



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

# RHINO HERO



Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2017



## Liebe Eltern,

ist Ihr Kind eine Sportskanone oder haben Sie eher einen kleinen Bewegungsmuffel zu Hause? Jedes Kind ist von Natur aus anders und das ist auch gut so. Wichtig ist jedoch, im Alltag der Kinder ein gesundes Maß an Bewegung zu finden – und vor allem einen zu überlisten: den inneren Schweinehund. Er sorgt dafür, dass uns immer eine Ausrede einfällt, warum wir uns gerade heute nicht bewegen wollen: schlechtes Wetter, fehlende Zeit, Sportkleidung in der Waschmaschine ... Doch je regelmäßiger es Kinder schon in jungen Jahren schaffen, den inneren Schweinehund zu überwinden und sich zu bewegen, desto leichter fällt es ihnen auch später. Genau hier setzen die Active Kids-Spiele an: Sie wecken bei Kindern spielerisch den natürlichen Bewegungsdrang. Durch einfache Regeln und eine kurze Dauer lassen sich die Spiele schnell und einfach in den Alltag Ihres Kindes integrieren. Hier hat garantiert jeder Spaß und viel zu lachen – außer der innere Schweinehund.

Ihre

**Active Kids-Macher von HABA**



# RHINO HERO



DEUTSCH

Ein heldenhaftes Bewegungsspiel für 2 - 4 Superhelden von 5 - 99 Jahren.

- Autoren:** Steven Strumpf & Scott Frisco, Trio Kreativ  
**Lizenzgeber:** Excel Global Development  
**Illustration:** Thies Schwarz  
**Spieldauer:** 10 - 15 Minuten (je nach Heldenstatus)

Jetzt ist Action angesagt, denn Rhino Hero und seine Freunde fliegen wieder! Zusammen mit den Superhelden Giraffe Boy, Big E. und Batguin muss Rhino Hero die Stadtbewohner auch diesmal vor den fiesen Spidermonkeys schützen. Diese wollen alle Leute mit ekligen Schleimkugeln bewerfen. Kein Problem für unsere Superhelden! Und so machen sie ein Wettrennen, wer die meisten abfangen kann. Aber Achtung, lasst euch von den Spidermonkeys nicht beim Fliegen stören!

## Spielinhalt:

4 Superhelden



4 Aufstellfüße



4 Helden-Hauptquartiere



3 Boom-Würfel



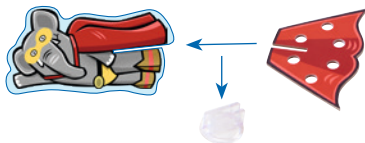
24 Schleimkugeln  
(= Acrylkugeln)

## Vor dem ersten Spiel:

Löst die 4 Superhelden, deren Umhänge und die Helden-Hauptquartiere vorsichtig aus den Tableaus. Die kleinen Kreise und die Ränder werden nicht mehr benötigt und können entsorgt werden.

## Spielvorbereitung:

Legt den Schachtelboden mit allen Schleimkugeln in die Mitte und stellt oder hockt euch in einem Kreis drum herum. Jeder von euch sucht sich einen Superhelden aus. Schiebt den Umhang auf eure Figur und setzt den Helden auf einen Aufstellfuß. Der Umhang sollte dabei möglichst waagrecht sein.



**Tipp:** Am besten spielt ihr das Spiel auf einem Tisch, um den ihr herumlaufen könnt. Ihr könnt euch aber auch um einen Hocker stellen oder auf dem Boden spielen.

Stellt euren Superhelden vor euch ab und legt das passende Hauptquartier daneben. Haltet die Würfel bereit. Nicht benötigtes Spielmaterial und den Schachteldeckel legt ihr beiseite.

## Spielablauf:

Gespielt wird im Uhrzeigersinn über mehrere Heldenrunden. In jeder Runde gibt es einen Superhelden, der seine Runde um die Stadt fliegt, und die Mitspieler, die versuchen, ihn an einer kompletten Runde zu hindern.



## Wie läuft eine Heldenrunde ab?



- **Superheld:** Nimm **deinen** Superhelden in eine Hand, lege einen Finger der anderen Hand auf dein Helden-Hauptquartier und mache dich zum Loslaufen bereit. Mit dem Startsignal **„Achtung Schleimkugeln!“** läufst du mit deinem Superhelden eine Runde um deine Mitspieler herum, bis du wieder einen Finger auf dein Helden-Hauptquartier legen kannst.



- **Mitspieler:** Nehmt die Würfel. Bei drei Spielern bekommt jeder einen Würfel, bei weniger Spielern würfelt ein Spieler mit mehreren Würfeln. Gebt das Startkommando **„Achtung Schleimkugeln!“** und würfelt

gleichzeitig los. Wenn ein Spieler das Symbol „Boom“ gewürfelt hat, ruft er laut **„Boom!“** und lässt den Würfel mit dem „Boom“-Symbol nach oben liegen.

## Wer ist schneller – Superheld oder die Mitspieler?

- **Superheld:** Schaffst du deine Heldenrunde, d. h. du berührst mit deinem Finger dein Helden-Hauptquartier, **bevor** deine Mitspieler drei Mal „Boom“ gewürfelt haben, rufst du laut **„Stopp!“**. Du hast das Wettrennen in dieser Runde gewonnen. Nimm dir als Belohnung eine Schleimkugel und lege sie in eine Aussparung auf den Umhang deines Superhelden.
- **Mitspieler:** Schafft ihr es, drei Mal „Boom“ zu würfeln und zu rufen, bevor der Superheld mit seiner Heldenrunde fertig ist, habt ihr **diese Runde** für euch entschieden. Der Superheld hat sie dagegen verloren und kehrt an seinen Platz zurück. Er darf sich daher **keine** Schleimkugel als Belohnung nehmen.

Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und dreht seine Heldenrunde.



### Superhelden-Flug:

Sobald du eine Schleimkugel auf deinen Superhelden-Umhang gelegt hast, drehst du deine nächste Heldenrunde mit der Schleimkugel auf dem Umhang. Du darfst sie dabei aber nicht festhalten. Nach und nach kommen immer mehr Schleimkugeln hinzu. Fallen während einer deiner Heldenrunden Schleimkugeln herunter, hebst du sie schnell wieder auf, legst sie zurück auf den Umhang und setzt deine Runde fort.

### Spielende:

Das rasante Wettrennen endet, sobald ein Superheld als Erster 6 Schleimkugeln auf seinem Umhang sammeln konnte und damit das Spiel gewinnt. Er ist der Super-Super-Superheld und darf unter dem Jubel seiner Mitspieler eine Ehrenrunde um sie herum fliegen.

### Kleine Helden – große Helden

Wenn Kinder verschiedenen Alters miteinander spielen, könnt ihr die Unterschiede leicht ausgleichen:

- Bei kleineren Kindern reicht es, wenn sie eine Runde um sich selbst statt einer Runde um alle Mitspieler drehen und/oder weniger Schleimkugeln sammeln müssen.
- Bei superschnellen Superhelden müssen die Mitspieler entweder zwei Mal oder gar nur einmal „Boom“ würfeln, um sie zu stoppen.

### Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.



## Dear Parents,

Is your child a sports champion, or do you have a little couch potato at home? Each child is inherently different, and that's OK and perfectly normal. But it's important for your child's everyday life to include a healthy amount of movement; you need to encourage them to outwit the inner couch potato. Many excuses are abundant as to why we shouldn't move too much today: bad weather, not enough time, our phones and handheld electronic games are charged and waiting for us. But the more regularly children manage to overcome their inner couch potato in their younger years, and get moving, the easier and healthier it will be for them later in life. This is precisely where the Active Kids games can help by playfully awakening children's natural urge to move. Simple rules and short game times allow the games to be quickly and easily integrated into your child's everyday life. Everyone is sure to have fun and laugh a lot, even the inner couch potatoes.

Your

**Active Kid Motivators at HABA**



# RHINO HERO



ENGLISH

A heroic movement game for 2 - 4 super heroes aged 5 - 99 years.

**Authors:** Steven Strumpf & Scott Frisco, Trio Kreativ  
**Licensor:** Excel Global Development  
**Illustrator:** Thies Schwarz  
**Length of the game:** 10 - 15 minutes (depending on hero status)

Get ready for some action; Rhino Hero and his friends are flying again! Rhino Hero must once again protect the city's residents from the mean spider monkeys, with the help of super heroes Giraffe Boy, Big E. and Batguin. The monkeys want to throw gross slime balls at everyone. This is not a problem for our super heroes! They have a competition to see who can intercept the most. But watch out! Don't let the spider monkeys disrupt your flying!

## Contents:





## Before the first game:

Carefully remove the 4 super heroes, their capes and the hero headquarters from the tableaux. The small circles and the edges are not required and should be disposed.

## Preparation:

Place the bottom of the box, with all the slime balls, in the middle, and stand or sit in a circle around it. Each player selects a super hero. Put the cape on your figure, and place your hero on their support. The cape should be as horizontal as possible.



**Tip:** It's best to play at a table that you can walk around. You can also play around a stool or on the floor.



Place your super hero and matching headquarter in front of you and get the die ready. The box lid and game material is not required and can be set aside.

## How to play:

Play in a clockwise direction for multiple hero rounds. In each round there is one super hero who attempts to fly in a complete circuit around the city while simultaneously the other players are trying to prevent this super hero from completing the circuit.

## How does a hero circuit work?



place a finger back on your hero headquarters.



rolls the "Boom" symbol they call out "**Boom!**" loudly and leave the die with the "Boom" symbol facing up. Players continue to roll until all dice show the "Boom" symbol.

- **Super hero:** take **your** super hero in one hand, place one finger of the other hand on your hero headquarters and get ready to go. With the start signal "**Watch out! Slime balls!**" you take your super hero on a flight around the table and the other players, until you can

- **Other players:** take the dice. With three players each player receives one die, with less players, one player receives multiple dice. Give the starting signal "**Watch out! Slime balls!**" and the players start rolling the dice. If a player

## Who is faster – the super hero or the other players?

- **Super hero:** if you manage to complete your hero circuit, i.e. by placing your finger back on your hero headquarters, **before** the other players call out "Boom!" three times, then you call out "**Stop!**" loudly. In this round you won the competition. Take one slime ball as a reward, and place it in one of the gaps on your super hero's cape.
- **Other players:** if you manage to roll "Boom" and call out "Boom!" three times before the super hero completes their hero circuit, then you won **this round**. This means that the super hero lost this circuit and must return back to their spot. Additionally this player may not take a slime ball as a reward.

Then the next player, in a clockwise direction, takes their turn and heads off on their hero circuit.



### Super hero flight:

Once you place a slime ball on your super hero cape you fly your next hero circuit with the ball/s delicately balancing on your super hero's cape. You may not hold onto the ball/s. Slowly you will have more and more slime balls balancing on the cape. If one of the slime balls falls off during the hero circuit you can quickly pick it up and place it back on your cape and continue your circuit.

### End of the game:

The speedy competition ends as soon as the first super hero collects 6 slime balls on their cape, thus winning the game. They are the super super hero, and may take a victory lap around the other cheering players.

### Little heroes – big heroes

If children of various ages are playing together, the differences can be easily compensated for.

- For smaller children it can be enough for them to spin around in a circle instead of having to do a circuit of all the other players, and/or they need to collect less slime balls.
- With super-fast super heroes the other players only need to roll "Boom" on two or even one of the dice in order to stop the super hero from proceeding on the circuit.

### Dear Children and Parents,

At [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.



## 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 du 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 :

4 super héros



4 socles



3 dés « bom »



24 boules gluantes  
(= boules en acrylique)

4 quartiers généraux de héros

## 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](http://www.haba.fr) dans la partie Pièces détachées.





## Beste ouders

Is uw kind een sportfanaat of is er geen beweging in te krijgen? Ieder kind is van nature anders en dat is prima. Maar toch is het belangrijk elke dag voldoende beweging voor uw kind te vinden, en het vooral te wapenen tegen dat duiveltje. Die zorgt er namelijk voor dat we altijd wel een smoes vinden om vandaag toch maar niet te bewegen: slecht weer, geen tijd, sportkleding zit in de wasmachine... Maar hoe eerder kinderen in hun jonge jaren verleidingen en smoesjes leren weerstaan en hoe meer ze bewegen, des te makkelijker gaat het als ze ouder zijn. Hier spelen de spellen van Active Kids op in: ze stimuleren bij kinderen al spelenderwijs de natuurlijke bewegingsdrang. Met eenvoudige regels en een korte speelduur kunnen de spellen snel en gemakkelijk in het dagelijkse leven van uw kind worden geïntegreerd. Gegarandeerd plezier voor iedereen, behalve voor het verleidingsduiveltje.

Uw

**Active Kids-makers van HABA**



# RHINO HERO



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

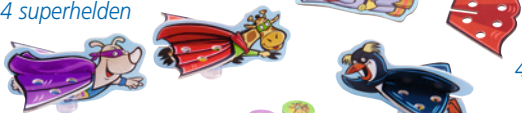
**Auteurs:** Steven Strumpf & Scott Frisco, Trio Kreativ  
**Licentiegever:** Excel Global Development  
**Illustraties:** Thies Schwarz  
**Speelduur:** 10 - 15 minuten (afhankelijk van de heldenstatus)

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!

NEDERLANDS

## Spelinhoud

4 superhelden



4 voetstukken



3 BOOM-  
dobbelstenen



24 slijmkogels  
(= acryl balletjes)

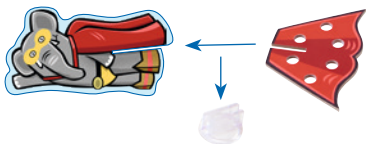
4 heldenhoofdkwartieren

## 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 ererondje 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](http://www.haba.de/Ersatzteile) kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.



## Estimados padres:

¿Es su hijo un entusiasta del deporte o tiene en casa más bien un pequeño remolón? Cada niño es un mundo, y está bien que sea así. No obstante, es importante incorporar a su rutina diaria una cantidad proporcionada de actividad, y sobre todo, vencer a otra: la pereza. La pereza se ocupa de que siempre tengamos una excusa por la que hoy no podemos hacer deporte: está lloviendo, no hay tiempo o la ropa de deporte está en la lavadora... Sin embargo, cuanto más logren los niños vencer a la pereza en sus años de infancia, más fácil será vencerla después; y justo aquí se aplican los juegos Active Kids. Estos juegos despiertan de forma amena el instinto natural de moverse. Gracias a sus sencillas reglas y a su corta duración, se pueden integrar fácil y rápidamente en la rutina diaria. Diversión y muchas risas garantizadas con los juegos de Active Kids de HABA

Atentamente

**Vuestros inventores**  
**Active Kids de HABA**



# RHINO HERO



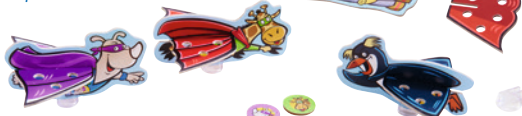
Un heroico juego de movimiento para 2 - 4 superhéroes, con edades comprendidas entre los 5 - 99 años.

**Autores:** Steven Strumpf y Scott Frisco, Trio Kreativ  
**Licenciante:** Excel Global Development  
**Ilustrador:** Thies Schwarz  
**Duración del juego:** 10 - 15 minutos  
(en función del estado heroico)

¡Es hora de entrar en acción! Rhino Hero y sus amigos se ponen de nuevo en marcha. Junto con los superhéroes Jirafa Boy, Big E. y Batgüin, Rhino Hero debe proteger esta vez a los habitantes de la ciudad de los crueles monos-araña, que pretenden lanzar repugnantes bolas viscosas a todo el mundo. Pero esto no resulta un problema para nuestros superhéroes y deciden competir para ver quién es capaz de atrapar más bolas. Prestad atención y no dejéis que los monos-araña os impidan volar.

## Contenido del juego:

4 superhéroes



3 dados Boom

24 bolas viscosas  
(pelotas acrílicas)

4 fichas cuartel

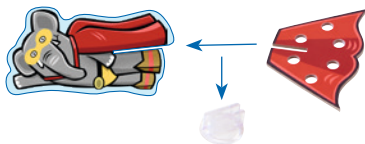
4 soportes

## Antes de comenzar el juego:

Extraed de los cartones con cuidado los 4 superhéroes, sus capas y las fichas cuartel. Los círculos pequeños y los marcos no se necesitarán y podéis tirarlos.

## Preparación del juego:

Colocad la base de la caja en el centro con todas las bolas viscosas y colocaos en círculo, de pie o en cuclillas, en torno a ella. Cada uno de vosotros elige un superhéroe. Poned las capas a vuestros personajes y colocadles un soporte. Las capas deben quedar lo más horizontal posible.



**Nota:** lo ideal es jugar en una mesa en torno a la que podáis correr, aunque también podéis jugar sobre un taburete o en el suelo.

ESPAÑOL

Situad vuestros superhéroes delante de vosotros y poned al lado la ficha cuartel correspondiente. Preparad los dados. Apartad el material de juego que no necesitéis y la tapa de la caja.

## Desarrollo del juego:

Se jugará en el sentido de las agujas del reloj durante varias rondas heroicas. En cada una de las rondas, habrá un superhéroe que intentará dar una vuelta volando a la ciudad mientras el resto de jugadores trata de impedirsele.

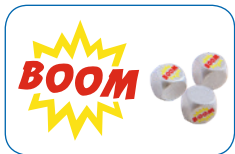


## ¿En qué consiste una ronda heroica?



jugadores hasta poner de nuevo el dedo sobre tu ficha cuartel.

- **Superhéroe:** Coge a tu superhéroe con una mano, sitúa un dedo de la otra mano sobre la ficha cuartel de tu héroe y prepárate para empezar. Con la señal de salida: «¡atención, bola viscosa!», das una vuelta corriendo con tu superhéroe en torno al resto de



los dados al mismo tiempo. Si algún jugador ha sacado el símbolo «Boom», lo gritará en voz alta y dejará el dado con este símbolo a un lado.

- **Contrincantes:** Coged los dados. Si sois tres jugadores, cada uno de vosotros cogerá un dado; en caso de que seáis menos, un jugador lanzará los tres dados. Dad el grito de salida: «¡atención, bola viscosa!» y lanzad

## ¿Quién es más rápido: el superhéroe o los contrincantes?

- **Superhéroe:** Si consigues completar la ronda heroica -es decir, poner el dedo sobre tu ficha cuartel- **antes de** que el resto de jugadores saque tres veces «Boom» con el dado, gritas: «¡alto!» y habrás ganado la competición en esta ronda. Como recompensa, coge una bola viscosa y colócala en uno de los huecos de la capa de tu superhéroe.
- **Contrincantes:** Si conseguís sacar «Boom» tres veces con el dado antes de que el superhéroe haya concluido la ronda heroica, seréis los ganadores de **esta ronda**. Por su parte, el superhéroe habrá perdido, volverá a situarse en su lugar y no podrá coger **ninguna** bola viscosa como recompensa.

A continuación y en el sentido de las agujas del reloj, es el turno del siguiente jugador, que deberá hacer su ronda heroica.





### **Vuelo de superhéroes:**

En cuanto hayas colocado una bola viscosa en la capa de tu superhéroe, darás la siguiente vuelta con esta bola pero no podrás sujetarla con la mano. Poco a poco, irás añadiendo más bolas a la capa. Si durante una ronda heroica se desprende alguna de las bolas, la pondrás rápidamente de nuevo en la capa y continuarás la vuelta.

### **Finalización del juego:**

Esta trepidante competición concluirá tan pronto como un superhéroe haya conseguido reunir las 6 bolas viscosas y se proclame ganador. Él será el súper-súper-superhéroe y dará una vuelta de honor en torno al resto de jugadores.

### **Pequeños y grandes héroes**

Cuando jueguen niños de distintas edades, podréis salvar las diferencias fácilmente:

- En el caso de niños más pequeños, podrán ganar bolas viscosas con tan solo dar una vuelta alrededor de sí mismos en lugar de darla en torno al resto de jugadores.
- Por el contrario, y si se trata de superhéroes megarrápidos, el resto de jugadores deberá sacar dos «Boom» con el dado -o incluso uno- para detenerlo.

### **Queridos niños, queridos padres:**

en [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.



## Cari genitori,

I vostri figli sono degli amanti dello sport o dei piccoli pantofolai? Tutti i bambini sono diversi per natura, com'è giusto che sia. È importante però che nella giornata dei vostri figli non manchi una buona dose di movimento, soprattutto per cercare di avere la meglio sul demonietto della pigrizia. È a causa sua che ci inventiamo sempre delle scuse per non muoverci: brutto tempo, troppi impegni, indumenti da lavare. I bambini che invece riescono a vincere regolarmente il demonietto della pigrizia e iniziano a muoversi sin da piccoli hanno meno difficoltà a mantenere queste abitudini con il passare del tempo. I giochi Active Kids rispondono proprio a questa esigenza, dato che stimolano attraverso il gioco la naturale voglia di movimento dei bambini. Questi giochi dalle regole semplici e di breve durata si adattano velocemente e con facilità alla routine giornaliera dei vostri figli. Divertimento e risate garantiti, tranne che per il demonietto della pigrizia.

I vostri

**Creatori dei giochi Active Kids HABA**



# RHINO HERO



Un eroico gioco di movimento, per 2-4 supereroi da 5 a 99 anni.

**Autori:** Steven Strumpf & Scott Frisco, Trio Kreativ  
**Titolare della licenza:** Excel Global Development  
**Illustrazioni:** Thies Schwarz  
**Durata del gioco:** 10 - 15 minuti (a seconda del tipo di eroe)

È tempo di azione, perché Rhino Hero e i suoi amici hanno ripreso a volare! Insieme ai supereroi Giraffe Boy, Big E. e Batguin, anche stavolta Rhino Hero deve proteggere gli abitanti della città dai perfidi Spider-Monkey, che vogliono lanciare delle rivoltanti palline di muco contro le persone. Nessun problema per i nostri supereroi, che organizzano una gara a chi riesce a intercettarne di più! Ma attenzione, non lasciate che gli Spider-Monkey disturbino il vostro volo!

## Dotazione del gioco:



## Prima di giocare per la prima volta:

*Staccate dalla tavola i 4 supereroi, i loro mantelli e i relativi quartieri generali. I cerchietti e i bordi non vi servono più e si possono gettare via.*

## Preparazione del gioco:

Mettete il fondo della scatola con tutte le palline di muco al centro e disponetevi o accovacciatevi formando un cerchio intorno alla scatola. Scegliete un supereroe ciascuno. Infilate il mantello al vostro personaggio e posizionate l'eroe su un piedino. Il mantello deve essere il più orizzontale possibile.



**Consiglio:** Giocate su un tavolo intorno al quale potete correre. Potete posizionarvi anche intorno a uno sgabello o sul pavimento.



Appoggiate i vostri supereroi davanti a voi e posizionate i corrispondenti quartieri generali di fianco a loro. Tenete pronti i dadi. Mettete da parte il materiale che non vi serve per il gioco e il coperchio della scatola.

## Svolgimento del gioco:

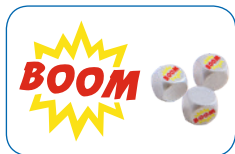
Si gioca in senso orario e per più giri: ogni volta un supereroe vola intorno alla città, mentre gli avversari cercano di impedirgli di completare il giro.

## Come si svolge il giro di un supereroe?



alla fine del giro, tocca di nuovo con il dito il quartier generale dell'eroe.

- **Supereroe:** prendi in mano il tuo supereroe, appoggia un dito dell'altra mano sul quartier generale dell'eroe e preparati a correre. Al segnale di partenza: **"Attenzione, palline di muco!"** fai un giro correndo con il tuo supereroe intorno agli avversari e,



contemporaneamente. Se un giocatore ottiene su un dado il simbolo "Boom", grida **"Boom!"** e lascia il dado con il simbolo rivolto verso l'alto. Si può lanciare ciascun dado più volte, fino a quando sullo stesso esce il simbolo "Boom".

- **Avversari:** prendete i dadi. Se gli avversari sono tre, tutti ricevono un dado. Se sono meno di tre, un giocatore tira più dadi. Date il segnale di partenza: **"Attenzione, palline di muco!"** e cominciate a tirare i dadi

## Chi sarà più veloce? Il supereroe o gli avversari?

- **Supereroe:** se riesci a completare il giro, cioè se riesci a toccare il quartier generale del tuo eroe con il dito **prima che** agli avversari sia uscito sui dadi il simbolo "Boom" per tre volte, grida **"Stop!"** Hai vinto questo giro. Per ricompensa, prendi una pallina di muco e mettila in uno spazio vuoto del mantello del tuo supereroe.
- **Avversari:** se riuscite a far uscire sui dadi e a gridare per tre volte: "Boom" prima che il supereroe abbia toccato il quartier generale, avrete vinto **il giro**. Il supereroe ha perso, torna al proprio posto e non può prendere **nessuna** pallina di muco.

Il turno passa poi al giocatore successivo in senso orario, che inizia il proprio giro



### **Volo del supereroe:**

Dopo che avrai posizionato una pallina di muco sul mantello del tuo supereroe, farai il giro successivo con la pallina sul mantello. Non potrai però toccarla per trattenerla sul mantello. Man mano che si procede, si aggiungono più palline. Se, durante il giro, cadranno delle palline di muco, dovrai raccoglierle velocemente, rimetterle sul mantello e proseguire il giro.

### **Fine del gioco:**

La gara termina quando un supereroe riesce a raccogliere 6 palline di muco sul mantello e vince così il gioco. Sarà quindi decretato super supereroe e potrà esibirsi in un giro d'onore tra le urla di gioia dei suoi avversari.

### **Piccoli grandi eroi**

Quando i bambini di età diverse giocano insieme, potete facilmente equilibrare le differenze:

- nel caso di bambini più piccoli, sarà sufficiente che compiano un giro su se stessi, anziché un giro intorno a tutti gli avversari, e/o dovranno raccogliere meno palline di muco.
- Se invece i supereroi sono anche super veloci, per fermarli gli avversari dovranno trovare il simbolo "Boom" soltanto una o due volte al lancio dei dadi.

### **Cari bambini e cari genitori,**

sul sito [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.