

RHINO HERO



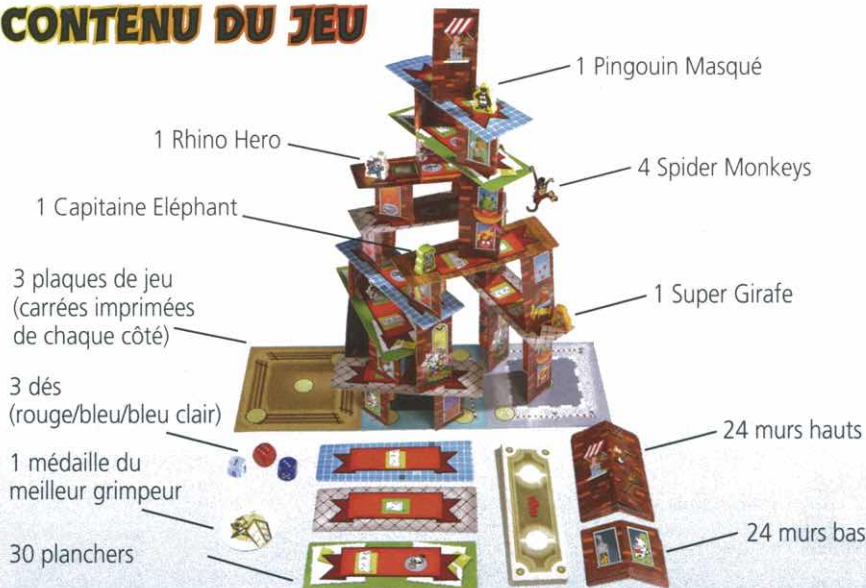
Un jeu vertigineux d'adresse en 3D pour 2 à 4 super héros de 5 à 99 ans.

Auteurs : Scott Frisco, Steven Strumpf
Cédant de licence : Excel Global Development
Illustration : Thies Schwarz
Durée du jeu : 10 - 20 minutes

Rhino Hero est de retour ! Cette fois-ci, ses amis super héros Capitaine Éléphant, Super Girafe et Pingouin Masqué sont également de la partie. Ensemble, vous allez bâtir un gratte-ciel à des hauteurs vertigineuses. En construisant prudemment et habilement, et avec un peu de chance au dé, vous pourrez escalader les étages du gratte-ciel. Mais ne criez pas victoire trop tôt : la compétition est rude et vous pouvez retomber rapidement tout en bas. Remporte la médaille du meilleur grimpeur et ne te laisse pas perturber par les méchants Spider Monkeys – c'est le seul moyen d'être le meilleur super héros de cette super Battle et de gagner !

FRANÇAIS

CONTENU DU JEU

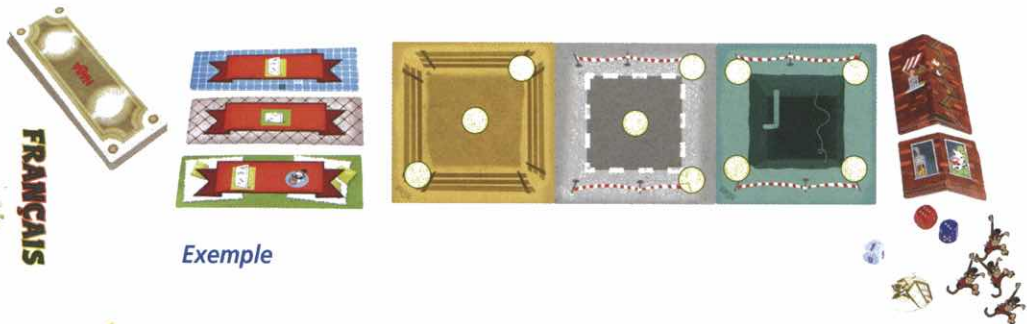


Avant la première partie : détachez soigneusement les Spider Monkeys et la médaille de leur support.



PRÉPARATION DU JEU

Disposez les trois plaques formant le plateau de jeu de manière à ce que tous les ronds jaunes soient bien visibles. Alignez-les ensuite côte à côte au milieu de la table. Mélangez les planchers faces cachées. Chaque joueur reçoit trois planchers faces cachées qu'il prend en main et peut regarder. Trois planchers sont posés faces visibles sur la table et les planchers restants sont empilés faces cachées pour former la pioche. Les murs hauts et bas sont préparés. Chaque joueur prend un super héros et le place devant lui. Les super héros restants sont rangés dans la boîte. Préparez les dés, les Spider Monkeys et la médaille du meilleur grimpeur.



Exemple

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus doué à l'escalade commence. Un tour comporte 6 phases :

1. Construction !
2. Attaque des Spider Monkeys ?
3. Escalade du gratte-ciel !
4. Super duel ?
5. Médaille du meilleur grimpeur ?
6. Reprendre un plancher !

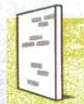
Détails des phases :

1. Construction !

Choisis l'un de tes planchers pour le placer dans le gratte-ciel. La face supérieure de ce plancher comporte des symboles, ils indiquent la quantité et le type de murs que tu dois utiliser pour pouvoir ensuite l'y déposer face visible.



Ce symbole signifie : Utiliser un mur bas.



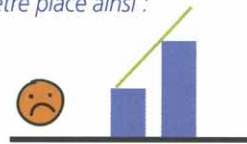
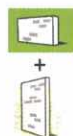
Ce symbole signifie : Utiliser un mur haut.

Prends le(s) mur(s) correspondant(s) et positionne-le(s) en respectant les règles suivantes :

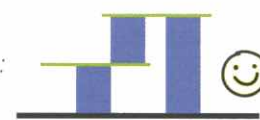
- Sur le plateau de jeu, un mur peut uniquement être posé sur un point de construction. Il doit au moins être en contact avec ce point. Sur chaque point de construction ne peut être disposé qu'un seul mur.
- Lors de la suite de la partie, des murs peuvent être placés à n'importe quel emplacement sur les planchers déjà installés. Un mélange est également autorisé. Par exemple, lorsque tu dois poser un mur haut et un mur bas, l'un peut être disposé sur le plateau de jeu et l'autre sur un plancher déjà installé.
- Tu dois positionner tous les murs des symboles indiqués de manière à pouvoir y poser dessus ton plancher à l'**horizontale**.
- Tu peux poser les planchers comme tu le souhaites (c'est-à-dire pas obligatoirement dans le même sens que les plaques de jeu), mais toujours horizontalement !
- Au cours de la partie, il est possible que les planchers se chevauchent légèrement. Ceci est autorisé tant que l'autre plancher n'est pas utilisé comme support.
- Tu peux disposer le ou les murs uniquement de manière à ce que toutes les figurines du jeu soient encore accessibles.
- Tu as le droit d'utiliser les deux mains lors de la construction. Il te suffit de déposer tes planchers restants faces cachées devant toi pendant la manipulation.

Exemple :

Un plancher comportant ces deux symboles ne peut pas être placé ainsi :



Mais comme cela :



Un plancher comportant ce symbole peut être placé dès le début du jeu :



As-tu réussi à poser un ou des mur(s) et un plancher sans que celui-ci ou tout le gratte-ciel s'effondre par la suite ?

Alors la phase 2 peut commencer :



2. Attaque des Spider Monkeys ?

Le plancher que tu viens de disposer comporte-t-il le symbole des Spider Monkeys ?



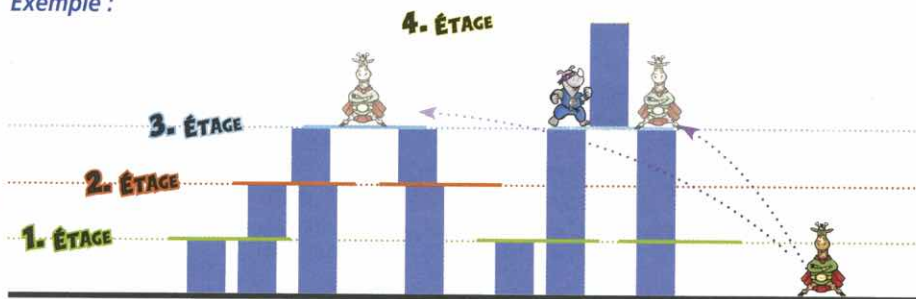
Si c'est le cas, tu dois prendre un Spider Monkey dans la réserve et soigneusement le suspendre à ce plancher avec sa queue ou sa main. S'il tombe, tu essaies de l'accrocher à nouveau et ce jusqu'à ce qu'il tienne suspendu sur le plancher. Pendant la suite de la partie, il est possible que la réserve de Spider Monkeys soit vide. Il te faut alors en prendre un qui est déjà suspendu au bâtiment. Si rien ne s'est effondré jusqu'à maintenant, alors commence la phase 3 :



3. Escalade du gratte-ciel !

Tu peux désormais lancer le dé bleu clair. Il indique de combien d'étages tu dois faire monter ou descendre (si ton dé indique -1) ton super héros. Cela dépend ici du nombre d'étages du gratte-ciel lorsque tu l' observes de côté. Un étage correspond à tous les planchers se trouvant à la même hauteur. Un étage peut donc comporter plusieurs planchers (disposés côte à côte, ou à distance), mais également un seul plancher.

Exemple :



Max a obtenu un trois au dé et peut ainsi déplacer sa Super Girafe du bas du gratte-ciel jusqu'au troisième étage. C'est à lui de décider sur quel plancher de cet étage il va placer son super héros.

Important :

- Quel que soit l'emplacement de ta figurine : ce sont tous les étages du gratte-ciel qui sont ici concernés, sur toute la largeur.
- Si un étage comporte plusieurs planchers, c'est à toi de choisir où tu positionnes ton super héros.
- Si ton héros atteint le dernier étage, le reste des points obtenus avec le dé ne compte pas.
- Si ton super héros est situé tout en bas et que tu obtiens -1 en lançant le dé, alors il reste à la même place.

4. Super duel ?

Ton super héros a-t-il grimpé d'un étage ? Tu dois alors vérifier si un autre super héros s'y trouve déjà. Encore une fois, il faut ici prendre en compte toute la largeur du gratte-ciel. Si c'est le cas, il y a alors super duel. Comme tu es arrivé le dernier à cet étage, tu es donc l'attaquant :

1. En tant qu'attaquant, tu obtiens le dé rouge, et le défenseur obtient le dé bleu.
2. Vous jetez vos dés en même temps. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé a gagné et peut rester. Le perdant doit descendre d'un étage.
3. Si le perdant descend alors sur un étage lui aussi occupé par un autre héros, il y a de nouveau duel ! Et ainsi de suite ... le nouvel arrivant est toujours l'attaquant.

Exemple :

Dans l'exemple que nous venons de montrer, la Super Girafe doit désormais combattre Rhino Hero. En tant qu'attaquant, Max prend le dé rouge et Felix, le joueur avec Rhino Hero, prend le dé bleu pour se défendre lors de ce duel.



5. La médaille du grimpeur ?

Si tu es maintenant le super héros placé le plus haut sur le bâtiment, alors tu obtiens la médaille du meilleur grimpeur. La première fois qu'elle est remise à un joueur, elle est prise dans la boîte, puis elle circulera de joueur en joueur tout au long de la partie.



6. Reprendre un plancher !

À la fin de ton tour, tu pioches un nouveau plancher de manière à en avoir trois en main. Tu peux prendre un plancher dans la pioche ou choisir l'un des trois planchers placés faces visibles sur la table. Dans ce cas, tu places un nouveau plancher face visible dans l'espace libéré sur la table en puisant dans la pioche.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'achève lorsque

... un joueur fait s'effondrer le gratte-ciel, en partie ou entièrement, à n'importe quel moment de la partie. Celui qui est alors en possession de la médaille du grimpeur remporte la partie. **Mais** : si le joueur en possession de cette médaille a provoqué l'effondrement du gratte-ciel, alors **tous les autres** super héros ont gagné.

ou

... une fois qu'il n'y a plus un seul plancher à piocher et que tous les planchers en main ont été joués ou que rien ne peut être construit. Le dernier tour est joué jusqu'à la fin et le joueur en possession de la médaille du grimpeur remporte la partie.

FAQ & CONSEILS ➤



FAQ:

Que faire quand un joueur ne peut jouer aucun de ses planchers parce que les murs nécessaires ne peuvent être posés nulle part ?

Le joueur doit alors passer son tour et à la place, doit poser un, deux ou tous ses planchers sous la pile de pioche. Ensuite, il complète sa main pour toujours avoir 3 planchers en piochant dans la pile ou sur la table. Puis, il remplit les éventuels espaces libérés sur la table.

Que se passe-t-il lorsqu'un joueur, en construisant, fait tomber par mégarde un ou plusieurs Spider Monkeys du gratte-ciel ?

Le joueur en question doit alors suspendre à nouveau les Spider Monkeys là où ils étaient, puis il continue son tour.

Est-ce que je perds la médaille si ma figurine est au premier étage et que mais que j'obtiens -1 au dé ?

Oui, fais alors descendre ta figurine et remplace la médaille dans la réserve.

Dans le cas exceptionnel où aucun joueur ne possède la médaille à la fin du jeu, que se passe-t-il ?

Alors vous avez malheureusement tous perdu. Rassemblez vos forces de super héros et commencez une nouvelle partie !

Conseils :

Lors d'une partie avec des joueurs plus jeunes, vous pouvez...

... exclure du jeu les planchers avec ces deux symboles



et jouer sans les Spider Monkeys.

... ignorer le symbole moins sur le dé et faire monter votre super héros d'un étage lorsque vous obtenez -1.

Le jeu devient plus difficile ...

... lorsque le plateau de jeu comporte **moins** de 10 points de construction. Avant le début de la partie, disposez les trois tuiles du plateau de jeu de votre choix les unes à côté des autres comme vous le souhaitez. Si seuls les points de départ rouges sont visibles, vous avez alors choisi le plateau de départ le plus difficile avec uniquement 5 points.

... lorsque vous ne pouvez utiliser qu'une main pour construire. Cela devient encore plus corsé si en plus chacun joue avec sa main faible !

Le jeu est encore plus varié ...

... lorsque vous le combinez avec le jeu « Rhino Hero » (art. n° 302203). Vous pouvez alors utiliser les murs de ce jeu comme des murs bas. Et grâce à la figurine de Rhino Hero supplémentaire, vous pouvez même jouer à 5 joueurs.



RHINO HERO

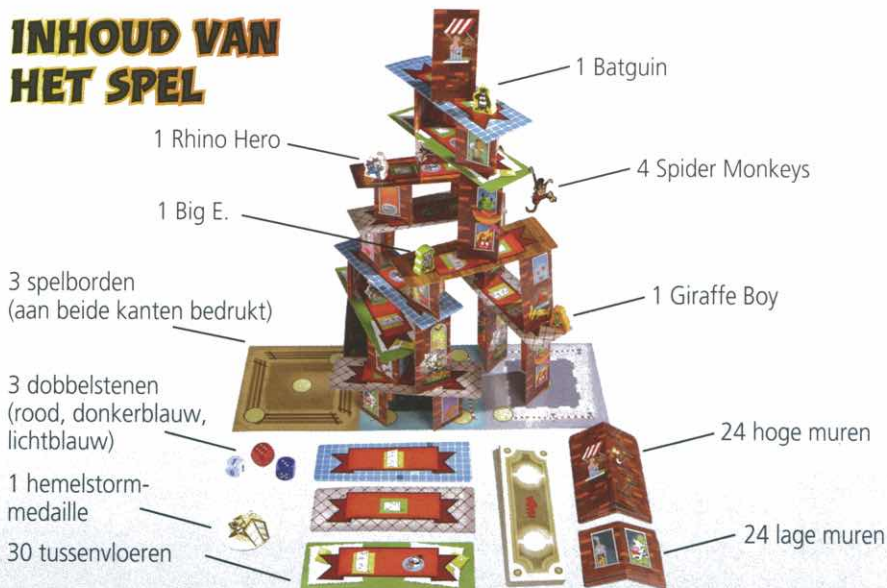
SUPER BATTLE

Een turbulent 3D-stapelspel voor 2 tot 4 superhelden van 5 tot 99 jaar.

Auteurs: Scott Frisco, Steven Strumpf
Licentiegever: Excel Global Development
Illustraties: Thies Schwarz
Speelduur: 10 - 20 minuten

Rhino Hero is weer van de partij! Deze keer zijn ook de andere superhelden Giraffe Boy, Big E. en Batguin, present. Allen willen ze een duizelingwekkend hoge wolkenkrabber bouwen. Alleen wie voorzichtig en handig bouwt en geluk heeft met de dobbelstenen, kan de verdiepingen van de wolkenkrabber beklimmen. Maar juich niet te vroeg: hevige gevechten kunnen jullie in een handomdraai weer naar beneden brengen. Zorg dat je de hemelstorm-medaillon te pakken krijgt en laat je ook niet van slag brengen door de gemene Spider Monkeys. Alleen zo kun je de titel van beste superheld verwerven!

INHOUD VAN HET SPEL

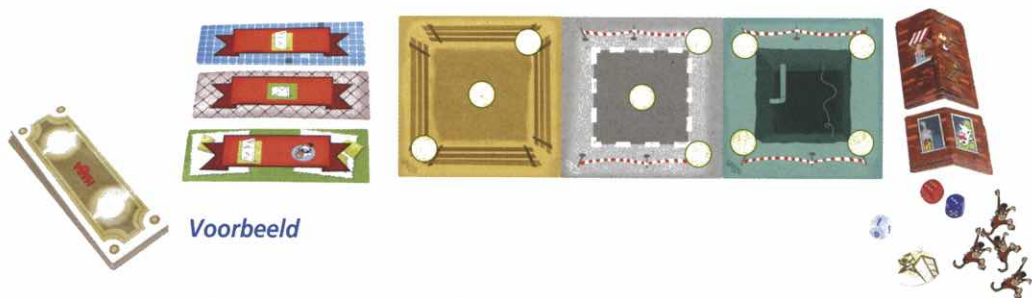


Voor het eerste spel: Haal de Spider Monkeys en de medaille voorzichtig uit de kaart.



VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Draai de drie delen van het spelbord zo dat overal de ronde, gele bouwpunten zichtbaar zijn. Leg ze dan op een rij in het midden van de tafel naast elkaar. Meng de tussenvloeren met de afbeelding naar beneden. Elke speler krijgt drie tussenvloeren, die hij zonder te tonen opneemt. Drie andere tussenvloeren leg je open op tafel, de overige tussenvloeren leg je als afneemstapel klaar met de afbeelding naar beneden. Ook de hoge en lage muren leg je klaar. Elke speler neemt een superheld en zet die voor zich. Overtollige superhelden gaan terug in de doos. Houd de dobbelstenen, de Spider Monkeys en de hemelstorm-medaille klaar.



Voorbeeld

VERLOOP VAN HET SPEL

Speel om de beurt met de wijzers van de klok mee. De speler die het beste kan klimmen, begint. Elke beurt bestaat uit zes acties:

1. Bouwen!
2. Aanval van Spider Monkeys?
3. Wolkenkrabber beklimmen!
4. Supergevecht?
5. Hemelstorm-medaille?
6. Tussenvloer bouwen!

Een overzicht van de punten:

1. Bouwen

Kies een van de tussenvloeren om de wolkenkrabber te bouwen. De symbolen op deze tussenvloer geven aan hoeveel en welke muren je moet opstellen om de tussenvloer er open op te leggen.



Dit symbool betekent: Gebruik een lage muur.



Dit symbool betekent: Gebruik een hoge muur.

Neem de juiste muur/muren en plaats die volgens deze regels:

- Op het spelbord mag een muur slechts op één bouwpoint staan. De muur moet het bouwpoint minstens aanraken. Op elk bouwpoint mag slechts één muur geplaatst worden.
- Later kunnen muren ook op een willekeurige plek op al gelegde tussenvloeren worden geplaatst. Ook een combinatie is dan toegelaten: als je bijv. een hoge en een lage muur moet bouwen, kan één op het spelbord staan, de andere op een al gelegde tussenvloer.
- Alle door de symbolen weergegeven muren moet je zo bouwen dat je vervolgens je tussenvloer **horizontaal** op deze muren kunt leggen.
- Tussenvloeren kunnen een willekeurige positie hebben, ze moeten niet parallel met een zijkant van het spelbord liggen.
- Later in het spel kunnen tussenvloeren elkaar ietwat overlappen. Dat is toegelaten, zolang de andere tussenvloer niet als steunpunt wordt gebruikt.
- Je mag de muur/muren alleen zodanig opstellen dat alle figuren nog toegankelijk zijn.
- Bij het bouwen mag je beide handen gebruiken. Leg je overige tussenvloeren onder-tussen met de afbeelding naar beneden voor je.

Voorbeeld:

Een tussenvloer met deze twee symbolen kan zo niet geplaatst worden:



Zo doe je het:



Een tussenvloer met dit symbool kan zo geplaatst worden:



Is het je gelukt om een muur/muren en tussenvloer te plaatsen zonder dat deze (of later (een deel van) de wolkenkrabber) instorten?

Dan is het tijd voor punt 2:

2. Aanval van Spider Monkeys?

Staat op de tussenvloer die je gelegd hebt, het symbool van Spider Monkeys?



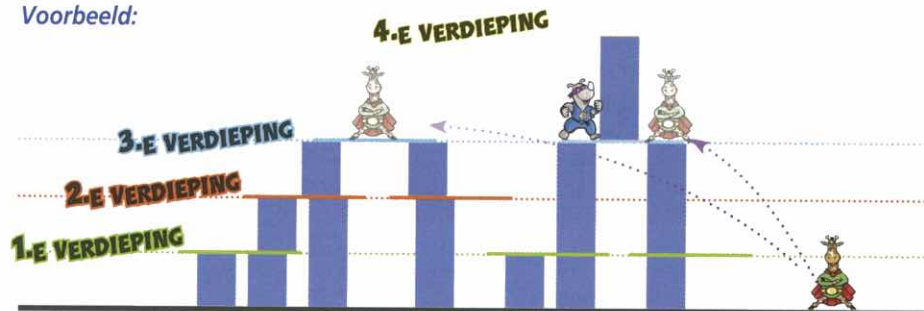
Neem **vervolgens** een Spider Monkey uit de voorraad en hang hem voorzichtig met zijn staart of hand aan deze tussenvloer. Valt de Spider Monkey naar beneden, probeer het dan opnieuw tot hij blijft hangen. Later in het spel kan de voorraad Spider Monkeys uitgeput zijn. Neem er vervolgens één die al aan het gebouw hangt. Is er nog steeds niets ingestort? Dan begin je aan punt 3:



3. Wolkenkrabber beklimmen!

Gooi met de lichtblauwe dobbelsteen. Hierop zie je hoeveel verdiepingen je je superheld naar boven of – bij -1 op de dobbelsteen – naar beneden moet bewegen. Het is daarbij belangrijk hoeveel verschillende verdiepingen de wolkenkrabber heeft, als je die van de zijkant bekijkt. Als één verdieping gelden alle tussenvloeren die zich op exact dezelfde hoogte bevinden. In een verdieping kunnen zich meerdere tussenvloeren bevinden (dicht bij elkaar of veraf); een verdieping kan echter ook uit maar één tussenvloer bestaan.

Voorbeeld:



Max heeft drie gegooid en moet zijn Giraffe Boy van beneden naar de derde verdieping verplaatsen. Hij mag zelf kiezen op welke tussenvloer van deze verdieping hij hem zet.

Belangrijk!

- Ongeacht waar je figuur staat: er wordt altijd gekeken naar de verdiepingen van de hele wolkenkrabber, over de hele breedte.
- Als een verdieping meerdere tussenvloeren heeft, mag je zelf kiezen waar je je superheld zet.
- Als je held op de bovenste verdieping staat, laat je overtollige punten van de dobbelsteen vallen.
- Als je superheld helemaal beneden staat en je -1 gooit, blijft hij staan.

4. Supergevecht?

Heb je je superheld op een nieuwe verdieping gezet? Dan moet je controleren of op die verdieping een andere superheld staat. Ook hier telt weer de hele breedte van de wolkenkrabber. Is dat het geval? Dan vindt er een supergevecht plaats. Jij bent pas aangekomen op deze verdieping en bent dus de aanvaller.

1. Je krijgt als aanvaller de dobbelsteen met rode ogen, de verdediger krijgt de dobbelsteen met blauwe ogen.
2. Jullie gooien gelijktijdig. Wie het hoogste aantal ogen gooit, wint en blijft staan; de andere moet een verdieping dalen.
3. Als de verliezer daardoor op een verdieping terechtkomt, waar al een andere held staat, komt het weer tot een gevecht, enzovoort ... Diegene die aankomt, is altijd de aanvaller.

Voorbeeld:

In het zojuist getoonde voorbeeld moet Giraffe Boy nu het gevecht aangaan met Rhino Hero. Max is de aanvaller en krijgt de rode dobbelsteen; Felix speelt met Rhino Hero, hij krijgt als verdediger de blauwe dobbelsteen.



5. Hemelstorm-medaille?

Sta je, kort voor het einde van je beurt, als hoogste van alle superhelden? Neem dan de hemelstorm-medaille. Bij het begin van het spel neem je die uit de voorraad, later gaat de hemelstorm-medaille van speler naar speler.



6. Tussenvloer bouwen!

Op het einde van je beurt neem je een nieuwe tussenvloer, zodat je er weer drie in je hand hebt: ofwel neem je een tussenvloer van de stapel, ofwel kies je een van de drie openliggende tussenvloeren. In dat laatste geval vul je de lege plek meteen weer aan door er een tussenvloer van de afneemstapel open te leggen.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt meteen zodra ...

... een speler, gelijk wanneer, de wolkenkrabber geheel of gedeeltelijk laat instorten. De speler die nu de hemelstorm-medaille heeft, wint het spel. **Maar:** Als de speler met de hemelstorm-medaille zelf de wolkenkrabber heeft laten instorten, winnen **alle andere** superhelden samen het spel.

of

... alle tussenvloeren – van de afneemstapel, de openliggende en die in de hand – opgebruikt zijn of niet meer gebouwd kunnen worden. De laatste beurt wordt nog afgerond en dan wint de speler die de hemelstorm-medaille in zijn bezit heeft.

FAQ & Tips ➤



FAQ:

Wat gebeurt er als een speler geen enkele van zijn tussenvloeren kan plaatsen omdat de vereiste muren nergens passen?

Dan slaat hij zijn beurt over. Hij legt één, twee of alle tussenvloeren onderaan de afneemstapel. Hij mag vervolgens evenveel tussenvloeren van de afneemstapel of uit de openliggende tussenvloeren nemen. In het laatste geval vul je de uitlegplaats weer aan door één tot drie tussenvloeren van de afneemstapel er open op te leggen.

Wat gebeurt er als tijdens het bouwen per ongeluk één of meerdere Spider Monkeys van de wolkenkrabber vallen?

De speler die aan de beurt is, moet de gevallen Spider Monkeys weer op willekeurige plaatsen aan de wolkenkrabber hangen. Zijn beurt gaat verder.

Verlies ik de medaille als mijn figuur op de eerste verdieping staat en ik een -1 gooi?

Ja, dan moet je jouw figuur naar beneden zetten en de medaille weer bij de voorraad leggen.

Wat gebeurt er in het zeldzame geval dat aan het einde van het spel niemand de medaille in zijn bezit heeft?

Dan hebben jullie helaas allemaal verloren. Verzamel al jullie superheldenkrachten en begin meteen een nieuw potje!

Tips:

Als je het spel met jonge spelers speelt, kun je

... de tussenvloeren met deze twee symbolen voor het spel wegleggen en zonder Spider Monkeys spelen.



... het minteken op de dobbelsteen negeren en ook bij het werpen van -1 je superheld een verdieping naar boven plaatsen.

Het spel wordt moeilijker ...

... als het spelbord minder dan 10 bouwpunten heeft. Leg voor het begin van het spel de drie funderingen tegen elkaar zoals jullie willen. Als je daarbij enkel de rode startpunten ziet, hebben jullie de moeilijkste startpositie gemaakt (met slechts 5 punten).

... als je bij het bouwen slechts één hand mag gebruiken. Het wordt nóg moeilijker als iedereen slechts met zijn ongeoefende hand mag bouwen!

Het spel wordt nog afwisselender ...

... in combinatie met het spel 'Rhino Hero' (art.nr. 004741).

Jullie kunnen dan de muren uit dat spel als lage muren gebruiken.

Met de extra Rhino Hero-figuur kunnen jullie dan zelfs met vijf spelers aan de slag!

