



Instrukcja gry • Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Instrucciones • Istruzioni

# SUPER RHINO



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

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2011

# Super Rhino

Gra 3D polegająca na układaniu wieżowca z kart, przeznaczona dla 2–5 superbohaterów w wieku od 5–99 lat.

<b>Zamysł gry:</b>	Steven Strumpf i Scott Frisco
<b>Licencjodawca:</b>	Excel Global Development
<b>Ilustracje:</b>	Thies Schwarz
<b>Czas trwania gry:</b>	ok. 5–15 minut



A kto to? Czy to nosorożec wspinający się wysoko po ścianie wieżowca? Oczywiście!!! Super Rhino znowu rusza do akcji. Nieustraszony superbohater ze świata zwierząt wdrapuje się na najwyższe budynki w poszukiwaniu oszustów i łotrów. Jest silny jak lew i przebiegły jak lis, ale niestety ciężki jak nosorożec. Nawet najsolidniejsze drapacze chmur zaczynają się chwiać pod jego ciężarem. Czy pomożesz bohaterowi Super Rhino zakończyć jego misję?

## Zawartość gry

- 31 kart „dachów” (= karty akcji)
- 28 kart „ścian”
- 1 fundament (= karta startowa)
- 1 nosorożec Super Rhino
- 1 instrukcja gry



## Zamysł gry

Piętro po piętrze stawiamy budynek tak wysoki, jak to tylko możliwe, aby nasz bohater Super Rhino mógł wspinać się coraz wyżej. Zupełnie tak, jak prawdziwa budowla, nasz wieżowiec składa się ze ścian i rozdzielających piętra sufitów. Ponieważ nie wiadomo, jak wysoki będzie budynek, wszystkie sufity rozdzielające wyglądają jak dachy. Oznaczenia na kartach z dachami wskazują, w jaki sposób należy wznieść ściany kolejnego piętra. Widoczne na nich symbole informują natomiast o warunkach budowlanych, które mogą spowodować pewne zamieszanie. Celem gry jest pozbycie się wszystkich kart z dachami zanim zrobi to ktoś inny.

## Przygotowanie do gry

Położ na środku stołu fundament z wybranym nadrukiem skierowanym do góry. Następnie potasuj karty z dachami i rozdaj po pięć z nich każdemu z graczy. W przypadku dwóch graczy, każdy z nich otrzymuje po siedem dachów. Stos pozostałych dachów w talii należy położyć obok fundamentu rewersem do góry. Przygotuj karty ze ścianami oraz figurkę Super Rhino.

fundacja:

Oznaczenia ścian



Przód:  
wariant łatwy



Tył:  
wariant dla zaawansowanych  
superbohaterów

## Przebieg gry

Gra przebiega zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Gracz, który jako ostatni zrobił jakiś dobry uczynek, rozpoczyna grę. Jeśli nie możecie dojść w tej kwestii do porozumienia, zaczyna najmłodszy gracz, kładąc pierwszy dach.

Zanim jednak możliwe będzie położenie dachu, konieczne jest postawienie jednej lub dwóch ścian, aby zbudować nowe piętro. Zwróć uwagę na oznaczenie na fundamencie lub na ostatnio położonym dachu. Oznaczenia te wskazują liczbę i położenie ścian nowego piętra. Weź potrzebną kartę ze ścianą i zegnij ją tak, aby utworzyć określony kąt. Następnie w odpowiedni sposób postaw ścianę i połóż na niej dach.

Na niektórych dachach znajdują się specjalne symbole:



### Zmiana kierunku

Kierunek gry odwraca się. Jeśli gra jedynie dwóch graczy, symbol ten nie ma żadnego wpływu na dalszy przebieg rozgrywki.



### Przerwa regenerująca!

Kolejny gracz nie może niestety wybudować nowego piętra. Kolejka przechodzi na następnego gracza. Jeśli w grę gra jedynie dwóch graczy, symbol ten oznacza prawo do dodatkowego ruchu.



### Dodatkowa karta

Przed przystąpieniem do budowania kolejny gracz musi wziąć ze stosu dodatkową kartę z dachem.



### Podwójny dach

Oznacza prawo do położenia kolejnego dachu na tym samym piętrze. Nie może być to jednak dach oznaczony symbolem podwójnego dachu. Jeśli nie możesz położyć drugiego dachu, możliwość ta przechodzi na kolejnego gracza.



### Super Rhino

Super Rhino wspina się dalej! Kolejny gracz bierze nosorożca Super Rhino i przenosi go na specjalnie wyznaczone dla niego miejsce. Tylko wtedy będzie można położyć dach na piętrze.

Teraz czas na następnego gracza w kolejce.

### Ważne zasady układania wieży:

- Podczas budowania możesz używać obu rąk.
- Możesz dotykać wyłącznie tych ścian i dachów, które sam/-a układasz.
- Uważaj, aby składać ściany zgodnie z oznaczeniami na dachach.
- Ustawiaj ściany tak dokładnie na oznaczeniach, jak to tylko jest możliwe.
- Dachy muszą być wypoziomowane względem fundamentu.

## Zakończenie gry

Gra kończy się, gdy...

- **... jeden z graczy pozbędzie się wszystkich kart z dachami.**  
Gracz ten posiada niezrównane zdolności budowlane i wygrywa grę.

Lub gdy...

- **... drapacz chmur runie.**  
Gracz, który zburzył budowlę, przegrywa. W takiej sytuacji wygrywa gracz z najmniejszą liczbą kart z dachami. W przypadku remisu wygrywa gracz, który ma więcej kart oznaczonych symbolami. W przypadku ponownego remisu, wygrywają obaj gracze.

Lub gdy...

- **... postawione zostaną wszystkie karty ze ścianami.**  
W tym mało prawdopodobnym przypadku wygrywacie wszyscy, ponieważ oznacza to, że jesteście prawdziwymi specjalistami od stawiania budynków.

## O ilustratorze



**Thies Schwarz** dorastał w Szlezwiku-Holsztynie, a następnie, jako młody człowiek udał się do Hanoweru w celu studiowania komunikacji audiowizualnej. Tam też nadal mieszka i pracuje, jako niezależny ilustrator dla wydawnictw i agencji oraz przy produkcjach filmowych. Dedykuję tę grę moim trzem córkom: Alvie, Maleni i Loli.

Dedykuję tę grę moim trzem córkom:  
Alvie, Maleni i Loli.

## O autorach



**Steven Strumpf** pochodzi z Nowego Jorku. Na chwilę obecną mieszka i żyje w Rockport, w stanie Massachusetts. Od ponad 25 lat pracuje, jako grafik oraz projektant produktów w przemyśle zabawkowym. Jego dzieci, córka Krysia (15) i syn Pierce (13), cały czas na nowo inspirują go do tworzenia kolejnych produktów i chętnie testują nowe pomysły na gry. Super Rhino! To pierwsza gra, którą opracował.

Dedykuję tę grę mojej rodzinie. Dziękuję za wsparcie Andrew Bertonowi z Excel Global Development, który od początku wierzył, że osiągnie ona sukces



**Scott Frisco** uczęszczał do Pratt Institut w Nowym Jorku, gdzie odkrył swoją pasję do projektowania. Po ukończeniu studiów przeprowadził się do Bostonu, gdzie już od pięciu lat opracowuje nowe pomysły na gry. Jego córka Sierra (12) jest dla niego niewyczerpanym źródłem inspiracji i kreatywnych pomysłów.

Dedykuję tę grę mojej uroczej córce Sierrze.

# 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





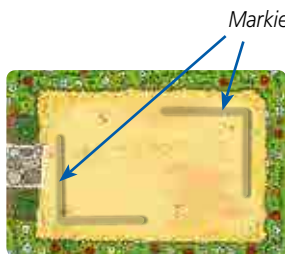
## Spielidee

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.



### Verschlaufpause!

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.*

# Rhino Hero

ENGLISH

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

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



What is that? Is that a rhino climbing up the wall? Indeed! Rhino Hero 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 Rhino Hero is around even the most robust tower may start to wobble. Can you help Rhino Hero accomplish his wobbly construction mission?

## Contents

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



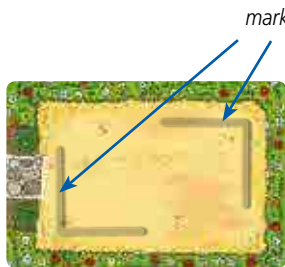
## Game Idea

Together you build a house of cards, floor by floor, as tall as you can for Rhino Hero. 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.

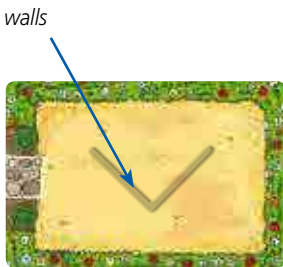
## Preparation

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 Rhino Hero 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.

ENGLISH

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.



### Rhino Hero

Rhino Hero is climbing again! The next player has to move Rhino Hero from where he is to the new Rhino Hero 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



**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, Krysia 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. *Rhino Hero* 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.

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

FRANÇAIS

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.

## 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 :

*repères pour poser les murs*



*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.

FRANÇAIS

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 aime bien tester ses nouvelles idées de jeu. *Super Rhino* est le premier jeu qu'il a inventé.

*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.*

# SuperRino

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

<b>Autores:</b>	Steven Strumpf & Scott Frisco
<b>Licencia concedida por:</b>	Excel Global Development
<b>Ilustraciones:</b>	Thies Schwarz
<b>Duración de una partida:</b>	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?

ESPAÑOL

## 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 liosas. El objetivo del juego es ser el primero en colocar los tejados propios.

## Preparativos

Colocad la carta cemento 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 cemento dejando algo de distancia. Tened las paredes y a SuperRino preparados.

### Cemento:

*señalización de paredes*



*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.

<b>Autori:</b>	Steven Strumpf & Scott Frisco
<b>Produzione su licenza di:</b>	Excel Global Development
<b>Illustrazioni:</b>	Thies Schwarz
<b>Durata del gioco:</b>	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 superbestiali 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.*



### **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](http://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](http://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](http://www.haba.de/Ersatzteile) si la pièce est encore disponible.

### **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](http://www.haba.de/Ersatzteile) podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

### **Drogi dzieci, drodzy rodzice!**

Jeśli się zdarzy, że po wesołej zabawie któryś element gry HABA się zgubi i nie będzie go można nigdzie znaleźć, to żaden problem! Na stronie [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) można się dowiedzieć, czy ta część jest jeszcze dostępna.

### **Milé děti, milí rodiče,**

po veselé partičce hry jste zjistili, že v této hře HABA najednou chybí část herního materiálu a nemůžete jej najít. Nevadí! Na stránkách [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) se můžete informovat, zda je chybějící díl ještě k dostání.

### **Milé deti, milí rodičia,**

po veselej partičke hry ste zistili, že odrazu chýba nejaká časť herného materiálu k tejto HABA hre a neviete ho nikde nájsť. Žiadny problém! Na internetovej stránke [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) sa môžete informovať, či existuje možnosť dodania tohto komponentu.

### **Dragi otroci, dragi starši,**

Po zabavnem igralnem krogu nenadoma tej HABA-igri zmanjka en kos igralnega materiala. In ga ni mogoče nikjer več najti. Noben problem! Pod [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) Lahko povprašate ali je del še dobavljiv.

### **Dragi părinți, dragi copii,**

După o rundă distractivă, din acest joc HABA lipsește dintr-o dată o piesă a materialului de joc și nu poate fi găsită năicăieri. Nicio problemă! La pagina de internet [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) aveți posibilitatea să întrebați, dacă piesa mai poate fi livrată.



# Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindere voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Niemowlę & Małe dziecko

Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo

 **Dzieci poznają świat poprzez zabawę.**


HABA im w tym towarzyszy proponując zabawy i zabawki wzbudzające ich ciekawość, meble rozwijające wyobraźnię, akcesoria tworzące dobre samopoczucie, ozdoby, prezenty i wiele innych. Ponieważ mali odkrywcy potrzebują wielkich idei.

 **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 !

 **¡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!

Prezenty

Geschenke

Gifts

Cadeaux

Regalos

Regali

track ball

Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Tobogán de bolas

Pista per biglie



Pokój dziecięcy

Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Decoración habitación

Camera dei bambini



**HABA**<sup>®</sup>

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

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