



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



SUPER RHINO!



Super Rhino • Super Rhino • Super Rino!
SuperRino • Rino Ercolino

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2011

Super Rhino!

Ein heldenhaftes 3-D-Stapelspiel für 2 – 5 Superhelden von 5 – 99 Jahren.

Spielidee: Steven Strumpf & Scott Frisco

Lizenzgeber: Excel Global Development

Illustration: Thies Schwarz

Spieldauer: ca. 5 – 15 Minuten



Was ist denn das? Klettert da etwa ein Nashorn die Hauswand hoch? Natürlich!!! SuperRhino ist wieder unterwegs. Der tierische Superheld erklimmt furchtlos die höchsten Häuser, um nach Gaunern und Schurken Ausschau zu halten. Er ist so stark wie ein Löwe, so schlau wie ein Fuchs, aber auch so schwer wie ein Nashorn. Das bringt selbst den stärksten Turm ins Wanken. Könnt ihr SuperRhino helfen seine wacklige Mission zu erfüllen?

Spielinhalt

31 Dächer (= Aktionskarten)

28 Wände

1 Fundament (= Startkarte)

1 SuperRhino

1 Spielanleitung





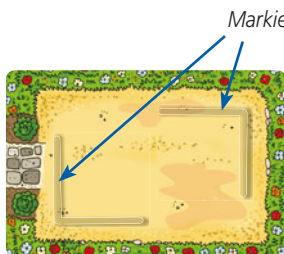
Spielidee

Stockwerk für Stockwerk baut ihr gemeinsam für SuperRhino ein Kartenhaus so hoch ihr könnt. Wie ein richtiges Haus besteht es aus Hauswänden und Zwischendecken. Weil nicht abzusehen ist, wie hoch das Haus wird, sehen die Zwischendecken wie Dächer aus. Die Markierung auf den Dächern gibt vor, wie die Wände der nächsten Etage aufgestellt werden sollen, und die Symbole auf den Dächern zeigen die Baubedingungen, die einiges durcheinander bringen können. Das Ziel des Spiels ist es die eigenen Dächer als Erster zu verbauen.

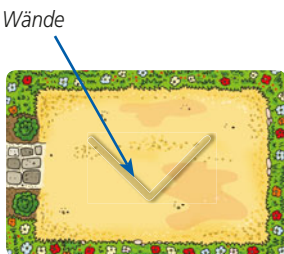
Spielvorbereitung

Legt das Fundament mit einer beliebigen Seite nach oben in die Tischmitte. Mischt die Dächer und teilt an jeden Spieler fünf aus. Spielt ihr zu zweit, erhält jeder Spieler sieben Dächer. Die restlichen Dächer legt ihr als verdeckten Nachziehstapel mit etwas Abstand neben das Fundament. Haltet die Wände und SuperRhino bereit.

Fundament:



Vorderseite:
Einfache Variante



Rückseite:
Variante für fortgeschrittene
Stapel-Helden



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer als Letzter eine gute Tat vollbracht hat, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler und versucht eines seiner Dächer zu verbauen.

Bevor du ein Dach auflegen kannst, musst du erst mit ein oder zwei Wänden eine neue Etage bauen. Schau dir die Markierung auf dem Fundament oder dem zuletzt abgelegten Dach genau an. Sie zeigt dir die Anzahl und die Position der Wände für die neue Etage. Nimm die nötigen Wände und knicke sie so, dass sie den vorgegebenen Winkel haben. Dann platzierst du sie entsprechend und legst eines deiner Dächer darauf.

Einige Dächer haben Sondersymbole:



Richtungswechsel

Ihr spielt sofort in umgedrehter Reihenfolge. Bei zwei Spielern hat dieses Symbol keine Funktion.



Verschnaudpause!

Der nächste Spieler darf leider nicht bauen. Der übernächste Spieler ist an der Reihe. Bei zwei Spielern bist du gleich noch einmal an der Reihe.



Zusatzkarte

Der nachfolgende Spieler muss erst ein neues Dach vom Nachziehstapel ziehen, bevor er weiterbaut.



Doppeldach

Du darfst gleich noch ein zweites Dach platzieren. Es darf jedoch kein Dach mit Doppeldach-Symbol sein. Wenn du kein zweites Dach ablegen kannst, darf dir der nächste Spieler eines seiner Dächer zum Ablegen geben.



SuperRhino

SuperRhino klettert wieder! Der nächste Spieler muss SuperRhino von seinem Platz nehmen und auf die neue SuperRhino-Markierung versetzen. Erst danach darf er ein Dach auf die Etage legen.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wichtige Turmbauregeln:

- Beim Stapeln kannst du beide Hände benutzen.
- Du darfst nur die Wand oder das Dach berühren, das du gerade platzierst.
- Achte darauf, dass die Wände entsprechend der Dach-Markierung geknickt sind.
- Positioniere die Wände so genau wie möglich auf den Markierungen.
- Die Dächer müssen genauso ausgerichtet sein wie das Fundament.



Spielende

Das Spiel endet, wenn ...

- ... **ein Spieler sein letztes Dach verbaut hat.**
Er hat Superhausbaukräfte und gewinnt das Spiel.

Oder wenn ...

- ... **das Hochhaus eingestürzt ist.**
Der Spieler, der das Haus zum Einsturz bringt, verliert. Der Spieler, der jetzt die wenigsten Dächer hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Symbolen auf seinen verbliebenen Dächern. Bei erneutem Gleichstand haben diese Spieler gemeinsam gewonnen.

Oder wenn ...

- ... **alle Wände verbaut sind.**
In diesem unwahrscheinlichen Fall seid ihr wahre Stapel-Helden und habt alle gemeinsam gewonnen.

Der Illustrator



Thies Schwarz reiste nach einer Jugend in Schleswig-Holstein zum Zwecke des Studierens (Visuelle Kommunikation) nach Hannover. Dort lebt und arbeitet er noch immer als freier Illustrator für Verlage, Agenturen und Filmproduktionen.

*Ich widme dieses Spiel meinen drei Töchtern
Alva, Malene und Lola.*

Die Autoren



Steven Strumpf kommt ursprünglich aus New York. Er lebt heute in Rockport, Massachusetts. Seit mehr als 25 Jahren arbeitet Steven Strumpf als Grafik- und Produktdesigner für den Spielzeugsektor. Seine beiden Kinder, Tochter Krysia (15) und Sohn Pierce (13), inspirieren ihn immer wieder zu neuen Produktentwürfen und probieren gerne seine Spielideen aus. *Super Rhino!* war das erste Spiel, das er erfunden hat.

Ich widme dieses Spiel meiner Familie zum Dank für ihre Unterstützung sowie Andrew Berton von Excel Global Development, der an dieses Spiel glaubte.



Scott Frisco besuchte das Pratt Institut in New York, wo er seine Leidenschaft für Design entdeckte. Nach seinem Studium zog er nach Boston und erfindet inzwischen seit fünf Jahren Spiele. Seine Tochter Sierra (12) hält ihn stets mit ihrer Kreativität und ihren Ideen auf dem neuesten Stand.

Ich widme dieses Spiel meiner bezaubernden Tochter Sierra.

Super Rhino

A heroic 3D-stacking game for 2 – 5 super heroes ages 5 – 99.

Authors: Steven Strumpf & Scott Frisco
Licensor: Excel Global Development
Illustrations: Thies Schwarz
Length of the game: approx. 5 – 15 minutes



ENGLISH

What is that? Is that a rhino climbing up the wall? Indeed! Super Rhino is out and about again. The super hero from the animal world fearlessly scales the highest houses looking for burglars and rogues. He is as strong as a lion and as smart as a fox but also as heavy as a rhinoceros. So when Super Rhino is around even the most robust tower may start to wobble. Can you help Super Rhino accomplish his wobbly construction mission?

Contents

- 31 roof cards (= action cards)
- 28 walls
 - 1 foundation (= starting card)
 - 1 Super Rhino
 - Set of game instructions



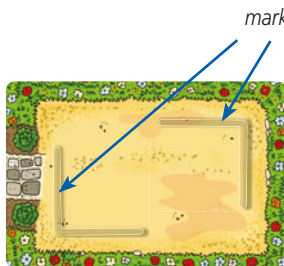
Game Idea

Together you build a house of cards, floor by floor, as tall as you can for Super Rhino. Just like a real house it is made up of walls and ceilings. As you never know how tall it will become the ceilings look like a roof. The marks on the roof determine how the walls of the following floor have to be erected, and the symbols on the roof determine certain building conditions, which might mix things up a bit. The aim of the game is to be the first to have placed one's roof cards.

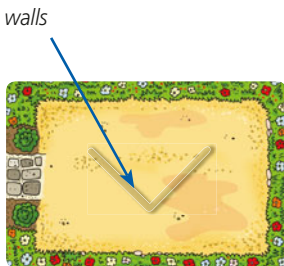
Preparation

Place the foundation with either side face-up in the center of the table. Shuffle all roof cards and distribute five to every player. If you are only two players each player receives seven roofs cards. The remaining roofs cards are put in a provision pile away from the foundations. Get the walls and Super Rhino ready.

Foundations:



Front:
easy variation



Back:
variation for expert
stacking heroes



How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has done a good deed most recently may start. If you cannot agree, the youngest player starts and tries to build one of his roofs cards.

But before you can do so you have to build the floor, with one or two walls. Have a look at the marks on the foundation or on the last roof card that has been placed. The mark shows the number and position of the walls for the new floor. Take the required wall(s) and bend it/them to the necessary angle. Now position it/them and place one of your roofs cards on top.

Some roofs cards have special symbols, which determine the building process:



Change of direction

Continue playing but in the opposite direction. If there are only two players this symbol is of no importance.



Take a breather

The next player has to take a rest and lose a turn. It's then the turn of the next player. If you are two players, it's immediately your turn again.



Additional card

The next player has to draw a new roof card from the provision pile before starting to build.



Double roof

This card allows you to place a second roof card on top of this one. However you may not place a second double roof card on top of a double roof card. If you do not have any regular roof cards to use as your second card, then you ask your neighbor to the left to pass you one of his roof cards; of course this helps your neighbor get rid of one of his cards.



Super Rhino

Super Rhino is climbing again! The next player has to move Super Rhino from where he is to the new Super Rhino mark. Only then may he place a roof card on the floor.

Then it's the turn of the next player.

Important tower building rules:

- You can use both hands for stacking.
- You may touch only the wall or roof card you are placing.
- Position the walls as exactly as possible on the marks.
- The roof card must be positioned the same as the foundations.
- Ideally the double roof card should be played as the second to last roof card in your hand, if you play it as your last card you are still the winner, but can help your neighbor by placing one more card on top of the double roof card.



End of the Game

The game ends as soon as ...

- ... **a player has built his last roof card.**
He has super house building powers and wins the game.

Or when ...

- ... **the multi-story building collapses.**
The player who made the house collapse loses the game. The player left with the fewest roofs cards wins the game. In case of a draw the player with the most special symbols on his remaining roofs cards wins the game. If there is still a draw those players win together.

Or when ...

- ... **all the walls have been build in.**
In this very unlikely case you are the super heroes and win together.

The illustrator



Thies Schwarz spent his childhood in Schleswig-Holstein and later moved to Hannover to study Visual communication. He still lives there as a free-lance illustrator, working for editorials, agencies and film productions.

I dedicate this game to my daughters Alva, Malene and Lola.

The authors

ENGLISH



Steven Strumpf is originally from New York City where he studied design and met his wife Irena, now living in Rockport, Massachusetts. Steven has been working as a graphic and product designer in the toy industry for over 25 years. His 2 children, daughter, Kaysia 15 and son Pierce 13, are often the inspiration behind many of his product concepts and also like to help by testing and playing with the games. *Super Rhino* was the first game he ever invented.

I dedicate this game to my family for their support and to Andrew Berton of Excel Global Development, for believing in the game.



Scott Frisco attended Pratt institute where he discovered his love for design. After college he moved to Boston and spent 5 years developing games. He has a daughter, Sierra who is 12 and keeps him on the cutting edge with her own creativity and input.

I dedicate this game to my beautiful daughter, Sierra.

Super Rhino

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

Idée :	Steven Strumpf & Scott Frisco
Concédant de licence :	Excel Global Development
Illustration :	Thies Schwarz
Durée de la partie :	env. 5 à 15 minutes

Que se passe-t-il ? Ne serait-ce pas un rhinocéros qui grimpe sur la façade d'une maison ? Ah, mais oui, c'est Super Rhino ! Il est de nouveau en vadrouille. Le super héros escalade les plus grandes maisons pour surveiller escrocs et malfaiteurs. Il est fort comme un lion, rusé comme un renard, mais lourd comme un rhinocéros et les gratte-ciel les plus solides se mettent à trembler sous son poids. Pourrez-vous aider Super Rhino à remplir cette vacillante mission ?

Contenu du jeu

- 31 toits (=cartes d'actions)
- 28 murs
- 1 élément représentant les fondations (=carte de départ)
- 1 Super Rhino
- 1 règle du jeu



Idée

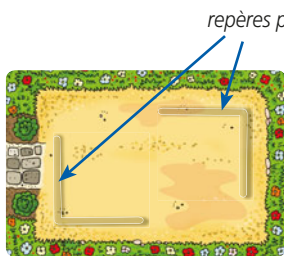
D'étage en étage, vous construisez ensemble pour Super Rhino une maison en cartes la plus haute possible. Comme toute maison, elle comprend des murs et des plafonds. La hauteur de la maison ne pouvant pas être déterminée d'avance, les plafonds ressemblent à des toits. Les repères sur les toits indiquent comment poser les murs de l'étage suivant et les symboles déterminent les conditions de construction, qui peuvent parfois conduire à la catastrophe. Le but du jeu est de poser en premier cinq toits.

FRANÇAIS

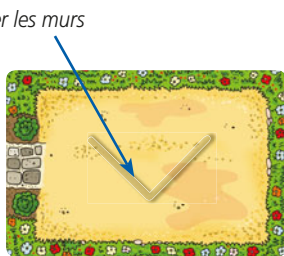
Préparatifs

Poser l'élément représentant les fondations sur la table en le tournant du côté choisi pour la partie. Mélanger les toits et en distribuer cinq à chaque joueur. A deux joueurs, en distribuer sept par joueur. Les toits restants sont empilés faces cachées en une pile de pioche et posés à l'écart des fondations. Préparer les murs et Super Rhino.

Fondations :



Recto :
Variante simple



Verso :
Pour constructeurs expérimentés

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier à avoir fait une bonne action a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence en essayant de poser l'un de ses toits.

Avant de pouvoir poser un toit, tu dois d'abord monter un étage à l'aide d'un ou de deux murs. Regarde le repère indiqué sur les fondations ou sur le toit posé en dernier : il t'indique le nombre de murs et leur position pour le nouvel étage. Prends le nombre de murs nécessaire et plie-les de manière à ce qu'ils correspondent à l'angle formé par les traits de repère. Ensuite, tu les poses de la manière indiquée et places un toit par dessus.

Certains toits sont représentés avec des symboles qui indiquent comment poursuivre la construction :



Changement de direction

Vous jouez maintenant en sens inverse. A deux joueurs, ce symbole ne compte pas.



Petite pause !

Le joueur suivant n'a pas le droit de jouer. C'est donc au tour du joueur assis à gauche de celui qui doit faire une pause. A deux joueurs, tu joues encore une fois.



Piocher une carte

Le joueur suivant doit d'abord prendre un toit dans la pile de pioche avant de continuer sa construction.



Deux toits

Tu as le droit de poser un deuxième toit. Celui-ci ne devra pas avoir le symbole « deux toits ». Si tu ne peux pas poser de toit, le joueur suivant te donne un de ses toits pour le poser.



Super Rhino

Super Rhino continue son escalade ! Le joueur suivant retire Super Rhino de son emplacement et le pose sur le nouveau repère. C'est seulement après cela qu'il lui sera possible de poser un toit sur cet étage.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Règles importantes à suivre pour construire la tour :

- Tu peux utiliser les deux mains pour poser les cartes.
- Tu n'as le droit de toucher que le mur ou le toit que tu es en train de placer.
- Fais bien attention à plier les murs de manière à ce qu'ils correspondent aux repères du toit.
- Place les murs sur les repères le plus précisément que possible.
- Les toits doivent être tournés dans la même orientation que les fondations.

Fin de la partie

La partie se termine lorsqu' ...

- ... **un joueur a posé son dernier toit.**

Il est fort comme Super Rhino et gagne la partie.

Ou lorsque ...

- ... **le gratte-ciel s'effondre.**

Le joueur qui a provoqué l'effondrement perd. Le joueur qui a le moins de toits gagne la partie. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a le plus de symboles sur ses toits restants. S'il y a de nouveau égalité, il y a plusieurs gagnants.

Ou lorsque ...

- ... **tous les murs sont montés.**

Dans ce cas-là, ce qui est peu probable, vous êtes tous des super héros très habiles et vous gagnez tous ensemble.

L'illustrateur



Thies Schwarz : Après avoir passé sa jeunesse en Schleswig-Holstein, il a suivi des études de « Communication visuelle » à Hanovre où il vit encore actuellement. Il travaille en tant qu'illustrateur freelance pour des maisons d'édition, des agences et des sociétés de production de films.

Je dédie ce jeu à mes trois filles Alva, Malene et Lola.

Les auteurs



Steven Strumpf est originaire de New York, où il a fait des études de design et a connu son épouse Irena. Il vit aujourd'hui à Rockport, Massachusetts. Depuis plus de 25 ans, Steven Strumpf travaille en tant que concepteur graphiste et concepteur de produits pour le secteur du jouet. Sa fille Krysia (15 ans) et son fils Pierce (13 ans) sont sa source d'inspiration pour de nouveaux jeux et aiment bien tester ses nouvelles idées de jeu. *Super Rhino* est le premier jeu qu'il a inventé.

FRANÇAIS

Je dédie ce jeu à ma famille et les remercie pour leur encouragement, ainsi qu'Andrew Berton d'Excel Global Development, qui croit en ce jeu.



Scott Frisco a fait des études au Pratt Institut de New York, où il a découvert sa vraie passion pour le design. Après ses études, il s'est installé à Boston et développe des jeux depuis cinq ans. Il a une fille admirable de 12 ans, Sierra, dont la créativité et les idées le maintiennent au top de sa performance.

Je dédie ce jeu à mon merveilleuse fille Sierra.

Super Rino!

Een heldhaftig 3D-stapelspel voor 2 – 5 superhelden van 5 – 99 jaar.

Spelidee: Steven Strumpf & Scott Frisco
Licentiegever: Excel Global Development
Illustraties: Thies Schwarz
Speelduur: ca. 5 – 15 minuten



Wat is dat nou? Klimt daar echt een neushoorn tegen de buitenmuur op? Natuurlijk!!! Super Rino is weer eens op weg. De beestachtige superheld klimt onverschrokken tegen de hoogste huizen op om naar boeven en schurken uit te kijken. Hij is zo sterk als een leeuw en zo sluw als een vos, maar ook zo zwaar als een neushoorn. Dat brengt zelfs de stevigste toren aan het wankelen. Kunnen jullie Super Rino helpen om zijn wankele missie te vervullen?

Spelinhoud

- 31 daken (= actiekaarten)
- 28 muren
- 1 fundering (= startkaart)
- 1 Super Rino
- 1 spelregels



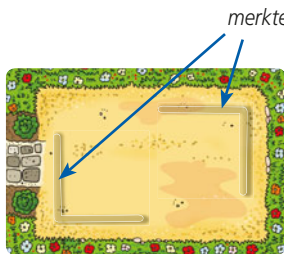
Spelidee

Verdieping voor verdieping bouwen jullie met z'n allen een zo hoog mogelijk kaartenhuis voor Super Rino. Net als een echt huis bestaat het uit huismuren en tussenvloeren. Omdat niet is te voorzien hoe hoog het huis wordt, zien de tussenvloeren eruit als daken. Op de daken staan merktekens die aangeven waar de muren van de volgende verdieping moeten worden neergezet. De symbolen op de daken geven bouwaanwijzingen die alles flink in de war kunnen sturen. Het doel van het spel is om als eerste zijn eigen daken op het bouwwerk te leggen.

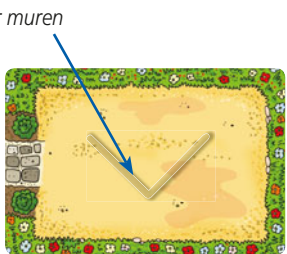
Spelvoorbereiding

Leg de fundering met de zijde naar keuze open in het midden op tafel. Schud de daken en deel aan iedere speler vijf daken uit. Als jullie met z'n tweeën spelen, krijgt iedere speler zeven daken. De overige daken worden verdekt op een stapel op enige afstand van de fundering gelegd. Leg de muren en Super Rino klaar.

Fundering:



voorzijde:
eenvoudige variant



achterzijde:
voor gevorderde stapelhelden

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie als laatste een goede daad heeft verricht, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en probeert een van zijn daken bij de bouw te gebruiken.

Voordat je een dak kan neerleggen, moet je eerst met één of twee muren een nieuwe etage bouwen. Bekijk de merktekens op de fundering of op het als laatste neergelegde dak goed. Deze geven het aantal en de positie van de muren van de nieuwe verdieping aan. Pak de benodigde muren en vouw ze zodanig, dat ze met de afgebeelde hoek overeenkomen. Vervolgens zet je ze op de aangegeven plaatsen en leg je er een van je daken op.

Sommige daken hebben speciale symbolen. Deze bepalen het verdere verloop van de bouw:



Van richting veranderen

Er wordt meteen in de omgekeerde richting gespeeld. Bij twee spelers speelt dit symbool geen rol.



Rustpauze!

De volgende speler mag helaas niet bouwen. De daaropvolgende speler is aan de beurt. Bij twee spelers ben je meteen nog een keer aan de beurt.



Extra kaart

De volgende speler moet eerst een nieuw dak van de stok pakken, voordat hij verder mag bouwen.





Dubbeldak

Je mag meteen nog een tweede dak neerleggen. Dit mag echter niet nog een dak met het dubbeldaksymbool zijn. Als je geen dak kunt neerleggen, mag de volgende speler je een van zijn daken geven om neer te leggen.



Super Rino

Super Rino klimt weer! De volgende speler moet Super Rino van zijn plaats pakken en op het nieuwe Super Rino merkteken zetten. Pas daarna mag hij een dak op de verdieping leggen.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Belangrijke torenbouwregels:

- Bij het stapelen mag je je beide handen gebruiken.
- Je mag alleen de muur of de dakkaart aanraken waarmee je op dit moment aan het bouwen bent.
- Let erop dat de muren overeenkomstig de merktekens op de daken zijn gevouwen.
- Plaats de muren zo exact mogelijk op de merktekens.
- De daken moeten op precies dezelfde manier zijn uitgericht als de fundering.



Einde van het spel

Het spel is afgelopen als...

- ... **een van de spelers zijn laatste dak heeft opgebouwd.**
Hij heeft superbouwkrachten en wint het spel.

Of als...

- ... **de torenflat is omgevallen.**
De speler die het huis heeft laten instorten, verliest. De speler met de minste daken wint het spel. Bij gelijkspel wint de speler met de meeste symbolen op zijn overgebleven daken. Als het dan nog steeds gelijkspel is, hebben deze spelers gezamenlijk gewonnen.

Of als...

- ... **alle muren bij het bouwen zijn gebruikt.**
In dit onwaarschijnlijke geval zijn jullie echte stapelhelden en hebben jullie gezamenlijk gewonnen.

De illustrator



Thies Schwarz reisde na zijn jeugd in Sleeswijk-Holstein voor zijn studie (visuele communicatie) naar Hannover. Daar woont en werkt hij nog steeds als freelance illustrator voor uitgevers, agentschappen en filmproducenten.

Ik draag dit spel op aan mijn drie dochters Alva, Malene en Lola.



De auteurs



Steven Strumpf komt oorspronkelijk uit New York, waar hij design studeerde en zijn vrouw Irena heeft leren kennen. Tegenwoordig woont hij in Rockport, Massachusetts. Als sinds 25 jaar werkt Steven Strumpf als grafisch en industrieel ontwerper voor de speelgoedsector. Zijn beide kinderen, dochter Krysia (15) en zoon Pierce (13), inspireren hem telkens weer tot nieuwe productontwerpen en proberen graag zijn spelideeën uit. *Super Rino!* was het eerste spel dat hij heeft bedacht.

Ik draag dit spel op aan mijn gezin als dank voor hun steun en aan Andrew Berton van Excel Global Development, die in dit spel gelooft.

NEDERLANDS



Scott Frisco volgde zijn opleiding aan het Pratt Institute in New York, waar hij zijn passie voor design pas goed ontdekte. Nadat hij zijn studie had voltooid, is hij naar Boston vertrokken. Sinds 5 jaar ontwikkelt hij spellen. Hij heeft een betoverende dochter Sierra, de nu 12 jaar oud is en hem met haar creativiteit en ideeën bij de tijd houdt.

Ik draag dit spel op aan mijn fantastische dochter Sierra.

SuperRino



Un heroico juego tridimensional de apilar para 2 – 5 superhéroes de 5 a 99 años.

Autores:	Steven Strumpf & Scott Frisco
Licencia concedida por:	Excel Global Development
Ilustraciones:	Thies Schwarz
Duración de una partida:	aprox. 5 – 15 minutos

Pero ¿qué es eso de ahí? ¿Hay un rinoceronte escalando por la pared de aquella casa? ¡Pues claro que sí! ¡SuperRino está otra vez en acción! Este superhéroe bestial escala sin miedo los edificios más altos para tener a la vista a ladrones y bribones. Es fuerte como un león y listo como un zorro, pero también es tan pesado como un rinoceronte. Esto hace que se tambaleen hasta los rascacielos más sólidos. ¿Podéis ayudar a SuperRino a cumplir su tambaleante misión?

Contenido del juego

- 31 tejados (=cartas de acción)
- 28 paredes
- 1 cimiento (=carta de inicio)
- 1 SuperRino
- 1 instrucciones del juego



El juego

Planta por planta vais a construir, todos juntos, una construcción de naipes para SuperRino. Será el edificio más alto que podáis construir y tendrá paredes y techos igual que una casa de verdad. Como no se puede prever la altura que alcanzará el edificio, los techos tienen el aspecto de tejados. La señalización en los tejados indica cómo han de estar montadas las paredes de la siguiente planta, y los símbolos en los tejados señalan las condiciones de construcción que pueden ocasionar algunas situaciones lisas. El objetivo del juego es ser el primero en colocar los tejados propios.

Preparativos

Colocad la carta cimiento en el centro de la mesa, mostrando una cualquiera de sus caras. Barajad los tejados y repartid cinco a cada jugador. Si sois dos jugadores, recibiréis siete cartas cada uno. Con el resto de los tejados hacéis un mazo con las cartas boca abajo para servirlos y lo colocáis junto al cimiento dejando algo de distancia. Tened las paredes y a SuperRino preparados.

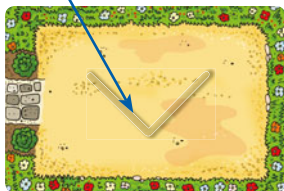
Cimiento:

señalización de paredes

ESPAÑOL



*cara delantera:
variante sencilla*



*cara posterior:
para los héroes expertos
en apilar*

¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien más recientemente haya realizado una buena acción. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más pequeño intentando montar uno de sus tejados.

Antes de poder colocar un tejado, tienes que construir primero una planta nueva con una o dos paredes. Observa con mucha atención las señales en la carta cimiento o en el último tejado colocado. Esa señalización te muestra el número y la posición de las paredes para la nueva planta. Coge las paredes necesarias y dóblalas de manera que adquieran el ángulo fijado. A continuación las colocarás y luego pondrás encima uno de tus tejados.

Algunos tejados tienen símbolos especiales que determinan cómo se procederá a la construcción del edificio:



Cambio de dirección

Jugáis de inmediato en orden inverso. Si sólo sois dos jugadores, este símbolo no tiene ningún efecto.



¡Respiro!

El siguiente jugador se queda sin construir y el turno va a parar al jugador que sigue a éste. Si sois dos jugadores, te volverá a tocar a ti.



Carta de más

El siguiente jugador tiene que coger primero otro tejado del mazo de cartas antes de seguir construyendo.





Tejado doble

Debes colocar inmediatamente un segundo tejado encima, pero no puede ser con una carta que tenga el símbolo de tejado doble. Si no te es posible poner ningún tejado, el siguiente jugador debe darte uno de sus tejados para que lo coloques.



SuperRino

¡SuperRino vuelve a escalar! El siguiente jugador debe quitar a SuperRino del sitio que ocupa en ese momento y colocarlo en la nueva señal destinada a SuperRino. El jugador podrá colocar un tejado a esa planta después de haber emplazado a SuperRino en su sitio.

A continuación es el turno del siguiente jugador.

Importantes reglas de construcción de la torre:

- Al apilar puedes utilizar las dos manos.
- Sólo te está permitido tocar la pared o el tejado que estás colocando en ese momento.
- Pon atención en que las paredes estén dobladas conforme al ángulo señalado en el tejado.
- Posiciona las paredes siguiendo lo máximo posible las señales marcadas.
- Los tejados tienen que estar alineados igual que la carta cimiento.

Final del juego

La partida acaba cuando ...

- **... un jugador haya colocado su último tejado.**
Este jugador posee una soberbia energía constructora y gana.

O bien, cuando ...

- **... se haya derrumbado el edificio.**
Pierde el jugador que ha causado el derrumbe. Gana la partida el jugador que tenga menos tejados en ese momento. En caso de empate, será ganador el jugador con el mayor número de símbolos en los tejados que le quedan. Si persiste el empate, esos mismos jugadores compartirán el triunfo.

O bien, cuando ...

- **... se hayan montado todas las paredes.**
En ese caso (más que improbable) seréis todos juntos unos héroes inmensos del arte apilador y habréis ganado conjuntamente la partida.

El ilustrador



Thies Schwarz Después de pasar su adolescencia en el estado federado alemán de Schleswig-Holstein se mudó a Hannóver para estudiar la carrera de Comunicación Audiovisual. Sigue viviendo y trabajando en esa ciudad como ilustrador autónomo para editoriales, agencias y productoras cinematográficas.

Dedico este juego a mis tres hijas Alva, Malene y Lola.



Los autores



Steven Strumpf es natural de Nueva York, donde estudió Diseño y donde conoció a Irena, su esposa. En la actualidad vive en Rockport, localidad del Estado de Massachusetts. Steven Strumpf trabaja desde hace más de 25 años como diseñador gráfico y diseñador industrial en el sector de los juguetes. Su hija Krysia (15) y su hijo Pierce (13) son su inspiración constante en la creación de nuevos productos y siempre ponen a prueba todos sus juegos.

SuperRino fue el primer juego que creó.

Dedico este juego a mi familia en agradecimiento por su apoyo y también a Andrew Berton de Excel Global Development, que creyó y cree en este juego.



Scott Frisco se educó en el Pratt Institut de Nueva York, donde descubrió su verdadera pasión por el diseño. Al acabar sus estudios se mudó a Boston y allí se dedica desde hace 5 años a crear juegos. Tiene una hija encantadora, Sierra, que ahora tiene 12 años y quien, con su creatividad y sus ideas, lo mantiene al día en las tendencias actuales.

Dedico este juego a Sierra, mi maravillosa hija.

Rino Ercolino



Un eroico gioco tridimensionale per impilare per 2 – 5 supereroi da 5 a 99 anni.

Autori:	Steven Strumpf & Scott Frisco
Produzione su licenza di:	Excel Global Development
Illustrazioni:	Thies Schwarz
Durata del gioco:	circa 5 – 15 minuti

Ma che sarà mai? Non è per caso un rinoceronte che si arrampica sulla facciata dell'edificio? Ma certo!!! Rino Ercolino è di nuovo all'opera. L'animale dotato di poteri superbastiali scala impavido gli edifici più alti per tenere sotto controllo furfanti e birbanti. E' forte come un leone, furbo come una volpe, ma anche pesante come un rinoceronte. Ed anche la torre più solida vacilla sotto la sua mole. Volete aiutare Rino Ercolino a compiere la sua vacillante missione?

Contenuto del gioco

- 31 tetti (= carte d'azione)
- 28 pareti
- 1 base (= carta d'inizio)
Rino Ercolino
- Istruzioni per giocare



Ideazione

Piano per piano costruite insieme per Rino Ercolino un edificio di carte quanto più alto riuscite. Come ogni edificio sarà formato da pareti e piani intermedi. Dato che non si può prevedere quanto alto sarà l'edificio, i piani intermedi sono dei tetti. La marcatura sui tetti indica come montare le pareti del seguente piano e i simboli sui tetti indicano condizioni di costruzione che possono arrecare un certo caos. Scopo del gioco è costruire per primi i propri tetti.

Preparativi del gioco

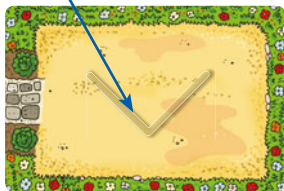
Collocate al centro del tavolo la base con un lato a piacere verso l'alto. Mescolate i tetti e distribuitene 5 ad ogni giocatore. Se siete in due, ognuno avrà 7 tetti. I tetti restanti li metterete come mazzo di riserva coperto a una certa distanza dalla base. Preparate le pareti e Rino Ercolino.

Base:

marcature per pareti



*Lato superiore:
Variante semplice*



*Lato inferiore:
Per eroi provetti nell'impilare*

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi per ultimo ha compiuto una buona azione. Se non riuscite ad accordarvi inizia il bambino più piccolo che cerca di montare uno dei suoi tetti.

Prima di collocare un tetto dovrai costruire un piano con una o due pareti. Osserva la marcatura sulla base o sull'ultimo tetto collocato. La marcatura indica il numero e la posizione delle pareti per il nuovo piano. Prendi le pareti necessarie e piegale in modo che abbiano l'angolo richiesto. Poi le collochi in modo corrispondente e ci metti sopra uno dei tuoi tetti.

Alcuni tetti presentano dei simboli speciali che determinano come proseguire la costruzione:



Inversione

Giocherete ora seguendo il senso contrario. Nel caso di due giocatori questo simbolo non ha senso.



Pausa!

Il seguente giocatore non potrà costruire. Il turno passa al bambino che lo segue. Nel caso di due giocatori farai doppio turno.



Carta supplementare

Prima di poter costruire, il giocatore seguente deve pescare un nuovo tetto dal mazzo di riserva.



Doppio tetto

Puoi collocare ancora un secondo tetto, che non potrà comunque essere un tetto con il simbolo del doppio tetto. Se non puoi mettere un tetto, il giocatore seguente ti potrà darne uno dei suoi.



Rino Ercolino

Rino Ercolino sta scalando di nuovo! Il giocatore seguente deve prendere Rino Ercolino dal suo posto e collocarlo sulla nuova marcatura di Rino Ercolino. Solo a questo punto potrà collocare un tetto sul piano.

Il turno passa poi al giocatore seguente.

Importanti regole per costruire torri:

- Per costruire puoi usare le due mani.
- Puoi toccare solo la parete o il tetto che stai collocando.
- Controlla che le pareti siano piegate corrispondentemente alla marcatura del tetto.
- Colloca le pareti il più precisamente possibile sulle marcature.
- I tetti devono essere orientati esattamente come la base.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando...

- ... **un giocatore ha collocato il suo ultimo tetto.**

E' un asso della costruzione e vince il gioco.

Oppure quando...

- ... **l'edificio crolla.**

Il giocatore che ha causato il crollo perde. Vince chi ha più simboli sui suoi tetti restanti. In caso di parità i giocatori condividono la vittoria.

Oppure quando...

- ... **si sono costruite tutte le pareti.**

In questo caso, assai improbabile, siete dei veri campioni della costruzione e avete vinto tutti insieme.

L'illustratore



Thies Schwarz è cresciuto in Schleswig-Holstein ed ha studiato Arti Visuali ad Hannover, dove vive e lavora come illustratore per case editrici, agenzie di stampa e produzioni cinematografiche.

Dedico questo gioco alle mie tre figlie Alva, Malene e Lola.

Gli autori



Steven Strumpf è originario di New York dove ha studiato design ed ha conosciuto la moglie Irena. Oggi vive a Rockport, Massachusetts. Lavora da più di 25 anni come designer grafico e industriale per il settore dei giocattoli. La figlia Krysia (15) e il figlio Pierce (13) sono fonte di costante ispirazione per nuovi progetti e sono sempre disponibili per provare le sue ideazioni. *Rino Ercolino* è il primo gioco che ha creato.

Dedico questo gioco alla mia famiglia in ringraziamento per il suo sostegno, nonché ad Andrew Berton di Excel Global Development.



Scott Frisco ha frequentato il Pratt Institut di New York dove ha definitivamente scoperto la sua passione per il design. Conclusi gli studi si è trasferito a Boston dove da 5 anni si dedica alla progettazione di giochi. Ha una incantevole figlia di 12 anni, Sierra, che con la sua creatività e con le sue idee è fonte di preziosa ispirazione.

Dedico questo gioco alla mia meravigliosa figlia Sierra.



Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants



Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Habitación infantil


Camera dei bambini


 Kinder begreifen spielend die Welt. HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 Children learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

 Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spelen dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 Los niños comprenden el mundo jugando. HABA les acompaña con juegos y juguetes que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 I bambini scoprono il mondo giocando. La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

HABA[®]

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