

RHINO RÜPEL SPIEL

**LANDET SICHER AUF DEM RÜCKEN VON RHINO RÜPEL,
BEVOR ER WÜTEND WIRD UND DIE ERDE ERZITTERN LÄSST!**

INHALT

- 1 Rhinoceros (2 Teile)
- 1 Basis
- 12 Vogel-Spielfiguren (3 rote, 3 blaue, 3 grüne, 3 gelbe)
- 1 achtsseitiger Würfel

Bitte alle Teile aus dem Behälter nehmen und mit der Inhaltsliste vergleichen. Sollten Teile fehlen, wenden Sie sich bitte an die für Sie zuständige Mattel-Filiale zwecks Ersatz.

ZIEL DES SPIELS

Nehmt euch vor Rhino Rüpel in Acht, während ihr eure Vogel den Pfad entlanglaufen lasst. Der erste Spieler, dessen drei Vogel alle sicher auf dem Rücken von Rhino Rüpel gelandet sind, hat gewonnen!

SPIELVORBEREITUNG

- Rhino Rüpel wie dargestellt auf die Bodenplatte stecken und einrasten lassen.
- Den Schwanz wie dargestellt an der linken Seite von Rhino Rüpel befestigen.

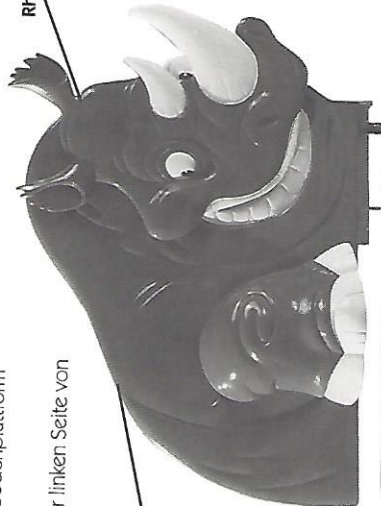
Vögel



Würfel



Rhinoceros



Rhinorücken-Felder

Rhinoschwanz-Hebel

Sicheres Feld

Basis

Startfeld

Pfad

Basishalter

SO WIRD GESPIELT

- Jeder Spieler nimmt sich 3 gleichfarbige Vogel. Die Vogel werden neben die Basis gestellt, NICHT auf den Pfad.
- Der Spieler, der am verrücktesten und stärksten brüllt, beginnt. Wer dies ist, bestimmt ihr. Das Spiel wird nach links im Uhrzeigersinn gespielt.
- Ist ein Spieler an der Reihe, muss er würfeln. Würfelt er eine Zahl, geht er mit einem seiner Vogel um die gewürfelte Augenzahl auf dem Pfad weiter. Würfelt

er das Vogelbefreiung-Symbol oder das Rhino-Rüpel-Symbol, muss er die weiter unten stehenden Anweisungen ausführen (siehe die entsprechenden Abschnitte zu den Symbolen in der Anleitung).

DEN PFAD ENTLANGGEHEN.

- Würfelt der Spieler eine Zahl, darf er einen seiner VERFÜGBAREN Vogel um die gewürfelte Augenzahl den Pfad entlanggehen lassen. Ein Spieler darf alle seine 3 Vogel gleichzeitig auf dem Pfad stehen haben. Er darf pro Spielzug jedoch nur EINEN Vogel setzen.

- Befindet sich der von ihm ausgewählte Vogel noch nicht auf dem Pfad, muss er mit diesem auf dem Startfeld (mit Pfeil angezeigt) beginnen. Dieses Feld zählt als „1“. Der Pfeil zeigt auch die Laufrichtung an. Diese verläuft vom Kopf bis zum Schwanz von Rhino Rüpel.

- Ein Spieler darf beim Laufen kein Feld auslassen. Landet er auf einem Feld, das schon von einem anderen Vogel besetzt ist, muss er seinen Vogel auf den Kopf dieses anderen Vogels setzen!

- Befinden sich auf dem Kopf der Vogel-Figur eines Spielers ein oder mehrere Vogel, so ist sein Vogel gefangen. Dieser Vogel darf so lange nicht gesetzt werden, bis er befreit wird. Und zwar entweder, indem der auf ihm sitzende Vogel weiterzieht bzw. die auf ihm sitzenden Vogel weiterziehen, oder indem er das Vogelbefreiung-Symbol würfelt (siehe „Das Vogelbefreiung-Symbol würfeln“).

- Würfelt ein Spieler das Vogelbefreiung-Symbol, und hat keinen Vogel, der gefangen ist, darf er einen seiner Vogel ein Feld weitersetzen.

- Landet ein Spieler auf dem Sicherem Feld, ist er vor Rhino Rüpels Wutausbruch geschützt. So lange der Vogel auf diesem Feld sitzt, kann er nicht vom Pfad runtergeworfen werden.

- Erreicht einer der Vogel eines Spielers den Rücken von Rhino Rüpel, darf der Spieler ihn auf eines der 4 Felder stellen. Befindet sich bereits einer seiner Vogel auf Rhino Rüpels Rücken, setzt er seinen nächsten Vogel auf diesen drauf. Um auf Rhino Rüpels Rücken zu gelangen, brauchen die Spieler nicht die exakte Augenzahl zu würfeln.

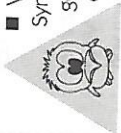
- Jeder Vogel, der sich auf dem Sicherem Feld oder auf Rhino Rüpels Rücken befindet, ist sicher, wenn Rhino Rüpel seinen Wutausbruch bekommt. Sollte ein solcher Vogel zufällig doch herunterfallen, wird er einfach wieder auf das entsprechende Feld gesetzt.



Die Spieler sind so lange der Reihe nach dran, bis ein Spieler alle 3 seiner Vogel auf Rhino Rüpels Rücken sitzen hat.

DAS VOGELBEFREIUNG-SYMBOL WÜRFELN

- Würfelt ein Spieler das Vogelbefreiung-Symbol, wird hierdurch einer seiner gefangenen Vogel befreit, und er darf ihn ein Feld weitersetzen. Der befreite Vogel wird von dem auf ihm sitzenden Vogel abgenommen. Sitzen mehrere Vogel auf dem Vogel, wird er von allen abgenommen. Der Vogel, der auf dem Vogel gesessen hat, wird wieder auf das Feld zurückgestellt. Waren es mehrere Vogel, werden sie alle in derselben Reihenfolge wieder auf das Feld zurückgestellt.



- Würfelt ein Spieler das Vogelbefreiung-Symbol ohne dass einer seiner Vogel gefangen ist, darf er einen seiner Vogel um ein Feld weitersetzen.

DAS RHINO-RÜPEL-SYMBOL WÜRFELN

- Würfelt ein Spieler das Rhino-Rüpel-Symbol, hat er das Rhinoceros verärgert!
 - Die Spieler legen dann einen oder zwei Finger auf den Basishalter, damit der Boden nicht zu sehr wackelt.
- Dann muss der Schwanz von Rhino Rüpel EINMAL heruntergedrückt werden, um seinen Wutausbruch zu aktivieren. Er reißt sein Maul auf und stampft so kräftig auf, dass der Boden erzittert und die Vogel von ihren Baumstumpf-Feldern geschüttelt werden.



- Die Vogel, die heruntergefallen sind, müssen wieder vom vorn anfangen! Sie werden neben den Pfad gestellt und dürfen dann in der nächsten Runde wieder auf den Pfad hüpfen.

GEWINNEN

Der erste Spieler, dessen drei Vogel alle sicher auf dem Rücken von Rhino Rüpel gelandet sind, hat gewonnen!



ZUSAMMENBAU DURCH EINEN ERWACHSENEN ERFORDERLICH.

ANFÄNGER ODER SPIEL MIT JÜNGEREN SPIELERN

Eine vereinfachte Version wird wie das Basis-Spiel allerdings mit diesen Ausnahmen gespielt:

- Jeder Spieler darf nur einen Vogel zurzeit auf dem Pfad haben. Erst wenn der Vogel eines Spielers sicher auf dem Rücken von Rhino Rüpel gelandet ist, darf er in seinem nächsten Spielzug den nächsten seiner Vogel auf den Pfad setzen.
- Vögel, die aufeinander stehen, sind nicht gefangen. Ist ein Spieler an der Reihe, dessen Vogel unter einem anderen Vogel sitzt, darf er seinen Vogel trotzdem um die von ihm gewürfelte Augenzahl setzen. Der Vogel, der auf dem Vogel gesessen hat, wird wieder auf das Feld zurückgestellt. Wenn es mehrere Vögel, werden sie alle in derselben Reihenfolge wieder auf das Feld zurückgestellt.
- Jedes Mal, wenn ein Spieler das Vogelbefreiung-Symbol würfelt, darf er seinen Vogel ein Feld weitersetzen.



M0985-0722

www.service.mattel.com

© 2007 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Mattel GmbH, An der Trift 75, D-63303 Dreieich.
Mattel Ges.m.b.H., Tristergasse 14, A-2355 Wiener Neudorf, Mattel AG, Montbijoustrasse 66, CH-3000 Bern 23, Mattel U.K. Ltd., Vauxhall Business Park, Maidenhead SL6 4UB.