MACHACA MAX

CONTENIDO: MACHACA MAX (cuerpo, 2 brazos, 2 pies) • Tablero • Tronco azul • Tronco verde • Tronco amarillo • 3 conejitos azules • 3 erizos amarillos • 3 tortuguitas verdes • 24 fichas de mora • Bolsa para guardar las piezas del juego

OTRAS FORMAS DE JUGAR

JUEGO MÁS CORTO

Juega siguiendo las reglas del otro lado de esta página, ¡pero no pierdes las moras que hayas conseguido cuando Max te aplaste!

JUEGO AVANZADO

Juega siguiendo las reglas del otro lado de esta página, pero con estos cambios:

- Cuánto gire Max depende de hasta dónde empujes el caracol. ¡Empújalo tan lejos como quieras!
- Cuando consigas moras, colócalas delante de ti. Sólo puedes poner moras en tu tronco si caes sobre tu casilla de color BONUS.
- Si caes sobre tu casilla de color BONUS:
  - COGE el número de moras que se muestra.
  - COLOCA todas las moras que hayas conseguido en tu tronco.
    Nota: esta es tu reserva, y todas las moras de aquí están a salvo de Max.
  - GIRA a Max, y mueve otra vez.
- Si aplasta a uno de tus animalitos, debes devolver todas las moras conseguidas que estén delante de ti, pero las moras de reserva que estén en tu tronco están a salvo.
- Si se acaba el montón de moras antes de que el juego termine, debes pedir atentamente a otro jugador que te preste algunas moras. Ese jugador tiene que elegir entre cogerlas de delante de él o de su tronco y dártelas.

El juego termina cuando Max aplaste todos los animalitos de un jugador. Los demás jugadores cuentan las moras que tienen delante y las de su tronco. **¡El jugador que tenga más moras gana!**

PARA GUARDAR EL JUEGO

1. Quita con cuidado a Max del tablero estirando suavemente de su cuerpo hacia arriba.
2. Quita los brazos y pies de Max estirando suavemente hacia afuera.
3. Quita los troncos del tablero.
4. Pon los animalitos y las fichas de mora en la bolsa de plástico.
5. Mete todas las piezas del juego en la caja.

© 2015 Hasbro. Todos los derechos reservados. Fabricado por: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Representado por: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK. Atención al Cliente: Hasbro Iberia S.L., C/Andarella, 1, Bloque 3, Planta 5ª, Aptdo. Correos 72, 46950-Xirivella (Valencia). NIF B-96897251. Tel: +34 (900) 180377. E-mail: consumidor@hasbro.es
Por favor guarde esta información, puede necesitarla más adelante. Los colores y el contenido pueden diferir de los mostrados.
www.hasbro.es

EDAD 4+ | 2-3 JUGADORES | SE NECESITA EL MONTAJE POR PARTE DE UN ADULTO

ADVERTENCIA: 0-3
PELIGRO DE ASFIXIA – No es conveniente para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas.

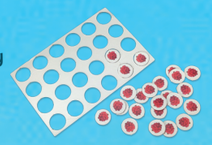
MACHACA MAX

CÓMO GANAR
Corre a toda prisa por el bosque recolectando moras, y guárdalas en tu tronco de árbol. ¡Pero cuidado con Machaca Max! Si te aplasta, ¡tendrás que devolver todas tus moras! ¡RECOGE EL MAYOR NÚMERO DE MORAS PARA GANAR!

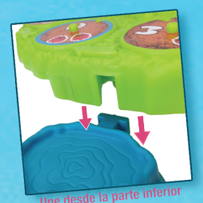
0615B2266175 01 Mashin Max Instructions (ES/PT 175)
Originator: JW | Approval:R&R | ROD: 00.00 | File Name: B22661750_MashinMax_I_RC_15.indd

¡PREPARA EL JUEGO!

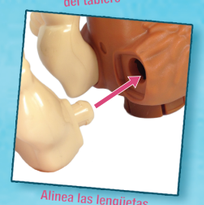
LA PRIMERA VEZ QUE JUEGUES
Separa las fichas de mora de la hoja de piezas y recicla el sobrante de manera responsable.



¡MÓNTALO!

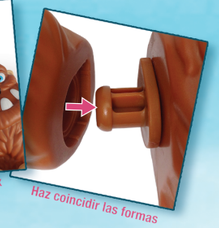

Une desde la parte inferior del tablero

1. Une los 3 troncos de árbol al tablero.
Los troncos deben estar junto a las casillas del tablero del mismo color.


Alinea las lengüetas

2. Une los pies de Max.

El brazo derecho de Max es para aplastar


Haz coincidir las formas

3. Une los brazos de Max.

Presiona suavemente

4. Une a Max al tablero.
Alinea la abertura de la rueda de debajo de Max con la ranura rectangular del centro del tablero.

0615B2266175/105 01

¡VAMOS A JUGAR!

PREPARACIÓN
- Cada jugador elige una familia de 3 animalitos del mismo color.
- Coloca tus animalitos sobre los salientes del tronco de tu color.
- Pon las fichas de mora en un montón al alcance de todos los jugadores.
- Levanta el brazo derecho de Max hasta que haga clic y se quede fijo en el sitio.

Levanta su brazo aplastador.

CÓMO GANAR
Corre a toda prisa por el bosque recolectando moras, y guárdalas en tu tronco de árbol. ¡Pero cuidado! Puede que Max te aplaste, ¡y tendrás que devolver todas tus moras! ¡Recoge el mayor número de moras para ganar!

¿QUIÉN EMPIEZA?
¡Empieza el jugador que mejor imite la cara de MAX! La partida continúa hacia la izquierda.

EN TUR NO...

1. ¡GIRA A MAX!
Asegúrate de que el brazo de Max está levantado y fijo en esa posición.

Empuja el caracol del todo hacia atrás, ¡y mira cómo el gruñón de Max se vuelve loco! Girará y golpeará con su puño sobre una de las casillas del tablero.

Sujeta el tablero y empuja el caracol hacia atrás.

Si el puño de Max cae sobre un animalito, ese animalito queda eliminado. Quítalo del juego. Ese jugador tiene que devolver las moras que haya conseguido al montón de moras.
Nota: esto no ocurrirá en el primer turno de la partida.

2. ¡MUEVE TU ANIMALITO!
Levanta el brazo de Max hasta que encaje en el sitio.

Mira el número de la casilla que ha golpeado Max. Puedes mover uno de tus animalitos ese número de casillas.*

3. ¡CONSIGUE MORAS!
¿Dónde ha caído tu animalito? Cuenta las moras que hay en esa casilla, y coge esa misma cantidad de fichas del montón de moras. ¡Colócalas en tu tronco!

... ¡Ahora es el turno del siguiente jugador!

EL GANADOR

EL JUEGO TERMINA CUANDO
El montón de moras se acaba **O** Max aplasta todos los animalitos de un jugador.

¿QUIÉN HA GANADO?
- El jugador cuyos 3 animalitos hayan sido aplastados queda eliminado. Todos los demás jugadores cuentan las moras que tienen en su tronco.
- ¡El jugador que tenga más moras es el GANADOR!
- Si dos jugadores tienen el mismo número de moras, el jugador al que le queden más animalitos es el ganador. Si esos jugadores tienen el mismo número de animalitos, ¡hay un empate!

*** MÁS SOBRE EL MOVIMIENTO**
- Cuando muevas un animalito desde tu tronco al camino, empieza siempre contando desde la casilla de tu color.
- Mueve siempre en la dirección de las flechas.
- Si tu movimiento termina en una casilla ocupada por otro animalito, avanza a la siguiente casilla.
- Al final de tu movimiento, asegúrate de que tu animalito está sentado sobre un saliente del camino.

CONSEJO
Puedes tener más de un animalito a la vez sobre el tablero, ¡pero ten cuidado! ¡Cuantos más animalitos tengas, más te pueden APLASTAR!

CONSEJO
Si alguno de los animalitos se cae de los salientes del camino cuando Max golpee con su puño, ¡vuelve a colocarlos en el sitio!

0615B2266175 01 Mashin Max Instructions (ES/PT 175)
Originator: JW | Approval:R&R | ROD: 00.00 | File Name: B22661750_MashinMax_I_RC_15.indd

ESMAGA MAX

CONTEÚDO: ESMAGA MAX (corpo, 2 braços, 2 pés) • Tabuleiro de jogo • Tronco azul • Tronco verde • Tronco amarelo • 3 Coelhinhos azuis • 3 Ouriços amarelos • 3 Tartarugas verdes • 24 Bagas • Saco de arrumação de peças

OUTRAS FORMAS DE JOGAR

JOGO RÁPIDO

Joga com as regras apresentadas no outro lado desta página, mas não devolvas as bagas quando o Max te esmaga!

JOGO AVANÇADO

Joga com as regras apresentadas no outro lado desta página mas com as seguintes variações:

- A quantidade de vezes que o Max roda, depende da força com que puxas o caracol. Puxa da forma que quiseres!
- Guarda as bagas frente a ti à medida que as vais juntando. Só podes colocar bagas no teu tronco se parares no teu espaço de Bónus colorido.
- Se parares no teu espaço de Bónus colorido:
  - Recebe o número de bagas indicado.
  - Coloca no teu tronco TODAS as bagas que recolheste.
  Nota: este é o teu monte de bagas e neste local estão a salvo do Max.
  - RODA o Max e move de novo.
- Se um dos teus bichinhos for esmagado, tens de devolver ao monte de bagas, as bagas que tens na tua área de recolha, mas as bagas que tens no teu tronco estão salvas.
- Se o monte de bagas ficar sem bagas antes do jogo terminar, pede delicadamente a outro jogador para te dar algumas bagas. Esse jogador terá de escolher se te dá bagas da área de recolha ou as bagas colocadas no seu tronco da árvore.

Quando o Max esmaga todos os bichinhos de um jogador, esse jogador fica fora do jogo e o jogo termina. Os restantes jogadores contam as bagas que juntaram no seu tronco de árvore e na área de recolha. **O jogador com mais bagas ganha!**

ARRUMAÇÃO DO JOGO

1. Retira cuidadosamente o Max do tabuleiro de jogo, puxando-o pelo corpo.
2. Cuidadosamente remove os braços e os pés do Max.
3. Remove os troncos do tabuleiro de jogo.
4. Coloca os bichinhos e as bagas dentro do saco de plástico.
5. Guarda todas as peças de jogo na caixa.

© 2015 Hasbro. Reservados todos os direitos. Fabricado por: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Representado por: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK. Atenção ao Cliente: Hasbro Iberia S.L., C/Andarella, 1, Bloque 3, Planta 5ª, Aptdo. Correos 72, 46950-Xirivella (Valencia). NIF B-96897251. Tel: +34 (900) 180377. E-mail: consumidor@hasbro.es
Por favor, guarde estas informações para futura referência. As cores e os componentes podem diferir dos indicados na caixa.
www.hasbro.pt

IDADES **4+** | 2-3 JOGADORES | **A MONTAGEM DEVE SER FEITA POR UM ADULTO**

ATENÇÃO: 0-3
PERIGO DE ASFIXIA – Não recomendado a crianças com idade inferior a 3 anos por conter peças pequenas.

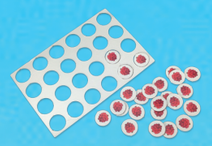
ESMAGA MAX

COMO GANHAR
Corre rápido ao longo da floresta para apanhares bagas e para juntá-las no teu tronco de árvore. Mas tem cuidado! O Max pode esmagar-te e terás de devolver as bagas que conseguiste juntar! JUNTA O MAIOR NÚMERO DE BAGAS PARA GANHAR!

0615B2266175 01 Mashin Max Instructions (ES/PT 175)
Originator: JW | Approval:R&R | ROD: 00.00 | File Name: B22661750_MashinMax_I_RC_15.indd

PREPARAÇÃO!

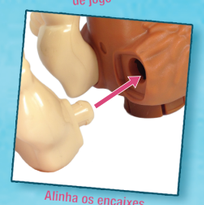
NA PRIMEIRA VEZ QUE JOGARES
Remove as bagas da folha de peças de jogo e recicla o lixo.



MONTAGEM!

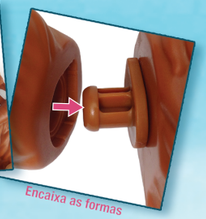
Encaixa por baixo do tabuleiro de jogo

1. Encaixa os 3 troncos de árvore ao tabuleiro de jogo.
Os troncos devem ser colocados nos respetivos espaços coloridos no tabuleiro de jogo.


Alinha os encaixes

2. Encaixa os pés do Max.

O braço direito do Max é para esmagar


Encaixa as formas

3. Encaixa os braços do Max.

Carrega cuidadosamente para baixo

4. Encaixa o Max ao tabuleiro de jogo.
Alinha o encaixe situado por baixo do Max, com o encaixe retangular situado no centro do tabuleiro de jogo.

0615B2266175/190 01

VAMOS JOGAR!

PREPARAÇÃO!
- Cada jogador escolhe uma família de 3 bichinhos.
- Coloca os teus bichinhos nos encaixes do teu tronco de árvore.
- Coloca as bagas onde todos os jogadores alcancem facilmente.
- Levanta o braço direito do Max até fazer um clique e ficar na vertical.

Levanta o braço do Max.

COMO GANHAR
Corre rápido ao longo da floresta para apanhares bagas e para juntá-las no teu tronco de árvore. Mas tem cuidado! O Max pode esmagar-te e terás de devolver as bagas que conseguiste juntar! Junta o maior número de bagas para ganhares!

QUEM JOGA PRIMEIRO?
O jogador que consegue imitar melhor a cara do MAX joga primeiro! O jogo prossegue pela esquerda.

NA TUA VEZ DE JOGAR

1. RODA O MAX!
Certifica-te que o braço do Max está levantado e que fica nessa posição.

Puxa o caracol para trás o máximo que conseguires, e vê o Max rabugento a ficar irritado! Ele roda e bate com o punho num espaço do tabuleiro de jogo.

Segura no tabuleiro de jogo e puxa o caracol para trás.

Se o Max esmagar um bichinho, esse bichinho está eliminado. Remove-o do jogo. Esse jogador deve devolver as bagas que ganhou durante o jogo, ao monte de bagas.
Nota: Isto não pode acontecer na primeira jogada do jogo.

2. MOVE O TEU BICHINHO!
Levanta o braço do Max até ficar na posição correta.

Vê o número do espaço em que o Max bateu. Podes mover um dos teus bichinhos o número de espaços indicado.*

3. JUNTA BAGAS!
Onde parou o teu bichinho? Conta as bagas nesse espaço, e retira do monte o mesmo número de bagas indicado. Coloca-as no teu tronco de bagas!

... Agora, é a vez do próximo jogador!

GANHAR

O JOGO TERMINA QUANDO
O monte de bagas estiver vazio **OU** quando Max esmaga todos os bichinhos de um jogador.

QUEM GANHOU?
- Um jogador que tenha os seus 3 bichinhos esmagados fica fora do jogo. Todos os outros jogadores contam as suas bagas no seu tronco.
- O jogador com mais bagas acumuladas, GANHA!
- Se dois jogadores tiverem o mesmo número de bagas, o jogador com mais bichinhos restantes, ganha. Se também possuírem o mesmo número de bichinhos, é considerado um empate!

*** MAIS FORMAS DE MOVER**
- Quando movimentas um bichinho do tronco para o percurso, começa sempre no teu espaço colorido.
- Move sempre o teu bichinho na direção das setas.
- Se a tua jogada terminar num espaço ocupado por outro bichinho, avança para o espaço seguinte.
- No final da tua jogada, certifica-te que o teu bichinho está colocado corretamente no encaixe.

DICA
Podes ter mais de um bichinho no percurso de jogo ao mesmo tempo, mas cuidado! Mais bichinhos significam mais ESMAGAMENTOS!

DICA
Se os bichinhos saírem dos encaixes quando o Max bate com o punho, coloca-os de novo na posição correta!

0615B2266175 01 Mashin Max Instructions (ES/PT 175)
Originator: JW | Approval:R&R | ROD: 00.00 | File Name: B22661750_MashinMax_I_RC_15.indd