

(UK) The Battle for Gotham City

Rules of the game

Just like in the movies and the comics, Gotham City is plagued by Gotham's most famous villains like The Penguin, The Riddler and The Joker. It's up to Batman to save the day. Are you up to the challenge?

Contents:

1 x 3D game board 4 x Batman playing pieces 4 Villain Cards
44 Tokens 1 Dice 1 Spinner

The object of the game:

The first player to defeat one villain on Level 4 (the Gotham City Tower) wins!

Assembling the game board:

Assemble the spinner and the game board as per the image below. The 2 Gotham City skylines fold around the board and fit into the special slots lifting the board up from the ground. Puzzle together the tower and place this in the centre of the game board.



Each player chooses a Batman playing piece, and places this on their home space (the one with the matching colour) in the outer corners of the game board. Sort the 44 tokens and place them with their pictures face up next to the game board.

Before you begin:

The game board is made up of four levels. Three rings on the first level of the board and one ring half way up the Gotham City tower. Players can only move from one level to the next using a transport space of their own colour, located next to the starting point. Before a player can step onto a transport space, they need to collect the matching Transport Token.

Each player receives one Batarang token at the beginning of the game and each time they pass their home space on any of the 4 levels.

The battle for Gotham City begins:

The player to roll the highest number goes first, followed by the player to his left. Roll the dice and move your Batman the number of steps as indicated by the dice. If you land on an occupied space, you need to stop one space behind the other player.



Neutral space: Your turn is over.



Spinner space: The player spins the spinner. Depending on the spinner the player receives a Weapon Token or Transport Token. See the spinner section for more details.



Batarang space: The player receives any token of his choice.



Red Batman space: The player loses one token of his choice.



Robin space: The player receives a Robin Token. Robin helps Batman defeat villains. A Robin Token can replace any weapon needed to defeat the villains, with the exception of the Batarang.

Villain spaces:



On the board you will encounter villain spaces. If a player lands on one of the villain spaces he has to defeat him. Refer to the Villains Card to see which weapons are needed to defeat a villain. If a player has the required tokens to defeat a villain, he returns these tokens to the pot, and receives a Transport Token of his own choice.

If a player does not have the required tokens, he has to skip the next turn.

Transport spaces:



You can move to the next level on passing the transport space of your own colour, but only if you have the matching Transport Token. Transport Tokens can be collected when stepping onto the Batarang space, or when spinning the spinner. Players can only own one Transport Token at the time.

If you do not have the required Transport Token after completing one full circle on a level, you need to stay on that level until you collect one. On collecting it, however, you can move to the next level on your next turn.

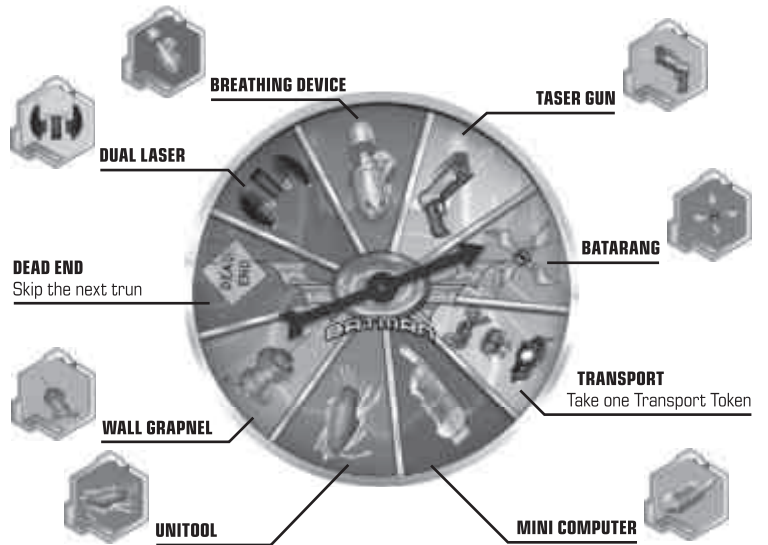


The Villain Card:

The Villain Card shows the weapons needed to defeat a villain. Each villain can be defeated using a combination of two Weapon Tokens or one Batarang Token.

Spinner:

When landing on the Spinner space, you get to spin the spinner:



Who wins?

The first player to defeat one villain on Level 4 (the Gotham City Tower) wins!

Assembling the Game Board: Das Spielfeld zusammensetzen:

1. The first time you play the game you will need to open some special slots with a flat, blunt object, such as a coin. **1.** Bevor das Spiel zum ersten Mal gespielt wird, müssen einige spezielle Aussparungen mit einem flachen, stumpfen Gegenstand, zum Beispiel einer Münze, geöffnet werden.



2. Place the game board on a table. Put the 2 skylines together. **2.** Stelle das Spielfeld auf einen Tisch. Befestige die beiden Skylines aneinander.



4. Assemble the Tower by sliding the 2 halves together, forming a cross shape. **4.** Der Tower wird zusammengesetzt, indem die beiden Hälften in Kreuzform ineinander geschoben werden.

3. Wrap and align the sky line around the main board. Then carefully slide it in place and close the sky line. **3.** Falte die Skyline um das Hauptfeld herum. Lasse die Skyline vorsichtig an der vorgesehenen Stelle einrasten.

(D) Der Kampf um Gotham City

Spielregeln

Ebenso wie in den Filmen und Comics wird Gotham City von Penguin, Riddler und dem Joker, den bekanntesten Schurken von Gotham City, terrorisiert. Batman hat es sich zur Aufgabe gemacht, die Stadt zu retten. Nimmst du die Herausforderung an?

Inhalt:

- 1 3D-Spielplan
- 4 Batman-Spielfiguren
- 4 Schurkenkarten
- 1 Würfel
- 1 Drehscheibe
- 44 Tokens (Spielmarken)

Ziel des Spiels:

Der Spieler, der als Erster einen Schurken auf Niveau 4 (Gotham City Tower) besiegt, gewinnt das Spiel!

Das Spielfeld zusammensetzen:

Setze die Drehscheibe und das Spielbrett zusammen, wie nachstehend abgebildet. Die zwei Skylines von Gotham City werden um das Spielfeld gefaltet und passen in die speziellen Aussparungen, wodurch das Spielfeld sich ein wenig abhebt. Die Turmteile werden ineinander geschoben und der Turm wird in die Mitte des Spielfelds gestellt.



Jeder Spieler wählt eine Batman-Spielfigur aus und stellt sie auf sein Ausgangsfeld (das Feld mit der entsprechenden Farbe) in den Ecken des Spielfelds. Die 44 Tokens werden sortiert und mit der Abbildung nach oben neben das Spielbrett gelegt.

Vor Spielbeginn:

Das Spielfeld besteht aus vier Ebenen: drei Ringe auf der ersten Spielfeldebene und ein Ring auf halber Höhe des Gotham City Tower. Die Spieler können nur mit Hilfe eines Transportfelds in ihrer eigenen Farbe, das sich neben dem Startfeld befindet, von einer Ebene zur nächsten gelangen. Bevor ein Spieler seine Figur auf ein Transportfeld stellen darf, muss er das entsprechende Transport-Token in seinem Besitz haben. Beim Spielbeginn und jedes Mal, wenn sie ihr Startfeld auf einer der vier Ebenen passieren, erhalten die Spieler ein Batarang-Token.

Der Kampf um Gotham City beginnt:

Der Spieler, der die höchste Augenzahl würfelt, fängt an; danach ist der Spieler links von ihm an der Reihe. Der Spieler würfelt und zieht seine Batman-Figur um die gewürfelte Anzahl von Feldern vor. Kommt die Figur auf ein bereits besetztes Feld, muss sie ein Feld hinter der anderen Figur gestellt werden.

- Neutrales Feld: Dein Spielzug ist vorbei.
- Drehscheibenfeld: Der Spieler dreht die Drehscheibe und erhält je nach der Abbildung auf der Drehscheibe ein Waffen-Token oder ein Transport-Token. Nähere Angaben im Abschnitt über die Drehscheibe.
- Batarang-Feld: Der Spieler erhält ein Token seiner Wahl.
- Rotes Batman-Feld: Der Spieler muss ein Token seiner Wahl abgeben.
- Robin-Feld: Der Spieler erhält ein Robin-Token. Robin hilft Batman im Kampf gegen die Schurken. Ein Robin-Token kann jede Waffe ersetzen, die nötig ist, um die Schurken zu besiegen, mit Ausnahme von Batarang.

Schurkenfelder:



Auf dem Spielfeld befinden sich mehrere Schurkenfelder. Gelangt ein Spieler auf eines dieser Felder, muss er den Schurken besiegen. Auf den Schurkenkarten steht, mit welchen Waffen ein Schurke besiegt werden kann. Wenn ein Spieler die richtigen Tokens besitzt, um einen Schurken zu besiegen, legt er diese Tokens in den Pot zurück und erhält ein Transport-Token seiner Wahl.

Besitzt ein Spieler die benötigten Tokens nicht, muss er eine Runde aussetzen.

Transportfelder:



Wenn ein Spieler das Transportfeld seiner eigenen Farbe passiert, kann er auf die nächste Ebene gelangen, aber nur, wenn er das entsprechende Transport-Token besitzt. Die Spieler erhalten Transport-Tokens, wenn sie auf das Batarang-Feld kommen oder die Drehscheibe drehen. Die Spieler können immer nur ein einziges Transport-Token in ihrem Besitz haben.

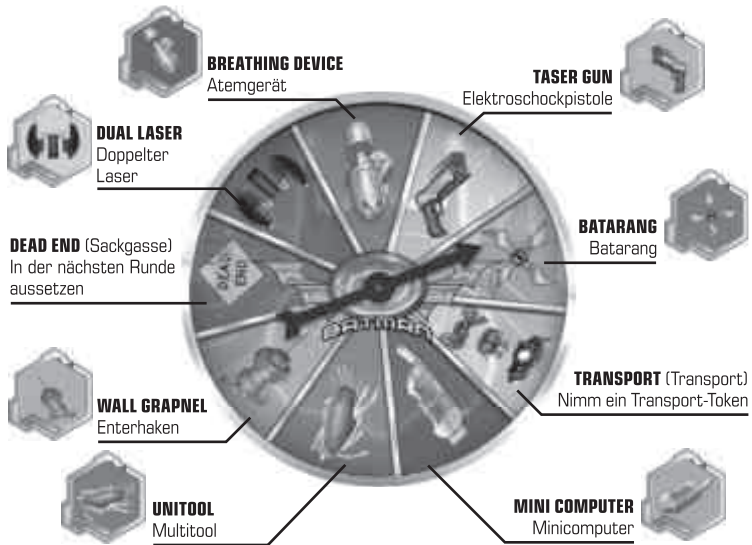
Hat ein Spieler nach einer vollen Runde auf einer Ebene das benötigte Transport-Token nicht in seinem Besitz, muss er auf dieser Ebene bleiben, bis es ihm gelingt, das Token zu erhalten. Sobald er es hat, kann er bei seinem nächsten Spielzug direkt auf die nächste Ebene gehen.

Schurkenkarte:

Die Schurkenkarte zeigt die Waffen, die man braucht, um einen Schurken zu besiegen. Jeder Schurke kann mit einer Kombination von zwei Waffen-Tokens oder mit einem Batarang-Token besiegt werden.

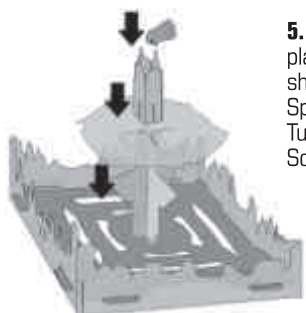
Drehscheibe:

Wenn ein Spieler auf dem Drehscheibenfeld landet, kann er drehen.



Der Gewinner

Der Spieler, der als Erster einen Schurken auf Niveau 4 (Gotham City Tower) besiegt, gewinnt das Spiel!



5. Slide the small game board on top of the Tower. Then place the top of the Tower by wrapping it into a rectangle shape. And finally attach the light. 5. Schiebe das kleine Spielfeld oben auf den Turm. Dann wird die Spitze auf den Turm gesetzt, indem sie in ein Rechteck gefaltet wird. Zum Schluss wird das Licht befestigt.

6. The fully assembled board.
6. Das vollständig zusammengesetzte Spielfeld.



(NL) De strijd om Gotham City

Spelregels

Net als in de films en de stripverhalen wordt Gotham City geterroriseerd door Penguin, Riddler en de Joker, de bekendste schurken van Gotham City. Nu is het aan Batman om de stad te redden. Ben jij er klaar voor?

Inhoud:

1 3D bordspel 4 Batman-spelfiguren 44 Fiches
1 Dobbelsteen 1 Draaischijf 4 Schurkenkaarten

Doel van het spel:

De eerste speler die op niveau 4 (de Gotham City Tower) een schurk verslaat wint!

Het bord in elkaar zetten:

Leg de draaischijf en het speelbord klaar zoals onderaan afgebeeld. De wolkenkrabbers van Gotham City vouwen om het bord heen en passen in de speciale vakjes, waardoor het bord iets omhoog komt. Schuif de toren in elkaar en plaats hem in het midden van het speelbord.



Elke speler kiest een Batman-spelfiguur en plaatst die op zijn of haar beginvakje (met bijbehorende kleur) in de hoeken van het bord. Sorteert de 44 fiches en leg ze met het plaatje naar boven naast het speelbord.

Voor je begint:

Het bord bestaat uit vier niveaus. Drie ringen op het eerste niveau en één halverwege de Gotham City Tower. Spelers kunnen alleen maar van het ene niveau naar het volgende bewegen door een Transporteervak in hun eigen kleur te gebruiken, dat zich naast de beginvakjes bevindt. Voordat een speler op een Transporteervak mag gaan staan moet hij/zij ze het bijbehorende Transporteerfiche bemachtigen.

Alle spelers ontvangen een Batarangfiche aan het begin van het spel en elke keer dat ze langs hun beginvakje komen op de 4 niveaus.

De strijd om Gotham City begint:

De speler die het hoogst gooit mag beginnen, en daarna gaat het met de klok mee. Gooi de dobbelsteen en verplaats jouw Batman zoveel plaatsen als je gegooid hebt. Als je op een bezette plek belandt, moet je een vakje achter de andere speler gaan staan.



Neutraal vak: Beurt voorbij.



Draaischijfvak: De speler draait de draaischijf. Afhankelijk van waar de schijf op uitkomt, krijgt de speler een wapenfiche of een transporteerfiche. Zie de uitleg van de draaischijf voor meer informatie.



Batarangvak: De speler ontvangt een fiche naar keuze.



Rode Batmanvak: De speler verliest een fiche naar keuze.



Robinvak: De speler ontvangt een Robinfiche. Robin helpt Batman de schurken te verslaan. Een Robinfiche kan elk wapen vervangen om de schurken te verslaan, behalve de Batarang.

Schurkenvakken:



Op het bord kom je ook schurkenvakken tegen. De speler die daarop terecht komt moet de schurk verslaan. Pak de Schurkenkaarten erbij om te zien welk wapen welke schurk verslaat. Als een speler de juiste fiches heeft om een schurk te verslaan, doet hij of zij die fiches weer in de pot en ontvangt een transporteerfiche naar keuze.

Als een speler niet de juiste fiches heeft, moet hij of zij de volgende beurt overslaan.

Transporteervakken:



Je mag naar het volgende niveau als je op het Transporteervak in jouw kleur komt, maar alleen als je het bijbehorende Transporteerfiche hebt. Transporteerfiches ontvang je als je op het Batarangvak komt, of als je de draaischijf draait. Spelers kunnen maar één Transporteerfiche tegelijk in hun bezit hebben.

Als je geen Transporteerfiche hebt na een volledig rondje op hetzelfde niveau, moet je op dat niveau blijven tot je er wel eentje ontvangt. Zodra je die hebt, mag je de volgende beurt gelijk naar het volgende niveau.

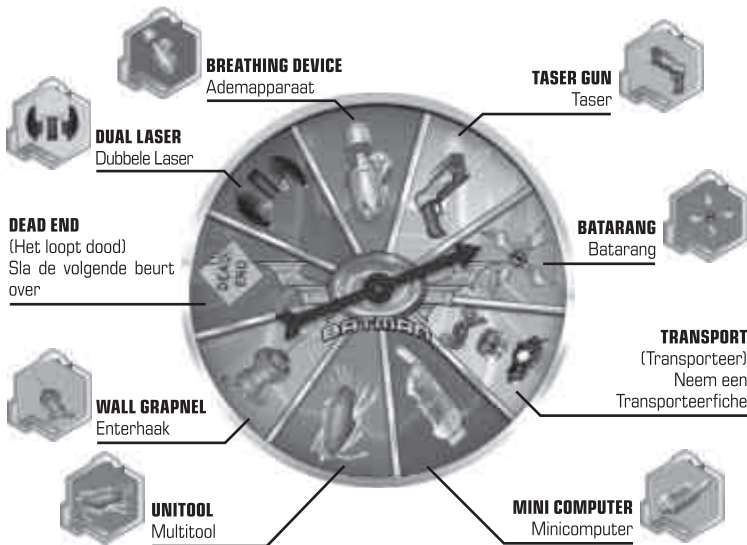


Schurkenkaart:

Op de Schurkenkaarten staan de wapens die je nodig hebt om een schurk te verslaan: je kunt elke schurk verslaan met een combinatie van twee Wapenfiches of een Batarangfiche.

De Draaischijf:

Als je op het Draaischijfvak komt, mag je draaien:



Wie wint?

De eerste speler die op niveau 4 (de Gotham City Tower) een schurk verslaat wint!

Het speelbord in elkaar zetten: Comment assembler le plateau de jeu :

1. De eerste keer dat je het spel speelt moet je een aantal speciale vakjes openen met iets plats en stoms, bijvoorbeeld een muntje. **1.** Avant de jouer pour la première fois, il faut ouvrir certaines rainures avec un outil plat et non tranchant, comme une pièce de monnaie.



2. Leg het bord op tafel. Maak de 2 wolkenkrabbers aan elkaar vast. **2.** Pose ensuite le plateau de jeu sur une table et insère les deux lignes de gratte-ciel l'une dans l'autre.



4. Zet de toren in elkaar door de 2 helften in elkaar te schuiven, in de vorm van een kruis. **4.** Assemble la tour en glissant les deux moitiés l'une dans l'autre pour former une sorte de croix.

3. Vouw de wolkenkrabbers om het speelbord heen. Leg het bord voorzichtig op zijn plek en sluit de wolkenkrabbers. **3.** Aligne la vue des gratte-ciel de Gotham tout autour du plateau jeu. Glisse-la ensuite soigneusement dans les fentes prévues à cet effet et ferme la vue sur les côtés.

(F) La bataille de Gotham City

Règles du jeu

Comme dans les films et les bandes dessinées, Gotham City est victime de malfrats qui font régner la terreur, notamment les tristement célèbres Pingouin, Sphinx et Joker. Seul Batman est capable de sauver la ville de leurs griffes. Es-tu prêt à relever le défi ?

Contenu :

4 Figurines Batman 44 Jetons 1 Plateau de jeu en 3D
1 Dé 1 Roulette 4 Cartes avec les ennemis de Batman

But du jeu :

Le premier joueur qui réussit à vaincre un ennemi au niveau 4 (la tour de Gotham City) a gagné !

Assembler le plateau de jeu :

Les joueurs assemblent la roulette et le plateau de jeu comme indiqué sur l'image. Plie les 2 lignes de gratte-ciel de Gotham City et fais-les glisser dans les fentes spéciales situées autour du plateau de jeu pour donner à la ville le relief nécessaire. Assemble ensuite la tour et pose-la au milieu du plateau de jeu.



Chaque joueur choisit une figurine Batman et la pose sur sa base de départ (la case qui a la même couleur que sa figurine) située à chaque angle du plateau de jeu. Les joueurs trient ensuite les 44 jetons et les posent à côté du plateau de jeu, avec l'image face visible.

Avant de commencer :

Le plateau de jeu est constitué de quatre niveaux. Trois anneaux sur le premier niveau du plateau et un anneau placé à mi-hauteur de la tour de Gotham City. Les joueurs peuvent uniquement se déplacer d'un niveau à l'autre en utilisant une case transport de la même couleur que leur figurine, situé juste à côté de leur base de départ. Mais avant qu'un joueur soit autorisé à aller sur une case de transport, il doit d'abord obtenir le jeton transport correspondant.

Chaque joueur reçoit un jeton Batarang au début du jeu et à chaque fois qu'il franchit sa base de départ sur n'importe lequel des quatre niveaux.

La bataille pour Gotham City commence :

Le joueur qui lance le dé et fait le nombre le plus élevé joue en premier, suivi ensuite par le joueur qui se trouve à sa gauche. Lance le dé et déplace ta figurine du nombre de cases indiqué par le dé. Si tu atterris sur une case déjà occupée par un autre joueur, tu dois t'arrêter une case avant celle-ci.



Case neutre : ton tour est terminé.



Case roulette : le joueur fait tourner la flèche. En fonction de ce que la flèche indique, le joueur reçoit un jeton arme ou un jeton transport. Voir le chapitre roulette pour plus de détails.



Case Batarang : le joueur reçoit le jeton de son choix.



Case Batman Rouge : le joueur perd un jeton de son choix.



Case Robin : le joueur reçoit un jeton Robin. Robin aide Batman à vaincre ses ennemis. Un jeton Robin peut remplacer n'importe quelle arme dont le joueur a besoin pour vaincre ses ennemis, à l'exception du jeton Batarang.

Cases ennemis :



Le plateau de jeu comprend plusieurs cases avec représentant les ennemis de Batman. Lorsqu'un joueur arrive sur une de ces cases, il n'a pas d'autre choix que de vaincre cet ennemi. Reporte-toi à la carte qui illustre tous les ennemis de Batman pour savoir de quelle arme tu auras besoin pour vaincre chacun d'eux. Si le joueur possède les jetons nécessaires pour vaincre un ennemi, il remet ensuite ses jetons dans le pot et reçoit un jeton transport de son choix.

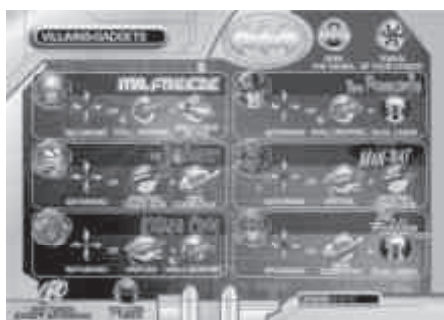
Si un joueur ne possède pas les jetons nécessaires, il doit passer le prochain tour.

Cases transport :



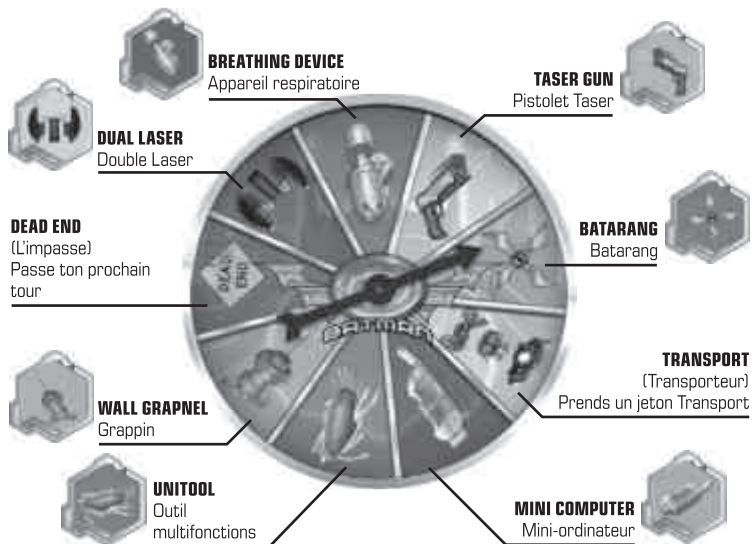
Un joueur peut atteindre le niveau suivant en franchissant la case transport de la même couleur que sa figurine, à condition toutefois qu'il possède le jeton transport correspondant. Les joueurs obtiennent des jetons transport lorsqu'ils arrivent sur la case Batarang ou en faisant tourner la flèche. Les joueurs peuvent seulement posséder un jeton transport à la fois.

Si le joueur n'a pas le jeton transport nécessaire après avoir terminé un cercle entier sur un niveau, il est obligé de rester sur ce niveau aussi longtemps qu'il n'a pas obtenu ce jeton. Une fois qu'il l'a obtenu, il doit toutefois attendre le tour suivant avant de pouvoir se déplacer au niveau suivant.



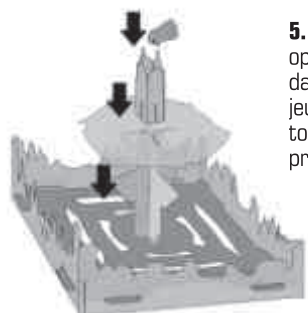
Carte des ennemis :

La carte des ennemis représente les armes qui sont nécessaires pour vaincre un ennemi. Chaque ennemi peut être vaincu en utilisant une combinaison de deux jetons arme ou d'un jeton Batarang.



Qui a gagné ?

Le premier joueur qui réussit à vaincre un ennemi au niveau 4 (la tour de Gotham City) a gagné !



5. Schuif het kleine speelbord op de toren. Plaats de spits op de toren door hem in een rechthoek te vouwen. Maak daarna het lichtje eraan vast. 5. Glisse le petit plateau de jeu au sommet de la tour. Pose ensuite le sommet de la tour en l'emboîtant sur la forme rectangulaire. Fixe enfin le projecteur qui dessine l'insigne de Batman dans le ciel.



6. Het bord is in elkaar gezet. 6. Le plateau de jeu est maintenant correctement assemblé.