

# Rhino Hero- Missing Match

Szybka gra dla 2-4 spostrzegawczych graczy w wieku od 4 lat wzwyż.

Szacowany czas jednej rozgrywki ok. 10 -15 minut.

W mieście Rhino panuje chaos! Złodziejaszek Forrest Fox sieje pogrom wśród mieszkańców. Co jakiś czas porwya jednego z licznych bliźniaków zamieszkujących miasteczko. Znowu ktoś zaginął w niewyjaśnionych okolicznościach. Dosłownie zapadł się pod ziemię. Rodzeństwo bliźniaków z przerażeniem patrzy na sceny porwania. Z pomocą przybywa Super Rhino! Czy i tym razem uda mu się ocalić przyjaciół?

**Zwycięży najbardziej spostrzegawczy z uczestników gry, który uzbiera najwięcej kart.**

## Zawartość gry:

54 karty z bliźniakami (= 27 par), 1 karta porwanie, 1 karta Super Rhino, 4 figurki superbohaterów, 1 klepsydra, instrukcja do gry.

## Przygotowanie do gry:

Wymieszajcie dobrze karty z bliźniakami i rozłóżcie pośrodku tak, aby były dobrze widoczne. Takie same karty nie powinny leżeć bezpośrednio obok siebie. Każdy z graczy wybiera sobie jedną figurkę superbohatera. Karta Super Rhino i klepsydra powinny znajdować się w samym centrum pola gry tak, aby były w zasięgu wzroku wszystkich graczy. Przygotujcie również kartę porwanie.

## Przebieg gry:

Najmłodsze z dzieci bierze kartę porwanie, w tej rundzie wcieli się w rolę złodzieja, pozostałe dzieci stają się superbohaterami.

Gra składa się z kilku rund, każda z nich rozpoczyna się od porwania jednego z bliźniaków oraz próby ratowania:

- **Porwanie:** złodziej zaatakował.

Złodziej mówi do pozostałych graczy " Zamknijcie oczy! "

Superbohaterowie zamykają oczy. Złodziej wybiera sobie jedną dowolną kartę z bliźniakiem, układa ją przed sobą i zakrywa kartą porwanie.

Na znak " Zatrzymać złodzieja" kończy się aktywność złodzieja i rozpoczyna poszukiwanie, superbohaterowie mogą otworzyć oczy.

*Rada: Po zabraniu karty ze stołu, zostanie pusta przestrzeń, zsuń pozostałe karty bliżej siebie. W ten sposób utrudnisz superbohaterom grę.*

- **Ratunek:** na ratunek przybywają superbohaterowie.

Złodziej obraca klepsydrę i superbohaterowie zaczynają szukać karty z bliźniakiem bez pary ( pozostałe karty mają pary). Jeśli jeden z bohaterów uważa, że odnalazł kartę, ustawia na niej swoją figurkę i mówi: "Zajęta!" W tak zwanym międzyczasie pozostali gracze mogą kontynuować poszukiwania.

Złodziej potwierdza, czy zajęta karta pasuje do karty, którą ukradł:

- **Nie?** Dziecko, które źle wybrało nie może kontynuować poszukiwań, pozostawia figurę na karcie. Poszukiwania trwają do momentu odnalezienia karty lub końca czasu.
- **Tak?** Bravo! Koniec rundy. Udało ci się odnaleźć zaginionego bliźniaka. W nagrodę otrzymujesz obydwie karty z pasującymi bliźniakami.

**Wszystkie dzieci pomyliły się w wyborze karty lub czas upłynął przed odnalezieniem właściwej karty?**

Złodziej wygrywa tę rundę! Pokazuje pozostałym graczom kartę, którą ukradł. W nagrodę zatrzymuje kartę i zabiera ze środka stołu drugą do pary.

Rola złodzieja przejmuje następny gracz. Rozpoczyna się nowa runda.

Koniec gry:

Gra kończy się w momencie, kiedy na początku rundy, na stole pozostanie tylko 8 kart z bliźniakami. Podliczcie zdobyte przez siebie pary kart. Wygrywa ten, komu udało się zdobyć ich, jak najwięcej. W przypadku takiej samej ilości kart u graczy ogłaszany jest remis.

*Wskazówki: Gra stanie się prostsza, jeśli użyjecie do niej mniejszej ilości par kart z bliźniakami lub przedłużycie czas poszukiwania o dodatkowy obrót klepsydry.*