



E9480



Jenga

FORTNITE

INHALT:

45 Jenga Hartholz-Klötze • Stapelhilfe •
4 Figurenstifte • Drehscheibe (mit Pfeil und Sockel)

FORTNITE und FORTNITE (stilisiert) sind eingetragene Marken von Epic Games, Inc. Die Fortnite-Bilder, Story-Elemente, Figuren, unverwechselbaren Kostüme oder „Outfits“ und verwandten Designs © 2013-2019 Epic Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

JENGA® ist eine eingetragene Marke der Pokonobe Associates. © 2019 Pokonobe Associates. Verwendung unter Lizenz von Pokonobe Associates. Alle Rechte vorbehalten. TM & © kennzeichnen U.S. Handelsmarken.

Bitte bewahren Sie diese Informationen zum späteren Nachschlagen auf. © 2019 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Vertreten durch: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.

© © © Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest DE. Tel.: +49 (0) 2921 965343. consumerservice@hasbro.de

www.hasbro.com

ELTERN:

HASBROGAMING.COM



1219E9480UE2



KÄMPF DICH AN DIE SPITZE!

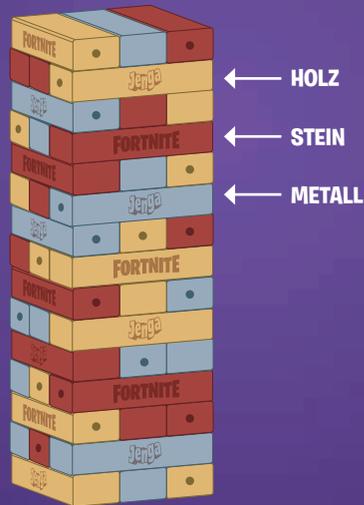
Erstürme den Turm und bring deinen Helden als erster Spieler an die Spitze, um zu gewinnen. Kämpfe gegen deine Gegner, aber pass auf... wenn der Turm einstürzt, während du an der Reihe bist, fliegst du aus dem Spiel!

VORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel: Setzt die Drehscheibe zusammen, indem ihr den Pfeil zuerst durch die Scheibe drückt und dann im Sockel einrasten lasst.

1. Baut den Turm auf

Die Farben der Klötze repräsentieren drei Arten von Baumaterial: Holz, Stein und Metall. Mischt die Klötze durch und baut den Turm auf, indem ihr drei beliebige Klötze pro Etage nebeneinanderlegt und die Etagen rechtwinklig versetzt übereinander anordnet. Die Löcher in den Klötzen können auf unterschiedlichen Seiten des Turms sein. Verwendet die Stapelhilfe, falls nötig.



← HOLZ

← STEIN

← METALL

2. Wählt einen Charakter

Legt den jeweiligen Stift vor euch.



SPIELEN!

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht's im Uhrzeigersinn reihum weiter.

WENN DU AN DER REIHE BIST

1. Drehen

Die Drehscheibe gibt **drei** Dinge vor:

Wie viele Klötze du entfernen und stapeln musst (0, 1 oder 2).

Welche Art von Klotz gestapelt werden muss (Holz, Stein oder Metall).

Wie viele Schichten dein Held erklimmen muss (1, 2 oder 3).



WICHTIG:

DIE SCHRITTE 2 & 3 DÜRFEN IN BELIEBIGER REIHENFOLGE AUSGEFÜHRT WERDEN.

2. Stapeln



Ziehe mit nur einer Hand einen entsprechende Klotz aus irgendeiner Etage heraus, die unter der obersten kompletten Etage liegt. Du darfst vorher die Klötze berühren, um zu sehen, welche locker sind. Lege

den Klotz oben auf den Turm. (Vervollständige immer zuerst eine Etage, bevor du eine neue beginnst.) Dann warte 5 Sekunden lang ab. Wenn der Turm einstürzt, bist du raus!

- Wenn sich in dem Klotz, den du stapeln möchtest, dein eigener Held befindet, kannst du entweder einen anderen Klotz zum Stapeln auswählen oder deinen Helden nach oben versetzen, bevor du stapelst.
- Wenn sich in dem Klotz, den du stapeln möchtest, der Held eines Mitspielers befindet, bewegst du diesen Helden nach unten in das erste verfügbare Loch auf dessen Seite und stapelst dann. (Falls alle Öffnungen bereits belegt sind, musst du den Helden evtl. weiter nach unten versetzen.)
- Falls der einzige Klotz, den du bewegen kannst, den Turm definitiv zum Einsturz bringen würde, darfst du während deines Spielzugs den Stapelschritt überspringen.

ZEIGT DIE DREHSCHLEIBE „STAPLE 2 KLOTZE“?

STAPLE DEN ZWEITEN KLOTZ ENTWEDER JETZT ODER NACH SCHRITT 3!

3. Klettern

Bewege deinen Helden nach oben zur entsprechenden Etage und stecke ihn auf irgendeiner verfügbaren Seite des Turms in ein Loch. Dann warte 5 Sekunden lang ab. Wenn der Turm einstürzt, bist du raus!



- Dein Held muss alle erforderlichen Etagen auf einmal hochklettern (wenn du z. B. „Erklimme 2“ drehst, kannst du nicht eine Etage hochklettern und dann den Klotz entfernen und stapeln, bevor du eine weitere Etage erklimmst.)

- Entscheidest du dich, zu einem bereits belegten Loch zu klettern, dann bewege diesen Helden deines Mitspielers zum ersten verfügbaren Loch auf dessen Seite des Turms nach unten. Dann stecke deinen Helden in das nun freie Loch.



- Wenn du während des Kletterns an einem gegnerischen Helden vorbeiziehst, dann bewege diesen nicht nach unten. Versetze den Helden nur, wenn er ein Loch belegt, das sich am Endpunkt deines Klettervorgangs befindet (wenn du z. B. „Erklimme 3“ drehst und bei der zweiten Etage deines Klettervorgangs an jemandem vorbeiziehst, dann bewege diesen gegnerischen Helden nicht.)

IST EIN HELD ABGESTÜRZT?

DANN STECKE IHN VORSICHTIG WIEDER ZURÜCK IN DAS ENTSPRECHENDE LOCH!

4. Dein Zug ist beendet.

Sobald du Klötze (falls erforderlich) gestapelt hast und geklettert bist, ist der nächste Spieler an der Reihe.

ZEIGT DIE DREHSCHLEIBE „UMKEHRSPIEL“?

DAS SPIEL GEHT IN DER ANDEREN RICHTUNG WEITER!

GEWINNEN!

Der erste Spieler, der seinen Helden in eines der obersten Löcher des Turms steckt, gewinnt. (Dabei müsst ihr die Turmspitze nicht mit genauer Schrittzahl erreichen). Die übrigen Spieler spielen weiter, aber führen dabei die klassischen Regeln aus, bis der Turm einstürzt. Wenn der Turm umfällt, bevor ein Spieler die Spitze erreicht, dann gewinnt derjenige, dessen Held am weitesten nach oben geklettert ist. Brachte dieser Spieler allerdings den Turm zum Einsturz, fliegt er raus und der Spieler mit dem zweithöchsten Helden gewinnt. Bei einem Unentschieden wird noch eine Runde gespielt, bis ein Sieger feststeht.