



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



RHINO HERO

Thade Precht

**MISSING
MATCH**



Copyright **HABA** - Spiele Bad Rodach 2021

Rhino Hero – Missing Match

Ein blitzschnelles Schau-Genau-Spiel für 2 – 4 Superhelden ab 4 Jahren.

Autor: Thade Precht
Illustration: Thies Schwarz
Redaktion: Christiane Hüpper
Spieldauer: 10 - 15 Minuten



In Rhino City ist der Teufel los! Seit Wochen treibt der Schurke Forrest Fox sein Unwesen. Seltsam ist: Er lässt immer genau einen der unzähligen Zwillinge der Stadt verschwinden. Und schwups, schon wieder ist ein Zwilling weg! Spurlos ... und nur eine Staubwolke bleibt zurück. Da kann der zweite Zwilling nur erstaunt schauen ... Doch Rettung naht, denn Rhino Hero ist im Anflug! Kann er auch diesmal wieder alle seine Freunde befreien?

Wer am besten aufpasst und so die meisten Zwillingspaare vereint, gewinnt.

Spielinhalt

54 Zwillingskarten (= 27 Paare),
1 Verschwindekarte, 1 Karte Rhino Hero,
4 Superhelden-Spielfiguren, 1 Sanduhr, 1 Spielanleitung



Spielvorbereitung

Mischt die Zwillingsskarten und legt sie so auf den Tisch, dass keine Karte eine andere verdeckt. Gleiche Karten sollten dabei nicht direkt nebeneinander liegen. Jedes Kind wählt eine Superheldenfigur. Die Karte Rhino Hero und die Sanduhr kommen in die Mitte des Spielbereichs, sodass alle Kinder sie gut sehen können. Haltet die Verschwindekarte bereit.



Spielablauf

Das Kind, das zuletzt ein Cape anhatte, beginnt und nimmt die Verschwindekarte. Er oder sie spielt in dieser Runde den Schurken. Die anderen Kinder sind in dieser Runde die Superhelden.

Das Spiel wird in mehreren Runden gespielt und jede Runde besteht aus **VERSTECKEN** und anschließendem **RETZEN**:

1) VERSTECKEN: Der Schurke schlägt zu.

Der Schurke ruft das Startsignal: „**Augen zu!**“

Sofort schließen alle Superhelden ihre Augen. Der Schurke wählt eine beliebige Zwillingsskarte aus der Tischmitte, legt sie vor sich und deckt sie mit der Verschwindekarte ab. Wenn ihr möchtet, könnt ihr



die Karte auch mit eurer Hand verdecken.

Mit dem Signal „*Stoppt den Fuchs*“ endet die Verschwindephase und alle Superhelden dürfen ihre Augen wieder öffnen.

Tipp: Ist beim Wegnehmen der Karte ein zu offensichtliches Loch entstanden, kannst du dieses verstecken, indem du die umliegenden Karten etwas zusammenschiebst.

2) RETTEN:

Jetzt treten die Superhelden in Aktion!

Der Schurke dreht die Sanduhr um und sofort suchen die Superhelden nach der Zwillingkarte, die nur noch einmal zu sehen ist (von allen anderen Zwillingen sind noch beide zu sehen!).

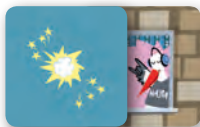


Ist sich ein Superheld sicher, die richtige Karte gefunden zu haben, setzt er schnell seine Spielfigur darauf und ruft: „*Markiert!*“ Währenddessen dürfen alle anderen Superhelden weitersuchen. Der Schurke sagt sofort, ob die markierte Zwillingkarte zu der von ihm verdeckten Karte passt:



• Nein?

Das Kind, das falsch markiert hat, darf nicht weitersuchen und lässt seine Spielfigur stehen. Die Suche geht so lange, bis entweder der fehlende Zwilling gefunden oder die Zeit abgelaufen ist.



• Ja?

Toll gemacht! Die Runde ist zu Ende. Das Kind hat die beiden Zwillinge wieder zusammengebracht! Als Belohnung erhält es beide Zwillingekarten und legt sie vor sich ab.



Haben alle Kinder eine falsche Karte markiert? Oder ist die Zeit abgelaufen, bevor ein Kind die richtige Karte markiert hat?

Dann hat der Schurke die Runde gewonnen! Der Schurke zeigt allen Superhelden die verdeckt vor ihm liegende Zwillingekarte, nimmt sich die dazugehörige Karte aus der Mitte und legt beide vor sich ab.

Das im Uhrzeigersinn folgende Kind ist der neue Schurke und bekommt die Verschwindekarte. Es startet die neue Runde.

Spielende

Liegen bei Rundenende nur noch **8 Zwillingekarten** in der Mitte, endet das Spiel. Zählt nun eure Zwillingspaare. Wer die meisten Zwillingspaare retten konnte, gewinnt. Besteht Gleichstand, gewinnen diese Kinder gemeinsam.

Tipps: Wenn ihr zu Beginn des Spiels weniger Zwillingspaare auslegt oder die Sanduhr zweimal zum Verstecken und Retten umdreht, wird das Spiel etwas einfacher.



Wenn ihr noch mehr Abenteuer mit mir und meinen Freunden erleben möchtet, dann schaut auf der HABA Homepage unter www.haba.de nach weiteren Spielen.



Rhino Hero – Missing Match

A lightning-fast observation game for 2 to 4 superheroes ages 4 years and up.

Game Designer: Thade Precht
Illustrator: Thies Schwarz
Game Developer: Christiane Hüpper
Playtime: 10 -15 Minutes



ENGLISH

Chaos reigns in Rhino City! The villain Forest Fox has been wreaking havoc for weeks. What's really strange is that he's been making just one of each of the many pairs of twins in the city disappear. Poof! And another twin has disappeared into thin air without leaving a trace... all that remains is a cloud of dust. The second twin is always left standing bewildered...

But help is on the way – Rhino Hero is flying to the rescue! Will he be able to find all the missing twins?

The player who pays the most attention and reunites the most pairs of twins wins the game.

Contents

54 twin cards (= 27 pairs of twins),
1 Forest Fox disappearance card, 1 Rhino Hero card,
4 superhero play figures, 1 sand timer, 1 rulebook



Game Setup

Shuffle the twin cards and place them on the table so that no card overlaps. Try to make sure that matching cards are not next to each other. Each player selects a superhero figure. The Rhino Hero card and the timer are placed in the middle of the play area so that everyone can see them easily. Keep the Forest Fox disappearance card handy.



How to Play

Whoever last wore a cape goes first and takes the Forest Fox disappearance card. They'll play the villain in this round, and the other players are superheroes.

The game is played over several rounds, each round consisting of a **HIDING** and then a **RESCUING** phase:

1) HIDING: *The villain strikes again.*

The villain calls out: *"Close your eyes!"*

All the superheroes close their eyes immediately. The villain chooses any twin card from the center of the table, places it in front of them and covers it with the disappearance card.



They can also hide the card with their hand.

After they've successfully hidden the card, they call out **"Stop the fox!"** and all the superheroes may open their eyes again.

Tip: If the gap is too obvious when the card is removed, it can be concealed by moving the surrounding cards together a little.

2) RESCUING:

Now it's time for the superheroes to get to work!

The villain turns the sand timer over and the superheroes immediately start searching for the twin card that is only visible **once** (all the other twin cards are in pairs).

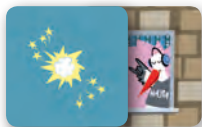
If a superhero is sure that they have found the right card, they quickly place their figure on it and call: **"Marked!"** Meanwhile, all other superheroes are allowed to keep searching.



The villain immediately states whether the marked twin card matches the card they have hidden:

• No?

The player who marked the wrong card may not continue searching, and leaves their play figure where it is. The search continues until either the missing twin is found, or the time is up.



- **Yes?**

Well done! The round is over. The player has reunited the twins! As a reward, they receive both twin cards and place the pair in front of them.



Have all players marked an incorrect card? Or did the time run out before a player marked the correct card?

Then the villain won the round! The villain shows all superheroes the twin card that they hid, takes the matching card from the center, and places both in front of them.

The next player in a clockwise direction is the new villain and receives the disappearance card. They start the new round.

End of the Game

The game ends once only 8 twin cards are left in the center at the end of the round. Now everyone counts their twin pairs. The winner is the player who has rescued the most pairs of twins. In the event of a tie, the tied players share the win.

Tips: The game can be made a little easier by laying out fewer twin pairs at the start of the game, or by turning the timer over twice during the Rescuing phase.



If you would like to experience even more adventures with my friends and I, look for more games on the HABA homepage at www.haba.de.



Rhino Hero – Missing Twin



Un jeu d'observation ultra rapide pour 2 à 4 super héros à partir de 4 ans.

Auteur : Thade Precht
Illustration : Thies Schwarz
Rédaction : Christiane Hüpper
Durée du jeu : 10 -15 Minuten



C'est la panique à Rhino City ! Le vilain Foxy Fox sème la zizanie depuis des semaines en faisant disparaître l'un des innombrables jumeaux de la ville. Et hop ! Encore un jumeau en moins ! Voilà qu'il disparaît sans laisser la moindre trace... mis à part un nuage de poussière. Mais heureusement, Rhino Hero arrive pour contrer les plans de Foxy Fox.

Parviendra-t-il encore à sauver tous ses amis ?

Celui qui est le plus attentif et qui réunit le plus grand nombre de paires de jumeaux remporte la partie.

FRANÇAIS

Contenu du jeu

54 cartes de jumeaux (= 27 paires),
1 carte Foxy Fox, 1 carte Rhino Hero,
4 figurines de super héros, 1 sablier, 1 règle du jeu.



Préparatifs

Mélangez les cartes de jumeaux et posez-les sur la table de manière à ce qu'elles ne se chevauchent pas. Les cartes identiques ne doivent pas être placées les unes à côté des autres. Chaque enfant choisit une figurine de super héros. La carte Rhino Hero et le sablier sont placés au milieu de l'espace de jeu afin que tous les enfants puissent bien les voir. Préparez la carte Foxy Fox.

FRANÇAIS



Déroulement du jeu

L'enfant qui a porté une cape en dernier commence et prend la carte Foxy Fox. Pendant cette manche, cet enfant joue le méchant et les autres sont les super héros. Les enfants joueront le rôle de Foxy Fox chacun leur tour.

La partie se joue en plusieurs manches, qui se composent chacune d'une étape de **DISPARITION** puis de **SAUVETAGE** :

1) DISPARITION : Foxy Fox agit.

Le méchant donne le top départ : « *Fermez les yeux !* »

Tous les super héros ferment immédiatement les yeux. Le méchant choisit la carte de jumeau de son choix au milieu de la table, la pose



devant lui et la recouvre avec la carte Foxy Fox ou sa main.

Le méchant crie alors « **Arrêtez le renard.** » Cela met fin à la phase de disparition et tous les super héros peuvent rouvrir les yeux.

2) SAUVETAGE :

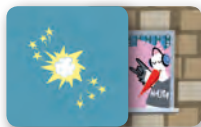
Les super héros entrent maintenant en action !

Foxy Fox retourne le sablier et les super héros cherchent aussitôt la carte de jumeau qui n'est visible **qu'une fois**.

Si un super héros est sûr d'avoir trouvé la bonne carte, il place rapidement sa figurine dessus et s'écrie : « **Marqué !** » Pendant ce temps, tous les autres super héros peuvent continuer à chercher. Le méchant dit immédiatement si la carte de jumeau marquée correspond à la carte qu'il a cachée :

• Non ? Et c'est reparti...

Attention, l'enfant qui a indiqué la mauvaise carte ne peut plus chercher la bonne et laisse sa figurine sur place. La recherche se poursuit jusqu'à ce qu'un autre joueur trouve le jumeau manquant ou jusqu'à l'écoulement du sablier.



FRANÇAIS

Astuce: Si en prenant la carte, un espace trop important apparaît, tu peux replacer légèrement les cartes qui se trouvent autour.

• Oui ?

Bien joué ! La manche est terminée. L'enfant a réussi à réunir les deux jumeaux ! En récompense, il reçoit les deux cartes de jumeaux et les place devant lui.



Tous les enfants ont indiqué une mauvaise carte ? Le temps s'est écoulé avant qu'un enfant n'ait indiqué la bonne carte ?

Dans ce cas, le méchant a gagné la manche ! Il montre à tous les super héros la carte cachée, prend la deuxième carte de jumeau au milieu et les pose toutes les deux devant lui.

Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre est le nouveau méchant. Il reçoit la carte Foxy Fox et entame la nouvelle manche.

Fin de la partie

Si, au début de la manche, il ne reste plus que 8 cartes de jumeaux au milieu, la partie s'achève. Comptez maintenant vos paires de jumeaux. Celui qui a récupéré le plus grand nombre de paires de jumeaux remporte la partie. En cas d'égalité, les enfants gagnent ensemble.

Astuce : si vous disposez moins de paires de jumeaux au début de la partie ou si vous retournez deux fois le sablier pour la phase de sauvetage, la partie est un peu plus simple.



Vous souhaitez vivre encore plus d'aventures avec mes amis et moi ? Jetez un œil à d'autres jeux sur le site Internet HABA à l'adresse www.HABA.fr.



Rhino Hero – Missing Match

Een razendsnel en nauwkeurig observatiespel voor 2 - 4 superhelden vanaf 4 jaar.

Auteur: Thade Precht
Illustrator: Thies Schwarz
Redactie: Christiane Hüpper
Duur van het spel: 10 -15 Minuten



Er is oproer in Rhino City! De ondeugende schurk Forrest Fox haalt al weken streken uit. Wat hij doet? Hij laat telkens één helft van de vele tweelingen van de stad verdwijnen. En hopsa, er is alweer een tweelingbroertje of -zusje weg! Spoorloos verdwenen ... het enige wat achterblijft, is een grote stofwolk. Het andere tweelingbroertje of -zusje staat er verbaasd bij te kijken ... Maar de redding is nabij, want Rhino Hero is in aantocht! Kan hij ook deze keer weer al zijn vrienden bevrijden?

Wie het beste oplet en zo de meeste tweelingparen weer bij elkaar brengt, wint het spel.

Inhoud van het spel

54 tweelingkaarten (= 27 paren),
1 verdwijnskaart Forrest Fox, 1 kaart Rhino Hero,
4 superhelden-speelfiguren, 1 zandloper, 1 handleiding



Vorbereiding van het spel

Schud de tweelingkaarten en leg ze zo op tafel dat ze niet over elkaar heen liggen. Dezelfde kaarten mogen niet direct naast elkaar liggen. Ieder kind kiest een superheld. De kaart Rhino Hero en de zandloper gaan naar het midden van het speelgebied, zodat alle kinderen ze goed kunnen zien. Houd de verdwijnskaart Forrest Fox bij de hand.



Verloop van het spel

Het kind dat als laatste een cape omhad, begint en neemt de verdwijnskaart Forrest Fox. Hij of zij speelt in deze ronde de schurk. De andere kinderen zijn in deze ronde de superhelden.

Het spel wordt in meerdere ronden gespeeld en elke ronde bestaat uit **VERSTOPPEN** en **REDDEN:**

1) VERSTOPPEN: *De schurk slaat toe.*

De schurk roept het startsignaal: „*Ogen dicht!*“

Onmiddellijk sluiten alle superhelden hun ogen.



De schurk neemt een willekeurige tweelingkaart uit het midden van de tafel, legt deze voor zich neer en legt de verdwijncard er bovenop. Als je wilt, kun je de kaart ook met je hand afdekken.

Tip: Als bij het wegnemen van de kaart een duidelijke lege plek is ontstaan, kan je die verstoppen door de kaarten ernaast iets naar elkaar toe te schuiven.

Met het signaal „**Stop de vos**” stopt de verdwijncard en mogen alle superhelden hun ogen weer open doen.



2) REDDEN:

Nu komen de superhelden in actie!

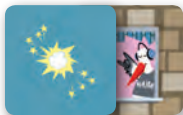
De schurk draait de zandloper om en meteen gaan de superhelden op zoek naar de tweelingkaart, waarvan er nog één ligt (van alle andere tweelingenkaarten liggen beide er nog!).

Als een superheld zeker weet dat hij de juiste kaart heeft gevonden, zet hij er snel zijn speelfiguur op en roept: „**Gevonden!**” Ondertussen mogen alle andere superhelden verder zoeken. De schurk zegt meteen of de gevonden tweelingkaart past bij de kaart die hij/zij heeft weggepakt:



• Nee?

Het kind dat zijn speelfiguur op de verkeerde kaart heeft gezet, mag niet verder zoeken en laat zijn speelfiguur staan. Zoektocht gaat door tot de ontbrekende tweeling gevonden is of tot de tijd om is.



• Ja?

Goed gedaan! De ronde is afgelopen. Het kind heeft de twee tweelinghelften weer bij elkaar gebracht!
Als beloning krijgt hij/zij beide tweelingkaarten en legt deze voor zich neer.



Hebben alle kinderen een verkeerde kaart gevonden? Of is de tijd verstreken voordat een van de kinderen de juiste kaart heeft gevonden?

Dan heeft de schurk deze ronde gewonnen! De schurk laat aan alle superhelden de tweelingkaart zien, die met de afbeelding naar beneden voor hem/haar ligt. Hij/zij neemt de bijpassende kaart uit het midden en legt ze allebei voor zich neer..

De volgende speler (met de klok mee) is de nieuwe schurk en krijgt de verdwijncard. Hij/zij start de nieuwe ronde.

Einde van het spel

Als er aan het begin van de ronde nog maar 8 tweelingkaarten in het midden liggen, is het spel afgelopen. Tel nu jullie tweelingparen. Wie de meeste tweelingparen kon redden, wint het spel. Bij gelijke stand, winnen de kinderen samen.

Tips: Als je aan het begin van het spel minder tweelingparen neerlegt of de zandloper twee keer omdraait tijdens het verstoppjen en het redden, wordt het spel wat eenvoudiger.



Willen jullie nog meer avonturen met mij en mijn vrienden beleven? Kijk dan op de homepage van HABA op www.HABA.de voor nog veel meer spellen.



Rhino Hero – Missing Match



Un rapidísimo juego de atención para 2 - 4 superhéroes a partir de 4 años.

Autor: Thade Precht
Ilustración: Thies Schwarz
Redacción: Christiane Hüpper
Duración del juego: 10 -15 minutos



¡El caos reina en Rhino City! El malvado Forrest Fox lleva semanas haciendo de las suyas. Curiosamente, siempre hace desaparecer solo a uno de los numerosos gemelos de la ciudad. ¡Vaya! Otro gemelo ha desaparecido sin dejar ni rastro... a parte de una nube de polvo. Y el segundo gemelo se queda con la boca abierta... Pero la ayuda está al caer, pues ¡Rhino Hero acude al rescate! ¿Podrá liberar de nuevo a todos sus amigos y amigas?

Gana quien preste más atención y consiga reunir más parejas de gemelos.

Contenido del juego

54 cartas de gemelos (27 parejas),
1 carta-escondite Forrest Fox, 1 carta Rhino Hero,
4 superhéroes, 1 reloj de arena, 1 instrucciones del juego



Preparación del juego

Mezclad las cartas de gemelos y colocadlas sobre la mesa de forma que no se solapen unas con otras. Las cartas iguales no deben colocarse una al lado de la otra. Cada jugador/a elige un superhéroe. La carta Rhino Hero y el reloj de arena se colocan en el centro de la zona de juego, de modo que todos los niños/as puedan verlos bien. Preparad la carta-escondite de Forrest Fox.



Desarrollo del juego

Empieza el jugador/a que más recientemente se haya puesto una capa y coge la carta-escondite Forrest Fox. En esta ronda, este jugador/a hará de malvado mientras el resto serán los superhéroes.

El juego se desarrolla en varias rondas y cada ronda consta de dos fases, llamadas **ESCONDITE** y **RESCATE**:

1) ESCONDITE: *el malvado ataca de nuevo.*

El malvado da la señal de inicio: «¡Cerrad los ojos!»

Todos los superhéroes cierran los ojos inmediatamente. El malvado elige la carta del gemelo que prefiera, la coloca delante de él/ella y



la cubre con la carta-escondite. Si quiere, también puede tapparla con la mano.

A la voz de «¡Detened al zorro!» termina la fase de escondite y todos los superhéroes pueden volver a abrir los ojos.

2) RESCATE:

¡Los superhéroes entran en acción!

El malvado da la vuelta al reloj de arena y los superhéroes empiezan a buscar inmediatamente la carta de gemelos cuya pareja ha desaparecido (los demás gemelos siguen teniendo su pareja).

Cuando un superhéroe esté seguro de haber encontrado la carta correcta, coloca rápidamente su figura encima y grita: «¡Marcado!» Mientras tanto, los demás superhéroes pueden seguir buscando.



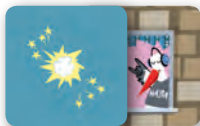
Nota: si al retirar la carta ha quedado un hueco demasiado visible, se puede disimular juntando un poco las cartas de alrededor.



El malvado informa inmediatamente de si la carta gemela marcada se corresponde con la carta que tiene escondida:

• ¿No?

El jugador/a que se haya equivocado al marcar no podrá seguir buscando y dejará su figura donde esté. La búsqueda continúa hasta que se encuentre el gemelo desaparecido o hasta que termine el tiempo.



• ¿Sí?

¡Bien hecho! La ronda ha terminado. El jugador/a que ha conseguido reunir a los dos gemelos, como recompensa, recibe las dos cartas y las coloca delante de él/ella.



¿No ha marcado ningún jugador la carta correcta? ¿O se ha agotado el tiempo antes de que un jugador pueda hacerlo?

En ese caso, el malvado habrá ganado la ronda. El malvado muestra a todos los superhéroes la carta que ha escondido, coge la carta correspondiente del centro y coloca ambas cartas delante de él/ella.

El siguiente jugador/a en el sentido de las agujas del reloj es el nuevo malvado y recibe la carta-escondite. Empieza la nueva ronda.

Finalización del juego

El juego termina cuando solo queden ocho cartas de gemelos en el centro. Contad vuestras parejas. Gana quien haya rescatado el mayor número de parejas de gemelos. En caso de empate, ganarán todos los jugador/as que hayan empatado.

Nota: El juego se simplifica si utilizáis menos parejas de gemelos o si dais la vuelta al reloj de arena dos veces durante la fase de «rescate».

ESPAÑOL



Si queréis vivir más aventuras conmigo y mis amigos, podéis buscar más juegos en la página web de HABA: www.HABA.de.



Rhino Hero – Missing Match



Un rapidissimo gioco di osservazione attenta, per 2-4 supereroi a partire da 4 anni.

Autore: Thade Precht
Illustrazioni: Thies Schwarz
Testo: Christiane Hüpper
Durata del gioco: 10 -15 minuti



A Rhino City regna il caos! Il furfante Forrest Fox semina il panico da settimane. Ma la cosa più strana è che fa sparire uno alla volta i tanti gemelli della città. Ecco che ne è appena sparito un altro! Sembra svanito nel nulla, in una nuvola di polvere. Il gemello rimasto rimane impietrito a fissare la scena...

Ma presto arriverà in soccorso Rhino Hero! Riuscirà anche questa volta a liberare tutti i suoi amici?

Vince il giocatore più attento, che riesce a riunire il maggior numero di coppie di gemelli.

Dotazione del gioco

54 carte gemello (= 27 coppie),
1 carta sparizione di Forrest Fox, 1 carta Rhino Hero,
4 figure di gioco dei supereroi, 1 clessidra, 1 istruzioni di gioco



Preparazione del gioco

Mescolate le carte dei gemelli e disponetele sul tavolo in modo che siano tutte ben visibili. Le carte uguali non devono essere disposte direttamente una accanto all'altra. Ogni bambino sceglie la figura di gioco di un supereroe. La carta Rhino Hero e la clessidra vengono sistemate al centro dell'area di gioco, in modo da risultare ben visibili a tutti i bambini. Tenete pronta la carta sparizione di Forrest Fox.



Svolgimento del gioco

Il bambino che ha indossato più di recente un mantello inizia e prende la carta sparizione di Forrest Fox. In questo giro gioca il ruolo del furfante, mentre gli altri bambini saranno i supereroi.

Il gioco prevede più giri, ognuno dei quali inizia con una **SPARIZIONE** seguita dal **SALVATAGGIO**:

1) SPARIZIONE: *il furfante ha colpito.*

Il furfante lancia il segnale di via: „*Chiudete gli occhi!*”

Tutti i supereroi chiudono subito gli occhi. Il furfante sceglie una carta di un coppia a piacere al centro del tavolo, la mette davanti a sé e



la copre con la carta sparizione. Se volete, potete anche coprire la carta con la mano.

Al segnale di „*Fermate il furfante*“ la fase della sparizione si conclude e tutti i supereroi possono riaprire gli occhi.

Consiglio: se, dopo aver preso la carta, sul tavolo è rimasto uno spazio vuoto troppo evidente, basta avvicinare le carte limitrofe per mascherarlo.

2) SALVATAGGIO:

entrano in azione i supereroi!



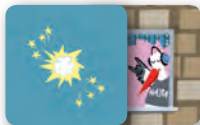
Il furfante gira la clessidra e i supereroi iniziano subito a cercare la carta gemello spaiata (le altre carte gemello sono tutte a coppie!). Se un supereroe è sicuro di aver trovato la carta giusta, sistema velocemente la propria figura di gioco sulla carta ed esclama: „*Occupata!*“ Nel frattempo, tutti gli altri supereroi possono proseguire la ricerca.



Il furfante conferma immediatamente se la carta gemello occupata corrisponde a quella che ha coperto:

• No?

Il bambino che ha occupato la carta sbagliata non può proseguire la ricerca e lascia la sua figura di gioco dove si trova. La ricerca prosegue fino a quando non viene trovato il gemello mancante o fino allo scadere del tempo.



• **Sì?**

Ben fatto! Il giro è terminato. Il bambino ha riunito i due gemelli! Per ricompensa riceve entrambe le carte gemello e le mette davanti a sé.



Tutti i bambini hanno occupato una carta sbagliata? Oppure il tempo è scaduto prima che un bambino abbia occupato la carta giusta?

Il furfante ha vinto il giro! Il furfante mostra a tutti i supereroi la carta gemello coperta che si trova davanti a sé, prende dal centro del tavolo l'altra carta della coppia e mette entrambe le carte davanti a sé.

Il ruolo del furfante passa al giocatore seguente in senso orario, che riceve la carta sparizione. Inizia il nuovo giro.

Fine del gioco

Il gioco finisce quando, all'inizio del giro, al centro del tavolo sono rimaste solo 8 carte gemello. Contate ora le vostre coppie di gemelli. Vince chi è riuscito a salvare il maggior numero di coppie. In caso di parità, i bambini vincono insieme.

Consigli: il gioco diventa più semplice se, prima di iniziare a giocare, disponete meno coppie di gemelli o se girate la clessidra due volte durante le fasi di sparizione e salvataggio.



Se volete vivere ancora più avventure con me e i miei amici, visitate la home page di HABA all'indirizzo www.HABA.de per scoprire altri giochi.



It's
playtime!



WARNING:
CHOKING HAZARD -

Small parts. Not for
children under 3 years.

HABA