



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

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

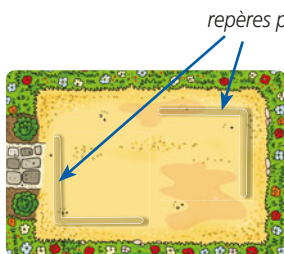
D'étage en étage, vous construisez ensemble pour Super Rhino une maison en cartes la plus haute possible. Comme toute maison, elle comprend des murs et des plafonds. La hauteur de la maison ne pouvant pas être déterminée d'avance, les plafonds ressemblent à des toits. Les repères sur les toits indiquent 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

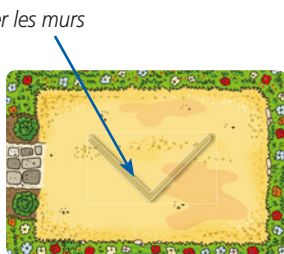
Préparatifs

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.



FRANÇAIS

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.

FRANÇAIS



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.

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.

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 en speelgoed 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®

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