

Spielende

Das Spiel endet, wenn ...

- ... **ein Spieler sein letztes Dach verbaut hat.**
Er hat Superhausbaukräfte und gewinnt das Spiel.

Oder wenn ...

- ... **das Hochhaus eingestürzt ist.**
Der Spieler, der das Haus zum Einsturz bringt, verliert. Der Spieler, der jetzt die wenigsten Dächer hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Symbolen auf seinen verbliebenen Dächern. Bei erneutem Gleichstand haben diese Spieler gemeinsam gewonnen.

Oder wenn ...

- ... **alle Wände verbaut sind.**
In diesem unwahrscheinlichen Fall seid ihr wahre Stapel-Helden und habt alle gemeinsam gewonnen.

Rhino Hero

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

Idee : 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 Rhino Hero ! 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 Rhino Hero à remplir cette vacillante mission ?

Contenu du jeu

- 31 toits (=cartes d'actions)
- 28 murs
- 1 élément représentant les fondations (=carte de départ)
- 1 Rhino Hero
- 1 règle du jeu



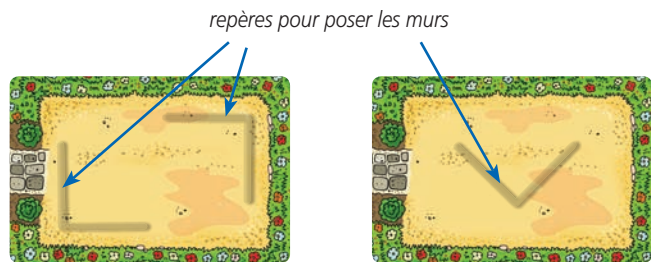
Idée

D'étage en étage, vous construisez ensemble pour Rhino Hero 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 Rhino Hero.

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

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.



Rhino Hero

Rhino Hero continue son escalade ! Le joueur suivant retire Rhino Hero 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 que 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 Rhino Hero 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.