

RHINO HERO



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

Autores: Scott Frisco, Steven Strumpf
Licenciante: 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 enviaros 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



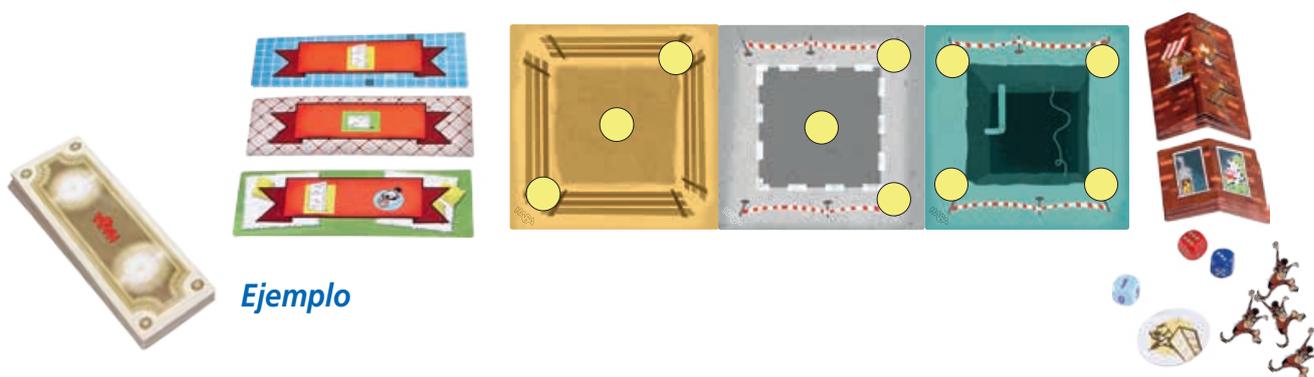
ESPAÑOL

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



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.



Ejemplo

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!

ESPAÑOL

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.

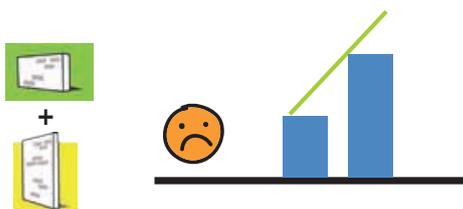


Coge la/las pared(es) correspondiente(s) y colócala(s) conforme a las siguientes reglas:

- 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, puedas 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:

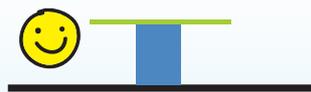
Un suelo con estas dos ilustraciones no puede colocarse así:



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:



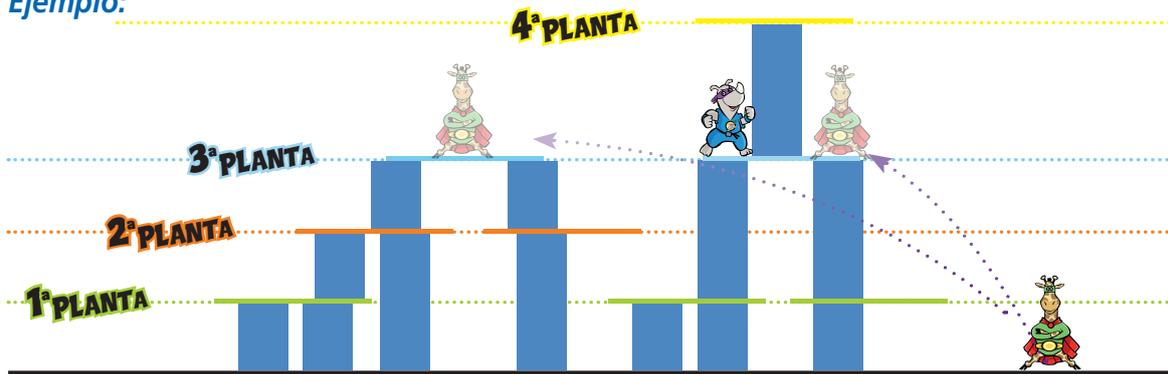
3. ¡Escalada del rascacielos!

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 contarás 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, coges 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 saca un -1?

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

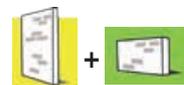
¿Qué ocurre en el caso excepcional de que al final del juego ningún jugador cuente con la medalla?

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 preferáis. 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.



ESPAÑOL

