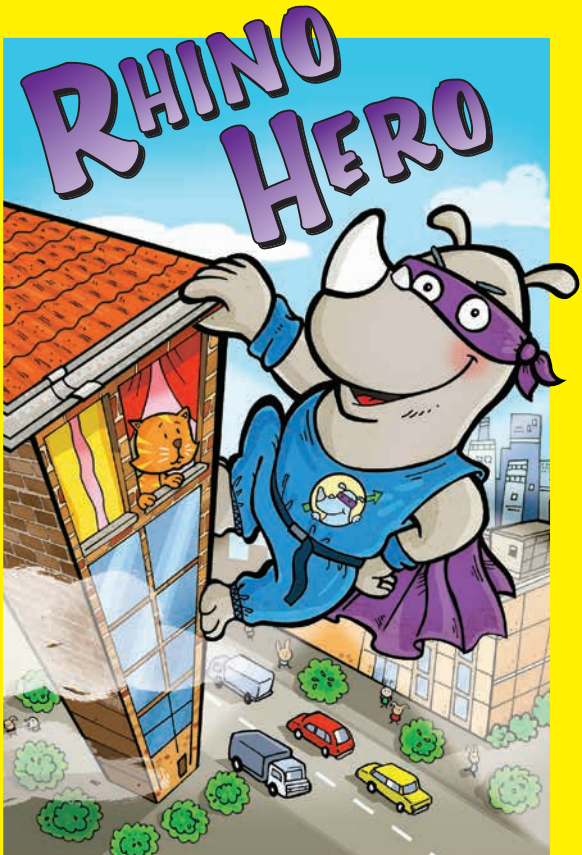




Játékszabály • Instructions • Spielanleitung



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



Rhino Hero

A hősies 3D-s építkezés 2-5 játékos részére 5-99 éves korig.

Tervezők: Steven Strumpf & Scott Frisco
Jogok: Excel Global Development
Illusztrátor: Thies Schwarz
Játékidő: 5-15 perc



Mi az ott? Egy falra mászó rinocérosz? Talált! Rinó, az állatvilág szuperhőse félelmet nem ismerve mászik a legmagasabb épületekre is betörők, tolvajok után kutatva. Erős, mint egy oroszlán, ravasz, mint egy róka, ugyanakkor nehéz is, mint egy rinocérosz. Így amikor Rinó megérkezik, még a legrobosztusabb tornyok is meginognak. Segíts Rinónak a küldetése teljesítésében!

Tartalom

- 31 tetőkártya (= akciókártya)
- 28 falkártya
 - 1 alapzatkártya (= kezdőkártya)
 - 1 Rinó figura
 - 1 Játékszabály





A játék áttekintése

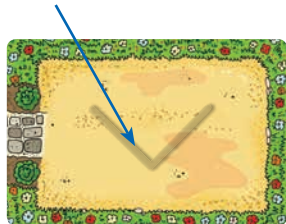
Játékosársaiddal együtt egy kártya-tornyot építetek Rinó számára, szintről szintre, olyan magasra, amilyenre csak képesek vagytok. Ahogyan az igazi házak, ez is falakból és mennyezetekből áll. Mivel sohasem lehet tudni, hogy milyen magasságokba török, a mennyezetek egyben tetők is. A tetőn látható jelzések megmutatják, hogy a következő szintre hogyan kell falakat emelni, a tetőkön látható szimbólumok pedig meghatározzák az építési feltételeket. Készüljetek, ebből lesz némi kavarodás! A célod, hogy te legyél az első, aki az utolsó tetőkártyáját is felhelyezi.

Előkészületek

Helyezzétek az alapzatkártyát tetszőleges oldalával felfelé a játéktér közepére! Keverjétek meg a tetőkártyákat, és osszatok minden játékosnak 5-5 kártyát! Ha csak ketten játszotok, 7-7 tetőkártyát kaptok. A megmaradt kártyákat helyezétek húzópa-kliként az alapzatkártyától egy kicsit távolabb! Készítsétek elő a falkártyákat és Rinó figuráját!

Alapzatok:

Jelölések a falak számára



Eleje:
kezdő játékvariáns

Hátulja:
haladó játékvariáns



A játék menete

A körsorrend az óramutató járásával megegyező irányba halad. Aki legutóbb hajtott végre valami jótettet, az lesz a kezdőjátékos. Vitás esetekben a legfiatalabb játékos kezd, ő lesz aki az első tetőkártyáját lehelyezi.

Előtte azonban egy vagy két fallal új szintet kell építeni! Nézd meg az alapzatot, vagy a legutóbb felépített tetőkártyát! A jelölések megmutatják, hogy hány falra van szükség, és hogy az(oka)t hogy kell elhelyezni. Vegyél el megfelelő számú falkártyát, hajtogasd meg ő(ke)t, hogy megfelelő szöveget zárjanak be. Ezt követően pedig helyezd fel a fala(ka)t, végül pedig egy tetőkártyádat is rakd a tetejére!

Bizonyos tetőkártyáknak különleges képességük van, amelyek befolyásolják az építkezési folyamatot:



Válts irányt!

A körsorrend megfordul, az ellentétes irányban folytatódik a játék. Kétfős játék esetén ennek a szimbólumnak nincs hatása.



Szusszanj egyet!

A soron következő játékos pihenésre kényszerül, egy körből kimarad, az utána következő játékoson a sor. Kétfős játék esetén azonnal újra te következelsz.



Húzz kártyát!

A következő játékosnak egy újabb tetőkártyát kell húznia a húzópakliból még mielőtt elkezdene építkezni.



Duplázz!

Ez a kártya lehetővé teszi, hogy még egy tetőkártyát felhelyezz ennek a tetejére. Azonban duplázó kártyára egy újabb duplázó kártyát nem rakhatsz! Amennyiben nincs másik olyan tetőkártyád, amit felhelyezhetsz második kártyaként, akkor a sorrendben utánad jövő szomszédodtól kell kérned egy kártyát, amit ezután felhelyezhetsz.



Rinó

Rinó újra mászik! A következő játékosnak át kell helyeznie Rinó figuráját a jelenlegi pozíciójából az újonnan lehelyezett Rinó szimbólumra.

Majd a következő játékoson a sor.

Fontos toronyépítési szabályok:

- Az építkezés során mindkét kezdet használhatod.
- Kizárólag az általad felhelyezendő fal- és tetőkártyákhoz nyúlhatsz.
- A falakat a jelölések alapján igyekezz a lehető legpontosabban felhelyezni!
- A tetőkártyák helyzete legyen ugyanolyan, mint az alapzaté (ne legyen elforgatva)!
- Ideális megoldás lehet, ha a duplázó kártyádat utolsó előtti tetőkártyaként játszod ki, de ha az utolsó kézben tartott lapodként játszod ki, akkor is nyertél.



A játék vége

A játék azonnal véget ér, ha

- **egy játékos lerakja az utolsó tetőkártyáját.**

Egyértelműen csodálatos házépítési képessége van, így ő a győztes.

VAGY

- **az építmény összeomlik.**

A játékos, aki miatt összeomlott az építmény, elveszíti a játékot. A többi játékos közül az nyer, akinek a legkevesebb tetőkártyája maradt. Döntetlen esetén az érintett játékosok közül az nyer, akinek a megmaradt kártyáin több különleges szimbólum maradt. Ha még így is holtverseny alakulna ki, a játéknak több győztese van.

VAGY

- **az összes falat felépítették.**

Ebben a nagyon valószínűtlen esetben mindannyian szuperhősök vagytok, és együtt győzedelmeskedtetek.

Az illusztrátor



Thies Schwarz Schleswig-Holsteinben töltötte gyermekkorát, később pedig Hannoverbe költözött, hogy vizuális kommunikációt tanuljon. Ma is itt él szabadúszó illusztrátorként, szerkesztőségeknek, ügynökségeknek, filmes produkcióknak dolgozva.

A játékot lányaimnak, Alvának, Malenének és Lolának ajánlom.



A tervezők



Steven Strumpf New York City-ből származik, ahol tervezést tanult, és feleségét, Irenát is itt ismerte meg. Jelenleg a Massachusetts államban található Rockportban él. Steven a játékiparban dolgozott több mint 25 éven keresztül grafikai és termékfejlesztőként. Két gyermeke, a 15 éves Krysa és a 13 éves Pierce gyakran inspirációs források a számára, nem mellékesen pedig a tesztelésben és a játékokban is nagy segítségére vannak. A Rettentő Megmentő az első saját tervezésű játéka.

A játékot, megköszönve a támogatásukat, a családomnak ajánlom, emellett pedig Andrew Bertonnak az Excel Global Developmenttől azért, hogy hitt a játékban.



Scott Frisco a Pratt intézetbe járt, ahol beleszeretett a tervezésbe. A kollégium után Bostonba költözött, és 5 évet töltött játéktervezéssel. Van egy 12 éves lánya, Sierra, aki mindig frissen tartja a saját kreativitásával és véleményével.

A játékot csodálatos lányomnak, Sierrának ajánlom.

Kedves Gyerekek, kedves Szülők!

A www.haba.de/Ersatzteile internetes címen egyszerű módon megérdeklődhettek, hogy a játék elvesztett darabja még megrendelhető-e.

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



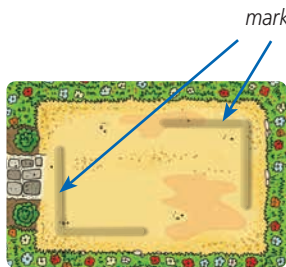
Game Idea

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 all of one's roof cards.

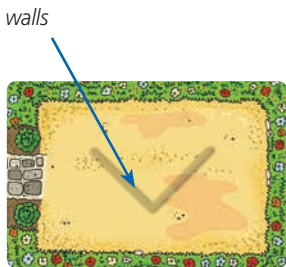
Preparation

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.

Dear Children and Parents,

At www.haba.de/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

Rhino Hero

Ein heldenhaftes 3D-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



DEUTSCH

Was ist denn das? Klettert da etwa ein Nashorn die Hauswand hoch? Natürlich!!! Rhino Hero 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 Rhino Hero helfen seine wacklige Mission zu erfüllen?

Spielinhalt

31 Dächer (= Aktionskarten)

28 Wände

1 Fundament (= Startkarte)

1 Rhino Hero

1 Spielanleitung



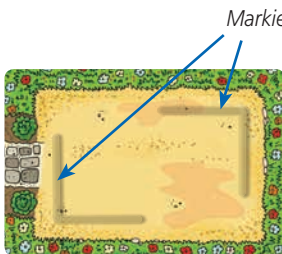
Spielidee

Stockwerk für Stockwerk baut ihr gemeinsam für Rhino Hero 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.

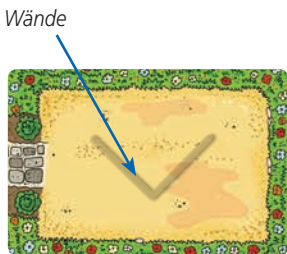
Spielvorbereitung

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 Rhino Hero 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.

DEUTSCH

Einige Dächer haben Sondersymbole:



Richtungswechsel

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



Verschnaufpause!

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.



Rhino Hero

Rhino Hero klettert wieder! Der nächste Spieler muss Rhino Hero von seinem Platz nehmen und auf die neue Rhino Hero-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. *Rhino Hero!* 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.

DEUTSCH



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.

Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Kreatív játékok kicsiknek és nagyoknak

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Erfinder für Kinder

Csecsemő és kisgyermek

Infant Toys

Baby & Kleinkind



 **A gyerekek igazi felfedezők!**

Küldetésünk, hogy mellettük álljunk a világ megismerésében játékaikkal, amikkel új készségeket sajátíthatnak el, és mindenekelőtt, amelyekkel felhőtlen szórakozást nyújthatunk nekik. A HABA termékeivel könnyűszerrel varázsolhatsz földöntúli mosolyt bármelyik kisgyermek arcára!

Ajándékok

Gifts

Geschenke



 **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!

Tekepálya

Ball Track

Kugelbahn



 **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!

Gyerekszoba

Children's room

Kinderzimmer



HABA[®]

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

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

Art. Nr.: 304334
1/18

A105439