

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





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



RHINO HERO

Thade Precht

**MISSING
MATCH**



Copyright **HABA** - Spiele Bad Rodach 2021

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.

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.

FRANÇAIS



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.

