



## 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:



ESPAÑOL

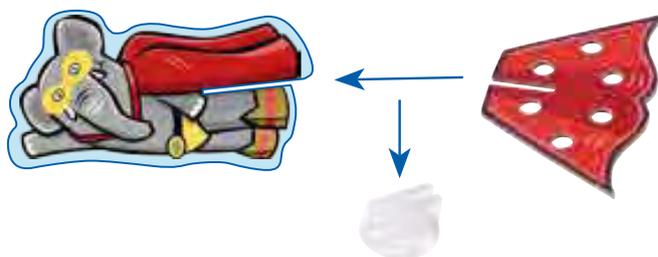


## Antes de comenzar el juego:

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 coloaos 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.



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.

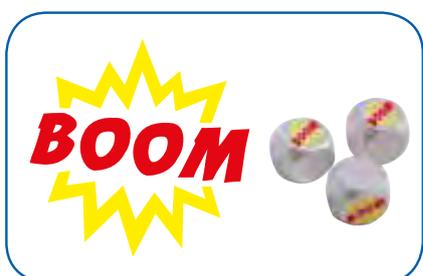
## Desarrollo del juego:

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 impedirselo.

## ¿En qué consiste una ronda heroica?



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



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.

- **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

- **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.



**ESPAÑOL**

### **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.