

The authors

ENGLISH



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.

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



FRANÇAIS

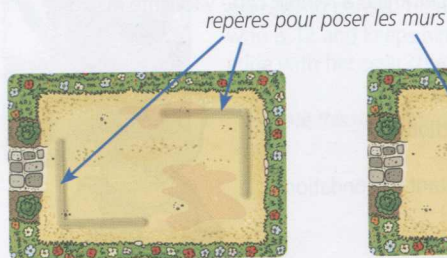
Idée

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.

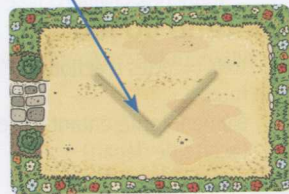
Préparatifs

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

2x

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.

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 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.

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.

Super Rino!

Een heldhaftig 3D-stapelspel voor 2 – 5 superhelden van 5 – 99 jaar.

Spelidee: Steven Strumpf & Scott Frisco
Licentiegever: Excel Global Development
Illustraties: Thies Schwarz
Speelduur: ca. 5 – 15 minuten



Wat is dat nou? Klimt daar echt een neushoorn tegen de buitenmuur op? Natuurlijk!!! Super Rino is weer eens op weg. De beestachtige superheld klimt onverschrokken tegen de hoogste huizen op om naar boeven en schurken uit te kijken. Hij is zo sterk als een leeuw en zo sluw als een vos, maar ook zo zwaar als een neushoorn. Dat brengt zelfs de stevigste toren aan het wankelen. Kunnen jullie Super Rino helpen om zijn wankel missie te vervullen?

Spelinhoud

- 31 daken (= actiekaarten)
- 28 muren
- 1 fundering (= startkaart)
- 1 Super Rino
- 1 spelregels



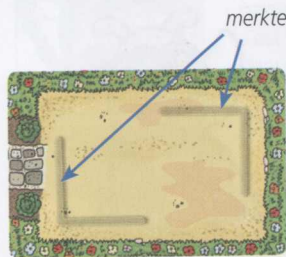
Spelidee

Verdieping voor verdieping bouwen jullie met z'n allen een zo hoog mogelijk kaartenhuis voor Super Rino. Net als een echt huis bestaat het uit huismuren en tussenvloeren. Omdat niet is te voorzien hoe hoog het huis wordt, zien de tussenvloeren eruit als daken. Op de daken staan merktekens die aangeven waar de muren van de volgende verdieping moeten worden neergezet. De symbolen op de daken geven bouwaanwijzingen die alles flink in de war kunnen sturen. Het doel van het spel is om als eerste zijn eigen daken op het bouwwerk te leggen.

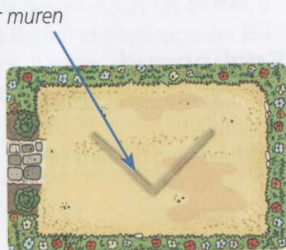
Spelvoorbereiding

Leg de fundering met de zijde naar keuze open in het midden op tafel. Schud de daken en deel aan iedere speler vijf daken uit. Als jullie met z'n tweeën spelen, krijgt iedere speler zeven daken. De overige daken worden verdekt op een stapel op enige afstand van de fundering gelegd. Leg de muren en Super Rino klaar.

Fundering:



voorzijde:
eenvoudige variant



achterzijde:
voor gevorderde stapelhelden

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie als laatste een goede daad heeft verricht, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en probeert een van zijn daken bij de bouw te gebruiken.

Voordat je een dak kan neerleggen, moet je eerst met één of twee muren een nieuwe etage bouwen. Bekijk de merktekens op de fundering of op het als laatste neergelegde dak goed. Deze geven het aantal en de positie van de muren van de nieuwe verdieping aan. Pak de benodigde muren en vouw ze zodanig, dat ze met de afgebeelde hoek overeenkomen. Vervolgens zet je ze op de aangegeven plaatsen en leg je er een van je daken op.

Sommige daken hebben speciale symbolen. Deze bepalen het verdere verloop van de bouw:



Van richting veranderen

Er wordt meteen in de omgekeerde richting gespeeld. Bij twee spelers speelt dit symbool geen rol.



Rustpauze!

De volgende speler mag helaas niet bouwen. De daaropvolgende speler is aan de beurt. Bij twee spelers ben je meteen nog een keer aan de beurt.



Extra kaart

De volgende speler moet eerst een nieuw dak van de stok pakken, voordat hij verder mag bouwen.

2x

Dubbeldak

Je mag meteen nog een tweede dak neerleggen. Dit mag echter niet nog een dak met het dubbeldaksymbool zijn. Als je geen dak kunt neerleggen, mag de volgende speler je een van zijn daken geven om neer te leggen.

**Super Rino**

Super Rino klimt weer! De volgende speler moet Super Rino van zijn plaats pakken en op het nieuwe Super Rino merkteken zetten. Pas daarna mag hij een dak op de verdieping leggen.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Belangrijke torenbouwregels:

- Bij het stapelen mag je je beide handen gebruiken.
- Je mag alleen de muur of de dakkaart aanraken waarmee je op dit moment aan het bouwen bent.
- Let erop dat de muren overeenkomstig de merktekens op de daken zijn gevouwen.
- Plaats de muren zo exact mogelijk op de merktekens.
- De daken moeten op precies dezelfde manier zijn uitgericht als de fundering.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als...

- ... **een van de spelers zijn laatste dak heeft opgebouwd.**
Hij heeft superbouwkrachten en wint het spel.

Of als...

- ... **de torenflat is omgevallen.**
De speler die het huis heeft laten instorten, verliest. De speler met de minste daken wint het spel. Bij gelijkspel wint de speler met de meeste symbolen op zijn overgebleven daken. Als het dan nog steeds gelijkspel is, hebben deze spelers gezamenlijk gewonnen.

Of als...

- ... **alle muren bij het bouwen zijn gebruikt.**
In dit onwaarschijnlijke geval zijn jullie echte stapelhelden en hebben jullie gezamenlijk gewonnen.

De illustrator

Thies Schwarz reisde na zijn jeugd in Sleeswijk-Holstein voor zijn studie (visuele communicatie) naar Hannover. Daar woont en werkt hij nog steeds als freelance illustrator voor uitgevers, agentschappen en filmproducenten.

*Ik draag dit spel op aan mijn drie dochters
Alva, Malene en Lola.*