

RHINO HERO



Een heldhaftig bewegingsspel voor 2 - 4 superhelden van 5 - 99 jaar.

- Auteurs:** Steven Strumpf & Scott Frisco, Trio Kreativ
Licentiegever: Excel Global Development
Illustraties: Thies Schwarz
Speelduur: 10 - 15 minuten (afhankelijk van de heldenstatus)

Het is tijd voor actie want Rhino Hero en zijn vrienden vliegen weer! Samen met superhelden Giraffe Boy, Big E. en Batguin moet Rhino Hero de bewoners van de stad weer beschermen tegen de gemene Spider Monkeys. Zij willen alle mensen bekogelen met slijmkogels. Maar dat is geen probleem voor onze superhelden! En dus doen ze een wedstrijd wie de meeste kogels kan grijpen. Maar pas op! Laat je tijdens het vliegen niet dwars zitten door de Spider Monkeys!

NERDLANDS

Spelinhoud

4 superhelden



4 voetstukken



3 BOOM-dobbelstenen



24 slijmkogels
(= acryl balletjes)

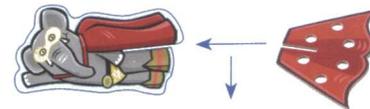
4 heldenhoofdkwartieren

Voor het eerste spel

Haal de superhelden, hun capes en de heldenhoofdkwartieren voorzichtig uit de kaart. De kleine rondjes en randen heb je niet meer nodig en kun je weggegooid.

Spelvoorbereiding

Leg de onderkant van de doos in het midden met alle slijmkogels erin en ga hier in een kring omheen staan of hurken. Iedereen kiest een superheld. Doe de cape om je held en zet hem op het voetstuk. De cape moet zo recht mogelijk zitten.



Tip Je kunt dit spel het beste op een tafel spelen waar je omheen kunt lopen. Maar je kunt ook op je hurken gaan zitten en het spel op de vloer spelen.

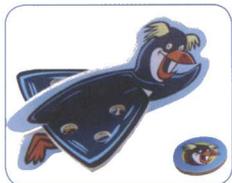


Zet je superheld voor je neer en leg er een hoofdkwartier naast. Houd de dobbelstenen bij de hand. Het spelmateriaal dat je niet gebruikt, kun je in het deksel leggen.

Spelverloop

Jullie spelen meerdere heldenrondes met de klok mee. In elke ronde vliegt een superheld zijn rondje om de stad en de andere spelers proberen zijn/haar rondje te verstoren.

Hoe gaat een heldenronde?



- **Superheld:** Neem je superheld in je ene hand en leg een vinger van je andere hand op het heldenhoofdkwartier. Maak je klaar om te gaan lopen. Op het startsignaal, **"Pas op, slijmkogels!"** loop je met je superheld een rondje om je

medespelers heen tot je weer een vinger op je hoofdkwartier kunt leggen.



- **Medespelers:** Pak de dobbelsteen. Als er drie spelers zijn, krijgt iedereen één dobbelsteen, als er minder spelers zijn, gooit er telkens één speler met alle dobbelstenen. Geef het startsignaal, **"Pas op, slijmkogels!"** en

gooi de dobbelstenen. Als een speler het symbool, 'BOOM' heeft gegooid, roept deze hard, **"Boem"** en laten jullie de dobbelsteen met het 'BOOM'-symbool liggen.

Wie is sneller, de superheld of de medespelers?

- **Superheld:** Als je een heldenronde afkrijgt - dat is als je met je vinger het heldenhoofdkwartier kunt aanraken **vóór** je medespelers drie keer een 'BOOM' hebben gegooid - dan roep je hard, **"Stop!"**. Je hebt deze ronde gewonnen. Pak als beloning een slijmkogel en leg deze in de ruimte in de cape van je superheld.
- **Medespelers:** Als je drie keer, 'BOOM' hebt gegooid vóór de superheld zijn heldenronde heeft afgemaakt, is **deze ronde** voor jullie. De superheld heeft verloren en gaat terug naar zijn/haar plaats. Hij/zij krijgt geen slijmkogel als beloning.

Dan is de volgende speler aan de beurt (met de klok mee) en deze vliegt zijn heldenronde.



Vlucht van de superhelden

Als je een slijmkogel in de cape van je superheld hebt gelegd, vlieg je de volgende heldenronde met de slijmkogel in de cape. Maar, je mag de kogel niet vasthouden. Er komen naar verloop van het spel steeds meer slijmkogels bij. Als er een slijmkogel uit de cape valt, pak je deze snel op, leg je hem in de cape en ga je verder met je rondje.

Einde van het spel

De spannende wedstrijd is afgelopen als een van de superhelden als eerste 6 slijmkogels in zijn cape heeft liggen. Deze is dan de winnaar van het spel. Hij/zij is de super-super-superheld en mag onder luid gejubel van de medespelers een ereronde vliegen.

Kleine helden - grote helden

Als kinderen van verschillende leeftijden met elkaar spelen, kun je het volgende doen om het eerlijk te houden:

- kleine kinderen kunnen een rondje om zichzelf draaien in plaats van om de hele kring van medespelers of hoeven minder slijmkogels te verzamelen.
- Bij supersnelle superhelden hoeven de medespelers maar twee of zelfs één keer 'BOOM' te gooien om hen te stoppen.

Geachte ouders, lieve kinderen

via www.haba.de/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.



Chers parents,

Votre enfant est-il un grand sportif ou est-il plutôt récalcitrant à toute activité physique ? Chaque enfant est différent et c'est une bonne chose. Il est cependant essentiel que les enfants pratiquent régulièrement une activité physique dans leur quotidien. Il faut combattre la paresse, qui est toujours prête à nous faire inventer une excuse pour ne pas aller au sport : mauvais temps, manque de temps, affaires de sport dans le lave-linge... Or, plus les enfants sont actifs dès leur plus jeune âge et pratiquent des activités physiques, plus il leur sera facile de les continuer plus tard. Et c'est là que les jeux Active Kids jouent un rôle essentiel : de manière ludique, ils éveillent le besoin naturel de dépense physique des enfants et ce, dès leur plus jeune âge. Grâce à des règles simples et des jeux de courtes durées, ils peuvent ainsi être facilement intégrés dans le quotidien de votre enfant.

Au diable l'oisiveté ! Du jeu, du mouvement, du plaisir et des rires pour tous !

Les créateurs

de vos jeux Active Kids



RHINO HERO



Un jeu de mouvements héroïque pour 2 à 4 super héros de 5 à 99 ans.

Auteurs : Steven Strumpf & Scott Frisco, Trio Kreativ
Cédant de licence : Excel Global Development
Illustration : Thies Schwarz
Durée du jeu : 10 à 15 minutes (suivant le statut de héros)

Il va y avoir de l'action, car Rhino Hero et ses amis sont à nouveau de sortie ! Avec les super héros Super Girafe, Capitaine Éléphant et Pingouin Masqué, Rhino Hero revient en ville pour protéger les habitants des méchants Spider Monkeys. En effet, ils veulent lancer des boules gluantes dégoûtantes sur la population. Un super défi pour nos super héros : lequel d'entre eux interceptera le plus grand nombre de boules gluantes ? Mais attention, ne vous laissez pas déranger en plein vol par les Spider Monkeys !

Contenu du jeu :

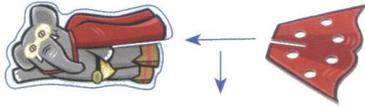


Avant la première partie :

Détachez soigneusement les 4 super héros, leurs capes et leurs quartiers généraux de leur support. Les petits cercles et les bords ne servant plus, vous pouvez les jeter.

Préparation du jeu :

Placez la partie inférieure de la boîte qui contient toutes les boules gluantes au milieu et installez-vous ou accroupissez-vous en cercle autour d'elle. Chacun d'entre vous choisit un super héros. Enfoncez la cape sur votre figurine et placez le héros sur un socle. La cape doit être la plus horizontale possible.



Conseil : Le mieux est de jouer sur une table autour de laquelle vous pourrez courir. Vous pouvez aussi vous installer sur un tabouret ou par terre.

Placez vos super héros devant vous avec le quartier général correspondant à côté. Préparez les dés. Mettez de côté le couvercle de la boîte et le matériel qui n'est pas nécessaire au jeu.

Déroulement du jeu :

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre en plusieurs tournées héroïques. A chaque manche, un super héros fait le tour de la ville en volant, et les autres joueurs tentent de l'empêcher de faire un tour complet.

Comment une tournée héroïque se déroule-t-elle ?



• **Super héros :** prends ton super héros dans une main, mets un doigt de ton autre main sur ton quartier général de héros et tiens-toi prêt à partir. Au signal de départ « **Attention aux boules gluantes !** », tu fais une fois le tour des autres joueurs avec ton super héros jusqu'à ce que tu reposes un doigt sur le quartier général de ton héros.



• **Les autres joueurs :** prenez les dés. S'il y a trois joueurs, chacun reçoit un dé. Si vous êtes moins nombreux, un joueur lance plusieurs dés. Donnez le départ en déclarant « **Attention aux boules gluantes !** » et lancez les dés en même temps. Si un joueur obtient le symbole « boum » sur le dé, il dit « **Boum !** » à voix haute et laisse le dé avec le symbole « boum » posé vers le haut.

Qui sera le plus rapide : le super héros ou les autres joueurs ?

- **Super héros :** si tu arrives à faire une tournée héroïque (= toucher à nouveau de ton doigt le quartier général de ton héros) **avant** que les autres joueurs aient obtenu trois fois « boum » sur le dé, crie « **Stop !** » Tu remportes la course de cette manche. En récompense, prends une boule gluante et pose-la dans un trou sur la cape de ton super héros.
- **Les autres joueurs :** si vous parvenez à obtenir trois fois « boum » sur le dé en vous exclamant « **Boum !** » avant que le super héros ne termine sa tournée héroïque, vous remportez **cette manche**. Le super héros a perdu et retourne à sa place. Il ne prend **pas** de boule gluante en récompense.

C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de faire sa tournée héroïque.



Vol de super héros :

Une fois que tu as posé une boule gluante sur ta cape de super héros, tu fais ta prochaine tournée héroïque avec la boule gluante posée sur ta cape. Mais tu ne peux pas la tenir pendant que tu te déplaces. Un nombre toujours plus important de boules gluantes vient s'ajouter. Si des boules gluantes tombent pendant ta tournée héroïque, ramasse-les rapidement et repose-les sur la cape avant de poursuivre ta tournée.

Fin de la partie :

Cette course effrénée s'achève dès qu'un super héros a réuni 6 boules gluantes sur sa cape : il a gagné la partie ! C'est un super héros et il peut faire une tournée en volant autour des autres joueurs, qui l'acclament joyeusement.

Petits héros/grands héros

Lorsque des enfants d'âges différents jouent ensemble, vous pouvez légèrement compenser la différence d'âge :

- Il suffit aux jeunes enfants de faire un tour sur eux même plutôt qu'autour de tous les autres joueurs et/ou de collecter un nombre moins important de boules gluantes.
- Pour arrêter les super héros ultra rapides, il suffit aux autres joueurs d'obtenir deux fois, voire une seule fois « boum » sur le dé.

Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba.fr dans la partie Pièces détachées.