranura. Al principio de la partida esto implica que debe retroceder una casilla desde su posición de salida hasta la zona de césped colindante. Sin embargo, no puede retroceder más allá del césped. **Black Panther** se topa con Rino y no se mueve, **Spidey** escala una ranura hacia arriba y **Spin** trepa dos ranuras.



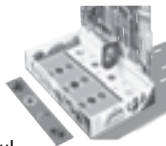
Ejemplo 2:



Si pones la misma tira de escalada al revés, tendrás que mover los peones de esta forma: **Spider Fantasma** trepa dos ranuras, **Black Panther** escala una, **Spidey** no se mueve y **Spin** retrocede una ranura (o retrocede de su posición de salida a la zona de césped, si es el principio de la partida).

Una vez que has decidido en qué posición colocar la tira de escalada, pon la tira delante de la caja de tal forma que cada uno de los dibujos de la tira quede alienado con un peón de superhéroe.

Spidey y sus amigos trepan en zig zag a lo largo del recorrido de su color: Spidey sigue la pista amarilla, Spin la roja, Spider Fantasma la lila y Black Panther la azul.



Recordatorio: Siempre se juega con los cuatro peones de superhéroe, independientemente de cuántas personas jueguen.

Fin de la partida

Quien llegue primero con su peón de superhéroe hasta la única ranura que hay en lo alto del arcnocuartel gana la partida.

Escalada misteriosa

Las reglas son las mismas que en el juego base, con una única excepción: Al principio de la partida, cada jugador debe coger una ficha de superhéroe bocabajo, mirar en secreto qué color le ha tocado y dejar la ficha delante de sí mismo bocabajo. Cada jugador sabrá con qué peón de superhéroe juega, pero no con cuál juegan los demás. De esta forma, la carrera de escalada será aún más emocionante.



© MARVEL

© 2024

ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH, Postfach 2460, D-88194 Ravensburg

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

241109

Ravensburger