

8+

60 MIN.

† 2-5



 Alleen te spelen in combinatie met het RIFUGIO basisspel.

 Only to be played in combination with the RIFUGIO basicgame.

# HELICOPTER

## SPEL VOORBEREIDING:

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) En verwijder dan een zelfde aantal gewone Gras, Bos en Rots tegels uit het basisspel. Ook krijgt iedereen één Helikopter.

<b>SPELERS</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>“H” op GRAS</b>	2	3	3	3
<b>“H” in BOS</b>	1	1	2	3
<b>“H” op ROTS</b>	2	3	3	3

## HET SPEL

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

### **1. Aanleggen:**

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

### **2. Lopen en Vliegen:**

Het lopen is hetzelfde als bij het RIFUGIO basisspel. Echter: Je mag wel lopen over een landingsplaats, maar je mag er in principe niet stilstaan! Je mag er alleen blijven staan als je direct een Helikopter bouwt, óf in een reeds aanwezige Helikopter stapt.

Er mag maar één Helikopter per landingsplaats staan. En 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 vertrekken gaat. En langslopen is dan te gevaarlijk.)

Als je op een tegel met een Helikopter stapt (oftewel: in een Helikopter stapt) dan kost dit één stap. Hierbij maakt het niet uit of het je eigen Helikopter is, of die van iemand anders. Echter, wanneer je met een Helikopter naar een andere landingsplaats vliegt, kost dit ook slechts één stap.

Net als met het bezoeken van andermans Rifugio, kun je nu ook een extra stap verdienen door op een tegel met daarop de Helikopter van iemand anders te stappen. Deze stap mag je dan direct gebruiken of bewaren, door het nemen van een EXTRA STAP TEGEL.

Als je nu met iemands Helikopter gevlogen hebt, maar niet uitstapt (dwz de tegel met de Helikopter niet verlaat) en je de volgende beurt besluit om verder te vliegen, dan krijg je niet nog eens een extra stap. En de eigenaar niet nog eens een Helikopter-puntentegel. (zie bouw een Helikopter).

### **3. Bouw een Rifugio of Helikopter:**

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. En er mag maar één Helikopter per landingsplaats staan.

Het bouwen van een Helikopter kost drie stappen: Eén stap om op de landingsplaats te stappen en twee om een Helikopter te bouwen. En alledrie de stappen moeten in dezelfde beurt plaatsvinden.

Elke keer dat een medespeler op een tegel met daarop jouw Helikopter stapt, krijg je een HELIKOPTER-PUNTEGEL. Deze zijn drie punten per stuk waard.

N.B. Je krijgt ook zo'n puntentegel als iemand besluit om niet te vliegen, maar wel via de landingsplaats met daarop jouw lege Helikopter te lopen.

### **Doel van het spel:**

Net als bij het RIFUGIO basisspel moet je ervoor zorgen, dat je aan het eind de meeste punten hebt. Als er aan het eind van het spel meer spelers met hetzelfde aantal punten zijn, dan wint degene met de meeste Helikopter-punten.

### **Spelvariant voor twee personen:**

Leg twee tegels aan per beurt ipv één.

Veel plezier bij het spelen van HELICOPTER!

Helicopter is een spel van Niels Pieterse.

Met dank aan: Tamar Meijer, Ton Pieterse en vormgever Marc ter Horst.

Check [www.nrpgames.com](http://www.nrpgames.com) en Rifugio.nl op Facebook voor strategische speltips en nieuws over de toernooien.

# HELICOPTER

## GAME PREPARATION

Do exactly the same as with the RIFUGIO basicgame. Just add the right amount of Heli-platforms (see box below). And then take out a similar number of normal Grass, Forest and Rock counters from the RIFUGIO-basicgame.

PLAYERS	2	3	4	5
“H” on GRASS	2	3	3	3
“H” in FOREST	1	1	2	3
“H” on ROCK	2	3	3	3

Finally everyone also gets one Helicopter.

## THE GAME

As with the RIFUGIO basicgame, there are three things you can do in your turn: Connect a counter, Walk (with this extensionset also Fly!) and Build.

### **1. Connecting a Terraintile:**

The rules for connecting the tiles are the same as with the RIFUGIO basicgame.

I.e. the rules for connecting a Heli-platform on Grass are the same as connecting a normal Grass tile etc.

### **2. Walk and Fly:**

The rules for walking are the same as with the RIFUGIO basicgame. However: You are allowed to walk over a Heli-platform, but you are not allowed to stop there. You can only stop there if you immediately build a Helicopter, or step into a Helicopter, that is already there.

Two Helicopters can never be on the same platform. And a Helicopter has only room for one Walker. The consequence is, that when a Helicopter and one Walker are on a platform, no one else is allowed to cross this counter! (We assume the Walker in the Helicopter is just arriving or leaving. And walking to close to it is just too dangerous.)

If you step onto a platform with a Helicopter on it (i.e. step into a Helicopter) this costs one step. But flying the Helicopter from one platform to another, also costs only one step! Of course you can only fly a Helicopter when your Walker is in it.

Like when your visiting a Rifugio, you can now also earn an EXTRA-STEP-TILE by stepping onto a tile with someone else's Helicopter on it.

If you've used an opponents Helicopter to fly to a platform and then decide, to not leave the Helicopter, but instead fly to another platform, you will not earn another extra step, nor will the owner of the Helicopter earn another Helicopter-point-tile. (See: Build a Helicopter)

### **3. Build a Rifugio or Helicopter:**

The rules for building are the same as with the RIFUGIO basicgame. However: you can now also build Helicopters.

Helicopters can only be build on a vacant platform. And 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!

Every time an opponent steps onto a counter with your Helicopter on it, you're allowed a HELICOPTER-POINT-TILE. These are worth three points each. Note: You also get such a card, when someone decides to just walk over a tile with your empty Helicopter on it, without using it to fly.

### **Game Goal**

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

### **Playing with two players:**

If you play with two players then, after connecting a terraintile (and if necessary making sure there are three open tiles again), you connect a second tile.

Enjoy playing HELICOPTER!  
Helicopter is a game by Niels Pieterse.

With special thanks to: Tamar Meijer, Ton Pieterse and Marc ter Horst.

Check [www.nrpgames.com](http://www.nrpgames.com) and Rifugio.nl on Facebook for tactics, tips & tournaments.

**INHOUD/ CONTENT**



**LANDINGSPLAATS OP GRAS  
LANDINGSPLAATS OP BOS  
LANDINGSPLAATS OP ROTS  
HELIKOPTER-PUNTENTEGELS  
HELIKOPTERS**

**HELI PLATFORM ON GRASS (3x)  
HELI PLATFORM IN FOREST (3x)  
HELI PLATFORM ON ROCK (3x)  
HELIKOPTER-POINTTILES (12x)  
HELIKOPTERS (5x):**