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

超级犀牛 • Super Rhino
Super Rhino • SuperRino

Copyright HABA® - Spiele Bad Rodach 2012

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

ESPAÑOL

El juego

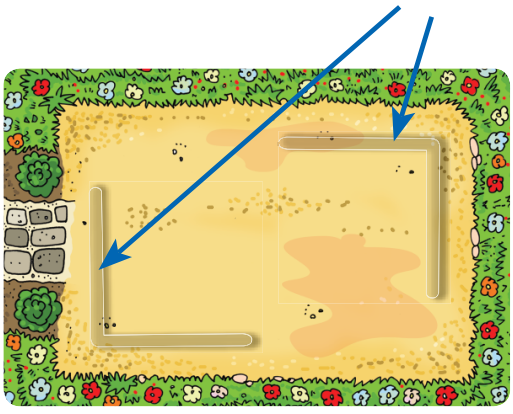
Planta por planta vais a construir, todos juntos, una construcción de naipes para SuperRino. Será el edificio más alto que podáis construir y tendrá paredes y techos igual que una casa de verdad. Como no se puede prever la altura que alcanzará el edificio, los techos tienen el aspecto de tejados. La 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

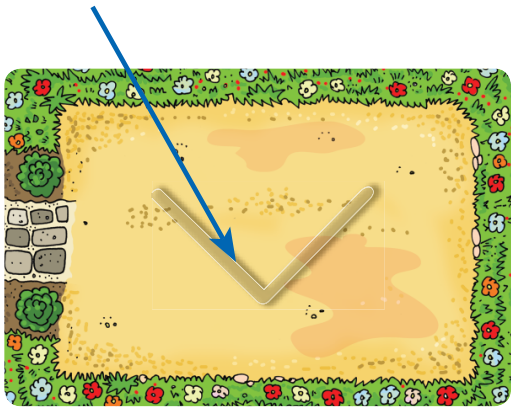
Colocad la carta cimiento en el centro de la mesa, mostrando una cualquiera de sus caras. Barajad los tejados y repartid cinco a cada jugador. Si sois dos jugadores, recibiréis siete cartas cada uno. Con el resto de los tejados hacéis un mazo con las cartas boca abajo para serviros y lo colocáis junto 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 cimiento 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 cimiento.

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.