



SUPER RHINO!

4092

Mitbringspiel mini

Ein heldenhaftes 3D-Stapelspiel für 2 - 5 Spieler von 5 - 99 Jahren
Spielidee: Steve Strumpf & Scott Frisco; Illustration: Thies Schwarz

Spielidee: Wer ist besonders geschickt und kann als Erster alle seine Dachkarten verbauen?

Spielinhalt: 31 Dachkarten (Aktionskarten), 28 Wände, 1 Fundament, 1 SuperRhino, 1 Spielanleitung

Spieldauer: ca. 5-15 Minuten

Vorbereitung:

- Das Fundament in die Tischmitte legen.
- Je Spieler fünf Dachkarten auf die Hand nehmen (bei zwei Spielern, je sieben Dachkarten).
- Die restlichen Dachkarten als verdeckten Stapel bereit legen.

Spielablauf:

- Wer an der Reihe ist, stellt je nach Fundament bzw. zuvor gelegter Dachkarte ein oder zwei Wände auf die entsprechenden Markierungen = eine neue Etage
- Dann eine eigene Dachkarte darauf legen
- Zeigt sie ein Symbol, muss der nächste Spieler zuerst die entsprechende Aktion ausführen, dann eine neue Etage bauen.

Symbole:

- ➡ Richtungswechsel! Die Spielrichtung wechselt
- ! Still gestanden! Der nächste Spieler darf nicht bauen, der übernächste Spieler ist an der Reihe.
- +1 Zusatzkarte: Der nächste Spieler muss vor seinem Zug eine neue Dachkarte ziehen.
- 2x Doppelzug: Sofort eine zweite Dachkarte auf die eben gelegte Karte legen. Die zweite Karte darf nicht das Doppelzugssymbol zeigen. Keine passende zweite Karte auf der Hand: eine Karte des nächsten Spielers ablegen
- 🦖 Die SuperRhino-Figur von ihrem momentanen Platz nehmen und auf die neue SuperRhino-Markierung stellen.

Regeln:

- Zum Stapeln darf man beide Hände benutzen
- nur die Wand oder die Dachkarte berühren, die man gerade stapelt
- Dachkarten dürfen nur gerade und mit der gleichen Ausrichtung und Position wie das Fundament gelegt werden

Spielende: Das Spiel endet, sobald eine von drei Bedingungen erfüllt ist.

- Ein Spieler hat seine letzte Dachkarte verbaut? Er gewinnt das Spiel.
- Der Kartenturm ist eingestürzt? Der Spieler, bei dem der Turm umgekippt ist, scheidet aus. Der Spieler, der jetzt noch die wenigsten Dachkarten hat, gewinnt das Spiel.
- Alle Wände verbraucht? Alle Spieler gewinnen gemeinsam.

Tipps und Besonderheiten:

- einfache Regeln für schnellen Spielspaß
- mit 3D-Kartenhochhaus
- Stapelspaß für die ganze Familie
- Dieses Spiel fördert:
 - Auge-Hand-Koordination
 - Feinmotorik



10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

ab