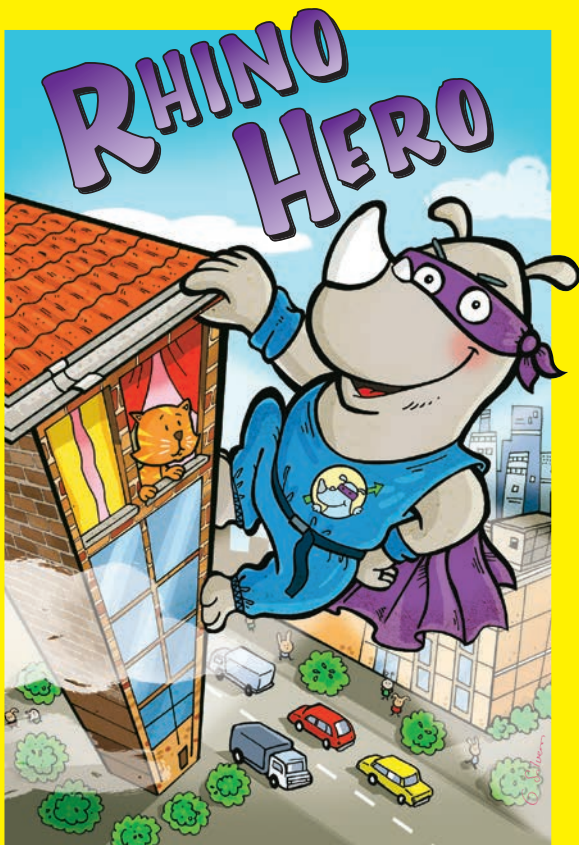




Instructions · 说明书 · ゲーム説明書 · Spielanleitung · Règle du jeu · Instrucciones



超級犀牛 · キャプテン · リノ

Rhino Hero · Rhino Hero · Rhino Hero

Copyright **HABA** - Spiele Bad Rodach 2012

Rhino Hero

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



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



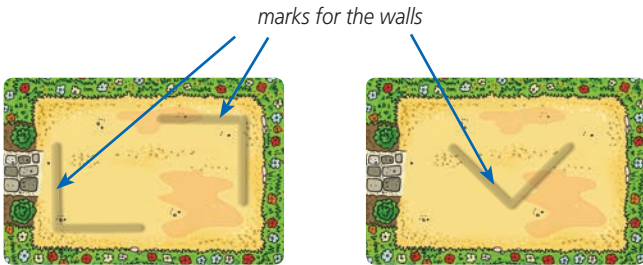
Game Idea

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 roof cards. The remaining roof 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.

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.

超级犀牛

适合5岁以上，2至5名超级英雄进行的英雄级3D堆叠游戏

作者： 史蒂文 史俊夫 & 斯科特 弗里斯科
版权： Excel Global Development
插画： 捷斯施瓦茨
游戏时长： 约5-15分钟



那是什么？有只犀牛在爬墙？是的！超级犀牛又出动了。
来自动物世界的超级英雄，不畏大楼有多高，
不断搜捕小偷和强盗。他和狮子一样强壮，和狐狸一样聪明，
但也和犀牛一样重。
所以即使超级犀牛出现在最坚固的大楼，还是会让大楼摇晃。
你可以帮超级犀牛在会摇晃的建筑物上完成任务吗？

配件

31张屋顶卡 (=行动卡)
28张墙
1张基础卡 (=起始卡)
1只超级犀牛
设置游戏的说明



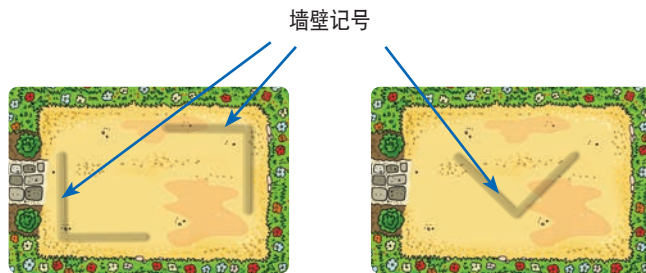
游戏概念

玩家一起用纸牌为超级犀牛盖一栋最高的大楼，一层一层往上盖，如同一般的房子，是由墙壁和楼板所组成。
由于你也不知道大楼会盖得多高，所以楼板看起来和屋顶一样。
在屋顶上的墙壁记号决定了下一层楼的墙面要如何建盖，其它的符号则为游戏带来一些改变。
游戏的目标是要成为第一名将自己屋顶用完的玩家。

游戏准备

将地基卡放在桌面中央，任选一面朝上。
将所有的屋顶卡洗牌，并发给每名玩家5张，如果只有两名玩家，则每名玩家7张。
将剩下的屋顶卡面朝下放在地基旁形成牌库，
将墙壁和超级犀牛准备好。

地基卡



正面：
轻松版

背面：
堆叠好手版

如何游戏

由最近做过好事的玩家开始，游戏依顺时针方向进行，如果玩家不同意，则由最年轻的玩家开始试着搭建他的屋顶。

但在盖屋顶之前，你必须先盖有1或2面墙的楼板：

看一下地基或是之前一層樓板上的牆壁記號，這個記號標示了新樓板所須的牆面數量及位置。拿取所須的牆面，並折成所須的角度，然後將它放在指定位置，再將你的屋頂蓋在上面。

有些屋顶卡上有特殊符号：



改变方向

游戏依反方向继续进行，如果只有两名玩家时，此符号没有什么意义。



喘一口气

下一名玩家暂停一轮，游戏立即由再下一名玩家开始。如果只有两名玩家时，立即由你再开始新的一回合。



再抽一张

下一名玩家必须在开始搭建前先从牌库中抽1张新的屋顶卡。



双层屋顶

这张牌允许你在这张屋顶上再放第2张屋顶卡，但是你不可以在双层屋顶卡上再放1张双层屋顶卡。如果你手上没有合法可用的牌做为第2张屋顶卡时，你向你左边的玩家借1张他的屋顶卡，当然，这会帮你的邻居消耗掉一张他的屋顶卡。



超级犀牛

超级犀牛又开始登楼了！下一名玩家必须将超级犀牛由目前的位置，移动到新的超级犀牛符号的地方。必须先完成这个动作后，他才能在这层楼板上盖他的墙面和屋顶。

然后下一名玩家的回合开始。

重要搭建规则：

- 你可以使用双手来搭建。
- 你只能触碰你正在放置的墙壁卡和屋顶卡。
- 将墙壁卡尽可能地放在记号所指示的位置。
- 屋顶卡必须不偏不倚地放置在地基卡的正上方。
- 最理想的状况是将双层屋顶卡做为你的倒数第2张牌使用，如果你将它做为最后1张牌使用你仍然是赢家，但你会帮你的邻居多消耗一张牌放在你的双层屋顶卡上。

游戏结束

此时游戏结束...

- ... 一名玩家搭建了他的最后1张屋顶卡。
他有超强的盖屋能力并赢得本次游戏。

或当...

- ... 合盖的大楼倒塌了。
讓大樓倒塌的玩家輸了，其餘玩家中，
手上屋頂卡最少的為贏家。
如果平手時，手牌中屋頂卡上特殊符號較多的玩家獲勝。
如果仍然平手則平手的玩家共同獲勝。

或当...

- ... 所有的牆面都盖完。
在这少见的情况下，所有玩家都是超级英雄，
并且所有人共享胜利。

キャプテン・リノ

2～7人のスーパーヒーローのための立体建築ゲーム。
5歳～99歳まで。

作者： Steven Strumpf & Scott Frisco
ライセンス： Excel Global Development
イラスト： Thies Schwarz
所要時間： 5～15分



いったいあれはどういうことでしょうか？

サイが壁を登っています。本当に！？

動物の世界からやってきたスーパーヒーローは、泥棒や悪者を見つめるため、高いビルをも恐れずにどんどん登っていきます。百獣のライオン並みの強さとキツネのような賢さで危なっかしい課題に挑戦中のリノ、サイのような重い体で悪戦苦闘中。どんなに頑丈なビルでも彼が登るとたちまちぐらぐらと揺れ始めます。天にも届きそうな高層ビルをうまく建てる事が出来るカリノを手伝ってあげましょう。

内容物：

屋根カード 31枚 (=アクションカード)
壁 28枚
土台 1枚 (=スタートカード)
キャプテン・リノ 1個
ルールブック 1冊



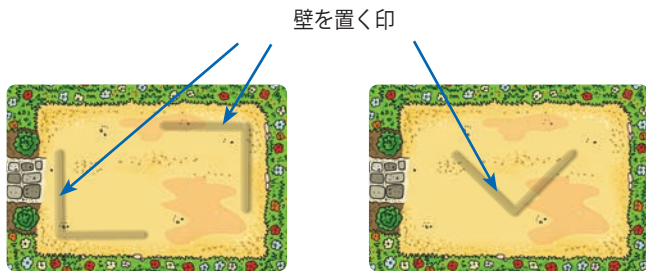
ゲームの概要

みんなでフロアを積み重ねて、リノの為に高層ビルを建てましょう。屋根はそのまま次の壁を置く土台にもなります。屋根に書かれている印は次に置く壁の立て方を示しています。特別な印はゲームの行方に特別な影響を与えます。ゲームの目的は一番早く自分の屋根カードを置き切ることです。

ゲームの準備

土台をいずれかの面を上にしてテーブルの中央に置きます。全ての屋根カードをよく混ぜ、全員に5枚ずつ配ります。もし2人で遊ぶ場合は、7枚ずつ配ってください。残った屋根カードは補充用の山札として土台から少し離れた場所に置きます。壁とリノを用意したら準備は完了です。

土台：



表面：簡単なレベル

裏面：ヒーローのためのもとも難しいレベル

遊び方

時計回りの順番で遊びます。最も最近に良い行いをした人からゲームを始めます。もしそれで決められない場合は、一番年下の人からゲームを始めます。手番の人は、自分の屋根カードを建物に置いていきます。

ただし、屋根を置く前に1つか2つの壁をおいて、下になるフロアをつくらなければなりません。土台、またはその時点で一番上にある屋根カードの印を確認してください。この印はそのフロアに必要な壁の位置と数を示しています。必要な数の壁を取ったら、印にあうようにそれを置いてください。その後、自分の屋根カードを一番上に置きます。

いくつかの屋根カードには特別な印があります。この印によりその後建物を建てる時のルールが決まります。



方向転換

手番を行う順番が逆周りになります。2人で遊んでいる場合は特に影響がありません。



一回休み

次の手番の人は一回休みとなり、順番を飛ばされます。そのため、次の次の人が手番を行います。2人で遊んでいる場合は、すぐに自分の番が回ってくるようになります。



カードを追加する

次の手番の人は建物（壁と屋根）を建てる前に、補充用の山札から新しい屋根カードを1枚取らなければなりません。

2×

2枚屋根

この屋根カードを置くことにより、さらにその上に1枚の屋根カードを置くことが出来ます。ただし、連続して2枚以上の2枚屋根マークの描かれたカードを置くことはできません。もしそれ以外のカードを持っていない場合は、左隣の人に置くことのできるカードを貰ってください。もちろん、これにより左隣の人を助けてしまうこととなります。

**キャプテン・リノ**

リノが再び高いフロアに移動します！次の手番の人はリノを取り、新しいリノの印がある場所に置きなおします。それが出来てから、ようやく自分の屋根カードを置き始めることができます。

その後、次の人に手番が移ります。

建物を建てる時の重要なルール：

- ・両方の手を使うことが出来ます。
- ・一度に壁と屋根の両方を触ってはいけません。
- ・壁は出来る限り印の場所に正確に置いてください。
- ・屋根カードは土台カードとずれないように置かなければなりません。
- ・2枚屋根を使う理想的な場面は、2枚目の屋根カードが自分の最後のカードであるときです。もし2枚屋根を最後のカードにしてしまうと、その時点でゲームに勝つことは出来ますが、隣の人のカードを1枚減らして助けることとなります。

ゲームの終了

次のとき、ゲームは終了します。

- ・…**誰かが自分の最後の屋根カードを置いたとき。**
どうやらその人は建物を建てるスーパーパワーを持っているようです。その人の勝ちでゲームは終了します。

もしくは…

- ・…**建物が崩れたとき**
建物を崩してしまった人は、ゲームに勝つことができません。それ以外の人の中で、持っている屋根カードの枚数が一番少ない人がゲームに勝つことが出来ます。もし一番少ない人が複数いた場合、残っている屋根カードに描かれている印の数が最も少ない人が勝ちます。それでも同数の人が複数いた場合は、その全員の勝ちになります。

もしくは…

- ・…**全ての壁が置かれてしまったとき**
非常に珍しいことですが、この場合は全員の勝ちになります。

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.

Rhino Hero

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

Idee : 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 Rhino Hero ! 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 Rhino Hero à remplir cette vacillante mission ?

Contenu du jeu

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



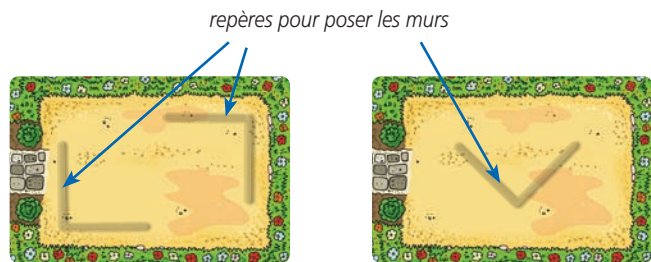
Idée

D'étage en étage, vous construisez ensemble pour Rhino Hero 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 Rhino Hero.

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.



Rhino Hero

Rhino Hero continue son escalade ! Le joueur suivant retire Rhino Hero 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 Rhino Hero 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.

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

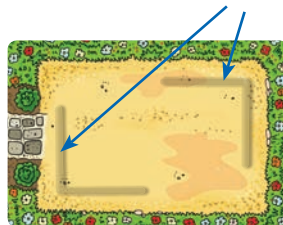
de estar montadas las paredes de la siguiente planta, y los símbolos en los tejados señalan las condiciones de construcción que pueden ocasionar algunas situaciones liosas. El objetivo del juego es ser el primero en colocar los tejados propios.

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



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 cimienta 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 cimienta.

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.



Liebe Kinder, liebe Eltern,

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

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.

Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba.fr dans la partie Pièces détachées.

Geachte ouders, lieve kinderen

via www.haba.de/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spel materiaal nog kunnen worden nabesteld.

Queridos niños, queridos padres:

en www.haba.de/Ersatzteile pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

Cari bambini e cari genitori,

sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

Queridas crianças, queridos pais,

Se perdeu a peça de um jogo, consultar a página www.haba.de/Ersatzteile para ver se há peças de reposição.

Kære børn, kære forældre,

på hjemmesiden www.haba.de/Ersatzteile kan du helt enkelt spørge om en tabt del/brik af spillematerialet stadigvæk kan leveres.

Kära barn, kära föräldrar,

se hemsidan www.haba.de/Ersatzteile, när du vill fråga om det finns en reservdel till den leksak som kommit bort. Fråga helt enkelt om vi kan leverera den.

亲爱的孩子和家长,

经过一轮的乐趣, 你会突然发现, 缺少的这个HABA游戏的部件, 无处可寻。没问题! 在www.haba.de/Ersatzteile, 你可以找出这部件仍然可发货。

親愛なる子供たち、ご両親の皆さんへ

HABAのホームページwww.haba.de/Ersatzteileで無くしてしまったゲームパーツを入手できるかご確認いただけます。



It's
playtime!



Art. Nr.: 4789 TL 82676 1/20



**WARNING:
CHOKING HAZARD -**

Small parts. Not for
children under 3 years.

HABA