



# RHINO Rampage

Jeu

**Arrive sur le dos du rhino avant qu'il commence à grogner et bouger !**

## CONTENU

- 1 rhinocéros (9 parties)
- 1 plateau de jeu avec bouches d'arbres
- 19 oiseaux (3 de chaque couleur : rouge, bleu, vert, jaune)
- 1 dé à 8 faces

Retirer tous les éléments de la boîte et les comparer à la liste du contenu. Si un élément manque, merci de contacter le Service consommateurs de Mattel : N° Indigo 0 825 00 00 25 (0,15 € TTC/mn).

Hors États Unis, merci de consulter l'annuaire téléphonique pour obtenir les coordonnées de votre service Mattel local.

## BUT DU JEU

Prends garde au féroce rhino quand tu lances le dé pour faire avancer tes oiseaux sur le parcours semé d'embûches à travers les rochers. Pour gagner, tu dois être le premier joueur à poser tes 3 oiseaux de la même couleur en sécurité sur le dos du rhino !

## INSTALLATION

- Fixer le rhinocéros sur le plateau de jeu comme illustré.
- Fixer la queue sur le côté gauche du rhinocéros comme illustré.

Espaces sur le dos du rhino

Lever Queue du rhino

Espace feuillu protégé

Plateau de jeu

Rhinocéros

Oiseaux

Dé

Espace de départ

Parcours

Support du plateau

## JOUONS

- Chaque joueur prend 3 oiseaux de même couleur. Place tes oiseaux sur le plateau, mais PAS sur le parcours.
- C'est le joueur qui pousse le rugissement le plus génial ou le plus puissant qui commence, et la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre (vers la gauche).
- Quand c'est ton tour, lance le dé. Si tu tombes sur un nombre, tu dois déplacer un de tes oiseaux sur le parcours. Si tu tombes sur la face Oiseau libre ou Féroce Rhinocéros, regarde la section correspondante.

## Déplacement le long du parcours

- Quand le dé s'arrête sur un nombre, déplace un de tes oiseaux du nombre d'espaces correspondants sur le parcours. Tes 3 oiseaux doivent se trouver sur le parcours en même temps, mais tu peux seulement en déplacer UN à chaque tour.
- Si l'oiseau que tu choisis ne se trouve pas encore sur le parcours, commence à l'espace de départ indiqué.

**ASSEMBLAGE PAR UN ADULTE REQUIS**

par la flèche et compte cet espace comme «1». La flèche indique également le sens du parcours, lequel part de la tête du rhinocéros et va en direction de sa queue.

- Lorsque tu déplaces ton oiseau, fais bien attention à ne pas sauter d'espace. Si tu atterris sur un espace où un autre oiseau est déjà perché, place ton oiseau au sommet du crâne de l'autre oiseau !
- Si un ou plusieurs oiseaux sont perchés sur la tête de l'un de tes oiseaux, celui-ci est piégé. Tu ne peux pas déplacer cet oiseau tant qu'il n'a pas été libéré, soit parce que le ou les autres oiseaux sur sa tête s'en vont, soit parce que tu lances le dé ou s'arrête sur la face Oiseau libre (voir «Lancer de dé avec face Oiseau libre»).
- Quand tu lances le dé et que tu obtiens la face Oiseau libre, si aucun de tes oiseaux n'est piégé, tu peux déplacer l'un de tes oiseaux d'un espace.
- Si tu atterris sur l'Espace feuillu protégé, tu es en sécurité : le rhinocéros ne peut pas te faire tomber ! Tant que tu restes perché là, le rhino ne peut pas t'envoyer dans le décor !
- Quand l'un de tes oiseaux atteint le dos du rhino, place le de face sur l'un des 4 espaces disponibles (ou bien, si tu as déjà placé un oiseau, empile-le sur ton premier oiseau). Tu n'as pas besoin d'obtenir un nombre exact pour sauter sur son dos.



- N'oublie pas : tout oiseau qui se trouve sur l'Espace feuillu protégé ou sur le dos du rhino ne risque rien quand le rhino bouge. Si un oiseau tombe par accident, remets-le en place.
- Les joueurs continuent à tour de rôle jusqu'à ce que les 3 oiseaux de l'un d'entre eux se trouvent sur le dos du rhino.

### Lancer de dé avec face Oiseau libre



- Quand tu lances le dé et obtiens la face Oiseau libre, un de tes oiseaux piégés

est libéré et tu peux le faire avancer d'un espace. Detache-le des autres oiseaux et replace les autres oiseaux sur l'espace d'origine en les laissant empilés dans le même ordre.

- Si aucun de tes oiseaux n'est piégé quand tu obtiens la face Oiseau libre, tu peux déplacer un de tes oiseaux d'un espace.

### Lancer de dé avec face Féroce Rhinocéros



- Si tu lances le dé et obtiens la face Féroce Rhinocéros... tu déranges le rhino !
- Place un ou deux doigts sur le support du terrain pour éviter qu'il ne bouge trop, puis appuie sur la queue du rhino UNE FOIS pour activer le mouvement. L'ouvre la gueule et frappe de sa puissante patte... secouant le sol et projetant les oiseaux hors des sommets d'arbre.
- Les oiseaux sortis de leurs espaces doivent recommencer le parcours depuis le début ! Place les hors du parcours en attendant le prochain tour où ils pourront à nouveau rentrer dans la partie.

### COMMENT GAGNER ?

Quand tes 3 oiseaux de couleur sont sur le dos du rhino, tu as gagné ! Tu peux alors siffler ou chanter un petit air...Cui-cui-Cui-cui !

### RÈGLES POUR LES DÉBUTANTS OU LES PLUS JEUNES (4-5 ans)

Pour une partie simple, suis les règles de base.

- saut pour les points suivants :

- Tu ne peux avoir qu'un seul oiseau à la fois sur le parcours. Lorsque ton oiseau est en sécurité sur le dos du rhino, tu peux faire :
- entrer un nouvel oiseau dans la partie au tour suivant.

Les oiseaux empilés ne sont pas piégés. Si un autre oiseau est perché sur le tien, tu peux quand même déplacer ton oiseau du nombre d'espaces indiqué par le dé.

- N'oublie pas de remettre en place les oiseaux qui se trouvaient déjà sur l'espace.

Chaque fois que tu obtiens la face Oiseau libre, avance d'1 espace.

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient une petite balle.