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

RHINO HERO

SUPER BATTLE

Copyright HABA® - Spiele Bad Rodach 2017

Instructions	ENGLISH	03
说明书	中文	09
Spielanleitung	DEUTSCH	15
Règle du jeu	FRANÇAIS	21
Instrucciones	ESPAÑOL	27

RHINO HERO SUPER BATTLE

ENGLISH

A turbulent 3D stacking game for 2 to 4 superheroes between 5 and 99 years old.

Authors: Scott Frisco, Steven Strumpf
Licensor: Excel Global Development
Illustrator: Thies Schwarz
Length of the game: 10 - 20 minutes

Rhino Hero is back on the job! And this time his superhero friends Giraffe Boy, Big E. and Batguin join him. Together the superheroes build a dizzyingly tall skyscraper. Will they manage to climb up the many levels of the skyscraper? Only if if was built carefully, and the heroes have a steady hand. Don't get ahead of yourself; battles can quickly send you back down to the bottom. Secure the superhero medal and stop the mean, hanging spider monkeys from disturbing you – it's the only way to be the winning superhero!

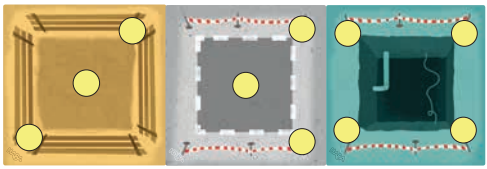
CONTENTS

Before the first game: Carefully separate the spider monkeys and the superhero medal.

PREPARATION

Position the three game boards so that the round yellow "build" points are face up. Place the three game boards in any order, in a row in the center of the table. Shuffle the floor cards and deal three cards to each player. Players hold the cards privately in their hands. Place three more floor cards on the table face up and create a face-down draw pile with the remaining floor cards. The short and tall walls are kept handy. Each player chooses one of the superheroes and places it in front of them. Spare superheroes are placed back in the box. Get the dice, spider monkeys and superhero medal ready.

Example



HOW TO PLAY

Play in a clockwise direction. The player who is the best climber can start. A move consists of 6 action points:

1. **Build!**
2. **Spider monkey attack?**
3. **Climb the skyscraper!**
4. **Super battle?**
5. **Superhero medal?**
6. **Draw another floor card**

The individual action points:

1. Build!

Select one of your floors to add to the skyscraper. The symbols on the top of this floor card show how many and which walls need to be set up in order to balance this floor card face-up on top.

This symbol means: use a short wall.

This symbol means: use a tall wall.

Take the corresponding wall or walls and place according to the following rules:

- A wall may only be set up over a build point on the game board. It needs to at least touch the point. Only one wall may be set up on each build point.
- Later on in the game walls can be set up on already placed floors where there is no restriction on placement. You are also allowed to mix the walls up (e.g. use one short and one tall wall with one wall card set up on the game board and the other on an already constructed floor).
- You must place all of the walls shown on the symbols in such a way that your floor card may be placed **horizontally** on top of these walls.
- Floors can be aligned in any direction; they do not need to be parallel to an edge of the game board.
- Later on in the game the floors might overlap slightly. This is permitted as long as another floor is not used as a support.
- You must set up the wall/walls in such a way that they are accessible to all figures.
- Players may use both hands for building – while doing so they simply place the other floor cards face-down in front of them.

Example:

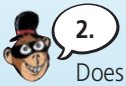
A floor with these two symbols cannot be placed like this:

Here's how:

A floor with this symbol can be set up like this:

Did you manage to set up the wall/walls and floor without any part or the whole skyscraper collapsing ?

Then it's time for point 2:



2. Spider monkey attack?

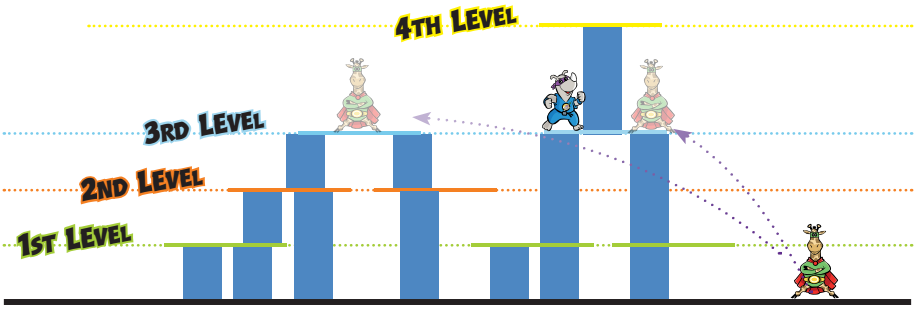
Does the floor you set up have a spider monkey symbol on it?

Then you **must** take a spider monkey out of the stockpile and carefully hang it on this floor by its tail or its hand. If it falls down try again until the Spider monkey hangs securely. Later in the game the stockpile of spider monkeys may be empty. In this case take one that is already hanging on the building and hang it on the floor just placed. If nothing collapses then move on to phase 3:

3. Climb the skyscraper!

Now roll the light blue die. It tells you how many levels your superhero can climb up or (if the die shows -1) must move down.
This is based on how many levels the skyscraper has when looked at from the side. All floors that are at the same height count as one level. One level can consist of multiple floors (close to each other or far apart), or just a single intermediate floor.

Example:



Max rolled a three and can move his Giraffe Boy from the bottom to the third level. It doesn't matter which of the floor cards on the third level he chooses to place the Giraffe Boy superhero on.

Important:

- Regardless of where the figure stands the entire level of the skyscraper is viewed as a whole.
- If there are multiple floor cards on one level then you can freely choose where to place your superhero.
- If your hero reaches the top level then the remaining die movement is not used.
- If your superhero is all the way at the bottom and you roll a -1 then your superhero remains where he is.

4. Super battle?

Did you place your superhero on a new level? Now look closely – is there another superhero already on the same level? Check the full width of the skyscraper! If the answer is yes, then it's time for a superhero battle. As a new arrival to this level you are the attacker:

1. As the attacker you receive the red die; the defender receives the blue die.
2. Both roll at the same time. The player who rolled the higher number wins and stays where they are, the other must move down one level.
3. If the loser ends up on a level that already has another superhero there is another battle! And so on ... The new arrival is always the attacker.

Example:
In the example shown Giraffe Boy battles against Rhino Hero. Max is the attacker and uses the red die, Felix, who is playing with Rhino Hero is the defender and uses the blue die.

5. Superhero medal?

Is your superhero the furthest up just before the end of your turn? Then take the superhero medal. At the start of the game you take it out of the stockpile, later on in the game the superhero medal moves from player to player.

6. Draw another floor card!

At the end of your turn draw another floor card so that you once again have three in your hand. You can either draw a floor card from the pile or choose one of the three cards that are lying face up. If you choose to draw a face up card then immediately fill up the free space with another floor card from the draw pile; place the floor card face up.

The next player takes their turn.

END OF THE GAME

The game ends immediately ...
... if a player causes the skyscraper to partially or completely collapse, regardless of when. The player who has the superhero medal at the time wins the game. **But:** if the player with the superhero medal is the one to collapse the skyscraper then **all the other** superheroes win the game together.

or

… once there are no more floors left to draw, all floors in a player's hand have been used or cannot be used. The last turn is completed and the winner is the player with the superhero medal.

FAQ & TIPS ➤

FAQ:

What happens if a player can't use any of their floors because the walls required don't fit anywhere?
The player misses a turn and instead they can exchange their floor cards by placing one, two or all of their floor cards at the bottom of the draw pile. The player then draws the corresponding number of floor cards from the draw pile or the face-up options. In the latter case fill the display up again by placing one to three floor cards from the draw pile face-up**.**

What happens if one or more spider monkeys accidentally fall off the skyscraper during building?
The player whose turn it is must hang the spider monkeys that fell down back somewhere on the skyscraper, and continue their turn.

Do I lose the medal if my figure is on the first floor and I roll a -1?
Yes, then you need to move your figure down and place the medal back in the stockpile.

What happens in the rare case that no player has a medal at the end of the game?
Then unfortunately you have all lost. Pull all your superhero strength together and start another game right away!

Tips:

When playing with younger players you can ...

... take out the floor cards with these two symbols before the game and play without spider monkeys.
... ignore the minus sign on the die and move your superhero up one floor with the die roll -1.

The game can be made more difficult ...
... by having the game board show less than 10 build points. At the start of the game place the three base pieces next to each other however you want. If only the red starting points are shown then there are only 5 points and you have chosen the most difficult starting setup.
... and/or by only allowing only one hand to be used for building. And it's even more difficult if players are only allowed to use their less dominant hand!

The game is more varied ...
… if you combine it with the game "*Rhino Hero*" (item no. 004789).
The walls from this game can be used as short walls. And if you use the additional Rhino Hero figure you can play with 5 players.

RHINO HERO SUPER BATTLE

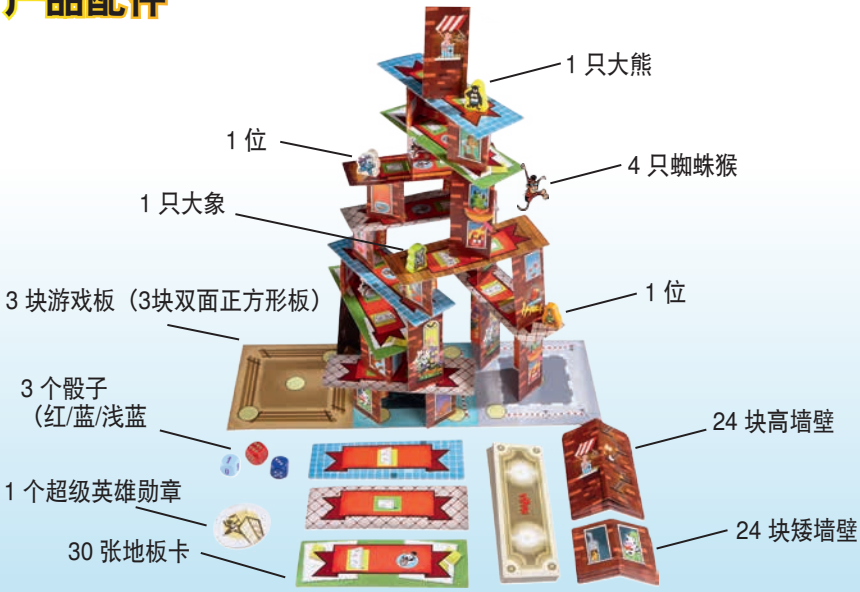
中文

一个3D堆叠游戏，适合2-4 名 5-99 周岁的超级英雄玩家。

作者： Scott Frisco, Steven Strumpf
授权人: Excel Global Development
插画： Thies Schwarz
游戏时间： 10 - 20 分钟

犀牛英雄回归了！ 这次加入了超级英雄朋友长颈鹿男孩，大象和大熊。 超级英雄们一起建造令人眼花缭乱的摩天大楼。 如果建造得仔细和巧妙，并且在超级英雄战斗中成为赢家，就可以攀爬到摩天大楼的高层。 不要太急进，否则战斗可以快速将您送回摩天大楼底部。 保护好超级英雄勋章，阻止蜘蛛猴的打扰 - 只有这样才能成为胜利的超级英雄！

产品配件



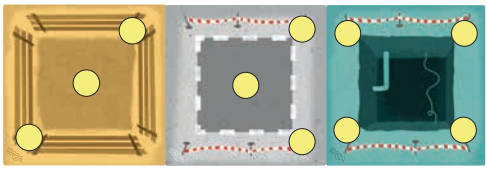
在第一场比赛之前：仔细分开蜘蛛猴和超级英雄勋章。

开玩前

摆放好三块游戏板，使黄色圆形的“建造”点正面朝上。将三块游戏板随意放置在桌子的中央。地板卡洗牌，并给每位玩家三张牌。玩家手中握牌，将三张地板卡放在桌子上，并用剩下的地板卡面朝下叠好。矮墙壁及高墙壁放好。每个玩家选择一位
超级英雄，其他超级英雄备用放回盒子。准备好骰子，蜘蛛猴和超级英雄勋章

中文

例子



怎么玩

顺时针方向玩。由最优秀登山者开始。 一次行动包括6个要点：

1. 建造！
2. 蜘蛛猴攻击？
3. 爬上摩天大楼！
4. 超级战斗？
5. 超级英雄勋章?
6. 再建地基！

行动要点

1. 建造！

选择一块地板开始添加到摩天大楼。 地板卡上的符号显示您必须设置多少墙壁和哪些墙壁，矮或高，您必须注意平衡，在墙壁上加一块地板卡。

这个符号是指：使用矮墙壁。

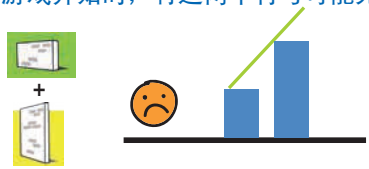
这个符号意味着：使用高墙壁。

取相应的墙壁或按照以下规定设置墙壁：

- 只能在游戏板的建造点上设置墙壁。它至少需要触及一点。每个建造点上只能设置一块墙壁。
- 墙壁可以设置在不是限制区的地板。您还可以混合使用墙壁（例如，若其中一块墙壁已经在游戏板上，而另一块已在建好的楼层上，就可以同时使用一块矮和一块高墙壁）。
- 您必须将符号上所示的所有地板卡水平放置在墙上方。
- 地板可以在任何方向对齐; 它们不需要与游戏板的边缘平行。
- 游戏中，地板卡可能会稍微重叠。只要另一层不用作支持，这是允许的。
- 您设置墙壁的方式必须使所有人都可以使用。
- 玩家可以用双手进行建造 - 只需将其他地板卡面朝下放在前面。

示例：

在游戏开始时，有这两个符号可能无法设置：



可以这样:

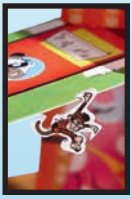
有此符号可以这样设置：

您是否建造好墙壁和地板，摩天大楼不會倒塌了？

到第2点了:

2. 蜘蛛猴攻击？

您设置的地板卡上是否有一只蜘蛛猴符号？



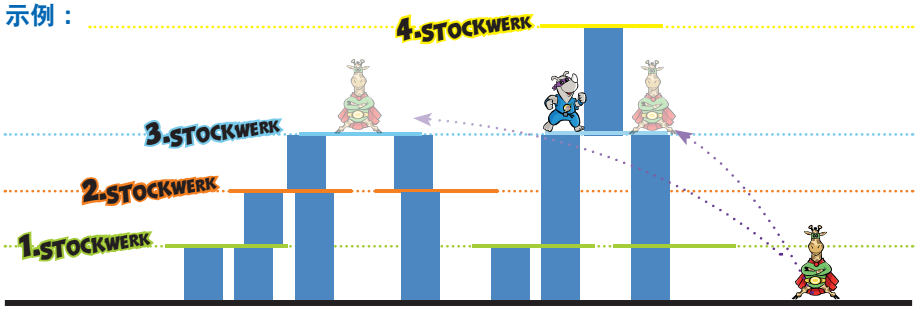
如果是，您必须取一只蜘蛛猴，仔细把它挂在地板卡的任何地方。 如果它跌倒，再试一次，直到把蜘蛛猴挂好。 游戏中，如没有蜘蛛猴了，请取下已悬挂在最低点的那只蜘蛛猴，挂在地板卡上。

3. 爬上摩天大楼

现在掷白色骰子。 它会告诉您超级英雄可以爬多少级，
（如果骰子显示-1）必须向下移动。
从侧面看，决定摩天大楼的级数。 同一高度的所有楼层均为一级。 一级可以由多
层（彼此靠近或相距较远）组成，也可以由单一半层组成。

中文

示例：



马克斯掷了三次骰子，可以将他的长颈鹿男孩从底部上移到第三级。 他可以將长颈鹿男孩放在第三级的任意地板卡上。

重点：

- 无论身处何处，摩天大楼的级数水平一致。
- 如果一级有多张地板卡，那么您可以自由选择超级英雄的位置。
- 如果您的英雄达到顶级，则不能使用骰子移动。
- 如果你的超级英雄一直在底部，而您掷出 -1，那么超级英雄就会留在原地。

4. 超级战斗？

您的超级英雄是否升级？ 看看是否有另一位超级英雄已经在同级吗？ 检查摩天大楼的全级！ 如果答案是肯定的，那么现在是超级英雄争霸的时候了。 作为新到达这个级别的您，是攻击方:

1. 攻击方得到银点的红色骰子表示死亡; 防守方得到白点的蓝色骰子表示死亡。
2. 同时掷骰子。 掷更高点数的玩家赢出并停留在原位置，另一个必须向下移动一级。
3. 如果败者下一级已经有另一位超级英雄，另一场战斗开始！ 等等...新到的总是攻击方

示例：
在示例中，长颈鹿男孩与犀牛英雄战斗。 马克斯是攻击方，并使用红色骰子，菲利克斯作為犀牛英雄是防守方，并使用蓝色骰子

5. 超级英雄勋章?

在回合结束前，您的超级英雄的位置最高吗？ 您拥有超级英雄勋章。 在游戏开始时，先由您取出，比赛过程中，超级英雄勋章会在玩家之间转移。

6. 再建地基！

在回合结束，当您收到三张卡，就可以再建造地基。 您可以从叠起的卡片取地板卡，或者在您手上的三张卡选择中的一张正面朝上放好。 如果您选择后者，请立即用另一张地板卡填补空间，将地板卡正面朝上。

轮到下一个玩家。

游戏结束

游戏立即结束...
... 不管什么时候，如果玩家导致摩天大楼部分或完全崩溃，当时拥有超级英雄勋章的玩家赢得比赛。 但是，如果拥有超级英雄勋章的玩家使摩天大楼垮塌，那么所有其他超级英雄都会一起赢得比赛。

要么

... 没有地板卡了，玩家手中的所有楼层卡都不能使用了。 最后一轮完成，赢家是拥有超级英雄勋章的玩家。

常见问题和提示：

常见问题:

如果玩家因为没有适合的墙壁而不能建造任何楼层，那么会发生什么情况？
玩家错过一次摆放超级英雄的机会，或者他们可以用手上的地板卡交换地基上的一，二，或三张。
然后，玩家再从叠起的卡片中取卡。

如果蜘蛛猴不小心掉下摩天大楼，那么会发生什么情况？
轮到的玩家必须把蜘蛛猴挂回摩天大楼，然后继续。

如果我的英雄在第1级，而我掷到 -1，我是否会输掉勋章？
是的，必须下移您的英雄，将勋章放回仓库。

游戏结束时，所有玩家都没有勋章，那么会发生什么情况？
你们都输了。 把您所有的超级英雄力量整合起来，马上开始另一个游戏！

提示：

当与比您年龄小的玩家玩时，你可以...
....在游戏之前拿走这两个符号的地板卡并且不使用蜘蛛猴。
...忽略骰子上的减号，用骰子掷到 -1时，超级英雄要上移一级。

游戏可以增加难度...
... 让游戏板显示少于10个建造点。 在游戏开始时，你可以任意安排三个基础块。 如果显示红色起点，只有5分，是最难的起点。
... 同时或者只允许单手建造。 如果玩家只能使用他们非惯用的手，这会更加困难！

游戏的更多变化...
...如果您將此游戏与游戏“犀牛英雄”（产品号: 004092）组合起来。 这个游戏的墙壁可以作为矮墙壁。 如果您使用额外的犀牛英雄人物，可以与5名玩家一起玩。

RHINO HERO SUPER BATTLE

Ein turbulentes 3-D-Stapelspiel für 2 - 4 Superhelden von 5 - 99 Jahren.

Autoren: Scott Frisco, Steven Strumpf
Lizenzgeber: Excel Global Development
Illustration: Thies Schwarz
Spieldauer: 10 - 20 Minuten

Rhino Hero ist wieder im Einsatz! Und diesmal sind auch seine Superhelden-Freunde Giraffe Boy, Big E. und Batguin mit von der Partie. Gemeinsam baut ihr einen Wolkenkratzer in schwindelerregende Höhen. Nur wer vorsichtig und geschickt baut, hat die Chance, mit Würfelglück die Stockwerke des Wolkenkratzers zu erklimmen. Aber freut euch nicht zu früh: Harte Battles können euch ganz schnell wieder nach unten schicken. Sichere dir die Himmelstürmer-Medaille und lass dich auch von den fiesen Spider Monkeys nicht aus der Ruhe bringen – nur so kannst du als der beste Superheld gewinnen!

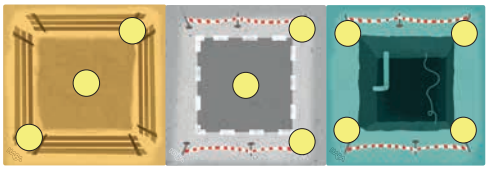
SPIELINHALT

Vor dem ersten Spiel: Brecht die Spider-Monkeys und die Medaille vorsichtig aus dem Tableau.

SPIELVORBEREITUNG

Dreht die drei Teile des Spielplans so herum, dass überall die runden, gelben Baupunkte zu sehen sind. Legt sie dann in der Tischmitte in eine Reihe aneinander.
Mischt die Zwischenböden verdeckt. Jeder Spieler erhält drei Zwischenböden, die er verdeckt auf die Hand nimmt. Drei weitere Zwischenböden werden offen ausgelegt und die verbliebenen als verdeckter Nachziehstapel danebengelegt. Legt die hohen und niedrigen Wände bereit. Jeder Spieler nimmt sich einen Superhelden und stellt ihn vor sich. Überzählige Superhelden kommen in die Schachtel zurück.
Haltet die Würfel, die Spider-Monkeys und die Himmelsstürmer-Medaille bereit.

Beispiel



SPIELABLAUF

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Es beginnt der Spieler, der am besten klettern kann. Ein Spielzug besteht aus 6 Phasen:

1. **Bauen!**
2. **Spider-Monkey-Angriff?**
3. **Wolkenkratzer erklimmen!**
4. **Super-Battle?**
5. **Himmelstürmer-Medaille?**
6. **Zwischenboden nachziehen!**

Die Phasen im Einzelnen:

Bauen!

Wähle einen deiner Zwischenböden aus, um ihn in den Wolkenkratzer einzubauen. Die Symbole der Oberseite dieses Zwischenbodens zeigen an, wie viele und welche Wände du aufstellen musst, um **anschließend diesen** Zwischenboden offen darauf zu legen.

Dieses Symbol bedeutet: Verwende eine niedrige Wand.

Dieses Symbol bedeutet: Verwende eine hohe Wand.

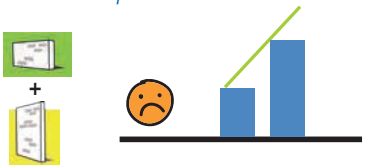
Nimm dir die entsprechende Wand / die entsprechenden Wände und stelle sie nach folgenden Regeln auf:

- Auf dem Spielplan darf eine Wand nur auf einem Baupunkt aufgestellt werden. Sie muss diesen berühren. Auf jedem Baupunkt darf nur eine Wand aufgestellt werden.
- Im späteren Spielverlauf können Wände auch auf bereits platzierten Zwischenböden aufgestellt werden und zwar an beliebiger Stelle. Auch ein Mix ist erlaubt: wenn du z.B. eine hohe und eine niedrige Wand aufstellen musst, kann eine auf dem Spielplan stehen, die andere auf einem bereits verbauten Zwischenboden.
- Du musst alle von den Symbolen angezeigten Wände so aufstellen, dass du anschließend deinen Zwischenboden **waagerecht** auf diese Wände legen kannst.
- Zwischenböden können beliebig ausgerichtet werden, sie müssen nicht parallel zu einer Kante des Spielplans liegen.
- Im späteren Spielverlauf kann es passieren, dass sich Zwischenböden leicht überlappen. Das ist erlaubt, solange einer der Zwischenböden nicht als Stütze verwendet wird.
- Du darfst die Wand / Wände nur so aufstellen, dass alle Figuren noch zugänglich sind.
- Beim Bauen darfst du beide Hände benutzen – lege deine verbleibenden Zwischenböden solange einfach verdeckt vor dich.

DEUTSCH

Beispiel:

Ein Zwischenboden mit diesen beiden Symbolen kann so nicht platziert werden:



So geht es:

Ein Zwischenboden mit diesem Symbol kann so platziert werden:

Hast du es geschafft, Wand / Wände und Zwischenboden zu platzieren, ohne dass diese oder später gar der ganze Wolkenkratzer oder ein Teil davon eingestürzt sind?

Dann folgt nun Phase 2:

2. Spider-Monkey-Angriff?

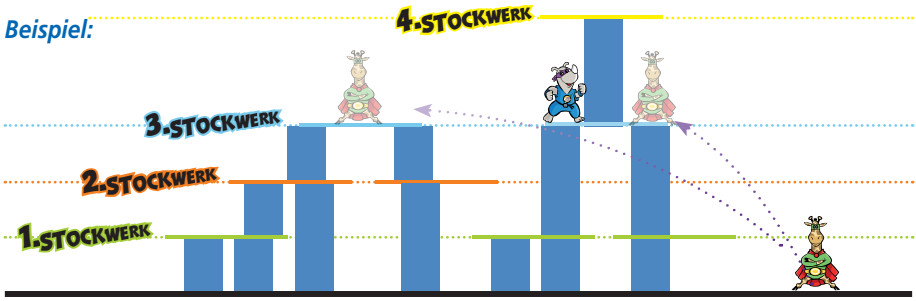
Zeigt der von dir platzierte Zwischenboden das Spider-Monkey Symbol?

Dann **musst** du einen Spider-Monkey aus dem Vorrat nehmen und vorsichtig mit seinem Schwanz oder seiner Hand an diesen Zwischenboden hängen. Fällt er herunter, versuche es so lange erneut, bis er sicher hängt. Im späteren Spielverlauf kann es passieren, dass der Vorrat an Spider-Monkeys leer ist. Dann nimm einen, der bereits am Gebäude hängt. Ist auch dabei nichts eingestürzt, folgt nun Phase 3:

3. Wolkenkratzer erklimmen!

Würfle nun mit dem hellblauen Würfel. Er gibt an, wie viele Stockwerke du deinen Superhelden nach oben ziehen darfst oder (bei einem Würfelergebnis von -1) nach unten ziehen musst.
Dabei kommt es darauf an, wie viele verschiedene Stockwerke der Wolkenkratzer hat, wenn du ihn von der Seite betrachtest. Als ein Stockwerk zählen alle Zwischenböden, die sich auf genau gleicher Höhe befinden. In einem Stockwerk können mehrere Zwischenböden (nah beieinander oder weit voneinander entfernt) liegen, ein Stockwerk kann aber auch nur aus einem einzigen Zwischenboden bestehen.

Beispiel:



Max hat eine „Drei" gewürfelt und darf seinen Giraffe Boy von unten auf das dritte Stockwerk stellen. Auf welchen Zwischenboden dieses Stockwerks er ihn stellen möchte, darf er frei entscheiden.

Wichtig:

- Egal wo deine Figur steht: Es werden immer die Stockwerke des gesamten Wolkenkratzers über die gesamte Breite betrachtet.
- Liegen in einem Stockwerk mehrere Zwischenböden, darfst du frei wählen wo du deinen Superhelden hinstellst.
- Erreicht dein Held das oberste Stockwerk, dann verfallen überzählige Würfelpunkte.
- Steht dein Superheld ganz unten und du würfelst eine -1, dann bleibt er stehen.

4. Super-Battle?

Hast du deinen Superhelden in ein neues Stockwerk gesetzt? Dann musst du prüfen, ob auf demselben Stockwerk ein weiterer Superheld steht. Auch hier zählt wieder die gesamte Breite des Wolkenkratzers! Falls ja, kommt es zum Super-Battle. Du bist als Neuankömmling auf diesem Stockwerk der Angreifer:

1. Du erhältst als Angreifer den roten Punkte-Würfel, der Verteidiger den blauen Punkte-Würfel.
2. Würfelt beide gleichzeitig. Wer die höhere Zahl gewürfelt hat, gewinnt und bleibt stehen, der andere muss ein Stockwerk nach unten.
3. Kommt der Verlierer dadurch auf ein Stockwerk, auf dem bereits ein anderer Held steht, kommt es wieder zum Battle! Und so weiter. Der Neuankömmling ist jeweils der Angreifer.

Beispiel:
In dem eben gezeigten Beispiel muss Giraffe Boy nun gegen Rhino Hero in den Battle. Max bekommt als Angreifer den roten Würfel und Felix, der mit Rhino Hero spielt, erhält als Verteidiger den blauen Würfel.

5. Himmelsstürmer-Medaille?

Stehst du nun von allen Superhelden am weitesten oben? Dann nimm dir die Himmelsstürmer-Medaille. Am Spielanfang nimmst du sie aus dem Vorrat, im späteren Spielverlauf wandert die Himmelsstürmer-Medaille von Spieler zu Spieler.

6. Zwischenboden nachziehen!

Am Ende deines Zuges ziehst du einen Zwischenboden nach, sodass du wieder drei auf der Hand hast. Du kannst entweder einen Zwischenboden vom Stapel ziehen oder einen der drei offen ausliegenden Zwischenböden auswählen. In letzterem Fall füllst du den frei gewordenen Platz direkt wieder auf, indem du wieder einen Zwischenboden vom Nachziehstapel offen dorthin legt.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort,
...wenn ein Spieler, egal zu welchem Zeitpunkt, den Wolkenkratzer ganz oder teilweise zum Einsturz bringt. Der Spieler, der jetzt die Himmelsstürmer-Medaille besitzt, gewinnt das Spiel. **Aber:** Hat der Spieler mit der Himmelsstürmer-Medaille selbst den Wolkenkratzer zum Einsturz gebracht, dann gewinnen **alle anderen** Superhelden gemeinsam.

oder

… wenn, nachdem kein Zwischenboden mehr nachgezogen werden konnte, auch noch alle Zwischenböden auf der Hand ausgespielt wurden oder nicht mehr verbaut werden können. Der letzte Spielzug wird noch zu Ende gespielt und dann gewinnt der Spieler, der die Himmelsstürmer-Medaille besitzt.

FAQ & TIPPS ➤

FAQ:

Was passiert, wenn ein Spieler keinen einzigen seiner Zwischenböden verbauen kann, weil die geforderten Wände nirgends hinpassen?
Dann muss er auf seinen Spielzug verzichten und stattdessen einen, zwei oder alle Zwischenböden unter den Nachziehstapel legen. Entsprechend viele darf er dann vom Nachziehstapel ziehen oder aus der offenen Auslage nehmen. In letzterem Fall füllt ihr die Auslage wieder auf, indem ihr wieder ein bis drei Zwischenböden vom Nachziehstapel offen dorthin legt.

Was passiert, wenn beim Bauen versehentlich ein oder mehrere Spider-Monkeys vom Wolkenkratzer fallen?
Der Spieler am Zug muss die heruntergefallenen Spider-Monkeys wieder an beliebige Stellen an den Wolkenkratzer hängen und sein Spielzug geht weiter.

Verliere ich die Medaille, wenn meine Figur auf dem ersten Stockwerk steht und ich eine -1 würfle?
Ja, dann musst du deine Figur nach unten ziehen und die Medaille zurück in den Vorrat legen.

Was passiert in dem seltenen Fall, dass bei Spielende keiner die Medaille besitzt?
Dann habt ihr leider alle verloren. Packt all eure Superhelden-Kräfte zusammen und startet gleich noch eine Partie!

Tipps:

Im Spiel mit jüngeren Spielern könnt ihr, …

… die Zwischenböden mit diesen beiden Symbolen vor dem Spiel aussortieren und ohne Spider-Monkeys spielen.
… das Minuszeichen auf dem Würfel ignorieren und auch beim Würfelergebnis „-1“ euren Superheld ein Stockwerk nach oben ziehen.

Das Spiel wird schwieriger, …
… wenn der Spielplan weniger als 10 Baupunkte zeigt. Legt vor dem Spielbeginn die drei Bodenplatten nach euren Wünschen aneinander. Sind nur die roten Startpunkte zu sehen, habt ihr mit nur 5 Punkten die schwerste Startaufstellung gewählt.
… wenn zum Bauen nur eine Hand verwendet werden darf. Noch schwieriger wird es, wenn jeder nur mit seiner ungeübten Hand bauen darf!

Das Spiel wird noch abwechslungsreicher, …
… wenn ihr es mit dem Spiel *„Rhino Hero“* (Art.-Nr 004092) kombiniert. Ihr könnt dann die Wände aus diesem Spiel als niedrige Wände verwenden. Und mit der zusätzlichen Rhino Hero Figur könnt ihr sogar mit 5 Spielern spielen.

RHINO HERO SUPER BATTLE

Un jeu vertigineux d'adresse en 3D pour 2 à 4 super héros de 5 à 99 ans.

Auteurs : Scott Frisco, Steven Strumpf
Cédant de licence : Excel Global Development
Illustration : Thies Schwarz
Durée du jeu : 10 - 20 minutes

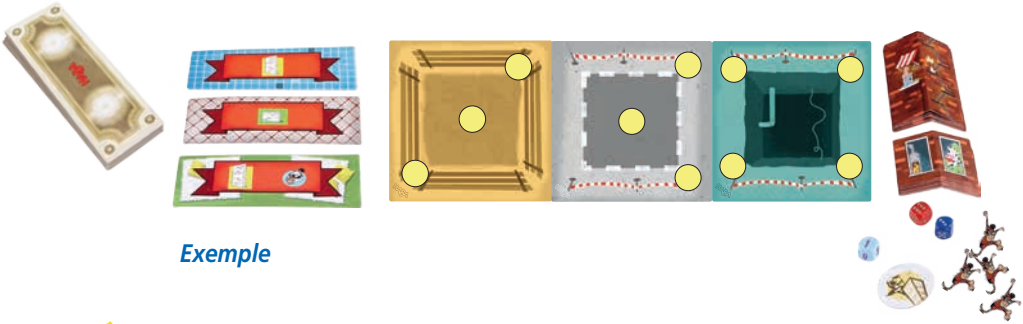
Rhino Hero est de retour ! Cette fois-ci, ses amis super héros Capitaine Éléphant, Super Girafe et Pingouin Masqué sont également de la partie. Ensemble, vous allez bâtir un gratte-ciel à des hauteurs vertigineuses. En construisant prudemment et habilement, et avec un peu de chance au dé, vous pourrez escalader les étages du gratte-ciel. Mais ne criez pas victoire trop tôt : la compétition est rude et vous pouvez retomber rapidement tout en bas. Remporte la médaille du meilleur grimpeur et ne te laisse pas perturber par les méchants Spider Monkeys – c'est le seul moyen d'être le meilleur super héros de cette super Battle et de gagner !

CONTENU DU JEU

Avant la première partie : détachez soigneusement les Spider Monkeys et la médaille de leur support.

PRÉPARATION DU JEU

Disposez les trois plaques formant le plateau de jeu de manière à ce que tous les ronds jaunes soient bien visibles. Alignez-les ensuite côte à côte au milieu de la table. Mélangez les planchers faces cachées. Chaque joueur reçoit trois planchers faces cachées qu'il prend en main et peut regarder. Trois planchers sont posés faces visibles sur la table et les planchers restants sont empilés faces cachées pour former la pioche. Les murs hauts et bas sont préparés. Chaque joueur prend un super héros et le place devant lui. Les super héros restants sont rangés dans la boîte. Préparez les dés, les Spider Monkeys et la médaille du meilleur grimpeur.



Exemple

DÉROULEMENT DU JEU

FRANÇAIS

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus doué à l'escalade commence. Un tour comporte 6 phases :

1. **Construction !**
2. **Attaque des Spider Monkeys ?**
3. **Escalade du gratte-ciel !**
4. **Super duel ?**
5. **Médaille du meilleur grimpeur ?**
6. **Reprendre un plancher !**

Détails des phases :

1. Construction !

Choisis l'un de tes planchers pour le placer dans le gratte-ciel. La face supérieure de ce plancher comporte des symboles, ils indiquent la quantité et le type de murs que tu dois utiliser pour pouvoir ensuite l'y déposer face visible.

Ce symbole signifie : Utiliser un mur bas.

Ce symbole signifie : Utiliser un mur haut.

Prends le(s) mur(s) correspondant(s) et positionne-le(s) en respectant les règles suivantes :

- Sur le plateau de jeu, un mur peut uniquement être posé sur un point de construction. Il doit au moins être en contact avec ce point. Sur chaque point de construction ne peut être disposé qu'un seul mur.
- Lors de la suite de la partie, des murs peuvent être placés à n'importe quel emplacement sur les planchers déjà installés. Un mélange est également autorisé. Par exemple, lorsque tu dois poser un mur haut et un mur bas, l'un peut être disposé sur le plateau de jeu et l'autre sur un plancher déjà installé.
- Tu dois positionner tous les murs des symboles indiqués de manière à pouvoir y poser dessus ton plancher à **l'horizontale**.
- Tu peux poser les planchers comme tu le souhaites (c'est-à-dire pas obligatoirement dans le même sens que les plaques de jeu), mais toujours horizontalement !
- Au cours de la partie, il est possible que les planchers se chevauchent légèrement. Ceci est autorisé tant que l'autre plancher n'est pas utilisé comme support.
- Tu peux disposer le ou les murs uniquement de manière à ce que toutes les figurines du jeu soient encore accessibles.
- Tu as le droit d'utiliser les deux mains lors de la construction. Il te suffit de déposer tes planchers restants faces cachées devant toi pendant la manipulation.

Exemple :

Un plancher comportant ces deux symboles ne peut pas être placé ainsi :

Mais comme cela :

Un plancher comportant ce symbole peut être placé dès le début du jeu :

As-tu réussi à poser un ou des mur(s) et un plancher sans que celui-ci ou tout le gratte-ciel s'effondre par la suite ?

Alors la phase 2 peut commencer :

2. Attaque des Spider Monkeys ?

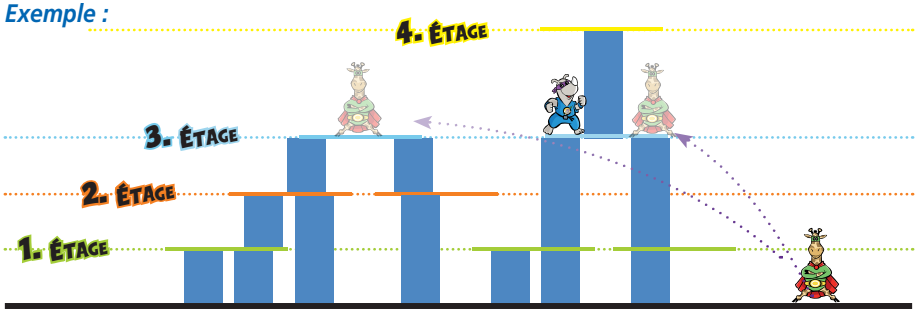
Le plancher que tu viens de disposer comporte-t-il le symbole des Spider Monkeys ?

Si c'est le cas, tu dois prendre un Spider Monkey dans la réserve et soigneusement le suspendre à ce plancher avec sa queue ou sa main. S'il tombe, tu essaies de l'accrocher à nouveau et ce jusqu'à ce qu'il tienne suspendu sur le plancher. Pendant la suite de la partie, il est possible que la réserve de Spider Monkeys soit vide. Il te faut alors en prendre un qui est déjà suspendu au bâtiment. Si rien ne s'est effondré jusqu'à maintenant, alors commence la phase 3 :

3. Escalade du gratte-ciel !

Tu peux désormais lancer le dé bleu clair. Il indique de combien d'étages tu dois faire monter ou descendre (si ton dé indique -1) ton super héros.
Cela dépend ici du nombre d'étages du gratte-ciel lorsque tu l'observes de côté. Un étage correspond à tous les planchers se trouvant à la même hauteur. Un étage peut donc comporter plusieurs planchers (disposés côte à côte, ou à distance), mais également un seul plancher.

Exemple :



Max a obtenu un trois au dé et peut ainsi déplacer sa Super Girafe du bas du gratte-ciel jusqu'au troisième étage. C'est à lui de décider sur quel plancher de cet étage il va placer son super héros.

FRANÇAIS

Important :

- Quel que soit l'emplacement de ta figurine : ce sont tous les étages du gratte-ciel qui sont ici concernés, sur toute la largeur.
- Si un étage comporte plusieurs planchers, c'est à toi de choisir où tu positionnes ton super héros.
- Si ton héros atteint le dernier étage, le reste des points obtenus avec le dé ne compte pas.
- Si ton super héros est situé tout en bas et que tu obtiens -1 en lançant le dé, alors il reste à la même place.

4. Super duel ?

Ton super héros a-t-il grimpé d'un étage ? Tu dois alors vérifier si un autre super héros s'y trouve déjà. Encore une fois, il faut ici prendre en compte toute la largeur du gratte-ciel. Si c'est le cas, il y a alors super duel. Comme tu es arrivé le dernier à cet étage, tu es donc l'attaquant :

1. En tant qu'attaquant, tu obtiens le dé rouge, et le défenseur obtient le dé bleu.
2. Vous jetez vos dés en même temps. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé a gagné et peut rester. Le perdant doit descendre d'un étage.
3. Si le perdant descend alors sur un étage lui aussi occupé par un autre héros, il y a de nouveau duel ! Et ainsi de suite ... le nouvel arrivant est toujours l'attaquant.

Exemple :
Dans l'exemple que nous venons de montrer, la Super Girafe doit désormais combattre Rhino Hero. En tant qu'attaquant, Max prend le dé rouge et Felix, le joueur avec Rhino Hero, prend le dé bleu pour se défendre lors de ce duel.

5. La médaille du grimpeur ?

Si tu es maintenant le super héros placé le plus haut sur le bâtiment, alors tu obtiens la médaille du meilleur grimpeur. La première fois qu'elle est remise à un joueur, elle est prise dans la boîte, puis elle circulera de joueur en joueur tout au long de la partie.

6. Reprendre un plancher !

À la fin de ton tour, tu pioches un nouveau plancher de manière à en avoir trois en main. Tu peux prendre un plancher dans la pioche ou choisir l'un des trois planchers placés faces visibles sur la table. Dans ce cas, tu places un nouveau plancher face visible dans l'espace libéré sur la table en puisant dans la pioche.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'achève lorsque
... un joueur fait s'effondrer le gratte-ciel, en partie ou entièrement, à n'importe quel moment de la partie. Celui qui est alors en possession de la médaille du grimpeur remporte la partie. **Mais :** si le joueur en possession de cette médaille a provoqué l'effondrement du gratte-ciel, alors **tous les autres** super héros ont gagné.

ou

... une fois qu'il n'y a plus un seul plancher à piocher et que tous les planchers en main ont été joués ou que rien ne peut être construit. Le dernier tour est joué jusqu'à la fin et le joueur en possession de la médaille du grimpeur remporte la partie.

FAQ & CONSEILS ➤

FAQ:

Que faire quand un joueur ne peut jouer aucun de ses planchers parce que les murs nécessaires ne peuvent être posés nulle part ?
Le joueur doit alors passer son tour et à la place, doit poser un, deux ou tous ses planchers sous la pile de pioche. Ensuite, il complète sa main pour toujours avoir 3 planchers en piochant dans la pile ou sur la table. Puis, il remplit les éventuels espaces libérés sur la table.

Que se passe-t-il lorsqu'un jouer, en construisant, fait tomber par mégarde un ou plusieurs Spider Monkeys du gratte-ciel ?
Le joueur en question doit alors suspendre à nouveau les Spider Monkeys là où ils étaient, puis il continue son tour.

Est-ce que je perds la médaille si ma figurine est au premier étage et que mais que j'obtiens -1 au dé ?
Oui, fais alors descendre ta figurine et replace la médaille dans la réserve**.**

Dans le cas exceptionnel où aucun joueur ne possède la médaille à la fin du jeu, que se passe-t-il ?
Alors vous avez malheureusement tous perdu. Rassemblez vos forces de super héros et commencez une nouvelle partie !

FRANÇAIS

Conseils :

Lors d'une partie avec des joueurs plus jeunes, vous pouvez...
... exclure du jeu les planchers avec ces deux symboles
et jouer sans les Spider Monkeys.
... ignorer le symbole moins sur le dé et faire monter votre super héros d'un étage lorsque vous obtenez -1.

Le jeu devient plus difficile ...
... lorsque le plateau de jeu comporte **moins** de 10 points de construction. Avant le début de la partie, disposez les trois tuiles du plateau de jeu de votre choix les unes à côté des autres comme vous le souhaitez. Si seuls les points de départ rouges sont visibles, vous avez alors choisi le plateau de départ le plus difficile avec uniquement 5 points.
... lorsque vous ne pouvez utiliser qu'une main pour construire. Cela devient encore plus corsé si en plus chacun joue avec sa main faible !

Le jeu est encore plus varié ...
… lorsque vous le combinez avec le jeu « *Rhino Hero* » (art. n° 302203). Vous pouvez alors utiliser les murs de ce jeu comme des murs bas. Et grâce à la figurine de Rhino Hero supplémentaire, vous pouvez même jouer à 5 joueurs.

RHINO HERO SUPER BATTLE

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!

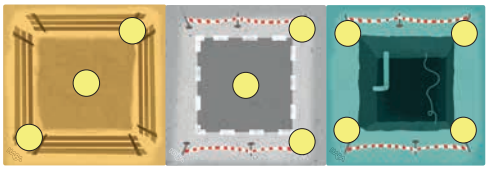
CONTENIDO DEL JUEGO

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!**

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.

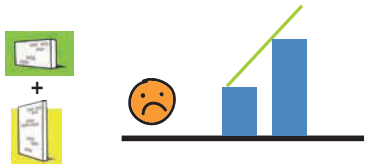
Esta ilustración significa: emplear una pared baja.

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?

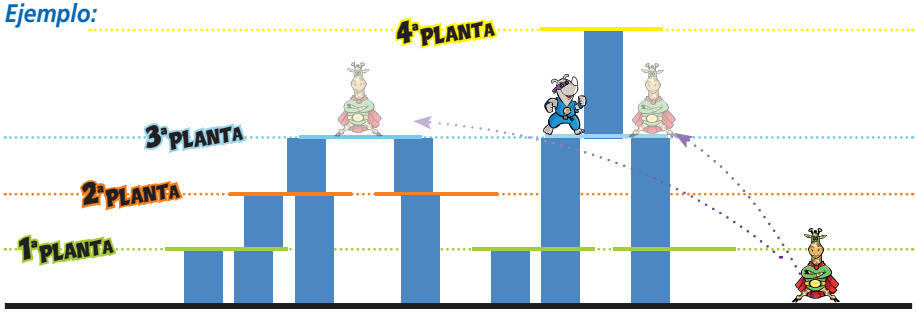
¿Aparece la ilustración de un mono-araña en el suelo que has colocado?

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.

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 saco 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 prefiráis. 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.

Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and is nowhere to be found. No problem! At **www.haba.de/Ersatzteile** you can find out whether this part is still available for delivery.

亲爱的孩子和家长，

经过一轮的乐趣，你会突然发现，缺少的这个HABA游戏的部件，无处可寻。没问题！**在www.haba.de/ Ersatzteile**，你可以找出这部件仍然可发货。

Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden. Kein Problem! Unter **www.haba.de/Ersatzteile** können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via **www.haba.de/Ersatzteile** si la pièce est encore disponible.

Queridos niños, queridos padres:

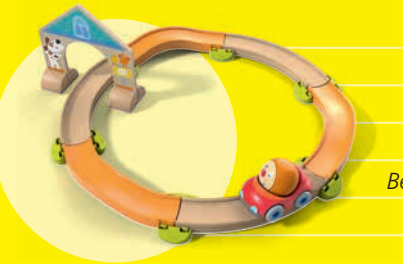
Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En **www.haba.de/Ersatzteile** podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

아이들과 부모님들께,

즐거운 게임이 끝난 후 갑자기 HABA 보드게임의 부품 일부를 어디에서도 찾을 수 없다면. 문제 없어요! **www.haba.de/Ersatzteile** 에서 부품을 찾아 보세요.

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

追求创意;激发好奇 • Erfinder für Kinder
Créateur pour enfants joueurs • Inventor para los niños
호기심을 자극하는 혁신적인 놀잇감



Infant Toys
婴儿玩具
Baby & Kleinkind
Jouets premier âge
Bebé y niño pequeño
유아 완구

Gifts
礼品
Geschenke
Cadeaux
Regalos
선물

Ball Track
滚珠轨道
Kugelbahn
Toboggan à billes
Tobogán de bola
볼 트랙

Children's room
儿童房间
Kinderzimmer
Chambre d'enfant
Decoración habitación
아이 방

Children are world explorers!
We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

孩子们通过玩耍
了解世界。 HABA使得他们很容易由游戏和玩具唤起好奇心，富有想象力的家具，愉快的饰品，珠宝，礼品和更多。HABA鼓励我们身材矮小的探索者的大思路。

Kinder sind Weltentdecker!
Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !
Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

¡Los niños son descubridores del mundo! Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

아이들은 세계의 탐험가입니다!
새로운 기술을 향한 도전과 육성을 위한 게임과 장난감으로 즐거운 여행을 떠납니다.
아이의 눈빛에 특별한 반짝임을 가져다주는 모든 것을 하바에서 발견 할 것입니다!

⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for children under 3 years.

Habermaaß GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de

TL A115210 2/17 Art. Nr.: 303383