







Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu · Spelregels · Instrucciones · Istruzioni

RHINO HERO

**SUPER
BATTLE**



	Spielanleitung	DEUTSCH	03
	Instructions	ENGLISH	09
	Règle du jeu	FRANÇAIS	15
	Spelregels	NEDERLANDS	21
	Instrucciones	ESPAÑOL	27
	Istruzioni	ITALIANO	33



RHINO HERO



DEUTSCH

Ein turbulentes 3-D-Stapelspiel für 2 - 4 Superhelden von 5 - 99 Jahren.

Autoren: Scott Frisco, Steven Strumpf
Lizenzgeber: Excel Global Development
Illustration: Thies Schwarz
Spieldauer: 10 - 20 Minuten

Rhino Hero ist wieder im Einsatz! Und diesmal sind auch seine Superhelden-Freunde Giraffe Boy, Big E. und Batguin mit von der Partie. Gemeinsam baut ihr einen Wolkenkratzer in schwindelerregende Höhen. Nur wer vorsichtig und geschickt baut, hat die Chance, mit Würfelglück die Stockwerke des Wolkenkratzers zu erklimmen. Aber freut euch nicht zu früh: Harte Battles können euch ganz schnell wieder nach unten schicken. Sichere dir die Himmelstürmer-Medaille und lass dich auch von den fiesen Spider Monkeys nicht aus der Ruhe bringen – nur so kannst du als der beste Superheld gewinnen!

SPIELINHALT



Vor dem ersten Spiel: Brecht die Spider-Monkeys und die Medaille vorsichtig aus dem Tableau.

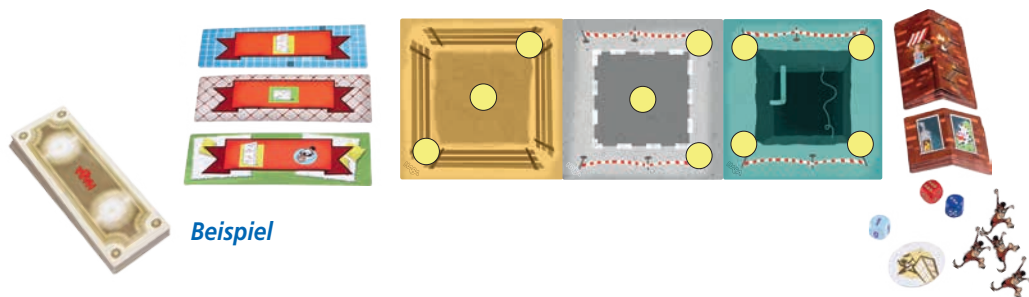


DEUTSCH SPIELVORBEREITUNG

Dreht die drei Teile des Spielplans so herum, dass überall die runden, gelben Baupunkte zu sehen sind. Legt sie dann in der Tischmitte in eine Reihe aneinander.

Mischt die Zwischenböden verdeckt. Jeder Spieler erhält drei Zwischenböden, die er verdeckt auf die Hand nimmt. Drei weitere Zwischenböden werden offen ausgelegt und die verbliebenen als verdeckter Nachziehstapel danebengelegt. Legt die hohen und niedrigen Wände bereit. Jeder Spieler nimmt sich einen Superhelden und stellt ihn vor sich. Überzählige Superhelden kommen in die Schachtel zurück.

Haltet die Würfel, die Spider-Monkeys und die Himmelstürmer-Medaille bereit.



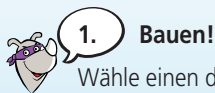
Beispiel

SPIELABLAUF

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Es beginnt der Spieler, der am besten klettern kann. Ein Spielzug besteht aus 6 Phasen:

1. Bauen!
2. Spider-Monkey-Angriff?
3. Wolkenkratzer erklimmen!
4. Super-Battle?
5. Himmelstürmer-Medaille?
6. Zwischenboden nachziehen!

Die Phasen im Einzelnen:



1. Bauen!

Wähle einen deiner Zwischenböden aus, um ihn in den Wolkenkratzer einzubauen. Die Symbole der Oberseite dieses Zwischenbodens zeigen an, wie viele und welche Wände du aufstellen musst, um **anschließend diesen** Zwischenboden offen darauf zu legen.



Dieses Symbol bedeutet: Verwende eine niedrige Wand.



Dieses Symbol bedeutet: Verwende eine hohe Wand.



Nimm dir die entsprechende Wand / die entsprechenden Wände und stelle sie nach folgenden Regeln auf:

- Auf dem Spielplan darf eine Wand nur auf einem Baupunkt aufgestellt werden. Sie muss diesen berühren. Auf jedem Baupunkt darf nur eine Wand aufgestellt werden.
- Im späteren Spielverlauf können Wände auch auf bereits platzierten Zwischenböden aufgestellt werden und zwar an beliebiger Stelle. Auch ein Mix ist erlaubt: wenn du z.B. eine hohe und eine niedrige Wand aufstellen musst, kann eine auf dem Spielplan stehen, die andere auf einem bereits verbauten Zwischenboden.
- Du musst alle von den Symbolen angezeigten Wände so aufstellen, dass du anschließend deinen Zwischenboden **waagerecht** auf diese Wände legen kannst.
- Zwischenböden können beliebig ausgerichtet werden, sie müssen nicht parallel zu einer Kante des Spielplans liegen.
- Im späteren Spielverlauf kann es passieren, dass sich Zwischenböden leicht überlappen. Das ist erlaubt, solange einer der Zwischenböden nicht als Stütze verwendet wird.
- Du darfst die Wand / Wände nur so aufstellen, dass alle Figuren noch zugänglich sind.
- Beim Bauen darfst du beide Hände benutzen – lege deine verbleibenden Zwischenböden solange einfach verdeckt vor dich.

Beispiel:

Ein Zwischenboden mit diesen beiden Symbolen kann so nicht platziert werden:



So geht es:



Ein Zwischenboden mit diesem Symbol kann so platziert werden:



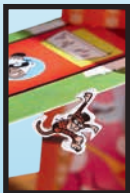
Hast du es geschafft, Wand / Wände und Zwischenboden zu platzieren, ohne dass diese oder später gar der ganze Wolkenkratzer oder ein Teil davon eingestürzt sind?

Dann folgt nun Phase 2:



2. Spider-Monkey-Angriff?

Zeigt dir von dir platzierte Zwischenboden das Spider-Monkey Symbol?



Dann **musst** du einen Spider-Monkey aus dem Vorrat nehmen und vorsichtig mit seinem Schwanz oder seiner Hand an diesen Zwischenboden hängen. Fällt er herunter, versuche es so lange erneut, bis er sicher hängt. Im späteren Spielverlauf kann es passieren, dass der Vorrat an Spider-Monkeys leer ist. Dann nimm einen, der bereits am Gebäude hängt. Ist auch dabei nichts eingestürzt, folgt nun Phase 3:



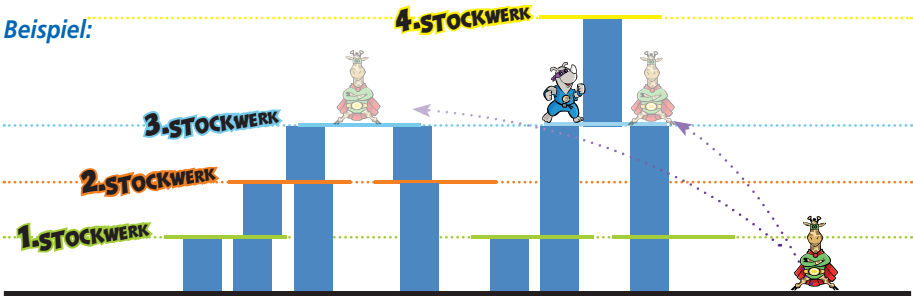
3. Wolkenkratzer erklimmen!

Würfle nun mit dem hellblauen Würfel. Er gibt an, wie viele Stockwerke du deinen Superhelden nach oben ziehen darfst oder (bei einem Würfelergebnis von -1) nach unten ziehen musst.



Dabei kommt es darauf an, wie viele verschiedene Stockwerke der Wolkenkratzer hat, wenn du ihn von der Seite betrachtest. Als ein Stockwerk zählen alle Zwischenböden, die sich auf genau gleicher Höhe befinden. In einem Stockwerk können mehrere Zwischenböden (nah beieinander oder weit voneinander entfernt) liegen, ein Stockwerk kann aber auch nur aus einem einzigen Zwischenboden bestehen.

Beispiel:



Max hat eine „Drei“ gewürfelt und darf seinen Giraffe Boy von unten auf das dritte Stockwerk stellen. Auf welchen Zwischenboden dieses Stockwerks er ihn stellen möchte, darf er frei entscheiden.

Wichtig:

- Egal wo deine Figur steht: Es werden immer die Stockwerke des gesamten Wolkenkratzers über die gesamte Breite betrachtet.
- Liegen in einem Stockwerk mehrere Zwischenböden, darfst du frei wählen wo du deinen Superhelden hinstellst.
- Erreicht dein Held das oberste Stockwerk, dann verfallen überzählige Würfelpunkte.
- Steht dein Superheld ganz unten und du würfelst eine -1, dann bleibt er stehen.

4. Super-Battle?

Hast du deinen Superhelden in ein neues Stockwerk gesetzt? Dann musst du prüfen, ob auf demselben Stockwerk ein weiterer Superheld steht. Auch hier zählt wieder die gesamte Breite des Wolkenkratzers! Falls ja, kommt es zum Super-Battle. Du bist als Neuankömmling auf diesem Stockwerk der Angreifer:

1. Du erhältst als Angreifer den roten Punkte-Würfel, der Verteidiger den blauen Punkte-Würfel.
2. Würfelt beide gleichzeitig. Wer die höhere Zahl gewürfelt hat, gewinnt und bleibt stehen, der andere muss ein Stockwerk nach unten.
3. Kommt der Verlierer dadurch auf ein Stockwerk, auf dem bereits ein anderer Held steht, kommt es wieder zum Battle! Und so weiter. Der Neuankömmling ist jeweils der Angreifer.



Beispiel:

In dem eben gezeigten Beispiel muss Giraffe Boy nun gegen Rhino Hero in den Battle. Max bekommt als Angreifer den roten Würfel und Felix, der mit Rhino Hero spielt, erhält als Verteidiger den blauen Würfel.

**5. Himmelsstürmer-Medaille?**

Stehst du nun von allen Superhelden am weitesten oben? Dann nimm dir die Himmelsstürmer-Medaille. Am Spielanfang nimmst du sie aus dem Vorrat, im späteren Spielverlauf wandert die Himmelsstürmer-Medaille von Spieler zu Spieler.

**6. Zwischenboden nachziehen!**

Am Ende deines Zuges ziehst du einen Zwischenboden nach, sodass du wieder drei auf der Hand hast. Du kannst entweder einen Zwischenboden vom Stapel ziehen oder einen der drei offen ausliegenden Zwischenböden auswählen. In letzterem Fall füllst du den frei gewordenen Platz direkt wieder auf, indem du wieder einen Zwischenboden vom Nachziehstapel offen dorthin legst.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

SPIELLENDE

Das Spiel endet sofort, ...wenn ein Spieler, egal zu welchem Zeitpunkt, den Wolkenkratzer ganz oder teilweise zum Einsturz bringt. Der Spieler, der jetzt die Himmelsstürmer-Medaille besitzt, gewinnt das Spiel. **Aber:** Hat der Spieler mit der Himmelsstürmer-Medaille selbst den Wolkenkratzer zum Einsturz gebracht, dann gewinnen **alle anderen** Superhelden gemeinsam.

oder

... wenn, nachdem kein Zwischenboden mehr nachgezogen werden konnte, auch noch alle Zwischenböden auf der Hand ausgespielt wurden oder nicht mehr verbaut werden können. Der letzte Spielzug wird noch zu Ende gespielt und dann gewinnt der Spieler, der die Himmelsstürmer-Medaille besitzt.

FAQ & TIPPS ➤

FAQ:

Was passiert, wenn ein Spieler keinen einzigen seiner Zwischenböden verbauen kann, weil die geforderten Wände nirgends hinpassen?

Dann muss er auf seinen Spielzug verzichten und stattdessen einen, zwei oder alle Zwischenböden unter den Nachziehstapel legen. Entsprechend viele darf er dann vom Nachziehstapel ziehen oder aus der offenen Auslage nehmen. In letzterem Fall füllt ihr die Auslage wieder auf, indem ihr wieder ein bis drei Zwischenböden vom Nachziehstapel offen dorthin legt.

Was passiert, wenn beim Bauen versehentlich ein oder mehrere Spider-Monkeys vom Wolkenkratzer fallen?

Der Spieler am Zug muss die heruntergefallenen Spider-Monkeys wieder an beliebige Stellen an den Wolkenkratzer hängen und sein Spielzug geht weiter.

Verliere ich die Medaille, wenn meine Figur auf dem ersten Stockwerk steht und ich eine -1 würfle?

Ja, dann musst du deine Figur nach unten ziehen und die Medaille zurück in den Vorrat legen.

Was passiert in dem seltenen Fall, dass bei Spielende keiner die Medaille besitzt?

Dann habt ihr leider alle verloren. Packt all eure Superhelden-Kräfte zusammen und startet gleich noch eine Partie!

Tipps:

Im Spiel mit jüngeren Spielern könnt ihr, ...

... die Zwischenböden mit diesen beiden Symbolen vor dem Spiel aussortieren und ohne Spider-Monkeys spielen.



... das Minuszeichen auf dem Würfel ignorieren und auch beim Würfelergebnis „-1“ euren Superheld ein Stockwerk nach oben ziehen.

Das Spiel wird schwieriger, ...

... wenn der Spielplan weniger als 10 Baupunkte zeigt. Legt vor dem Spielbeginn die drei Bodenplatten nach euren Wünschen aneinander. Sind nur die roten Startpunkte zu sehen, habt ihr mit nur 5 Punkten die schwerste Startaufstellung gewählt.

... wenn zum Bauen nur eine Hand verwendet werden darf. Noch schwieriger wird es, wenn jeder nur mit seiner ungeübten Hand bauen darf!

Das Spiel wird noch abwechslungsreicher, ...

... wenn ihr es mit dem Spiel „Rhino Hero“ (Art.-Nr 004092) kombiniert. Ihr könnt dann die Wände aus diesem Spiel als niedrige Wände verwenden. Und mit der zusätzlichen Rhino Hero Figur könnt ihr sogar mit 5 Spielern spielen.



RHINO HERO



ENGLISH

A turbulent 3D stacking game for 2 to 4 superheroes between 5 and 99 years old.

Authors: Scott Frisco, Steven Strumpf
Licensor: Excel Global Development
Illustrator: Thies Schwarz
Length of the game: 10 - 20 minutes

Rhino Hero is back on the job! And this time his superhero friends Giraffe Boy, Big E. and Batguin join him. Together the superheroes build a dizzyingly tall skyscraper. Will they manage to climb up the many levels of the skyscraper? Only if it was built carefully, and the heroes have a steady hand. Don't get ahead of yourself; battles can quickly send you back down to the bottom. Secure the superhero medal and stop the mean, hanging spider monkeys from disturbing you – it's the only way to be the winning superhero!

CONTENTS



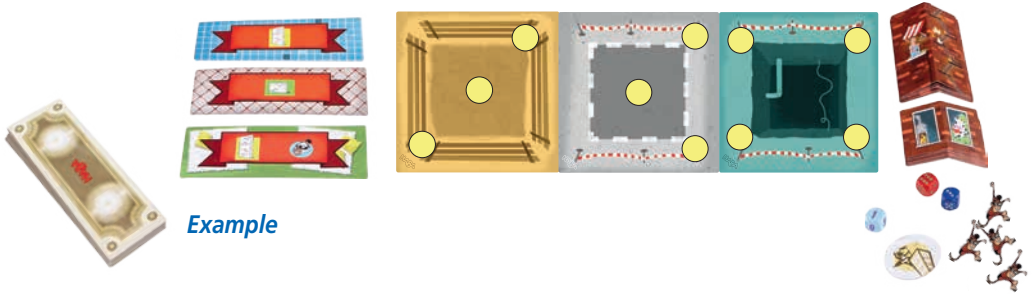
Before the first game: Carefully separate the spider monkeys and the superhero medal.



PREPARATION

Position the three game boards so that the round yellow "build" points are face up. Place the three game boards in any order, in a row in the center of the table. Shuffle the floor cards and deal three cards to each player. Players hold the cards privately in their hands. Place three more floor cards on the table face up and create a face-down draw pile with the remaining floor cards. The short and tall walls are kept handy. Each player chooses one of the superheroes and places it in front of them. Spare superheroes are placed back in the box. Get the dice, spider monkeys and superhero medal ready.

ENGLISH



Example

HOW TO PLAY

Play in a clockwise direction. The player who is the best climber can start. A move consists of 6 action points:

1. Build!
2. Spider monkey attack?
3. Climb the skyscraper!
4. Super battle?
5. Superhero medal?
6. Draw another floor card

The individual action points:

1. Build!

Select one of your floors to add to the skyscraper. The symbols on the top of this floor card show how many and which walls need to be set up in order to balance this floor card face-up on top.



This symbol means: use a short wall.

This symbol means: use a tall wall.

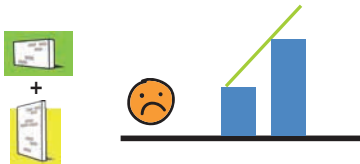


Take the corresponding wall or walls and place according to the following rules:

- A wall may only be set up over a build point on the game board. It needs to at least touch the point. Only one wall may be set up on each build point.
- Later on in the game walls can be set up on already placed floors where there is no restriction on placement. You are also allowed to mix the walls up (e.g. use one short and one tall wall with one wall card set up on the game board and the other on an already constructed floor).
- You must place all of the walls shown on the symbols in such a way that your floor card may be placed **horizontally** on top of these walls.
- Floors can be aligned in any direction; they do not need to be parallel to an edge of the game board.
- Later on in the game the floors might overlap slightly. This is permitted as long as another floor is not used as a support.
- You must set up the wall/walls in such a way that they are accessible to all figures.
- Players may use both hands for building – while doing so they simply place the other floor cards face-down in front of them.

Example:

A floor with these two symbols cannot be placed like this:



Here's how:



A floor with this symbol can be set up like this:



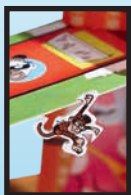
Did you manage to set up the wall/walls and floor without any part or the whole skyscraper collapsing ?

Then it's time for point 2:



2. Spider monkey attack?

Does the floor you set up have a spider monkey symbol on it?



Then you **must** take a spider monkey out of the stockpile and carefully hang it on this floor by its tail or its hand. If it falls down try again until the Spider monkey hangs securely. Later in the game the stockpile of spider monkeys may be empty. In this case take one that is already hanging on the building and hang it on the floor just placed. If nothing collapses then move on to phase 3:



3. Climb the skyscraper!

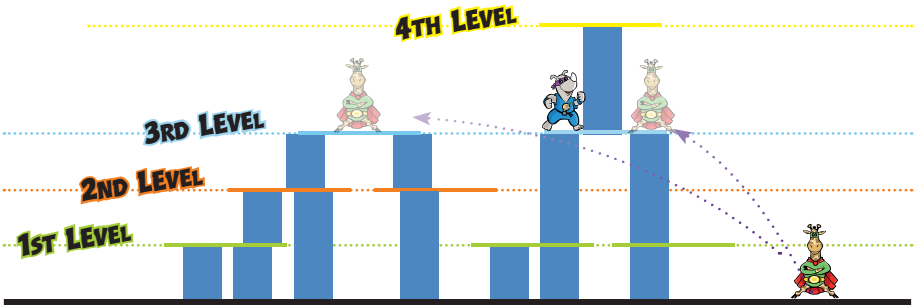
Now roll the light blue die. It tells you how many levels your superhero can climb up or (if the die shows -1) must move down.

This is based on how many levels the skyscraper has when looked at from the side. All floors that are at the same height count as one level. One level can consist of multiple floors (close to each other or far apart), or just a single intermediate floor.



ENGLISH

Example:



Max rolled a three and can move his Giraffe Boy from the bottom to the third level. It doesn't matter which of the floor cards on the third level he chooses to place the Giraffe Boy superhero on.

Important:

- Regardless of where the figure stands the entire level of the skyscraper is viewed as a whole.
- If there are multiple floor cards on one level then you can freely choose where to place your superhero.
- If your hero reaches the top level then the remaining die movement is not used.
- If your superhero is all the way at the bottom and you roll a -1 then your superhero remains where he is.

4. Super battle?

Did you place your superhero on a new level? Now look closely – is there another superhero already on the same level? Check the full width of the skyscraper! If the answer is yes, then it's time for a superhero battle. As a new arrival to this level you are the attacker:

1. As the attacker you receive the red die; the defender receives the blue die.
2. Both roll at the same time. The player who rolled the higher number wins and stays where they are, the other must move down one level.
3. If the loser ends up on a level that already has another superhero there is another battle! And so on ... The new arrival is always the attacker.



Example:

In the example shown Giraffe Boy battles against Rhino Hero. Max is the attacker and uses the red die, Felix, who is playing with Rhino Hero is the defender and uses the blue die.

**5. Superhero medal?**

Is your superhero the furthest up just before the end of your turn? Then take the superhero medal. At the start of the game you take it out of the stockpile, later on in the game the superhero medal moves from player to player.

**6. Draw another floor card!**

At the end of your turn draw another floor card so that you once again have three in your hand. You can either draw a floor card from the pile or choose one of the three cards that are lying face up. If you choose to draw a face up card then immediately fill up the free space with another floor card from the draw pile; place the floor card face up.

The next player takes their turn.

END OF THE GAME

The game ends immediately ...

... if a player causes the skyscraper to partially or completely collapse, regardless of when. The player who has the superhero medal at the time wins the game. **But:** if the player with the superhero medal is the one to collapse the skyscraper then **all the other** superheroes win the game together.

or

... once there are no more floors left to draw, all floors in a player's hand have been used or cannot be used. The last turn is completed and the winner is the player with the superhero medal.

FAQ & TIPS ➤

FAQ:

What happens if a player can't use any of their floors because the walls required don't fit anywhere?

The player misses a turn and instead they can exchange their floor cards by placing one, two or all of their floor cards at the bottom of the draw pile. The player then draws the corresponding number of floor cards from the draw pile or the face-up options. In the latter case fill the display up again by placing one to three floor cards from the draw pile face-up.

What happens if one or more spider monkeys accidentally fall off the skyscraper during building?

The player whose turn it is must hang the spider monkeys that fell down back somewhere on the skyscraper, and continue their turn.

Do I lose the medal if my figure is on the first floor and I roll a -1?

Yes, then you need to move your figure down and place the medal back in the stockpile.

What happens in the rare case that no player has a medal at the end of the game?

Then unfortunately you have all lost. Pull all your superhero strength together and start another game right away!

Tips:

When playing with younger players you can ...

... take out the floor cards with these two symbols before the game and play without spider monkeys.



... ignore the minus sign on the die and move your superhero up one floor with the die roll -1.

The game can be made more difficult ...

... by having the game board show less than 10 build points. At the start of the game place the three base pieces next to each other however you want. If only the red starting points are shown then there are only 5 points and you have chosen the most difficult starting setup.

... and/or by only allowing only one hand to be used for building. And it's even more difficult if players are only allowed to use their less dominant hand!

The game is more varied ...

... if you combine it with the game "Rhino Hero" (item no. 004789). The walls from this game can be used as short walls. And if you use the additional Rhino Hero figure you can play with 5 players.



RHINO HERO



Un jeu vertigineux d'adresse en 3D pour 2 à 4 super héros de 5 à 99 ans.

Auteurs : Scott Frisco, Steven Strumpf

Cédant de licence : Excel Global Development

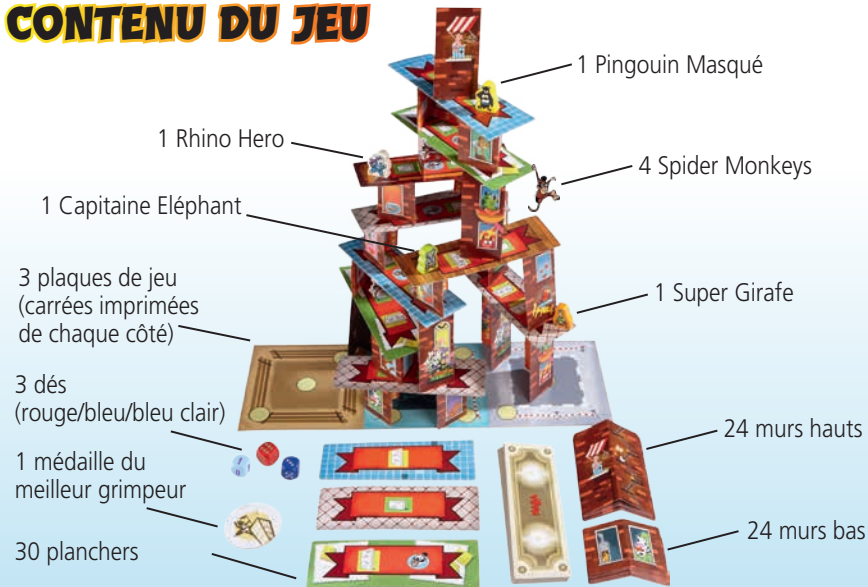
Illustration : Thies Schwarz

Durée du jeu : 10 - 20 minutes

Rhino Hero est de retour ! Cette fois-ci, ses amis super héros Capitaine Éléphant, Super Girafe et Pingouin Masqué sont également de la partie. Ensemble, vous allez bâtir un gratte-ciel à des hauteurs vertigineuses. En construisant prudemment et habilement, et avec un peu de chance au dé, vous pourrez escalader les étages du gratte-ciel. Mais ne criez pas victoire trop tôt : la compétition est rude et vous pouvez retomber rapidement tout en bas. Remporte la médaille du meilleur grimpeur et ne te laisse pas perturber par les méchants Spider Monkeys – c'est le seul moyen d'être le meilleur super héros de cette super Battle et de gagner !

FRANÇAIS

CONTENU DU JEU

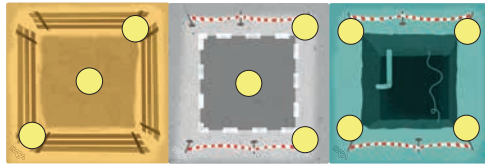


Avant la première partie : détachez soigneusement les Spider Monkeys et la médaille de leur support.



PRÉPARATION DU JEU

Disposez les trois plaques formant le plateau de jeu de manière à ce que tous les ronds jaunes soient bien visibles. Alignez-les ensuite côte à côte au milieu de la table. Mélangez les planchers faces cachées. Chaque joueur reçoit trois planchers faces cachées qu'il prend en main et peut regarder. Trois planchers sont posés faces visibles sur la table et les planchers restants sont empilés faces cachées pour former la pioche. Les murs hauts et bas sont préparés. Chaque joueur prend un super héros et le place devant lui. Les super héros restants sont rangés dans la boîte. Préparez les dés, les Spider Monkeys et la médaille du meilleur grimpeur.



FRANÇAIS

Exemple

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus doué à l'escalade commence. Un tour comporte 6 phases :

1. Construction !
2. Attaque des Spider Monkeys ?
3. Escalade du gratte-ciel !
4. Super duel ?
5. Médaille du meilleur grimpeur ?
6. Reprendre un plancher !

Détails des phases :



1. Construction !

Choisis l'un de tes planchers pour le placer dans le gratte-ciel. La face supérieure de ce plancher comporte des symboles, ils indiquent la quantité et le type de murs que tu dois utiliser pour pouvoir ensuite l'y déposer face visible.



Ce symbole signifie : Utiliser un mur bas.



Ce symbole signifie : Utiliser un mur haut.

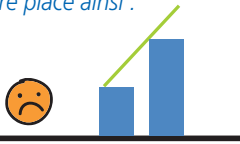


Prends le(s) mur(s) correspondant(s) et positionne-le(s) en respectant les règles suivantes :

- Sur le plateau de jeu, un mur peut uniquement être posé sur un point de construction. Il doit au moins être en contact avec ce point. Sur chaque point de construction ne peut être disposé qu'un seul mur.
- Lors de la suite de la partie, des murs peuvent être placés à n'importe quel emplacement sur les planchers déjà installés. Un mélange est également autorisé. Par exemple, lorsque tu dois poser un mur haut et un mur bas, l'un peut être disposé sur le plateau de jeu et l'autre sur un plancher déjà installé.
- Tu dois positionner tous les murs des symboles indiqués de manière à pouvoir y poser dessus ton plancher à **l'horizontale**.
- Tu peux poser les planchers comme tu le souhaites (c'est-à-dire pas obligatoirement dans le même sens que les plaques de jeu), mais toujours horizontalement !
- Au cours de la partie, il est possible que les planchers se chevauchent légèrement. Ceci est autorisé tant que l'autre plancher n'est pas utilisé comme support.
- Tu peux disposer le ou les murs uniquement de manière à ce que toutes les figurines du jeu soient encore accessibles.
- Tu as le droit d'utiliser les deux mains lors de la construction. Il te suffit de déposer tes planchers restants faces cachées devant toi pendant la manipulation.

Exemple :

Un plancher comportant ces deux symboles ne peut pas être placé ainsi :



Mais comme cela :



Un plancher comportant ce symbole peut être placé dès le début du jeu :



As-tu réussi à poser un ou des mur(s) et un plancher sans que celui-ci ou tout le gratte-ciel s'effondre par la suite ?

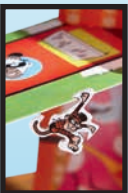
Alors la phase 2 peut commencer :



2. Attaque des Spider Monkeys ?



Le plancher que tu viens de disposer comporte-t-il le symbole des Spider Monkeys ?



Si c'est le cas, tu dois prendre un Spider Monkey dans la réserve et soigneusement le suspendre à ce plancher avec sa queue ou sa main. S'il tombe, tu essaies de l'accrocher à nouveau et ce jusqu'à ce qu'il tienne suspendu sur le plancher. Pendant la suite de la partie, il est possible que la réserve de Spider Monkeys soit vide. Il te faut alors en prendre un qui est déjà suspendu au bâtiment. Si rien ne s'est effondré jusqu'à maintenant, alors commence la phase 3 :



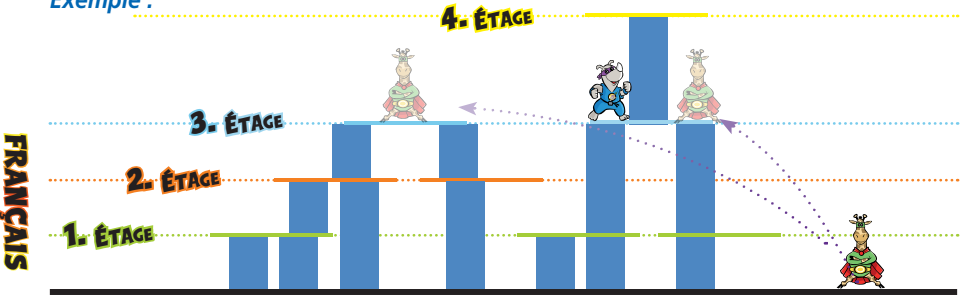
3. Escalade du gratte-ciel !

Tu peux désormais lancer le dé bleu clair. Il indique de combien d'étages tu dois faire monter ou descendre (si ton dé indique -1) ton super héros.

Cela dépend ici du nombre d'étages du gratte-ciel lorsque tu l' observes de côté. Un étage correspond à tous les planchers se trouvant à la même hauteur. Un étage peut donc comporter plusieurs planchers (disposés côte à côte, ou à distance), mais également un seul plancher.



Exemple :



Max a obtenu un trois au dé et peut ainsi déplacer sa Super Girafe du bas du gratte-ciel jusqu'au troisième étage. C'est à lui de décider sur quel plancher de cet étage il va placer son super héros.

Important :

- Quel que soit l'emplacement de ta figurine : ce sont tous les étages du gratte-ciel qui sont ici concernés, sur toute la largeur.
- Si un étage comporte plusieurs planchers, c'est à toi de choisir où tu positionnes ton super héros.
- Si ton héros atteint le dernier étage, le reste des points obtenus avec le dé ne compte pas.
- Si ton super héros est situé tout en bas et que tu obtiens -1 en lançant le dé, alors il reste à la même place.

4. Super duel ?

Ton super héros a-t-il grimpé d'un étage ? Tu dois alors vérifier si un autre super héros s'y trouve déjà. Encore une fois, il faut ici prendre en compte toute la largeur du gratte-ciel. Si c'est le cas, il y a alors super duel. Comme tu es arrivé le dernier à cet étage, tu es donc l'attaquant :

1. En tant qu'attaquant, tu obtiens le dé rouge, et le défenseur obtient le dé bleu.
2. Vous jetez vos dés en même temps. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé a gagné et peut rester. Le perdant doit descendre d'un étage.
3. Si le perdant descend alors sur un étage lui aussi occupé par un autre héros, il y a de nouveau duel ! Et ainsi de suite ... le nouvel arrivant est toujours l'attaquant.



Exemple :

Dans l'exemple que nous venons de montrer, la Super Girafe doit désormais combattre Rhino Hero. En tant qu'attaquant, Max prend le dé rouge et Felix, le joueur avec Rhino Hero, prend le dé bleu pour se défendre lors de ce duel.



5. La médaille du grimpeur ?



Si tu es maintenant le super héros placé le plus haut sur le bâtiment, alors tu obtiens la médaille du meilleur grimpeur. La première fois qu'elle est remise à un joueur, elle est prise dans la boîte, puis elle circulera de joueur en joueur tout au long de la partie.



FRANÇAIS

6. Reprendre un plancher !



À la fin de ton tour, tu pioches un nouveau plancher de manière à en avoir trois en main. Tu peux prendre un plancher dans la pioche ou choisir l'un des trois planchers placés faces visibles sur la table. Dans ce cas, tu places un nouveau plancher face visible dans l'espace libéré sur la table en puisant dans la pioche.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'achève lorsque

... un joueur fait s'effondrer le gratte-ciel, en partie ou entièrement, à n'importe quel moment de la partie. Celui qui est alors en possession de la médaille du grimpeur remporte la partie. **Mais** : si le joueur en possession de cette médaille a provoqué l'effondrement du gratte-ciel, alors **tous les autres** super héros ont gagné.

ou

... une fois qu'il n'y a plus un seul plancher à piocher et que tous les planchers en main ont été joués ou que rien ne peut être construit. Le dernier tour est joué jusqu'à la fin et le joueur en possession de la médaille du grimpeur remporte la partie.

FAQ & CONSEILS ➤



FAQ:

Que faire quand un joueur ne peut jouer aucun de ses planchers parce que les murs nécessaires ne peuvent être posés nulle part ?

Le joueur doit alors passer son tour et à la place, doit poser un, deux ou tous ses planchers sous la pile de pioche. Ensuite, il complète sa main pour toujours avoir 3 planchers en piochant dans la pile ou sur la table. Puis, il remplit les éventuels espaces libérés sur la table.

Que se passe-t-il lorsqu'un joueur, en construisant, fait tomber par mégarde un ou plusieurs Spider Monkeys du gratte-ciel ?

Le joueur en question doit alors suspendre à nouveau les Spider Monkeys là où ils étaient, puis il continue son tour.

Est-ce que je perds la médaille si ma figurine est au premier étage et que mais que j'obtiens -1 au dé ?

Oui, fais alors descendre ta figurine et replace la médaille dans la réserve.

Dans le cas exceptionnel où aucun joueur ne possède la médaille à la fin du jeu, que se passe-t-il ?

Alors vous avez malheureusement tous perdu. Rassemblez vos forces de super héros et commencez une nouvelle partie !

FRANÇAIS

Conseils :

Lors d'une partie avec des joueurs plus jeunes, vous pouvez...

... exclure du jeu les planchers avec ces deux symboles



et jouer sans les Spider Monkeys.

... ignorer le symbole moins sur le dé et faire monter votre super héros d'un étage lorsque vous obtenez -1.

Le jeu devient plus difficile ...

... lorsque le plateau de jeu comporte **moins** de 10 points de construction. Avant le début de la partie, disposez les trois tuiles du plateau de jeu de votre choix les unes à côté des autres comme vous le souhaitez. Si seuls les points de départ rouges sont visibles, vous avez alors choisi le plateau de départ le plus difficile avec uniquement 5 points.

... lorsque vous ne pouvez utiliser qu'une main pour construire. Cela devient encore plus corsé si en plus chacun joue avec sa main faible !

Le jeu est encore plus varié ...

... lorsque vous le combinez avec le jeu « Rhino Hero » (art. n° 302203). Vous pouvez alors utiliser les murs de ce jeu comme des murs bas. Et grâce à la figurine de Rhino Hero supplémentaire, vous pouvez même jouer à 5 joueurs.



RHINO HERO



Een turbulent 3D-stapelspel voor 2 tot 4 superhelden van 5 tot 99 jaar.

Auteurs: Scott Frisco, Steven Strumpf
Licentiegever: Excel Global Development
Illustraties: Thies Schwarz
Speelduur: 10 - 20 minuten

Rhino Hero is weer van de partij! Deze keer zijn ook de andere superhelden Giraffe Boy, Big E. en Batguin, present. Allen willen ze een duizelingwekkend hoge wolkenkrabber bouwen. Alleen wie voorzichtig en handig bouwt en geluk heeft met de dobbelstenen, kan de verdiepingen van de wolkenkrabber beklimmen. Maar juich niet te vroeg: hevige gevechten kunnen jullie in een handomdraai weer naar beneden brengen. Zorg dat je de hemelstorm-medaille te pakken krijgt en laat je ook niet van slag brengen door de gemene Spider Monkeys. Alleen zo kun je de titel van beste superheld verwerven!

INHOUD VAN HET SPEL



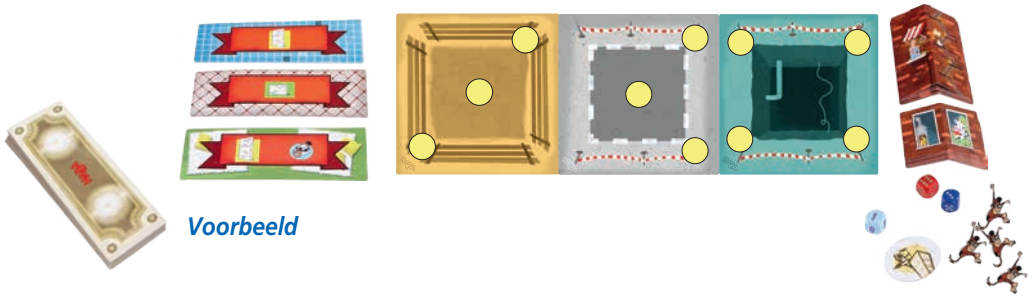
NEDERLANDS

Voor het eerste spel: Haal de Spider Monkeys en de medaille voorzichtig uit de kaart.



VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Draai de drie delen van het spelbord zo dat overal de ronde, gele bouwpunten zichtbaar zijn. Leg ze dan op een rij in het midden van de tafel naast elkaar. Meng de tussenvloeren met de afbeelding naar beneden. Elke speler krijgt drie tussenvloeren, die hij zonder te tonen opneemt. Drie andere tussenvloeren leg je open op tafel, de overige tussenvloeren leg je als afneemstapel klaar met de afbeelding naar beneden. Ook de hoge en lage muren leg je klaar. Elke speler neemt een superheld en zet die voor zich. Overtollige superhelden gaan terug in de doos. Houd de dobbelstenen, de Spider Monkeys en de hemelstorm-medaille klaar.



Voorbeeld

VERLOOP VAN HET SPEL

Speel om de beurt met de wijzers van de klok mee. De speler die het beste kan klimmen, begint. Elke beurt bestaat uit zes acties:

1. **Bouwen!**
2. **Aanval van Spider Monkeys?**
3. **Wolkenkrabber beklimmen!**
4. **Supergevecht?**
5. **Hemelstorm-medaille?**
6. **Tussenvloer bouwen!**

Een overzicht van de punten:

1. Bouwen

Kies een van de tussenvloeren om de wolkenkrabber te bouwen.

De symbolen op deze tussenvloer geven aan hoeveel en welke muren je moet opstellen om de tussenvloer er open op te leggen.



Dit symbool betekent: Gebruik een lage muur.



Dit symbool betekent: Gebruik een hoge muur.

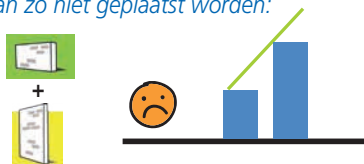


Neem de juiste muur/muren en plaats die volgens deze regels:

- Op het spelbord mag een muur slechts op één bouwpoint staan. De muur moet het bouwpoint minstens aanraken. Op elk bouwpoint mag slechts één muur geplaatst worden.
- Later kunnen muren ook op een willekeurige plek op al gelegde tussenvloeren worden geplaatst. Ook een combinatie is dan toegelaten: als je bijv. een hoge en een lage muur moet bouwen, kan één op het spelbord staan, de andere op een al gelegde tussenvloer.
- Alle door de symbolen weergegeven muren moet je zo bouwen dat je vervolgens je tussenvloer **horizontaal** op deze muren kunt leggen.
- Tussenvloeren kunnen een willekeurige positie hebben, ze moeten niet parallel met een zijkant van het spelbord liggen.
- Later in het spel kunnen tussenvloeren elkaar ietwat overlappen. Dat is toegelaten, zolang de andere tussenvloer niet als steunpunt wordt gebruikt.
- Je mag de muur/muren alleen zodanig opstellen dat alle figuren nog toegankelijk zijn.
- Bij het bouwen mag je beide handen gebruiken. Leg je overige tussenvloeren onder-tussen met de afbeelding naar beneden voor je.

Voorbeeld:

Een tussenvloer met deze twee symbolen kan zo niet geplaatst worden:



Zo doe je het:



Een tussenvloer met dit symbool kan zo geplaatst worden:



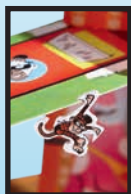
Is het je gelukt om een muur/muren en tussenvloer te plaatsen zonder dat deze (of later (een deel van) de wolkenkrabber) instorten?

Dan is het tijd voor punt 2:



2. Aanval van Spider Monkeys?

Staat op de tussenvloer die je gelegd hebt, het symbool van Spider Monkeys?



Neem **vervolgens** een Spider Monkey uit de voorraad en hang hem voorzichtig met zijn staart of hand aan deze tussenvloer. Valt de Spider Monkey naar beneden, probeer het dan opnieuw tot hij blijft hangen. Later in het spel kan de voorraad Spider Monkeys uitgeput zijn. Neem er vervolgens één die al aan het gebouw hangt. Is er nog steeds niets ingestort? Dan begin je aan punt 3:

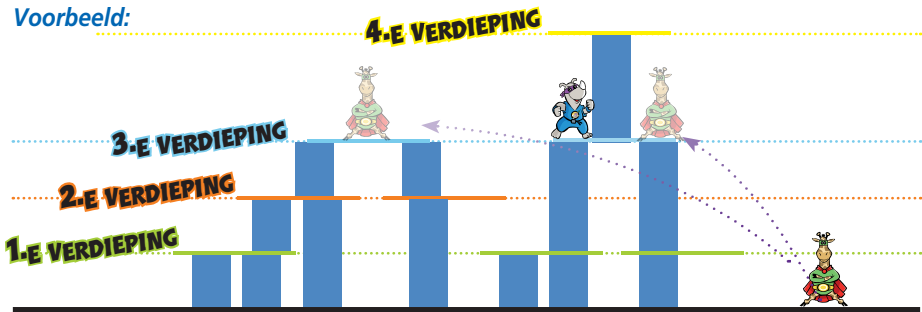


3. Wolkenkrabber beklimmen!

Gooi met de lichtblauwe dobbelsteen. Hierop zie je hoeveel verdiepingen je je superheld naar boven of – bij -1 op de dobbelsteen – naar beneden moet bewegen. Het is daarbij belangrijk hoeveel verschillende verdiepingen de wolkenkrabber heeft, als je die van de zijkant bekijkt. Als één verdieping gelden alle tussenvloeren die zich op exact dezelfde hoogte bevinden. In een verdieping kunnen zich meerdere tussenvloeren bevinden (dicht bij elkaar of veraf); een verdieping kan echter ook uit maar één tussenvloer bestaan.



Voorbeeld:



Max heeft drie gegooid en moet zijn Giraffe Boy van beneden naar de derde verdieping verplaatsen. Hij mag zelf kiezen op welke tussenvloer van deze verdieping hij hem zet.

NEDERLANDS

Belangrijk!

- Ongeacht waar je figuur staat: er wordt altijd gekeken naar de verdiepingen van de hele wolkenkrabber, over de hele breedte.
- Als een verdieping meerdere tussenvloeren heeft, mag je zelf kiezen waar je je superheld zet.
- Als je held op de bovenste verdieping staat, laat je overtollige punten van de dobbelsteen vallen.
- Als je superheld helemaal beneden staat en je -1 gooit, blijft hij staan.

4. Supergevecht?

Heb je je superheld op een nieuwe verdieping gezet? Dan moet je controleren of op die verdieping een andere superheld staat. Ook hier telt weer de hele breedte van de wolkenkrabber. Is dat het geval? Dan vindt er een supergevecht plaats. Jij bent pas aangekomen op deze verdieping en bent dus de aanvaller.

1. Je krijgt als aanvaller de dobbelsteen met rode ogen, de verdediger krijgt de dobbelsteen met blauwe ogen.
2. Jullie gooien gelijktijdig. Wie het hoogste aantal ogen gooit, wint en blijft staan; de andere moet een verdieping dalen.
3. Als de verliezer daardoor op een verdieping terecht komt, waar al een andere held staat, komt het weer tot een gevecht, enzovoort ... Diegene die aankomt, is altijd de aanvaller.



Voorbeeld:

In het zojuist getoonde voorbeeld moet Giraffe Boy nu het gevecht aangaan met Rhino Hero. Max is de aanvaller en krijgt de rode dobbelsteen; Felix speelt met Rhino Hero, hij krijgt als verdediger de blauwe dobbelsteen.



5. Hemelstorm-medaille?

Sta je, kort voor het einde van je beurt, als hoogste van alle superhelden? Neem dan de hemelstorm-medaille. Bij het begin van het spel neem je die uit de voorraad, later gaat de hemelstorm-medaille van speler naar speler.



6. Tussenvloer bouwen!

Op het einde van je beurt neem je een nieuwe tussenvloer, zodat je er weer drie in je hand hebt: ofwel neem je een tussenvloer van de stapel, ofwel kies je een van de drie openliggende tussenvloeren. In dat laatste geval vul je de lege plek meteen weer aan door er een tussenvloer van de afneemstapel open te leggen.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt meteen zodra ...

... een speler, gelijk wanneer, de wolkenkrabber geheel of gedeeltelijk laat instorten. De speler die nu de hemelstorm-medaille heeft, wint het spel. **Maar:** Als de speler met de hemelstorm-medaille zelf de wolkenkrabber heeft laten instorten, winnen **alle andere** superhelden samen het spel.

of

... alle tussenvloeren – van de afneemstapel, de openliggende en die in de hand – opgebruikt zijn of niet meer gebouwd kunnen worden. De laatste beurt wordt nog afgerond en dan wint de speler die de hemelstorm-medaille in zijn bezit heeft.



FAQ:

Wat gebeurt er als een speler geen enkele van zijn tussenvloeren kan plaatsen omdat de vereiste muren nergens passen?

Dan slaat hij zijn beurt over. Hij legt één, twee of alle tussenvloeren onderaan de afneemstapel. Hij mag vervolgens evenveel tussenvloeren van de afneemstapel of uit de openliggende tussenvloeren nemen. In het laatste geval vul je de uitlegplaats weer aan door één tot drie tussenvloeren van de afneemstapel er open op te leggen.

Wat gebeurt er als tijdens het bouwen per ongeluk één of meerdere Spider Monkeys van de wolkenkrabber vallen?

De speler die aan de beurt is, moet de gevallen Spider Monkeys weer op willekeurige plaatsen aan de wolkenkrabber hangen. Zijn beurt gaat verder.

Verlies ik de medaille als mijn figuur op de eerste verdieping staat en ik een -1 gooi?

Ja, dan moet je jouw figuur naar beneden zetten en de medaille weer bij de voorraad leggen.

Wat gebeurt er in het zeldzame geval dat aan het einde van het spel niemand de medaille in zijn bezit heeft?

Dan hebben jullie helaas allemaal verloren. Verzamel al jullie superheldenkrachten en begin meteen een nieuw potje!

Tips:

Als je het spel met jonge spelers speelt, kun je

... de tussenvloeren met deze twee symbolen voor het spel wegleggen en zonder Spider Monkeys spelen.



... het minteken op de dobbelsteen negeren en ook bij het werpen van -1 je superheld een verdieping naar boven plaatsen.

Het spel wordt moeilijker ...

... als het spelbord minder dan 10 bouwpunten heeft. Leg voor het begin van het spel de drie funderingen tegen elkaar zoals jullie willen. Als je daarbij enkel de rode startpunten ziet, hebben jullie de moeilijkste startpositie gemaakt (met slechts 5 punten).

... als je bij het bouwen slechts één hand mag gebruiken. Het wordt nóg moeilijker als iedereen slechts met zijn ongeoefende hand mag bouwen!

Het spel wordt nog afwisselender ...

... in combinatie met het spel 'Rhino Hero' (art.nr. 004741).

Jullie kunnen dan de muren uit dat spel als lage muren gebruiken.

Met de extra Rhino Hero-figuur kunnen jullie dan zelfs met vijf spelers aan de slag!



RHINO HERO



Un tumultuoso juego en 3D para 2 - 4 superhéroes con edades entre los 5 y 99 años.

Autores: Scott Frisco, Steven Strumpf

Licenciante: Excel Global Development

Ilustrador: Thies Schwarz

Duración del juego: 10 - 20 minutos

¡Rhino Hero de nuevo en acción! Y esta vez, sus amigos superhéroes Jirafa Boy, Big E. y Batgüin actúan con él. Juntos construiréis un rascacielos de una altura vertiginosa, pero sólo aquel que construya con cuidado y destreza tendrá la oportunidad de escalar las plantas del edificio con la ayuda del dado en las batallas. Pero, no echéis las campanas al vuelo: una dura batalla puede enviaros de vuelta a la parte inferior del edificio. Asegurate la medalla de superhéroe y no te dejes intimidar por los crueles monos-araña. ¡Sólo así podrás ganar como un superhéroe!

CONTENIDO DEL JUEGO



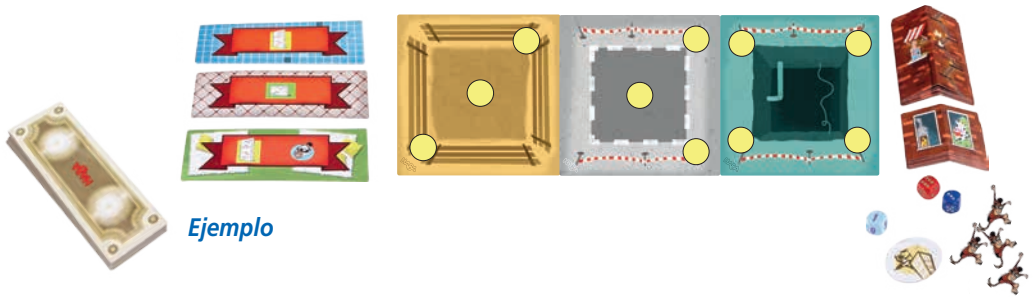
ESPAÑOL

Antes de comenzar el juego, extraed con cuidado los monos-araña y la medalla del tablero.



PREPARACIÓN DEL JUEGO

Colocad en fila en el centro de la mesa, y en cualquier orden, las tres partes del tablero de manera que los puntos de edificación amarillos queden visibles desde todos los ángulos. Mezclad los suelos sin verlos. Cada jugador recibe tres suelos que sostendrá en privado en sus manos. Asimismo, se colocarán otros tres suelos boca arriba sobre la mesa y el resto se situará boca abajo en una pila para robar. Preparad todas las paredes. Cada uno de vosotros coge un superhéroe y se lo coloca delante. Los restantes se devuelven a la caja. Preparad los dados, los monos-araña y la medalla de superhéroe.



Ejemplo

DESARROLLO DEL JUEGO

Se jugará por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el jugador que sepa escalar mejor. Cada turno consta de 6 puntos:

1. ¡Construcción!
2. ¿Ataque de monos-araña?
3. ¡Escalada del rascacielos!
4. ¿Súper Batalla?
5. ¿Medalla de superhéroe?
6. ¡Robar suelos!

ESPAÑOL

Explicación de los puntos:

1. ¡Construcción!

Selecciona uno de tus suelos para agregarlo al rascacielos. Las ilustraciones de la cara superior de este suelo muestran cuáles y cuántas paredes debes levantar para poder colocar ese suelo boca arriba.



Esta ilustración significa: emplear una pared baja.



Esta ilustración significa: emplear una pared alta.



Coge la/las pared(es) correspondiente(s) y colócala(s) conforme a las siguientes reglas:

- Sobre el tablero, se puede poner una pared únicamente sobre un punto de edificación. La pared debe encontrarse dentro del área del punto. En cada punto debe haber sólo una pared.
- Más adelante, se podrán montar paredes sobre suelos ya colocados, en el lugar que se desee. También podrán mezclarse, de manera que si tienes que edificar un tabique alto y otro bajo, podrás colocar uno sobre el tablero y el otro sobre un suelo que ya esté colocado.
- Debes colocar las paredes que muestran las ilustraciones de forma que, al final, puedas poner encima un suelo en **horizontal** encima de estas paredes.
- Por otro lado, los suelos pueden orientarse como se desee, no tienen por qué colocarse paralelos a un lado del tablero.
- Más adelante, puede ocurrir que los suelos se solapen ligeramente. Esto está permitido siempre que no utilice otro suelo como apoyo.
- Sólo podrás colocar las paredes de modo que todas las figuras queden accesibles.
- Para colocar un elemento podrás emplear ambas manos, mientras dejas los suelos que te queden simplemente boca abajo delante de ti.

Ejemplo:

Un suelo con estas dos ilustraciones no puede colocarse así:



Un suelo con esta ilustración se puede colocar así:



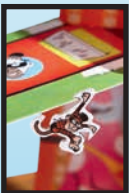
¿Has conseguido colocar tus paredes y suelos sin que se desplome parte o la totalidad del rascacielos, durante o después de colocarlos?

En ese caso, pasa al punto 2:



2. ¿Ataque de monos-araña?

¿Aparece la ilustración de un mono-araña en el suelo que has colocado?



En ese caso, **deberás** coger un mono-araña y colgarlo con cuidado de este suelo por la cola o la mano. Si se cae, deberás colocarlo de nuevo hasta que quede bien colgado. Más adelante, puede ocurrir que se os acaben los monos de la reserva, en cuyo caso, coged uno de los que ya se encuentran colgados del edificio. Si en este paso tampoco se ha derrumbado ninguna pieza, pasa al punto 3:



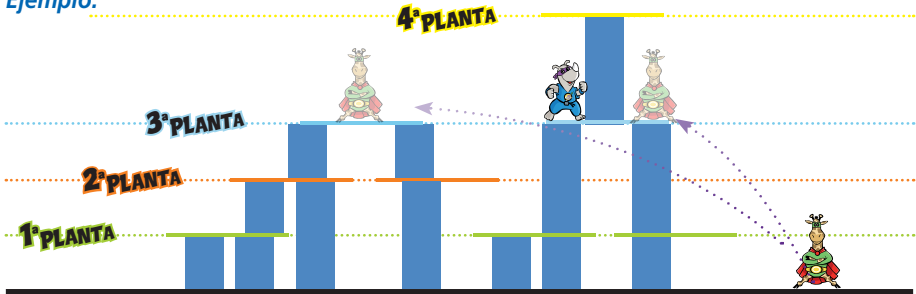
3. ¡Escalada del rascacielos!

Tira el dado azul claro. Te mostrará cuántas plantas puedes subir o bajar (en caso de que salga un -1) con tu superhéroe.

Aquí depende del número de suelos de los que disponga el rascacielos al mirarlo desde un lado. Todos los suelos que se encuentren a la misma altura cuentan como una planta. Una planta puede constar de varios suelos (colocados juntos o separados), aunque también puede tener sólo uno.



Ejemplo:



Max ha sacado un tres y sube desde abajo hasta la tercera planta con su Jirafa Boy. Puede elegir libremente el suelo en el que quiere colocarla.

Importante:

- No importa dónde se encuentre tu figura: siempre se tendrán en cuenta las plantas de todo el rascacielos en toda su extensión.
- Si en una planta hay varios suelos, podrás elegir libremente dónde colocar a tu superhéroe.
- Si tu héroe llega a la última planta, te quedarás ahí y no contarás el resto de los puntos del dado.
- Si tu superhéroe se encuentra abajo del todo y sacas un -1, no te moverás de sitio.

ESPAÑOL

4. ¿Súper Batalla?

¿Has colocado a tu superhéroe en una nueva planta? Entonces, comprueba si hay otro superhéroe en la misma planta, teniendo en cuenta aquí también toda la extensión del rascacielos. En caso afirmativo, empezará la súper batalla y, como recién llegado, serás tú el atacante.

1. En calidad de atacante, coges el dado rojo; y el atacado, el dado azul.
2. Lanzáis los dados al mismo tiempo y aquél que obtenga la puntuación más alta se quedará donde está, mientras que el otro bajará una planta.
3. Si, al bajar, el perdedor se encuentra de nuevo con otro héroe en esta planta, la batalla comenzará de nuevo y así sucesivamente. El recién llegado siempre será el atacante.



Ejemplo:

En el ejemplo que se ha mencionado anteriormente, Jirafa Boy se enfrenta a Rhino Hero en la batalla. Max, en calidad de atacante, coge el dado rojo y Félix, que juega con Rhino Hero, recibe el dado azul.



5. ¿Medalla de superhéroe?



Al final de tu turno, ¿te encuentras en la planta más alta con respecto al resto de los superhéroes? En ese caso, coge la medalla de superhéroe. Al comenzar el juego, la cogerás de la provisión; más adelante, la medalla irá pasando de un jugador a otro.



6. ¡Robar suelos!



Cuando finalice tu turno, coges un suelo nuevo, de modo que sigas contando con tres en la mano. Puedes coger un suelo de la pila de robar, o bien elegir uno de los tres que se encuentran boca arriba, en cuyo caso tendrás que cubrir el hueco cogiendo un suelo de la pila de robar y situándolo boca arriba.

A continuación, será el turno del siguiente jugador.

FINALIZACIÓN DEL JUEGO

El juego concluye cuando:

Un jugador derriba parte o la totalidad del rascacielos, sin importar en qué punto se encuentre el juego, y el jugador que en ese momento tenga la medalla de superhéroe será el ganador. **Atención:** Si el jugador que tiene la medalla derriba el rascacielos, **todos los demás** superhéroes ganarán juntos la partida.

También concluirá cuando:

No queden suelos para robar, se hayan utilizado todos los suelos que los jugadores tenían en la mano o no pueda colocarse ninguno más. Se jugará el último turno hasta el final y ganará el jugador que tenga la medalla de superhéroe.

FAQ & CONSEJOS ➤



FAQ:

¿Qué ocurre si un jugador no puede colocar ninguno de sus suelos porque las paredes no encajan en ningún sitio?

En ese caso, tendrá que utilizar su turno para cambiar uno, dos o todos sus suelos. Para ello, los colocará en la parte de abajo de la pila y cogerá unos nuevos, bien de la pila o de entre los que se encuentran boca arriba. En cuyo caso, debéis reponer estas cartas cogiendo uno, dos o tres suelos de la pila de robar y colocándolos boca arriba.

¿Qué ocurre si se caen uno o varios monos-araña del rascacielos por error al intentar construir?

El jugador al que le toque volverá a colocarlos en el rascacielos, en el lugar que desee, y continuará jugando su turno.

¿Pierdo la medalla si mi personaje se encuentra en la primera planta y saco un -1?

Sí, en ese caso debes bajar tu personaje y devolver la medalla.

¿Qué ocurre en el caso excepcional de que al final del juego ningún jugador cuente con la medalla?

En ese caso, todos habréis perdido. Unid todas vuestras fuerzas de superhéroe y ¡comenzad otra partida!

Consejos:

Con jugadores más jóvenes, podéis...

... excluir del juego los suelos con estas ilustraciones antes de comenzar y jugar sin monos-araña.



... ignorar el signo negativo del dado y, en caso de sacar el «-1», subir el superhéroe una planta.

El juego se dificulta...

... si el tablero muestra menos de 10 puntos de edificación. Antes de comenzar el juego, colocad las tres partes del tablero una junto a otra en el orden que preferáis. Si sólo se ven los puntos rojos, entonces habréis elegido la opción más compleja con tan sólo 5 puntos.

... si únicamente se puede construir utilizando una mano. Y será aún más difícil si lo hacéis con la izquierda –en caso de ser diestros- o con la derecha –en caso de ser zurdos-.

El juego será más variado...

... si lo combináis con el juego «Rhino Hero» (Ref. 302273).

En ese caso, podréis emplear las paredes de ese juego como paredes bajas, y con el personaje de Rhino Hero adicional podréis ser incluso 5 jugadores.



RHINO HERO



Un tumultuoso gioco tridimensionale da impilare, per 2-4 supereroi da 5 a 99 anni.

Autori: Scott Frisco, Steven Strumpf
licenziante: Excel Global Development
Illustrazioni: Thies Schwarz
Durata del gioco: 10 - 20 minuti

Rhino Hero è tornato in azione! E questa volta è accompagnato dai suoi amici supereroi Giraffe Boy, Big E. e Batguin. Costruite insieme un grattacielo di altezza vertiginosa. Solo chi costruisce con accortezza e abilità potrà provare, con un po' di fortuna ai dadi, a scalare i piani del grattacielo. Ma non cantate vittoria troppo presto: le dure battaglie potrebbero rispedirvi ben presto ai piani bassi. Assicuratevi la medaglia del conquistatore dei cieli e mantieni la calma anche di fronte ai perfidi Spider-Monkey: solo così riuscirai a guadagnarti il titolo di miglior supereroe e, con esso, la vittoria!

DOTAZIONE DEL GIOCO

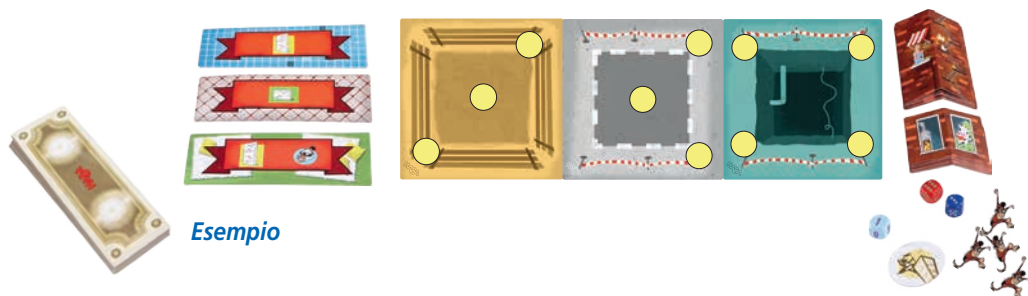


Prima di giocare per la prima volta, estraete delicatamente gli Spider-Monkey e la medaglia dalla tavola.



PREPARAZIONE DEL GIOCO

Girate i tre pezzi del tabellone di gioco in modo che dappertutto siano visibili i punti rotondi di costruzione gialli. Disponete quindi i pezzi l'uno accanto all'altro in fila al centro del tavolo. Mescolate, coperti, i pavimenti intermedi. Ogni giocatore riceve tre pavimenti intermedi e li prende in mano coperti. Deponete scoperti e in vista altri tre pavimenti intermedi e formate con quelli rimasti un mazzo di pesca coperto. Tenete pronte le pareti alte e basse. Ciascun giocatore prende un supereroe e lo mette davanti a sé. I supereroi in eccesso vengono riposti nella scatola. Tenete pronti i dadi, gli Spider-Monkey e la medaglia del conquistatore dei cieli.



Esempio

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Si gioca a turno in senso orario. Inizia il giocatore più bravo ad arrampicarsi. Ogni turno di gioco si svolge in sei fasi:

1. **Costruire!**
2. **Attacco degli Spider-Monkey?**
3. **Scalare il grattacielo!**
4. **Super battaglia?**
5. **Medaglia del conquistatore dei cieli?**
6. **Pescare un pavimento intermedio!**

Come si svolgono le singole fasi:

1. Costruire!

Scegli uno dei tuoi pavimenti intermedi e sistemalo nel grattacielo. I simboli raffigurati sulla parte superiore di questo pavimento intermedio mostrano quali e quante pareti devi collocare per poi posizionarvi sopra, scoperto, il pavimento intermedio in questione.



Questo simbolo significa: utilizza una parete bassa.



Questo simbolo significa: utilizza una parete alta.

ITALIANO

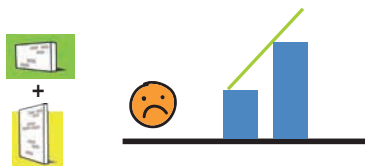


Prendi la o le pareti corrispondenti e sistemale seguendo le seguenti regole:

- Le pareti vanno posizionate sul tabellone di gioco solo in corrispondenza dei punti di costruzione (devono trovarsi come minimo a contatto con essi). Ogni punto di costruzione ammette al massimo una parete.
- Più avanti nel corso del gioco le pareti potranno venire poste su un punto a piacere dei pavimenti intermedi sistemati in precedenza. Anche le combinazioni sono permesse: se, ad es., devi posizionare una parete alta e una bassa, puoi metterne una sul tabellone di gioco e l'altra su un pavimento intermedio costruito in precedenza.
- Sistema tutte le pareti indicate dai simboli in modo tale da poter poi posizionare su di esse il tuo pavimento intermedio in senso **orizzontale**.
- I pavimenti intermedi possono venire orientati a piacere, non occorre che siano paralleli rispetto a uno dei bordi del tabellone di gioco.
- Più avanti nel corso del gioco alcuni pavimenti intermedi potrebbero trovarsi leggermente sovrapposti. Questa possibilità è ammessa, sempre che l'altro pavimento intermedio non venga utilizzato come supporto.
- Colloca la o le pareti facendo attenzione a non bloccare l'accesso alle figure di gioco.
- Puoi costruire con entrambe le mani: durante questa fase deponi semplicemente i tuoi pavimenti intermedi rimasti davanti a te, senza scoprirli.

Esempio:

All'inizio del gioco non è ancora possibile sistemare un pavimento intermedio con questi due simboli in questa posizione:



Posizione ammessa:



Un pavimento intermedio con questo simbolo può venire posizionato come segue:



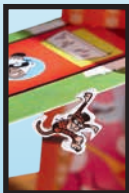
Sei riuscito a posizionare la/le parete/i e il pavimento intermedio senza farli cadere e senza che vi sia alcun rischio di crollo del grattacielo o di parte di esso?

In tal caso puoi passare alla fase 2:



2. Attacco degli Spider-Monkey?

Sul pavimento intermedio che hai posizionato è raffigurato il simbolo degli Spider-Monkey?



Devi prendere quindi uno Spider-Monkey dalla scorta e appenderlo con cautela, per la coda o per la mano, al pavimento intermedio in questione. Se cade giù, prova ancora fino a quando starà appeso in modo stabile. Più avanti nel corso del gioco la scorta degli Spider-Monkey potrebbe esaurirsi. In tal caso prendine uno già appeso all'edificio. Se l'edificio è ancora in piedi, passa alla fase 3:



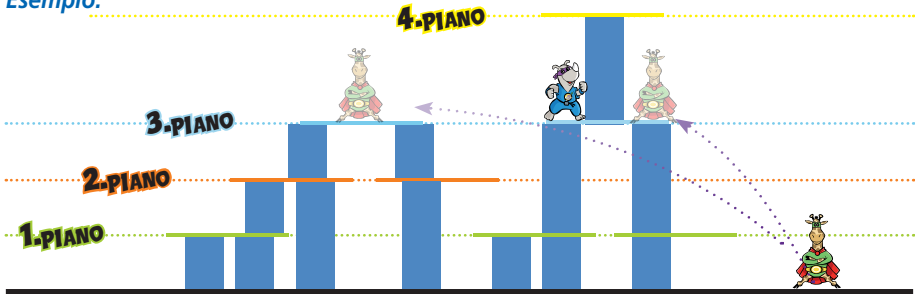
3. Scalare il grattacielo!

Tira ora il dado celestino, che indica di quanti piani puoi far salire oppure scendere (se sul dado esce il -1) il tuo supereroe.

Il supereroe si sposta in funzione del numero di piani presenti sul grattacielo visto di lato. Tutti i pavimenti intermedi posti esattamente alla stessa altezza contano come un piano. Un piano può contenere diversi pavimenti intermedi (messi l'uno accanto all'altro o molto distanziati), ma può anche essere costituito da un unico pavimento intermedio.



Esempio:



Max ha ottenuto un tre con il dado: prende quindi il suo Giraffe Boy alla base del grattacielo e lo mette sul terzo piano, su un pavimento intermedio a piacere.

Importante:

- Indipendentemente dalla posizione della tua figura, per osservare i piani occorre sempre fare riferimento alla larghezza complessiva del grattacielo.
- Se un piano contiene diversi pavimenti intermedi, puoi posizionare il tuo supereroe su uno di essi a piacere.
- Se il tuo eroe raggiunge il piano più in alto, i punti in più del dado non vengono contati.
- Se il tuo supereroe si trova alla base del grattacielo e sul dado esce un -1, devi lasciarlo al suo posto.

4. Super battaglia?

Hai posizionato il tuo supereroe su un piano nuovo? Controlla ora se il piano è occupato da un altro supereroe. Anche in questo caso devi osservare il grattacielo in tutta la sua larghezza. Se c'è un altro supereroe, è giunto il momento della super battaglia. In qualità di nuovo arrivato sul piano, tocca a te attaccare

1. Il giocatore che attacca riceve il dado dei punti rosso, mentre quello che si difende ottiene il dado dei punti blu.
2. Tirate entrambi i dadi contemporaneamente. Chi ottiene il numero più alto vince e rimane al suo posto, mentre l'altro scende di un piano.
3. Se lo sconfitto arriva su un piano già occupato da un altro supereroe, ha inizio una nuova battaglia e così via...il nuovo arrivato gioca sempre in attacco.



ITALIANO



Esempio:

Tornando all'esempio di prima, ora Giraffe Boy deve battersi contro Rhino Hero. Max attacca e riceve il dado rosso, mentre Felix, che gioca con Rhino Hero, si difende e ottiene il dado blu.



5. Medaglia del conquistatore dei cieli?

Il tuo supereroe è arrivato più in alto di tutti?

In tal caso prendi la medaglia del conquistatore dei cieli. All'inizio devi prenderla dalla scorta, poi man mano che il gioco prosegue la medaglia passa da un giocatore all'altro.



6. Pescare un pavimento intermedio!

Alla fine del tuo turno pesca un pavimento intermedio in modo da averne di nuovo in mano tre. Puoi pescarne uno dal mazzo o scegliere uno dei tre pavimenti intermedi scoperti in vista. Se scegli la seconda opzione, pesca un altro piano intermedio dal mazzo di pesca e sistemalo scoperto al posto di quello che hai preso.

Il turno passa quindi al giocatore successivo.

FINE DEL GIOCO

Il gioco si conclude non appena...

... un giocatore fa crollare il grattacielo o parte di esso. Vince il giocatore che, al momento del crollo, possiede la medaglia del conquistatore dei cieli. **Però**, se è stato il giocatore con la medaglia del conquistatore dei cieli a far crollare il grattacielo, vincono **tutti gli altri** supereroi insieme.

oppure

... sono finiti i pavimenti intermedi da pescare e tutti quelli in possesso dei giocatori sono stati piazzati o non possono più venire sistemati. L'ultimo turno di gioco viene portato a termine e il giocatore in possesso della medaglia del conquistatore dei cieli viene proclamato vincitore.

FAQ & CONSIGLI ➤

ITALIANO



FAQ:

Cosa succede quando un giocatore non riesce a sistemare nessuno dei suoi pavimenti intermedi perché le pareti richieste non si possono mettere da nessuna parte?

Il giocatore deve rinunciare al proprio turno e mettere uno, due o tutti i suoi pavimenti intermedi in fondo al mazzo di pesca. Ne può poi pescare dal mazzo di pesca o prendere tra quelli scoperti in vista tanti quanti ne ha scartati. In quest'ultimo caso dovete pescare di nuovo uno, due o tre pavimenti intermedi dal mazzo di pesca e sistemarli scoperti in vista per sostituire quelli che avete preso.

Cosa succede se nella fase di costruzione uno o più Spider-Monkey cadono per sbaglio dal grattacielo?

Il giocatore di turno deve appendere di nuovo gli Spider-Monkey caduti in un punto a piacere del grattacielo, quindi può proseguire il turno.

Se la mia figura si trova al primo piano e sul dado esce il -1, perdo la medaglia?

Sì, in questo caso devi far scendere la tua figura e riporre la medaglia nella scorta.

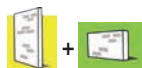
Cosa succede nel raro caso in cui alla fine del gioco la medaglia non si trova in possesso di nessun giocatore?

In questo caso purtroppo avete perso tutti. Unite tutte le forze dei vostri supereroi e fate subito un'altra partita!

Consigli:

Se giocano dei bambini piccoli, potete...

...togliere i pavimenti intermedi con questi due simboli prima di cominciare e giocare senza Spider-Monkey.



... ignorare il simbolo meno sul dado e far salire di un piano il vostro supereroe anche se sul dado esce il -1.

Il gioco si fa più difficile ...

... se sul tabellone di gioco sono raffigurati meno di 10 punti di costruzione. All'inizio del gioco disponete, sempre uno accanto all'altro, i tre pezzi del tabellone sui lati e nella disposizione che preferite. Se sono visibili solo i punti di partenza rossi, significa che avete scelto la disposizione iniziale più difficile, che contiene solo 5 punti.

... se usate una sola mano per costruire. Per complicare ulteriormente il gioco, potete costruire usando solo la vostra mano più debole!

Il gioco si fa più vario, ...

... se lo combinate con il gioco "Rhino Hero" (n. art. 004783). Potete usare le pareti di questo gioco come pareti basse e addirittura giocare in 5 con la figura di Rhino Hero in più.



ITALIANO



Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden. Kein Problem! Unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.



Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found. No problem! At www.haba.de/Ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via www.haba.de/Ersatzteile si la pièce est encore disponible.

Beste ouders, lieve kinderen,

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder www.haba.de/Ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

Queridos niños, queridos padres:

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En www.haba.de/Ersatzteile podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

Cari bambini e cari genitori,

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

Queridos pais, queridas crianças,

Depois de alguns jogos engraçados verificou-se a falta de algumas peças que não conseguem ser encontradas. Não faz mal! Sob www.haba.de/Ersatzteile pode perguntar se a peça ainda é disponível.

Kære børn, kære forældre,

det kan forekomme at man efter en sjov omgang med dette HABA-spil ikke kan finde reglerne mere. Intet problem! Du kan spørge om nogle nye såfremt de stadigvæk kan leveres på hjemmesiden www.haba.de/Ersatzteile.

Kära barn, kära föräldrar!

Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelaterialet från detta HABA-spel och vi kan inte hitta det. Inget problem! Titta på webbsidan www.haba.de/Ersatzteile och fråga om biten kan levereras.

Kedves Gyerekek! Kedves Szülők!

Egy vidám játék után hirtelen hiányzik ennek a HABA játéknak egy darabja és sehol sem találják. Semmi gond! A www.haba.de/Ersatzteile alatt megkérdezhetik, hogy raktáron van-e még az a darab.



Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè e bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Knikkerbaan

Tobogán de bolas

Pista per biglie



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación

Camera dei bambini

Kinder sind Weltentdecker!

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

Children are world explorers!

We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

Kinderen zijn wereldontdekkers!

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderen gaan stralen!

¡Los niños son descubridores del mundo!

Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

I bambini esplorano il mondo!

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

 **WARNING:**
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.

HABA®

Habermaas GmbH · August-Grosch-Straße 28 · 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de