

Instructions • 说明书 • Spielanleitung • Règle du jeu • Instrucciones



RHINO HERO

**SUPER
BATTLE**



RHINO HERO



Un tumultuoso juego en 3D para 2 - 4 superhéroes con edades entre los 5 y 99 años.

Autores: Scott Frisco, Steven Strumpf

Licenciatante: Excel Global Development

Ilustrador: Thies Schwarz

Duración del juego: 10 - 20 minutos

¡Rhino Hero de nuevo en acción! Y esta vez, sus amigos superhéroes Jirafa Boy, Big E. y Batgüin actúan con él. Juntos construiréis un rascacielos de una altura vertiginosa, pero sólo aquél que construya con cuidado y destreza tendrá la oportunidad de escalar las plantas del edificio con la ayuda del dado en las batallas. Pero, no echéis las campanas al vuelo: una dura batalla puede enviarlos de vuelta a la parte inferior del edificio. Asegúrate la medalla de superhéroe y no te dejes intimidar por los crueles monos-araña. ¡Sólo así podrás ganar como un superhéroe!

CONTENIDO DEL JUEGO



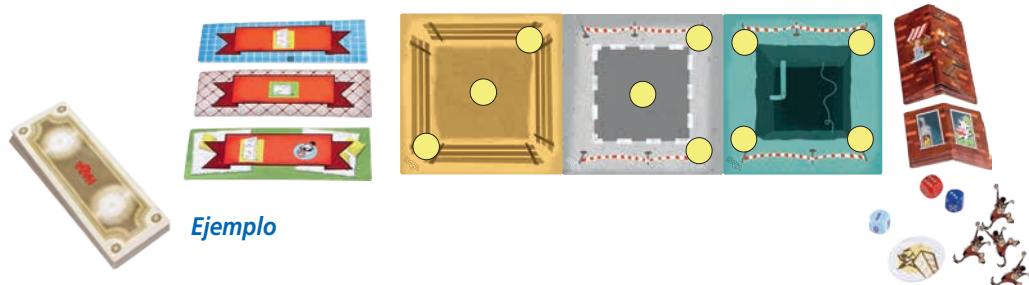
Antes de comenzar el juego, extraed con cuidado los monos-araña y la medalla del tablero.

ESPAÑOL



PREPARACIÓN DEL JUEGO

Colocad en fila en el centro de la mesa, y en cualquier orden, las tres partes del tablero de manera que los puntos de edificación amarillos queden visibles desde todos los ángulos. Mezclad los suelos sin verlos. Cada jugador recibe tres suelos que sostendrá en privado en sus manos. Asimismo, se colocarán otros tres suelos boca arriba sobre la mesa y el resto se situará boca abajo en una pila para robar. Preparad todas las paredes. Cada uno de vosotros coge un superhéroe y se lo coloca delante. Los restantes se devuelven a la caja. Preparad los dados, los monos-araña y la medalla de superhéroe.



DESARROLLO DEL JUEGO

Se jugará por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el jugador que sepa escalar mejor. Cada turno consta de 6 puntos:

1. ¡Construcción!
2. ¿Ataque de monos-araña?
3. ¡Escalada del rascacielos!
4. ¿Súper Batalla?
5. ¿Medalla de superhéroe?
6. ¡Robar suelos!

Explicación de los puntos:



1. ¡Construcción!

Selecciona uno de tus suelos para agregarlo al rascacielos. Las ilustraciones de la cara superior de este suelo muestran cuáles y cuántas paredes debes levantar para poder colocar ese suelo boca arriba.



Esta ilustración significa: emplear una pared baja.



Esta ilustración significa: emplear una pared alta.

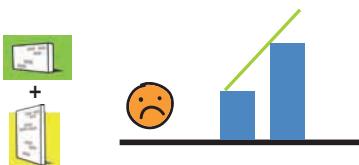


Coge la/s pared(es) correspondiente(s) y colócalas conforme a las siguientes reglas:

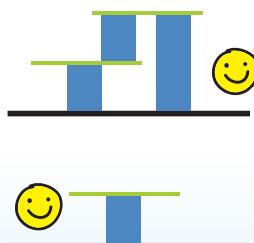
- Sobre el tablero, se puede poner una pared únicamente sobre un punto de edificación. La pared debe encontrarse dentro del área del punto. En cada punto debe haber sólo una pared.
- Más adelante, se podrán montar paredes sobre suelos ya colocados, en el lugar que se desee. También podrán mezclarse, de manera que si tienes que edificar un tabique alto y otro bajo, podrás colocar uno sobre el tablero y el otro sobre un suelo que ya esté colocado.
- Debes colocar las paredes que muestran las ilustraciones de forma que, al final, puedes poner encima un suelo en **horizontal** encima de estas paredes.
- Por otro lado, los suelos pueden orientarse como se desee, no tienen por qué colocarse paralelos a un lado del tablero.
- Más adelante, puede ocurrir que los suelos se solapen ligeramente. Esto está permitido siempre que no utilice otro suelo como apoyo.
- Sólo podrás colocar las paredes de modo que todas las figuras queden accesibles.
- Para colocar un elemento podrás emplear ambas manos, mientras dejas los suelos que te queden simplemente boca abajo delante de ti.

Ejemplo:

Un suelo con estas dos ilustraciones no puede colocarse así:



Así sí:



Un suelo con esta ilustración se puede colocar así:



¿Has conseguido colocar tus paredes y suelos sin que se desplome parte o la totalidad del rascacielos, durante o después de colocarlos?

En ese caso, pasa al punto 2:



2. ¿Ataque de monos-araña?

¿Aparece la ilustración de un mono-araña en el suelo que has colocado?



En ese caso, **deberás** coger un mono-araña y colgarlo con cuidado de este suelo por la cola o la mano. Si se cae, deberás colocarlo de nuevo hasta que quede bien colgado. Más adelante, puede ocurrir que se os acaben los monos de la reserva, en cuyo caso, coged uno de los que ya se encuentran colgados del edificio. Si en este paso tampoco se ha derrumbado ninguna pieza, pasa al punto 3:

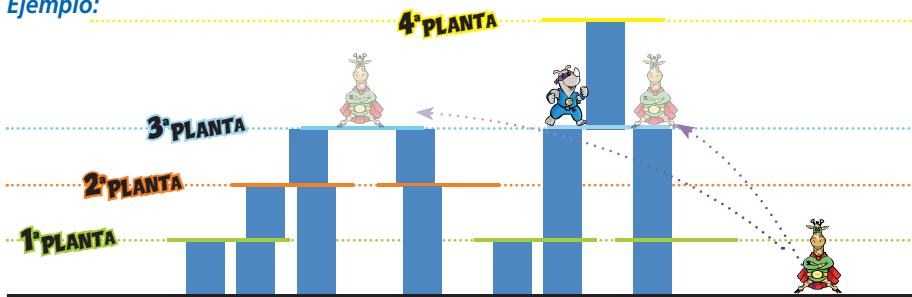


3. ¡Escalada del rascacielos!

Tira el dado azul claro. Te mostrará cuántas plantas puedes subir o bajar (en caso de que salga un -1) con tu superhéroe.

Aquí depende del número de suelos de los que disponga el rascacielos al mirarlo desde un lado. Todos los suelos que se encuentren a la misma altura cuentan como una planta. Una planta puede constar de varios suelos (colocados juntos o separados), aunque también puede tener sólo uno.

Ejemplo:



Max ha sacado un tres y sube desde abajo hasta la tercera planta con su Jirafa Boy. Puede elegir libremente el suelo en el que quiere colocarla.

Importante:

- No importa dónde se encuentre tu figura: siempre se tendrán en cuenta las plantas de todo el rascacielos en toda su extensión.
- Si en una planta hay varios suelos, podrás elegir libremente dónde colocar a tu superhéroe.
- Si tu héroe llega a la última planta, te quedarás ahí y no contará el resto de los puntos del dado.
- Si tu superhéroe se encuentra abajo del todo y sacas un -1, no te moverás de sitio.

ESPAÑOL

4. ¿Súper Batalla?

¿Has colocado a tu superhéroe en una nueva planta? Entonces, comprueba si hay otro superhéroe en la misma planta, teniendo en cuenta aquí también toda la extensión del rascacielos. En caso afirmativo, empezará la súper batalla y, como recién llegado, serás tú el atacante.

1. En calidad de atacante, coges el dado rojo; y el atacado, el dado azul.
2. Lanzáis los dados al mismo tiempo y aquél que obtenga la puntuación más alta se quedará donde está, mientras que el otro bajará una planta.
3. Si, al bajar, el perdedor se encuentra de nuevo con otro héroe en esta planta, la batalla comenzará de nuevo y así sucesivamente. El recién llegado siempre será el atacante.



Ejemplo:

En el ejemplo que se ha mencionado anteriormente, Jirafa Boy se enfrenta a Rhino Hero en la batalla. Max, en calidad de atacante, coge el dado rojo y Félix, que juega con Rhino Hero, recibe el dado azul.



5. ¿Medalla de superhéroe?

Al final de tu turno, ¿te encuentras en la planta más alta con respecto al resto de los superhéroes? En ese caso, coge la medalla de superhéroe. Al comenzar el juego, la cogerás de la provisión; más adelante, la medalla irá pasando de un jugador a otro.



6. ¡Robar suelos!

Cuando finalice tu turno, cogenes un suelo nuevo, de modo que sigas contando con tres en la mano. Puedes coger un suelo de la pila de robar, o bien elegir uno de los tres que se encuentran boca arriba, en cuyo caso tendrás que cubrir el hueco cogiendo un suelo de la pila de robar y situándolo boca arriba.

A continuación, será el turno del siguiente jugador.

FINALIZACIÓN DEL JUEGO

El juego concluye cuando:

Un jugador derriba parte o la totalidad del rascacielos, sin importar en qué punto se encuentre el juego, y el jugador que en ese momento tenga la medalla de superhéroe será el ganador. **Atención:** Si el jugador que tiene la medalla derriba el rascacielos, **todos los demás** superhéroes ganarán juntos la partida.

También concluirá cuando:

No queden suelos para robar, se hayan utilizado todos los suelos que los jugadores tenían en la mano o no pueda colocarse ninguno más. Se jugará el último turno hasta el final y ganará el jugador que tenga la medalla de superhéroe.

ESPAÑOL

FAQ & CONSEJOS >



FAQ:

¿Qué ocurre si un jugador no puede colocar ninguno de sus suelos porque las paredes no encajan en ningún sitio?

En ese caso, tendrá que utilizar su turno para cambiar uno, dos o todos sus suelos. Para ello, los colocará en la parte de abajo de la pila y cogerá unos nuevos, bien de la pila o de entre los que se encuentran boca arriba. En cuyo caso, debéis reponer estas cartas cogiendo uno, dos o tres suelos de la pila de robar y colocándolos boca arriba.

¿Qué ocurre si se caen uno o varios monos-araña del rascacielos por error al intentar construir?

El jugador al que le toque volverá a colocarlos en el rascacielos, en el lugar que desee, y continuará jugando su turno.

¿Pierdo la medalla si mi personaje se encuentra en la primera planta y saco un -1?

Si, en ese caso debes bajar tu personaje y devolver la medalla.

¿Qué ocurre en el caso excepcional de que al final del juego ninguno jugador cuente con la medalla?

En ese caso, todos habréis perdido. Unid todas vuestras fuerzas de superhéroe y ¡comenzad otra partida!

Consejos:

Con jugadores más jóvenes, podéis...

... excluir del juego los suelos con estas ilustraciones antes de comenzar y jugar sin monos-araña.

... ignorar el signo negativo del dado y, en caso de sacar el «-1», subir el superhéroe una planta.



El juego se dificulta...

... si el tablero muestra menos de 10 puntos de edificación. Antes de comenzar el juego, colocad las tres partes del tablero una junto a otra en el orden que prefiráis. Si sólo se ven los puntos rojos, entonces habréis elegido la opción más compleja con tan sólo 5 puntos.

... si únicamente se puede construir utilizando una mano. Y será aún más difícil si lo hacéis con la izquierda –en caso de ser diestros- o con la derecha –en caso de ser zurdos-.

El juego será más variado...

... si lo combináis con el juego «Rhino Hero» (Ref. 302273).

En ese caso, podréis emplear las paredes de ese juego como paredes bajas, y con el personaje de Rhino Hero adicional podréis ser incluso 5 jugadores.







 **Dear Children and Parents,**

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and is nowhere to be found. No problem! At www.haba.de/Ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

 **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。

 **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 können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

 **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 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 podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

 **아이들과 부모님들께,**

즐거운 게임이 끝난 후 갑자기 HABA 보드게임의 부품 일부를 어디에서도 찾을 수 없다면. 문제 없어요! www.haba.de/Ersatzteile에서 부품을 찾아 보세요.

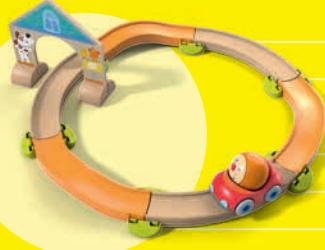


Inventive Playthings for Inquisitive Minds

追求创意·激发好奇 · Erfinder für Kinder

Créateur pour enfants joueurs · Inventor para los niños

호기심을 자극하는 혁신적인 놀잇감



Infant Toys

婴儿玩具

Baby & Kleinkind

Jouets premier âge

Bebé y niño pequeño

유아 완구

Gifts

礼品

Geschenke

Cadeaux

Regalos

선물



Ball Track

滚珠轨道

Kugelbahn

Toboggan à billes

Tobogán de bola

볼 트랙

Children's room

儿童房间

Kinderzimmer

Chambre d'enfant

Decoración habitación

아이 방



HABA

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



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!



孩子们通过玩耍

了解世界。HABA使得他们很容易由游戏和玩具唤起好奇心，富有想象力的家具，愉快的饰品，珠宝，礼品和更多。HABA鼓励我们身材矮小的探索者的大思路。



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!



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!



아이들은 세계의 탐험가입니다!

새로운 기술을 향한 도전과 육성을 위한 게임과 장난감으로 즐거운 여행을 떠납니다. 아이의 눈빛에 특별한 반짝임을 가져다주는 모든 것을 하비에서 발견 할 것입니다!



WARNING:

CHOKING HAZARD -

Small parts. Not for children under 3 years.