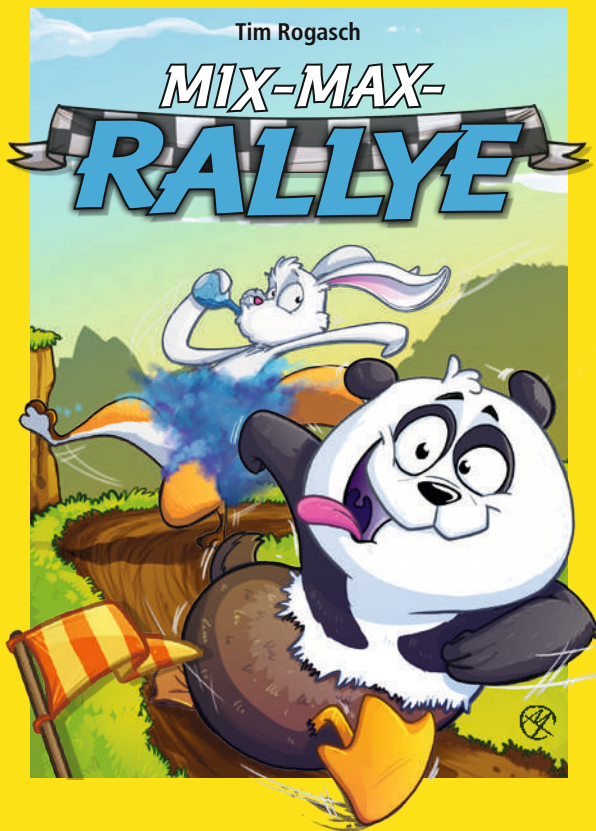




Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Mix-Max Rally • Rallye Mix-Max • Mix-max-rally
Rally de Animaux Mix Max • Animal mix rally

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2018



MIX-MAX- RALLYE

Ein spannender Hinderniswettlauf für 2 - 4 Spieler
von 5 - 99 Jahren.

Autor: Tim Rogasch

Illustration: Marek Blaha

Redaktion: Tim Rogasch

Spieldauer: 10 - 15 Minuten

Ein Affe kann gut klettern, ein Pinguin schnell schwimmen und ein Känguru besonders hoch springen. Aber kennt ihr den Pinguru? Nein?! Na ihr werdet staunen, wie gut der schwimmen und springen kann! Mixt euch für die Rallye das passende Mix-Max-Tier und überquert am schnellsten die Hindernisstrecke. Drunter, drüber und mittendurch: Wer gewinnt die Mix-Max-Rallye?

Spielinhalt:

- 1 Würfel
- 20 Hinderniskarten
- 20 Mix-Max-Karten
(10x Oberkörper, 10x Unterkörper)
- 4 Holzfiguren
- 4 Spielerplättchen
- 8 Zaubertrankplättchen
- 1 Start-/Zielplättchen
- 1 Startspielerplättchen
- 1 Anleitung





Spielvorbereitung (Einstiegsvariante):

Die Zaubertrankplättchen werden in der Einstiegsvariante nicht benötigt.

Sortiert die fünf Hinderniskarten mit dem Würfelwert 6 aus.

Tipp: Wenn die Rallye etwas schwieriger werden soll, sortiert ihr vor dem Spielaufbau anstatt der Hinderniskarten mit dem Würfelwert 6, die Karten mit dem Würfelwert 3 aus.

Mischt die Hinderniskarten. Legt die obersten 10 Hinderniskarten offen in einem Kreis aus und lasst zwischen den Karten etwas Platz. Die übrigen Hinderniskarten kommen zurück in die Schachtel.

Das Start-/Zielplättchen legt ihr zwischen zwei beliebige Karten im Kreis. Jeder Spieler nimmt sich ein Spielerplättchen und stellt die farblich passende Holzfigur auf das Start-/Zielplättchen.

Sortiert die Mix-Max-Karten nach Ober- und Unterkörper. Mischt diese beiden Kartenstapel getrennt voneinander und legt sie als zwei verdeckte Mix-Max-Stapel in die Kreismitte. Jeder Spieler zieht von jedem Mix-Max-Stapel je eine Karte, legt diese offen vor sich ab und bildet damit sein Starttier.



Spielablauf:

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Auch die Spielfiguren laufen im Uhrzeigersinn! Der Spieler, der zuletzt im Zoo war, ist der Startspieler und nimmt sich das Startspielerplättchen. Dieses bleibt bis zum Ende des Spiels vor ihm liegen.

Schau dir den Punktwert auf der Hinderniskarte vor deiner Spielfigur an. Nimm nun den Würfel und versuche, den gleichen oder einen höheren Wert zu würfeln. Ist der Wert niedriger, schau dir dein Mix-Max-Tier an: Zeigt dieses gleiche Symbole wie die Hinderniskarte, darfst du die Anzahl zu deinem Würfelergebnis hinzuzählen. Konntest du den benötigten Punktwert erreichen?

Ja: Überspringe mit deiner Figur die Hinderniskarte und bleibe in der nächsten Lücke stehen.

Nein: Schade, deine Figur muss diese Runde leider stehen bleiben. Du darfst jetzt aber entscheiden, ob du ein Teil deines Mix-Max-Tiers verwandeln möchtest. Dafür legst du eine deiner Mix-Max-Karten verdeckt unter den passenden Mix-Max-Kartenstapel und ziehst von diesem Stapel eine neue Karte. Die neue Karte legst du offen vor dir ab und bildest mit dieser Karte dein neues Mix-Max-Tier.

Dann ist der nächste Spieler am Zug.

Beispiel: Vor Elisas Spielfigur liegt eine Hinderniskarte mit einem See (Schwimmssymbol) und dem Wert 6. Elisa würfelt eine 4. Dieser Wert reicht nicht aus, um das Hindernis überqueren zu können. Elisa kann aber noch zwei Schwimm-symbole von ihrem Mix-Max-Tier hinzuzählen und somit das Hindernis überqueren.





Spielende:

Sobald ein Spieler die letzte Hinderniskarte überquert und das Start-/Zielflättchen erreicht, wird die Runde noch bis zum Startspieler zu Ende gespielt. Alle Spieler, die dann auf dem Zielflättchen stehen, gewinnen das Spiel.

Spielvorbereitung (Fortgeschrittenenvariante):

Die Spielvorbereitung entspricht weitestgehend der aus der Einstiegsvariante. Zusätzlich erhält jeder Spieler zwei Zaubertrankplättchen, die er vor sich ablegt.

Nachdem die Hindernisstrecke ausgelegt und der Startspieler bestimmt wurde, stellt sich jeder Spieler, passend zu den Hindernissen, sein Mix-Max-Tier zusammen.

Dies geschieht folgendermaßen:

Der Startspieler erhält die Mix-Max-Karten mit den Oberkörpern. Der Spieler rechts von ihm erhält den Kartenstapel mit den Unterkörpern.

Beide Spieler wählen jeweils eine Karte aus, legen diese offen vor sich ab und geben die übrigen Karten zum nächsten Spieler weiter. Der Startspieler nach links und der andere Spieler nach rechts. Diese wählen nun ebenfalls eine der Karten und reichen die übrigen Karten entsprechend weiter. Wenn jeder Spieler eine Ober- und Unterkörperkarte gewählt und ein komplettes Mix-Max-Tier vor sich liegen hat, werden die übrigen Mix-Max-Karten als zwei offene Stapel in den Kreis gelegt.



Spielablauf:

Der Spielablauf ist fast identisch zur Einstiegsvariante. Er unterscheidet sich nur darin, wie du dein Mix-Max-Tier verwandelst.

Wenn du nach einem Fehlwurf dein Mix-Max-Tier verwandeln möchtest, musst du dafür eines deiner Zaubertrankplättchen abgeben. Hast du keines mehr, darfst du dein Tier nicht mehr verwandeln. Um dein Tier zu verwandeln, wählst du für das Ober- oder Unterteil eine neue Karte aus dem jeweiligen Mix-Max-Stapel und tauschst die Karten miteinander aus.

Spielende:

Das Spiel endet wie in der Einstiegsvariante.

Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielrunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden? Kein Problem! Unter **www.haba.de/Ersatzteile** können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

MIX-MAX RALLY

An exciting obstacle race for 2 to 4 players
between 5 and 99 years old.

ENGLISH



Author: Tim Rogasch

Illustrator: Marek Blaha

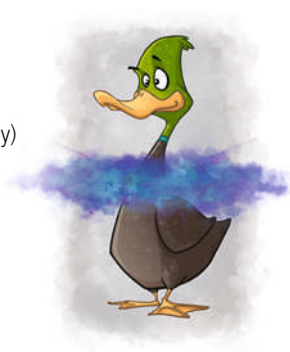
Editorial staff: Tim Rogasch

Length of the game: 10 - 15 minutes

A monkey can climb well, a penguin can swim fast, and a kangaroo can jump very high. But are you familiar with the Pinguru? No?! Well, you'll be astonished at how well it can swim and jump! So mix the appropriate mix-max animal for the rally and be the fastest player to traverse the obstacle course. Over, under, and right through the middle. Who will win the Mix-Max Rally?

Contents:

- 1 die
- 20 obstacle cards
- 20 mix-max cards
(10x upper body, 10x lower body)
- 4 wooden figures
- 4 player tiles
- 8 magic potion tiles
- 1 start/finish tile
- 1 starting player tile
- 1 set of instructions



Preparation (beginner's version):

The magic potion tiles are not needed for the beginner's version.

Eliminate the five obstacle cards with the die value of 6.

Tip: If you want the rally to become a bit more difficult, before setting up the game, eliminate the obstacle cards with the die value of 3 rather than those with the die value of 6.

Shuffle the obstacle cards. Place the top 10 obstacle cards face up in a circle and leave some space between the cards. The remaining obstacle cards go back in the box.

Place the start/finish tile between any two cards in the circle.

Each player takes a player tile and places the wooden figure that matches it in color on the start/finish tile.

Sort the mix-max cards by upper body and lower body. Shuffle both card decks separately from each other and place them as two face-down mix-max decks in the center of the circle. Each player draws a card from each pile, places the cards face up in front of them, and forms their starting animal with the cards.





How to play:

Play in a clockwise direction. The play figures also move in a clockwise direction! The player who was most recently at the zoo is the starting player and takes the starting player tile. This tile remains in front of them until the end of the game.

Look at the point value on the obstacle card in front of your play figure. Now take the die and try to roll the same value or a higher value. If the value is lower, look at your mix-max animal. If it shows the same symbols as on the obstacle card, you may add the number to your score on the die. Could you reach the necessary point values?

Yes: With your figure, jump over the obstacle card and stop in the next gap.

No: Too bad. Your figure unfortunately has to stay in place for this round.

However, you may now decide whether you want to change one part of your mix-max animal. To do this, you place one of your mix-max cards face down under the appropriate mix-max card deck and draw a new card from this deck. You place the new card face up in front of you and form a new mix-max animal using this card.

Then the next player takes their turn.

Example: An obstacle with a lake (blue swimming symbol) with a value of 6 is in front of Elisa's play figure. Elisa rolls a 4. This value is not sufficient to traverse the obstacle. Elisa can, however, add two swim symbol points from her mix-max animal and therefore traverse the obstacle.



End of the game:

When a player traverses the last obstacle card and reaches the start/finish tile, the round is still played out up to the starting player. All players who then are on the finish tile win the game.



ENGLISH

Preparation (advanced version):

The preparation largely corresponds to that from the beginner's version.

In addition, each player gets two magic potion tiles, which they put down in front of them.

After the obstacle cards have been laid out and the starting player has been determined, each player assembles their mix-max animal matching the obstacles.

This occurs in the following way:

The starting player gets the mix-max cards with the upper bodies. The player on their right gets the deck with the lower bodies.

Both players each select a card, put it face down in front of them and give the remaining cards to the next player. The starting player passes their deck to the left, and the other player to the right. These players now also select one of the cards and pass on the remaining cards in the same way. When each player has selected an upper and a lower body card and has a complete mix-max animal in front of them, the remaining mix-max cards are placed in the circle as two face-up decks.



How to play:

How to play is almost identical to the beginner's version. It differs only in how you change your mix-max animal.

If you want to change your mix-max animal after a bad roll of the die, you have to discard one of your magic potion tiles. If you don't have any more magic potion tiles, you may no longer change your animal. In order to change your animal, you choose a new card for the upper body or the lower body and swap the cards.

End of the game:

The game ends as in the beginner's version.

Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found? No problem! At **www.haba.de/Ersatzteile** you can find out whether this part is still available for delivery.

RALLYE

MIX-MAX

Une course d'obstacles à suspense pour 2 à 4 joueurs
de 5 à 99 ans.

Auteur : Tim Rogasch

Illustration : Marek Blaha

Rédaction : Tim Rogasch

Durée de la partie : 10 à 15 minutes

FRANÇAIS

Le singe sait bien grimper, le pingouin nage vite et le kangourou fait d'immenses bonds. Mais connaissez-vous le pingourou ? Non ? Eh bien, vous allez être épatés, car il saute et nage à merveille ! Mixez judicieusement les différentes parties des animaux pour franchir au plus vite les obstacles qui jonchent votre parcours. En passant en-dessous, par-dessus et à travers les obstacles, qui prendra la tête de ce rallye Mix-Max ?

Contenu du jeu :

- 1 dé
- 20 cartes « obstacle »
- 20 cartes Mix-Max
(10x hauts du corps, 10x bas du corps)
- 4 pions en bois
- 4 tuiles « joueur »
- 8 tuiles « potion magique »
- 1 tuile « départ/arrivée »
- 1 tuile « premier joueur »
- 1 règle du jeu



Préparation du jeu (variante pour débutants)

Les tuiles « potion magique » ne servent pas dans la variante pour débutants.

Triez et conservez uniquement les cinq cartes « obstacle » avec dés à 6 points.

Astuce : s'il faut légèrement compliquer le rallye, triezy les cartes « obstacle » avec des dés à 3 points au lieu de 6 avant de commencer la partie.

Mélangez ces cartes « obstacle ». Posez en cercle 10 cartes « obstacle » faces visibles, en espaçant légèrement les cartes. Remettez les cartes « obstacle » restantes dans la boîte.

Placez la tuile « départ/arrivée » entre deux cartes du cercle de votre choix. Chaque joueur prend une tuile « joueur » et place le pion de couleur identique sur la tuile « départ/arrivée ».

Séparez les cartes Mix-Max « haut du corps » et « bas du corps ».

Mélangez séparément les deux types de cartes et formez, au milieu du cercle, deux pioches Mix-Max faces cachées. Chaque joueur tire une carte de chaque pioche Mix-Max et la pose devant lui face visible pour former son premier animal.



Déroulement du jeu

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Les pions avancent aussi dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a visité en dernier un zoo commence et prend la tuile « premier joueur ». Elle reste devant lui jusqu'à la fin de la partie.

Observe les points du dé sur la carte « obstacle » qui se trouve devant ton pion. Lance le dé pour tenter d'obtenir un nombre de points supérieur ou égal. S'il est inférieur, observe ton animal mixé : s'il a des symboles identiques à celui de la carte « obstacle », tu peux en additionner le nombre avec le résultat de ton lancer de dé. As-tu obtenu le nombre de points requis ?

FRANÇAIS

Oui : franchis la carte « obstacle » et place ton pion dans l'espace suivant.

Non : dommage, ton pion n'avance pas pendant ce tour.

Par contre, tu peux choisir de modifier une partie de ton animal Mix-Max. Pour cela, tu te défausses, face cachée, d'une de tes cartes Mix-Max et la places sous la pile de cartes Mix-Max correspondante. Tire ensuite une nouvelle carte de cette pioche, que tu places face visible devant toi pour former ton nouvel animal Mix-Max.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Exemple : devant le pion d'Elisa, il y a une carte « obstacle » représentant un lac (symbole de vague) à 6 points. Elisa obtient un 4 en lançant le dé. Ce score ne suffit pas pour franchir l'obstacle. Mais Elisa peut encore ajouter les deux symboles de vague de son animal Mix-Max, ce qui lui permet de franchir l'obstacle.





Fin de la partie

Dès qu'un joueur a franchi la dernière carte « obstacle » et est revenu sur la tuile « départ/arrivée », les joueurs terminent la manche et s'arrêtent avant que le premier joueur ne rejoue. Tous les joueurs qui ont atteint la tuile d'arrivée ont gagné la partie.

Préparation du jeu (variante pour joueurs avancés)

La préparation du jeu est en grande partie identique à celle de la variante pour débutants.

En plus, chaque joueur reçoit deux tuiles « potion magique », qu'il pose devant lui.

Une fois que le parcours d'obstacles est installé et que le premier joueur est connu, chaque joueur compose son animal Mix-Max en fonction des obstacles.

Voici comment procéder :

Le joueur qui commence prend les cartes « haut du corps ».
Le joueur à sa droite prend la pile de cartes « bas du corps ».

Les deux joueurs choisissent chacun une carte, la posent face visible devant eux et remettent les cartes restantes au joueur suivant. Le premier joueur fait passer les cartes à sa gauche et l'autre joueur à sa droite. Les joueurs qui ont reçu les piles de cartes en choisissent une avant de les faire passer. Quand tous les joueurs ont choisi les deux parties du corps qui forment un animal complet, ils posent ces cartes devant eux. Les cartes Mix-Max restantes forment deux pioches, faces visibles, au milieu du cercle.

Déroulement de la partie

Se joue presque comme la variante pour débutants. Seule la façon dont tu transformes ton animal Mix-Max est différente.

Si tu souhaites transformer ton animal Mix-Max après un lancer de dé qui a échoué, tu dois te défausser d'une de tes tuiles « potion magique ». Si tu n'en as plus, tu ne peux plus transformer ton animal. Pour transformer ton animal, tu choisis une nouvelle carte de « haut ou de bas du corps » dans l'une ou l'autre des piles Mix-Max, tu l'échanges avec la tienne et tu bas à nouveau le tas de cartes avant de le remettre au milieu.



FRANÇAIS

Fin de la partie

Le jeu s'achève comme dans la variante pour débutants.

Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via **www.haba.de/Ersatzteile** si la pièce est encore disponible.

MIX-MAX- RALLY

Een spannende hindernisloop voor 2 tot 4 spelers
van 5 tot 99 jaar.

Auteur: Tim Rogasch

Illustraties: Marek Blaha

Redactie: Tim Rogasch

Duur van het spel: 10 - 15 Minuten

Een aap kan goed klimmen, een pinguïn snel zwemmen en een kangoeroe erg hoog springen. Maar kennen jullie de pingoeroe? Nee??? Jullie zullen stomverbaasd staan hoe goed die kan zwemmen en springen! Meng voor de rally het gepaste mix-max-dier en overwin als snelste het hindernisparcours. Erover, eronder en erdoor. Wie wint de mix-max-rally?

NEDERLANDS

Inhoud van het spel:

- 1 dobbelsteen
- 20 hinderniskaarten
- 20 mix-max-kaarten
(10 x bovenlichaam, 10 x onderlichaam)
- 4 houten figuren
- 4 spelerkaartjes
- 8 toverdrankkaartjes
- 1 start-/doelkaartje
- 1 startspelerkaartje
- 1 handleiding



Vorbereiding van het spel (variant voor beginners)

Bij de variant voor beginners heb je de toverdrankkaartjes niet nodig.

Neem de vijf hinderniskaarten met zes ogen eruit.

Tip: Als de rally iets moeilijker mag worden, halen jullie voor de opbouw van het spel de hinderniskaarten met drie ogen eruit in plaats van de hindernis met zes ogen.

Meng de hinderniskaarten. Leg de bovenste 10 hinderniskaarten open in een kring met wat plaats tussen de kaarten. De overige hinderniskaarten leg je terug in de doos.

Het start-/doelkaartje leg je tussen twee willekeurige kaarten in de kring. Elke speler neemt een spelerkaartje en zet de bijpassende gekleurde houten figuur op het start-/doelkaartje.

Leg de boven- en onderlichamen van de mix-max-kaarten apart.

Meng deze beide stapels kaarten afzonderlijk van elkaar en leg ze als twee verdeckte mix-max-stapels in het midden van de kring. Elke speler neemt van elke mix-max-stapel telkens één kaart, legt die open voor zich en vormt daarmee zijn startdier.



Verloop van het spel

Julie spelen om de beurt en met de klok mee. Ook de speelfiguren lopen kloksgewijs! De speler die als laatste in de zoo was, is de startspeler en neemt het startspelerkaartje. Dat blijft tot het einde van het spel voor hem/haar liggen.

Bekijk de puntenwaarde op de hinderniskaart voor je speelfiguur. Neem nu de dobbelsteen en probeer hetzelfde of een hoger aantal ogen te gooien. Als je minder gooit, mag je – indien mogelijk – bij de hinderniskaart qua kleur gepaste bewegingssymboolpunten van je mix-max-dier optellen bij het aantal ogen op de dobbelsteen. Kon je het vereiste aantal punten bereiken?

Ja: Spring met je figuur over de hinderniskaart en blijf in het volgende gat staan.

Nein: Jammer, je figuur moet deze ronde helaas blijven staan.

Je mag nu echter beslissen of je een deel van je mix-max-dier wil ruilen. Daartoe leg je een van je mix-max-kaarten verdekt onder de gepaste mix-max-kaartenstapel en neem je een nieuwe kaart van deze stapel. De nieuwe kaart leg je open voor je en je vormt hiermee je nieuwe mix-max-dier.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

Voorbeeld: Voor de speelfiguur van Elisa ligt een hinderniskaart met een meer (blauw zwemsymbool) met zes ogen. Elisa gooit vier. Dat is niet genoeg om over de hindernis te geraken. Elisa kan echter nog twee zwemsymboolpunten van haar mix-max-dier erbij tellen en zo de hindernis overwinnen.



Einde van het spel

Als een speler over de laatste hinderniskaart komt en het start-/doelkaartje bereikt, wordt de ronde nog voltooid tot bij de startspeler. Alle spelers die dan op het doelkaartje staan, winnen het spel.

Vorbereiding van het spel (variant voor gevorderden)

De opbouw van het spel komt in grote mate overeen met de variant voor beginners.

Elke speler krijgt echter ook twee toverdrankkaartjes, die hij/zij voor zich legt.

Als het hindernisparcours gelegd en de startspeler bepaald werd, vormt elke speler zijn/haar mix-max-dier, passend bij de hindernissen.

Dat gebeurt als volgt:

De startspeler krijgt de mix-max-kaarten met de bovenlichamen. De speler rechts van hem/haar krijgt de stapel met de onderlichamen.

Beide spelers kiezen telkens een kaart, leggen deze open voor zich en geven de overige kaarten door aan de volgende speler; de startspeler naar links en de andere speler naar rechts. Ook zij kiezen nu een van de kaarten en geven de overige kaarten weer door. Als elke speler een kaart met boven- en onderlichaam gekozen heeft en een volledig mix-max-dier voor zich heeft liggen, worden de overige mix-max-kaarten als twee open stapels in de kring gelegd.

Verloop van het spel

Het spel verloopt bijna op dezelfde manier als bij de variant voor beginners. Het enige verschil is hoe je je mix-max-dier verandert.

Als je na een verkeerde worp je mix-max-dier wil veranderen, moet je daarvoor een van je toverdrankkaartjes gebruiken. Als je er geen meer hebt, mag je je dier niet meer veranderen. Om je dier te veranderen, kies je voor het boven- en onderlichaam een nieuwe kaart uit de desbetreffende mix-max-stapel en ruil je de kaarten.

Einde van het spel

Het spel eindigt zoals in de variant voor beginners.



Beste ouders, lieve kinderen,

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem!

Onder **www.haba.de/Ersatzteile** kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

RALLY

DE ANIMALES

MIX MAX

Una emocionante carrera de obstáculos para 2 - 4 jugadores, con edades entre los 5 y 99 años.

Autor: Tim Rogasch

Ilustración: Marek Blaha

Redacción: Tim Rogasch

Duración del juego: 10 - 15 minutos

Un mono trepa bien, un pingüino nada rápido y un canguro salta muy alto. Pero, ¿conocéis al pinguru? ¿¡Que no!?! Os va a sorprender lo bien que salta y nada. Mezclad los animales Mix-Max correspondientes para el rally y realizad la carrera de obstáculos lo más rápido posible. Por debajo, por encima y por en medio. ¿Quién ganará el rally Mix-Max?

Contenido del juego:

- 1 dado
- 20 cartas con obstáculo
- 20 cartas Mix-Max
(10 partes superiores y
10 partes inferiores del cuerpo)
- 4 figuras de madera
- 4 fichas de jugador
- 8 pociones mágicas
- 1 bandera salida/meta
- 1 bandera de comienzo
- 1 instrucciones del juego



Preparación del juego (variante para principiantes)

En la variante para principiantes no se necesitarán las pociones mágicas. Retirad las cinco cartas con obstáculo de valor 6.

Nota: si queréis aumentar un poco la dificultad, en lugar de retirar las cartas con valor 6, retirad las cartas con valor 3 antes de montar el juego.

Mezclad las cartas con obstáculo. Colocad las 10 primeras cartas boca arriba conformando un círculo y dejando un poco de espacio entre ellas. El resto de cartas con obstáculo se depositarán de nuevo en la caja. Situad la ficha de salida y meta entre dos de las cartas del círculo a vuestra elección. Cada jugador coge una ficha de jugador y coloca la figura de madera del color que le corresponda sobre la bandera de salida y meta.

Clasificad las cartas Mix-Max según sean «parte superior» o «parte inferior» del cuerpo. Mezclad estos dos montones de cartas por separado y colocadlos boca abajo en el centro del círculo como «pilas Mix-Max». De cada una de las pilas, cada jugador coge una carta, la coloca boca arriba delante de él y forma así su animal.



ESPAÑOL

Mira el valor de la carta con obstáculo que se encuentra delante de tu figura. A continuación, coge el dado e intenta obtener un resultado igual o mayor. Si el valor es menor, podrás sumarle tantos puntos como símbolos aparezcan en tus cartas de Animal Mix Max, iguales a los de la carta de obstáculo. ¿Has podido conseguir el resultado necesario?

Sí: Salta con tu figura la carta con obstáculo y quédate en el siguiente hueco.

No: Lástima; tu figura deberá permanecer en el mismo sitio. No obstante, puedes decidir cambiar una parte de tu animal Mix-Max. Para ello, elige una de las cartas de animal que tengas y colócala boca abajo debajo de la pila que corresponda. A continuación coge una carta nueva de esta pila. Coloca la nueva carta boca arriba delante de ti y, con ella, tendrás tu nuevo animal Mix-Max.

A continuación, es el turno del siguiente jugador.

Ejemplo: Delante de la figura de Elisa hay una carta de obstáculo con un mar (símbolo «ola» azul), con valor 6. Elisa lanza el dado y saca un 4, lo cual no resulta suficiente para saltar el obstáculo. Sin embargo, Elisa puede sumar dos puntos de «ola» de su animal Mix-Max y, así, superar el obstáculo.



Finalización del juego

Cuando un jugador supere la última carta con obstáculo y alcance la ficha de salida y meta, la ronda se jugará hasta el final y ganarán todos los jugadores que hayan alcanzado la ficha de meta.

Preparación del juego (variante para avanzados)

El montaje del juego se corresponde casi en su totalidad con el de la variante para principiantes.

Los jugadores reciben las mismas piezas más dos pociones mágicas, la cuales colocarán delante de sí.

Tras colocar las cartas con obstáculo y haber determinado quién empieza el juego, cada jugador crea su animal Mix-Max en base a los obstáculos.

Esto se realiza de la siguiente forma:

El jugador que empieza recibe las cartas Mix-Max con las partes superiores del cuerpo. El jugador a su derecha, recibe la pila de cartas con las partes inferiores.

Ambos jugadores miran las cartas y eligen una, la colocan delante de ellos boca arriba y pasan el resto de las cartas al siguiente jugador. El jugador que comienza, lo hace hacia la izquierda; y el otro jugador, hacia la derecha. A continuación, los nuevos jugadores seleccionan también una carta y vuelven a pasar el resto. Cuando cada jugador haya seleccionado una parte superior y otra inferior, teniendo con ello un animal Mix-Max completo, las cartas sobrantes se colocan en dos pilas boca arriba en el círculo.



Desarrollo del juego

El desarrollo del juego es prácticamente idéntico al de la variante para principiantes. Únicamente se diferencia en como cambias a tu animal Mix-Max.

Cuando cambies tu animal Mix-Max tras haber tenido una tirada fallida, debes entregar una ficha con poción mágica. Si ya no dispones de ninguna, no podrás cambiar ninguna parte de tu animal. Para cambiar tu animal coges una carta, a tu elección, de la pila Mix-Max correspondiente y la intercambias.

Finalización del juego

El juego concluye como en la variante para principiantes.



ESPAÑOL

Queridos niños, queridos padres:

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En **www.haba.de/Ersatzteile** podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

ANIMALI MIX RALLY

Un'emozionante gara a ostacoli, per 2 - 4 giocatori da 5 a 99 anni.

Autore: Tim Rogasch

Illustrazioni: Marek Blaha

Testo: Tim Rogasch

Durata del gioco: 10 - 15 minuti

Le scimmie sono brave ad arrampicarsi, i pinguini sono nuotatori provetti e i canguri sono eccellenti saltatori. Ma voi sapete che cos'è un pinguino? No?! Non ci crederete, ma il pinguino è bravissimo sia a nuotare che a saltare! Combinare gli animali per trovare quello più adatto e superate per primi il percorso a ostacoli. Passando sopra, sotto e in mezzo: chi vincerà la gara?

Dotazione del gioco:

- 1 dado
- 20 carte ostacolo
- 20 carte parte del corpo
(10 parti superiori,
10 parti inferiori del corpo)
- 4 figure in legno
- 4 tessere dei giocatori
- 8 tessere pozione magica
- 1 tessera partenza/traguardo
- 1 tessera del giocatore iniziale
- 1 istruzioni di gioco



Preparazione del gioco (variante per principianti)

Nella variante per principianti le tessere pozione magica non servono. Togliete le cinque carte ostacolo con il dado da 6 punti.

Consiglio: per rendere un po' più difficile il percorso, prima della composizione del gioco togliete le carte ostacolo con il dado da 3 punti invece di quelle con il dado da 6.

Mescolate le carte ostacolo. Formate un cerchio con le 10 carte ostacolo in cima al mazzo, scoperte e leggermente distanziate tra di loro. Riponete nella scatola le carte ostacolo rimaste. Inserite nel cerchio, tra due carte a scelta, la tessera partenza/traguardo. Ciascun giocatore prende una tessera dei giocatori e colloca la figura di legno dello stesso colore sulla tessera partenza/traguardo. Suddividete le carte parte del corpo in "parte superiore" e "parte inferiore". Mescolate separatamente i due tipi di carte e formate con esse due mazzi coperti, che sistemerete in mezzo al cerchio. Ciascun giocatore pesca una carta da ciascuno dei due mazzi, mette le carte davanti a sé e forma con esse l'animale composto con cui inizia a giocare.



Svolgimento del gioco

Si gioca in senso orario. Anche le figure di gioco avanzano in senso orario! Il giocatore che è stato più di recente allo zoo comincia a giocare e prende la tessera del giocatore iniziale. Terrà la tessera davanti a sé fino alla fine del gioco.

Osserva il punteggio della carta ostacolo che si trova davanti alla tua figura di gioco. Ora prendi il dado e cerca di ottenere un punteggio uguale o superiore. Se hai ottenuto un punteggio inferiore, osserva il tuo animale composto: se ci sono dei simboli uguali a quello della carta ostacolo, puoi sommarli ai punti ottenuti con il dado. Sei riuscito a raggiungere il punteggio necessario?

Sì: sorpassa con la tua figura la carta ostacolo e fermati sullo spazio successivo.

No: peccato, purtroppo in questo giro la tua figura non si muove. Ora però puoi decidere se vuoi sostituire una parte del tuo animale composto. Metti una delle tue carte parte del corpo coperta in fondo al mazzo corrispondente e pescane un'altra sempre dallo stesso mazzo. Metti la nuova carta scoperta davanti a te e usala per creare il tuo nuovo animale composto.

Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Esempio: la figura di gioco di Elisa si trova davanti a una carta ostacolo dove si trova un lago (simbolo del nuoto) e un punteggio di 6. Elisa lancia il dado e ottiene un 4. Con questo punteggio non riesce a superare l'ostacolo. Elisa però può sommare ai punti del dado i due simboli del nuoto del suo animale composto, e riesce così a oltrepassare l'ostacolo.



Fine del gioco

Non appena un giocatore supera l'ultima carta ostacolo e raggiunge la tessera partenza/traguardo, si conclude il giro fino al giocatore iniziale (escluso), in modo che tutti abbiano avuto a disposizione lo stesso numero di turni. Vincono tutti i giocatori che si trovano sulla tessera traguardo.

Preparazione del gioco (variante per esperti)

La preparazione del gioco corrisponde in gran parte a quella della variante per principianti.

Ogni giocatore riceve in aggiunta due tessere pozione magica, che sistema davanti a sé.

Una volta disposto il percorso a ostacoli e scelto il giocatore iniziale, ciascun giocatore crea, in base agli ostacoli, il proprio animale composto nel modo seguente.

Il giocatore iniziale riceve le carte Mix-Max con la parte superiore del corpo. Il giocatore alla sua destra riceve il mazzo di carte con la parte inferiore del corpo.

Entrambi i giocatori scelgono una carta ciascuno, la mettono scoperta davanti a sé e consegnano le carte rimaste ai giocatori seduti rispettivamente a sinistra di quello iniziale e a destra dell'altro giocatore. I giocatori scelgono a loro volta una carta e passano allo stesso modo i mazzi ai compagni di gioco (i mazzi devono continuare a girare uno in senso orario e uno in senso antiorario). Dopo che ciascun giocatore ha scelto una parte superiore e una inferiore e ha creato un animale composto, le carte Mix-Max rimaste vengono sistemate in mezzo al cerchio in due mazzi scoperti.



Svolgimento del gioco

Il gioco si svolge come nella variante per principianti, tranne che per quanto riguarda la trasformazione dell'animale composto.

Se vuoi trasformare il tuo animale composto perché hai avuto sfortuna con il dado, devi utilizzare una delle tue tessere pozione magica. Se le hai finite, non puoi più trasformare il tuo animale. Per trasformarlo, scegli per la parte superiore o inferiore dell'animale una nuova carta da uno dei rispettivi mazzi e scambia le due carte.

Fine del gioco

Il gioco si conclude come nella variante per principianti.

Cari bambini e cari genitori,

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito **www.haba.de/Ersatzteile** (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.





Erfinder für Kinder

HABA®

Habermaass GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de

Art. Nr. 304326 TL A115879 1/18

⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.