



RHINO Rampage™

game

LAND SAFELY ON THE RHINO'S BACK BEFORE HE CHOMPS & STOMPS!

CONTENTS

- 1 Rhino (2 pieces)
- 1 Ground Platform
- 12 Bird Movers (3 each: red, blue, green, yellow)
- 1 8-Sided Die

Please remove all components from the container and compare them to the contents list. If any items are missing, please call 1-800-524-8697. Outside the U.S., please consult your telephone directory for a listing of your local Mattel office.

OBJECT

Watch out for the rhino's rampage as you use the die to move your birds along the path. If you are the first player to safely land all 3 of your colored bird movers on the rhino's back, you win!

SETUP

- Snap the rhino straight down onto the ground platform as shown.
- Snap the tail in place on the left side of the rhino as shown.

Rhino's Back Spaces

Rhino's Tail Lever

Leafy Safe Space

Ground Platform

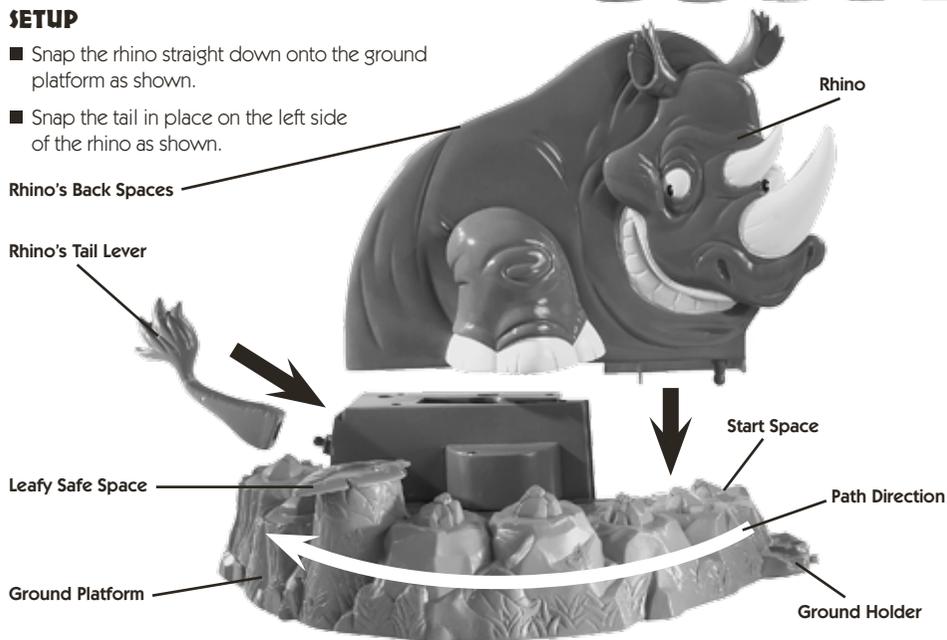
LET'S PLAY

- Each player takes 3 matching-color bird movers. Set them near the ground platform, but NOT on the path.
- The player who makes the craziest or mightiest roar goes first, and play moves clockwise (to your left).
- On your turn, roll the die. If you roll a number, you get to move one of your birds along the path. If you roll the Free Bird Icon or the Rhino Rampage™ Icon, see the corresponding section.

Bird Movers



Die



Rhino

Start Space

Path Direction

Ground Holder

ADULT ASSEMBLY REQUIRED

MOVING ALONG THE PATH

- When you roll a number, move ANY of your available birds that number of spaces along the path. You can have all 3 of your birds on the path at once, but you can only move ONE bird per turn.
- If the bird you select is not yet on the path, begin at the start space indicated by the arrow and count that space as "1." The arrow also indicates the direction of the path, which is from the rhino's head toward his tail.
- As you move your bird, do not skip spaces. If you land on a space where another bird is already perched, stack your bird on top of the other bird's head!
- If any of your birds have one or more birds perched on its head, that bird is trapped. You cannot move that bird until it has been set free, either by the top bird(s) moving away or by rolling the Free Bird Icon (see "Rolling the Free Bird Icon").
- If you roll the Free Bird Icon but none of your birds are trapped, you may move one of your bird movers 1 space.
- If you land on the Leafy Safe Space, you are safe from the rhino's earth-shaking stomp and chomp! As long as you are perched there, you will not be launched off.
- When one of your birds reaches the rhino's back, perch it on any of the 4 spaces (or, if you already have a bird on his back, stack it on top of your other bird). You do not need an exact roll to hop up onto his back.



- Remember, any bird that is on the Leafy Safe Space or on the rhino's back is safe from being launched when the rhino stomps and chomps. If any should happen to fall off by accident, put them back on their space.
- Players continue taking turns, until one player has all 3 bird movers on the rhino's back.

ROLLING THE FREE BIRD ICON



- When you roll the Free Bird Icon on the die, one of your trapped birds is now free and you can move it ahead 1 space. Separate it from the bird(s) on top of it, but put all other birds back on the space in the same stacking order they were in.
- If you roll the Free Bird Icon and you do not have any trapped birds, you can move any of your birds 1 space.

ROLLING THE RHINO RAMPAGE™ ICON



- If you roll the Rhino Rampage™ Icon on the die, you have annoyed the rhino!
- Place a finger or two on the ground holder to keep it from shaking too much, and then push down on the rhino's tail ONCE to activate his movement. His mouth will open and his mighty foot will stomp...shaking the ground and launching birds off the spaces.
- Any birds that are knocked off their spaces have to start all over! Place them off the path to await the next turn that will allow them to hop back on.

WINNING

When you have all 3 of your matching-color birds on the rhino's back, you win! Feel free to whistle or sing a little song...Chirp! Chirp!

BEGINNING OR YOUNGER PLAY

For a simpler game, follow the basic rules but with these exceptions:

- Each player can only have one bird on the path at a time. Once one bird is safely on the rhino's back, you can move another bird onto the path on your next turn.
- Stacked birds are not trapped. If it's your turn but your bird is perched under another bird, you remain free to move the number you roll. Remember to replace any movers that were already on the space.
- Anytime you roll the Free Bird icon, move 1 space.



M0985-0920

Need Assistance? In the US and Canada, service.mattel.com* or 1-800-524-8697, M-F 8AM - 6PM, ET.

¿Necesita ayuda? En los EE.UU. y Canadá, service.mattel.com* o bien 1-800-524-8697, L-V 8 a.m. - 6 p.m., huso horario del Este. En México: 01 800 463 59 89 ó en DF y área metropolitana 59-05-51-00 Ext. 5206

© 2007 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Todos los derechos reservados. Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Relations 1 (800) 524-8697. Mattel Australia Pty., Ltd., Richmond, Victoria, 3121 Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Mattel East Asia Ltd., Room 1106, South Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. Diimport & Diedarkan Oleh: Mattel SEA Ptd Ltd (993532-P) Lot 13.5, 13th Floor, Menara Lien Hoe, Persiaran Tropicana Golf Country Resort, 47410 PJ. Tel: 03-78803817, Fax: 03-78803867. Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V.R.F.C. Insurgentes Sur, # 3579, Torre 3, Oficina 601, Col. Tlalpan, Delegación Tlalpan, C.P. 14020, México, D.F. MME-920701-NB3. 59-05-51-00. Ext. 5206 ó - 01-800-463 59-89. Mattel Chile, S.A., Avenida América Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Mattel de Venezuela, C.A. RIF J301596439, Ave. Mara, C.C. Macaracuay Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071. Mattel Argentina S.A., Curupayti 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires. Mattel Colombia, S.A., calle 123#7-07 P.5, Bogotá.

WARNING: CHOKING HAZARD - This toy contains a small ball. Not for children under 3 years.



RHINO Rampage™

Juego

¡CAE A SALVO EN EL LOMO DEL RINOCERONTE ANTES DE QUE TE DERRUMBE!

CONTENIDO

- 1 rinoceronte (2 piezas)
- 1 plataforma
- 12 fichas de pájaro (3 rojas, 3 azules, 3 verdes, 3 amarillas)
- 1 dado de 8 caras

Sacar todas las piezas del empaque y compararlas a las mostradas en la lista de contenido. Si falta alguna pieza, contáctese con la oficina Mattel más próxima a su localidad. En los E.U.A., llámenos al 1-800-524-8697.

OBJETIVO

Usar el dado para mover tus pájaros por el caminito teniendo cuidado con el rinoceronte. El primero en poner sus 3 fichas de pájaro en el lomo del rinoceronte gana.

PREPARACIÓN

- Ajusta al rinoceronte en la plataforma, tal como se muestra.
- Ajusta la cola del rinoceronte en su lugar, en el lado izquierdo, tal como se muestra.

Casillas de lomo del rinoceronte

Palanca de cola del rinoceronte

Casilla de hoja

Plataforma



¡A JUGAR!

- Cada jugador toma 3 fichas de pájaro del mismo color. Pon tus fichas cerca de la plataforma, pero NO en el caminito.
- El jugador que haga el rugido más gracioso o fuerte empieza y el juego avanza en dirección de las manecillas del reloj (a tu izquierda).
- Cuando sea tu turno, tira el dado. Si te sale un número, mueve una de tus fichas de pájaro por el caminito. Si te sale el icono de pájaro libre o Rino Attack, lee la sección correspondiente.

Fichas de pájaro



Dado

AVANZAR POR EL CAMINITO

- Si te sale un número, mueve cualquiera de tus fichas de pájaro dicha cantidad de casillas por el camino. Puedes tener tus 3 fichas de pájaro en el camino, pero solo puedes mover UN pájaro por turno.
- Si el pájaro que seleccionas todavía no está en el camino, empieza en la casilla de inicio indicada por la flecha y cuenta dicha casilla como "1". La flecha también indica la dirección del camino que va de la cabeza del rinoceronte a su cola.
- No te saltes ninguna casilla al mover tu ficha de pájaro. Si caes en una casilla ocupada por otro pájaro, pon tu pájaro sobre la cabeza del otro pájaro.
- Si cualquiera de tus pájaros tiene uno o más pájaros sobre su cabeza, dicho pájaro está atrapado. No puedes mover dicho pájaro sino hasta que sea liberado, ya sea después de que los pájaros sobre su cabeza se muevan o tirando el icono de pájaro libre del dado (ver "Icono de pájaro libre").

- Si te sale el icono de pájaro libre, pero ninguno de tus pájaros está atrapado, mueve una de tus fichas de pájaro 1 casilla.

- Si caes sobre la casilla de hoja, estás sano y a salvo de la sacudida del rinoceronte. Mientras estés en esta casilla, no serás derrumbado por la sacudida del rinoceronte.

- Cuando uno de tus pájaros caiga sobre el lomo del rinoceronte, ponlo en una de las 4 casillas (o si ya hay uno de tus pájaros en el lomo del rinoceronte, pon uno sobre el otro). No te tiene que salir el número exacto para caer en el lomo del rinoceronte.



- Recuerda, cualquier pájaro que esté en la casilla de hoja o en el lomo del rinoceronte está a salvo de ser derrumbado durante una sacudida. Si uno se llega a caer accidentalmente, regresa a la casilla donde estaba.

- Los jugadores se siguen turnando hasta que uno de los jugadores logre tener sus 3 fichas de pájaro en el lomo del rinoceronte.

ÍCONO DE PÁJARO LIBRE

- Si te sale el icono de pájaro libre en el dado, uno de tus pájaros atrapados queda libre y puedes moverlo una casilla. Sepáralo de los pájaros que estén sobre su cabeza, pero regresa los demás pájaros a la casilla en el mismo orden en el que estaban.

- Si te sale el icono de pájaro libre, pero no tienes ningún pájaro atrapado, puedes mover cualquiera de tus fichas una casilla.

ÍCONO DE RINO ATTACK



- Si te sale el icono de Rino Attack en el dado, prepárate para la estruendosa sacudida.
 - Pon uno o dos dedos en el sujetador para evitar que se sacuda demasiado y, luego, presiona hacia abajo la cola del rinoceronte UNA vez para activar el movimiento. Abrirá su boca y pisoteará haciendo que tiemble la plataforma, derrumbando los pájaros de las casillas donde no están a salvo.
- Los pájaros derrumbados tienen que volver a empezar desde la casilla de inicio. Ponlos fuera de la plataforma hasta que sea su turno de volver a tirar el dado.

GANAR

¡Quién logre poner sus 3 fichas de pájaro del mismo color en el lomo del rinoceronte es el ganador! ¡Pío, pío! ¡Pío, pío!

JUEGO DE PRINCIPIANTES O PARA MENORES

Para un juego más fácil, sigue las reglas básicas pero con estas excepciones:

- Cada jugador solo puede tener un pájaro en el camino a la vez. Después de poner un pájaro en el lomo del rinoceronte, puedes poner otro pájaro en el camino cuando sea tu turno.
- Los pájaros que estén uno sobre otros no están atrapados. Si es tu turno pero tu pájaro se encuentra abajo de otro pájaro, de todos modos puedes mover tu ficha la cantidad de casillas que te salió en el dado. Después de separar tu ficha de pájaro, recuerda regresar las otras fichas a la casilla donde estaban.
- Cuando te salga el icono de pájaro libre, mueve "1" casilla.



REQUIERE MONTAJE POR UN ADULTO

⚠ **ADVERTENCIA: PELIGRO DE ASFIXIA** - Contiene una pelota pequeña. No se recomienda para menores de 3 años