

8+

20-60 MIN.

2-5



EXTENSION SET



INHOUD



CONTENT



INHALT



CONTENUTO

HELIKOPTERS/ HELICOPTERS/ HELIKOPTER/ ELICOTTERI



1 x

LANDINGSPLAATS/ HELI PLATFORM
LANDEPLATZ/ AREE DI ATTERRAGGIO



3 x

HELIKOPTERPUNTEN/ HELICOPTER POINTS
HELIKOPTERPUNKTEN/ PUNTI ELICOTTERO



+3

12 x



Helicopter is a game by Niels Ramon Pieterse.
Special thanks to: Marc ter Horst, Ton Pieterse,
Florian Hellwig, Maria Marone, Tamar Meijer & Jan Zwart.

www.nrpgames.com



HELICOPTER

SPELVOORBEREIDING

Doe alles precies hetzelfde als bij het RIFUGIO basisspel. Voeg alleen een aantal Gras, Bos en Rots tegels met landingsplaats toe (zie onderstaande tabel voor het precieze aantal). Verwijder daarna eenzelfde aantal gewone Gras, Bos en Rots tegels uit het basisspel. Ook krijgt iedereen één Helikopter.

SPELERS	2	3	4	5
"H" op gras	2	3	3	3
"H" op bos	1	1	2	3
"H" op rots	2	3	3	3

HET SPEL

Net als bij het RIFUGIO basisspel kun je, als je aan de beurt bent drie dingen doen: **Aanleggen (1)**, **Lopen en** bij deze uitbreidingsset dus ook **vliegen (2)** en **Bouwen (3)**.

1. AANLEGGEN

Het aanleggen is hetzelfde als bij het RIFUGIO basisspel. Voor de tegels met een landingsplaats op Gras, Bos of Rots gelden dezelfde aanlegregels als voor gewone tegels met Gras, Bos of Rots.

2A. LOPEN

Het lopen is hetzelfde als bij het RIFUGIO basisspel. Echter:

- Je mag wel lopen over een landingsplaats, maar je mag er **niet** stilstaan. Dit mag alleen als je: 1) Er direct een Helikopter bouwt (Zie Bouwen), of 2) In een reeds aanwezige Helikopter stapt (Zie hieronder).
- Als er een onbemande Helikopter (van jezelf of een andere speler) op een landingsplaats staat, dan kun je daar instappen. Let op: De stap de landingsplaats op en de Helikopter in, wordt gezien als één stap.
- Er kan maar één poppetje in een Helikopter. Zolang er een Helikopter met een poppetje op een landingsplaats staat mag niemand anders meer op, of over deze tegel. (We gaan er vanuit dat het poppetje in de Helikopter net aankomt, of vertrekt. En langslopen is dan te gevaarlijk.)
Je kunt van Helikopter naar Helikopter stappen als deze op aangrenzende tegels staan.
- Net als bij het bezoeken van andermans Rifugio, verdien je nu ook een extra stap door het bezoeken van andermans Helikopter. **Let op: Zodra je op de tegel met daarop andermans heli stapt, bezoek je deze Heli. Ook als je gelijk weer verder loopt.** Een verdiende Extra-stap mag je direct gebruiken, of bewaren door het nemen van een EXTRA STAP KAART. (NB Voor het **vliegen** met andermans heli krijg je geen extra stap. Deze krijg je echt alleen op het moment dat je op een tegel met andermans Heli stapt.)

2B. VLIEGEN

- Je kunt met een Helikopter van landingsplaats naar landingsplaats vliegen. Deze verplaatsing kost slechts één stap.
- Als iemand zijn/haar Heli onbemand achterlaat, dan kun je er mee vandoor gaan en zo de ander beroven van zijn/haar vervoersmiddel. ☹
- Er mag maar één Helikopter per landingsplaats staan.

3. BOUWEN

Het bouwen is in principe hetzelfde als bij het RIFUGIO basisspel. Maar behalve Rifugio's, kun je nu dus ook Helikopters bouwen. Helikopters mogen alleen gebouwd worden op een vrije landingsplaats. Het bouwen van een Helikopter kost drie stappen: Eén stap om op de landingsplaats te stappen en twee om een Helikopter te bouwen. En alle drie de stappen moeten in dezelfde beurt plaatsvinden.

Let op: Elke keer dat een medespeler op een tegel met daarop jouw Helikopter stapt, krijg je een HELIKOPTER-PUNTENKAART. Ook als iemand gelijk weer verder loopt. Deze kaarten zijn drie punten per stuk waard. (Let op: Voor het **vliegen** met jouw Heli door anderen, krijg je geen Heli-puntenkaart. Deze krijg je echt alleen op het moment dat een ander op een tegel met jouw Heli stapt)

SPELDOEL

Net als bij het RIFUGIO basisspel moet je ervoor zorgen, dat je aan het eind de meeste punten hebt. Bij gelijkspel wint degene met de meeste Helikopter-punten.

SPEL VOOR 2 PERSONEN

Net als bij het Rifugio basisspel



HELICOPTER

GAME PREPARATION

Do exactly the same as in the RIFUGIO basic game. Just add the right amount of Heli platforms (see table below). And take out a similar number of normal Grass, Forest and Rock tiles from the RIFUGIO basic game. Finally everyone also gets one Helicopter.

PLAYERS	2	3	4	5
"H" on grass	2	3	3	3
"H" on forest	1	1	2	3
"H" on rock	2	3	3	3

THE GAME

As in the RIFUGIO basic game, there are three things you can do in your turn:
Connect (1), Walk and with this extension set also **Fly (2) and Build (3).**

1. CONNECT

The rules for connecting the tiles are the same as in the RIFUGIO basic game. E.g. the rules for connecting a Heli-platform on Grass are the same as connecting a normal Grass tile.

2A. WALK

The rules for walking are the same as in the RIFUGIO basic game. However:

- You are allowed to walk over a Heli-platform, but you are **not** allowed to stop here. You can only stop here if you: 1) immediately build a Helicopter (See build), or 2) step into a Helicopter that is already there (see below).
- If there's an abandoned Helicopter (yours or someone else's) on a Heli-platform, you can get in. Note: The step onto the platform and into the Heli is seen as one step.
- A Helicopter only has room for one Walker. The consequence is that when a Helicopter and a Walker are on a platform, no one else is allowed to cross this tile! (We assume the Walker in the Helicopter is just arriving or leaving. And walking close to it is just too dangerous.)
- You can step from the one Helicopter to the next, if they're on adjacent tiles.
- Like when you're visiting someone else's Rifugio, you can now also earn an Extra Step by visiting someone else's Helicopter. **Note: As soon as you step onto a tile with someone else's Helicopter on it, you visit this Helicopter. Even if you immediately leave this tile again.** The Extra-step earned can be used immediately, or saved by taking an EXTRA-STEP-CARD. (Note: For **fly**ing with someone else's Helicopter, you don't get an extra step. This you only get at the moment you step onto a tile with someone else's Helicopter on it.)

2B. FLY

- You can use a Helicopter to fly from one platform to another. This costs only one step! Of course you can only fly a Helicopter when your Walker is in it.
- If someone abandoned his/her Heli, you can fly away with it, and thus deprive them of their mode of transportation. ☺
- Two Helicopters can never be on the same platform.

3. BUILD

The rules for building are the same as in the RIFUGIO basic game. However: you can now also build a Helicopter. Helicopters can only be built on a vacant platform. Building a Helicopter costs three steps: One to step onto the platform and two to build the Helicopter. And all steps have to be in the same turn.

Note: Every time an opponent steps onto a tile with your Helicopter on it, you get a HELICOPTER-POINT-CARD. Even if they immediately leave this tile again. These cards are worth three points each. (Note: When others **fly** with your Helicopter you don't get any Helicopter Points. These you only get when they are stepping onto the tile with your Helicopter on it.)

GAME GOAL

Just as in the RIFUGIO basic game the goal is to have the most points at the end. If at the end of the game, there are more players with the same score, the one with the most Helicopter-points wins.

GAME FOR 2 PLAYERS

Same as Rifugio basic game.



HELICOPTER

SPIELVORBEREITUNG

Ergänzen Sie das Spiel mit Gras-, Wald- und Fels-Feldern mit Landeplatz (siehe Tabelle für die exakte Anzahl) und entfernen Sie dieselbe Anzahl Gras-, Wald- und Fels-Felder aus dem RIFUGIO-Basispiel. Jeder Spieler erhält einen Helikopter. Alle weiteren Vorbereitungen sind identisch mit denen des RIFUGIO-Basisspiels.

SPIELER	2	3	4	5
"H" auf Gras	2	3	3	3
"H" auf Wald	1	1	2	3
"H" auf Fels	2	3	3	3

DAS SPIEL

Genauso wie im RIFUGIO-Basispiel können Sie drei Dinge tun: **Anlegen (1)**, **Laufen und** mit dem Ergänzungssset auch **Fliegen (2)** und **Bauen (3)**.

1. ANLEGEN

Die Lege-Regeln sind dieselben wie im RIFUGIO-Basispiel. Für die Gras-, Wald- und Fels-Felder mit Landeplatz gelten dieselben Lege-Regeln wie für die normalen Gras-, Wald- und Fels-Felder.

2A. LAUFEN

Die Regeln für das Laufen sind dieselben wie im RIFUGIO-Basispiel. Aber:

- Sie können über einen Landeplatz laufen, aber Sie dürfen dort **nicht** halten. Halten dürfen Sie nur im Falle, dass: 1) Sie dort direkt einen Helikopter bauen (Siehe Bauen), oder 2) Sie in einen dort bereits vorhandenen Helikopter steigen. (Siehe folgenden Punkt).
- Wenn ein unbemannter Helikopter (von Ihnen oder einem anderen Spieler) auf einem Landeplatz steht, können Sie einsteigen. Beachten Sie, der Zug auf den Landeplatz und das Einsteigen in den Helikopter wird als ein Schritt gewertet.
- In einen Helikopter kann maximal eine Spielfigur sein. Solange ein Helikopter mit einer Spielfigur auf einem Landeplatz steht, darf kein anderer Spieler auf oder über dieses Feld laufen. (Wahrscheinlich kommt der Helikopter mit dem Spieler gerade an, oder startet. Passieren ist dann zu gefährlich.)
- Sie können von einem Helikopter zu einem anderen Helikopter laufen, wenn dieser auf einem angrenzenden Feld steht.
- Wenn Sie den Helikopter eines anderen Spielers besuchen, erhalten Sie eine EXTRA-SCHRITT-KARTE (vergleichbar mit dem Besuch eines Rifugios eines anderen Spielers). **Achten Sie darauf, wenn Sie ein Feld mit einem Helikopter betreten, besuchen Sie den Helikopter, auch wenn Sie direkt wieder aussteigen und weiterziehen.** Die EXTRA-SCHRITT-KARTE, die Sie durch Ihren Besuch erhalten, können Sie entweder direkt verwenden oder bewahren. (Bitte beachten Sie, wenn Sie mit dem Helikopter eines anderen Spielers **liegen**, erhalten Sie keine EXTRA-SCHRITT-KARTE. Diese erhalten Sie nur wenn Sie in den Helikopter steigen.)

2B. FLIEGEN

- Wenn Ihre Spielfigur in einem Helikopter ist, können Sie mit dem Helikopter von einem Landeplatz zu einem anderen Landeplatz fliegen. Dieser Flug kostet nur einen Schritt.
- Wenn jemand seinen Helikopter unbemannt zurücklässt, können Sie damit Fliegen und einen anderen Spieler seines Transportmittels berauben. ☹️
- Es darf nur ein einziger Helikopter auf einem Landeplatz stehen.

3. BAUEN

Es gelten dieselben Regeln für das Bauen wie im RIFUGIO-Basispiel. Aber Sie können jetzt auch Helikopter bauen. Helikopter können nur auf einem freien Landeplatz gebaut werden. Das Bauen eines Helikopters kostet drei Schritte: Ein Schritt, den Landeplatz zu betreten und zwei Schritte, den Helikopter zu bauen. Und alle drei Schritte müssen innerhalb eines Spielzugs ausgeführt werden.

Bitte beachten Sie: Jedes Mal, wenn ein Mitspieler das Feld mit Ihrem Helikopter betritt, erhalten Sie eine HELIKOPTER-PUNKTE-KARTE. Diese ist drei Punkte wert. Bitte beachten Sie, dass Sie keine Helikopter-Punkte erhalten, wenn ein Mitspieler mit Ihrem Helikopter fliegt, sondern diese nur erhalten, wenn ein anderer Spieler in Ihren Helikopter steigt.

SPIELZIEL

Genauso wie im RIFUGIO-Basispiel gewinnt der Spieler, der am Ende die meisten Punkte hat. Haben mehrere Spieler am Spielende dieselbe Punktezahl erreicht, gewinnt der Spieler mit den meisten Helikopter-Punkten!

SPIEL FÜR 2 PERSONEN

Genauso wie im Rifugio-Basispiel

Viel Spaß beim Spielen von HELICOPTER!



HELICOPTER

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Seguite esattamente le indicazioni del gioco di base RIFUGIO. Aggiungete soltanto le tessere Erba, Bosco e Rocce con le aree di atterraggio **H** (vedete la tabella qui sotto per il numero esatto). Eliminate quindi lo stesso numero di normali tessere Erba, Bosco e Rocce dal gioco di base. Ogni giocatore riceve anche un Elicottero.

GIOCATORI	2	3	4	5
"H" su erba	2	3	3	3
"H" su bosco	1	1	2	3
"H" su rocce	2	3	3	3

IL GIOCO

Esattamente come nel gioco di base RIFUGIO quando è il vostro turno potete fare tre cose: **Collegare (1)**, **Camminare** e in questo kit di estensione anche **Volare (2)** e **Costruire (3)**.

1. COLLEGARE

Le tessere paesaggio si collegano come nel gioco di base RIFUGIO. Per le tessere con le aree di atterraggio su Erba, Bosco o Rocce, valgono le stesse regole che per le normali tessere Erba, Bosco o Rocce.

2A. CAMMINARE

Si cammina secondo le stesse regole del gioco di base RIFUGIO. Però:

- Si può camminare su un'area di atterraggio ma **non** restarci fermi. Fermarsi è possibile solo se: 1) si costruisce immediatamente un Elicottero (Vedi «Costruire»), o 2) si sale su un Elicottero già presente (Vedi qui sotto).
- Se un Elicottero senza equipaggio (l'escursionista vostro o di un altro giocatore) sta già su un'area di atterraggio, è possibile salirci a bordo. Attenzione: andare sull'area di atterraggio e salire sull'elicottero viene considerata come una mossa.
- Solo un escursionista per volta può stare dentro un Elicottero. Se su un'area di atterraggio c'è un elicottero con un escursionista, nessun altro può fermarsi su questa tessera o passarci sopra. (Si presuppone che l'Elicottero sia in arrivo o in partenza. Passarci è quindi troppo pericoloso.)
- Si può passare da un Elicottero all'altro se stanno su tessere adiacenti.
- Così come per la «visita» ad un Rifugio altrui, si guadagna anche una mossa extra quando si visita un Elicottero altrui. **Attenzione: la visita è valida non appena si sale sulla tessera con un Elicottero di un altro giocatore. Anche se si cammina subito oltre.** Una mossa extra può essere usata subito o conservata prendendo una CARTA MOSSA EXTRA. (Non si guadagna nessuna mossa extra volando con un Elicottero altrui. La si guadagna solo nel momento in cui si sale sulla tessera con un Elicottero altrui).

2B. VOLARE

- Con un Elicottero è possibile volare da un'area di atterraggio a un'altra. Questo spostamento conta solamente come una mossa.
- Se qualcuno lascia il suo Elicottero vuoto (senza escursionista) allora è possibile impossessarsene e così privare l'altro giocatore del suo mezzo di trasporto. ©
- Solo un Elicottero alla volta può stare in un'area di atterraggio.

3. COSTRUIRE

La costruzione segue le stesse regole del gioco di base RIFUGIO. Ma, oltre a Rifugi, è ora anche possibile costruire Elicotteri. Si possono costruire Elicotteri solo su aree di atterraggio libere. La costruzione di un Elicottero costa tre mosse: una per salire sull'area di atterraggio e due per costruire l'elicottero. Tutte e tre le mosse devono avvenire nello stesso turno di gioco.

Attenzione: Ogni volta che un avversario arriva su una tessera con un vostro Elicottero, ricevete una CARTA PUNTI ELICOTTERO, anche se l'altro giocatore cammina immediatamente oltre senza fermarsi. Queste carte valgono tre punti ciascuna. (Attenzione: Se un altro giocatore vola con un vostro elicottero non ricevete nessuna Carta Punti Elicottero; la guadagnate solo nel momento in cui un avversario sale sulla tessera con il vostro Elicottero).

SCOPO DEL GIOCO

Così come nel gioco di base RIFUGIO, vince il giocatore che alla fine ha il maggior numero di punti. Se più giocatori sono in pareggio, vince chi ha il maggior numero di punti-Elicottero.

GIOCO PER DUE PERSONE

Esattamente come nel gioco di base RIFUGIO.