

MATSCH MAX



INHALT: MATSCH MAX (1 Körper, 2 Arme, 2 Füße) • Spielbrett (Spielwiese)
 • blauer Baumstamm • grüner Baumstamm • Gelber Baumstamm • 3 blaue Hasen
 • 3 gelbe Igel • 3 grüne Schildkröten • 24 Beeren-Spielchips • 1 Tütchen zur
 Aufbewahrung des Spielzubehörs

SPIELVARIANTEN

REGELN FÜR EIN SCHNELLERES SPIEL

Spielt wie auf der anderen Seite dieser Anleitung beschrieben, aber wenn Max ein Tierchen schnappt, müsst ihr keine Beeren zurücklegen.

REGELN FÜR FORTGESCHRITTENE MAX MATSCHER

Spielt wie auf der anderen Seite dieser Anleitung beschrieben, aber mit den folgenden Ausnahmen:

- Ihr könnt selbst steuern, wie sehr sich Max dreht. Zieht die Schnecke einfach so weit wie ihr wollt!
- Wenn ihr Beeren sammelt, legt ihr sie in dieser Spielvariante zunächst vor euch. Ihr dürft sie erst dann in euren Baumstamm legen, wenn ihr auf eurem eigenen BONUS-Farbfeld landet.
- Wenn ein Spieler auf seinem BONUS-Farbfeld landet:
 - schnappt er sich die dort gezeigte Anzahl Beeren vom Beerenstapel.
 - legt ALLE bereits gesammelten Beeren in seinen Baumstamm.
 Hinweis: Dies ist jetzt das Geheimversteck dieses Spielers - hier sind alle Beeren vor Max sicher!
 - zum Schluss weckt dieser Spieler Max wieder auf und zieht noch einmal.
- Falls ein Tierchen eines Spielers geschnappt wird, muss sein Besitzer alle Beeren, die vor ihm liegen, wieder zurück auf den Beerenstapel legen. Beeren, die sich aber in seinem Geheimversteck im Baumstamm befinden, sind sicher und dürfen dort bleiben.
- Ist der Beerenstapel leer, bevor das Spiel endet, so bittet ihr einen anderen Spieler höflich darum, euch welche zu schenken. Dieser Spieler muss euch dann Beeren geben, die sich entweder vor ihm oder aber in seinem Geheimversteck befinden.

Das Spiel endet, wenn Max alle drei Tierchen eines Spielers geschnappt hat. Alle anderen Spieler zählen die Beeren vor sich und in ihren Geheimverstecken. **Der Spieler, der die meisten Beeren besitzt, gewinnt!**

SO PACKT IHR MATSCH MAX EIN

- Löst Max vom Spielbrett, indem ihr ihn vorsichtig an seinem Körper hochzieht.
- Löst Max' Arme und Füße, indem ihr sie sanft aus seinem Körper zieht.
- Entfernt die Baumstämme vom Spielbrett.
- Legt alle Tierchen und Beerenchips in die Tüte.
- Dann packt alle Zubehöerteile wieder in die Spieleschachtel.



© 2015 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten. Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
 Vertrieben durch: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex UB11 1ET, UK.
 Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest, Tel.: 02921 965343, consumerservice@hasbro.de
 Verbraucherservice / Service Consommateurs / Contatto ai consumatori: Hasbro (Schweiz) AG, Weinbergstrasse 4, CH-6005 Luzern.
 Tel.: 041 766 83 00, info@hasbro.ch, www.hasbro.ch, Verbraucherservice Österreich: Auhofstraße 190, A-1130 Wien.
 Tel.: 01 8799 780. Bitte bewahren Sie diese Informationen zum späteren Nachschlagen auf. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.
 www.hasbro.de www.hasbro.ch

ALTER
4+



ZUSAMMENBAU
DURCH
ERWACHSENE
ERFORDERLICH

ACHTUNG: 0-3
 ERSTICKUNGSGEFAHR – Für Kinder unter 3 Jahren
 nicht geeignet, da Kleinteile enthalten sind.

ATTENTION: 0-3
 DANGER D'ETOUFFEMENT – Petites pièces. Ne
 convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

AVVERTENZA! 0-3
 PERICOLO DI SOFFOCAMENTO – Contiene piccole parti.
 Non idoneo a bambini di età inferiore a 3 anni.

MATSCH MAX



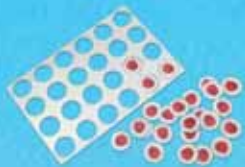
ZIEL DES SPIELS

Hüpfe fröhlich über die Wiese mit deinem Tierlein und sammle so viele Beeren wie möglich ein. Doch nimm dich in Acht vor Matsch Max, dem Tierchenschreck, denn wenn er dich schnappt, sind alle gesammelten Beeren wieder weg.
DER SPIELER, DEM ES GELINGT, DIE MEISTEN BEEREN ZU SAMMELN, GEWINNT!

VORBEREITUNG

VOR DEM ALLERERSTEN SPIEL

Bittet einen Erwachsenen, euch beim Zusammenbau des Spiels zu helfen: Lösen Sie zunächst die Beeren-Spielchips aus dem Bogen.



Schieben Sie die Spielwiese über den Stamm



Richten Sie die Stifte aus



Max' rechter Arm ist der Patscharm

Ordnen Sie die Formen zu



Drücken Sie das Rad sanft hinein

1. Befestigen Sie die 3 Baumstämme an der Spielwiese.

Achten Sie darauf, dass die Farbe eines Baumstamms mit dem entsprechenden Farbfeld auf der Wiese übereinstimmt. Der blaue Baumstamm sollte sich also in der Nähe des blauen Farbfelds befinden usw.

2. Bringen Sie Max' Füße an.

3. Bringen Sie Max' Arme an.

4. Befestigen Sie Max an der Spielwiese.

Richten Sie die Öffnung, die sich in dem Rad an Max' Po befindet, mit dem rechteckigen Schlitz in der Mitte der Wiese aus.

LOS GEHT'S!

Jetzt sind die Kinder an der Reihe!

MACHT EUCH BEREIT!

- Jeder Spieler sucht sich eine dreiköpfige Tierfamilie in einer Farbe aus.
- Dann werden die Tierchen auf die kleinen Stifte gesetzt, die sich an dem gleichfarbigen Baumstamm befinden.
- Die Beerenchips werden so platziert, dass alle Spieler sie gut erreichen können.
- Bewegt Max' rechten Arm nach oben, bis er einrastet und oben bleibt.



Hebt Max' Patscharm hoch.

ZIEL DES SPIELS

Hüpfe über die Wiese mit deinem Tierlein, sammle so viele Beeren wie möglich ein und bewahre sie in deinem Baumstamm auf. Doch sei auf der Hut, denn wenn Max dich schnappt, musst du die Beeren wieder rausrücken. Der Spieler, dem es gelingt, die meisten Beeren zu sammeln, gewinnt!

WER BEGINNT?

Der Spieler, der das beste MATSCH MAX Gesicht machen kann, darf beginnen! Danach geht's im Uhrzeigersinn weiter.

WENN DU AN DER REIHE BIST

Führe die 3 folgenden Spielzüge aus:

1. WECKE MAX AUF

Vergewissere dich, dass Max' Patscharm nach oben gerichtet und eingerastet ist. Ziehe die kleine Schnecke zurück, und zwar so weit wie möglich. Schau nur, Max wird wild! Er dreht sich im Kreis und patscht mit seiner Hand auf ein beliebiges Wiesenfeld.

Landet Max' Patschhand auf einem Tierchen?

Oh je, dieses Tierlein fliegt nun raus und darf leider nicht mehr mitspielen. Nehmt es aus dem Spiel. Außerdem muss der Besitzer dieses Tierchens alle Beeren, die er bereits gesammelt hat, wieder auf den Beerenstapel legen.

Hinweis: Bei der ersten Spielrunde kann dies noch nicht geschehen.

2. LASS DEIN TIERCHEN HÜPFEN

Hebe Max' Arm wieder hoch, bis er einrastet.

Welche Zahl hat das Matschfeld? Schau nach, welche Zahl sich auf dem Feld befindet, auf das Max gepatscht hat. Du darfst nun irgendeines deiner Tierchen die entsprechende Felderanzahl weiterbewegen. *

3. SAMMLE BEEREN

Wo ist dein Tierchen gelandet? Zähle die Beeren auf diesem Feld und schnapp dir die entsprechende Beerenanzahl vom Beerenstapel. Bewahre deine Beerensammlung in deinem Baumstamm auf!



Halte das Spielbrett nach unten und ziehe die Schnecke zurück.



Nun ist der nächste Spieler an der Reihe!

GEWINNEN



DAS SPIEL ENDET,

wenn der Beerenstapel leer ist ODER wenn Max alle drei Tierchen eines Spielers geschnappt hat.

WER GEWINNT?

- Ein Spieler, dessen 3 Tierchen geschnappt wurden, ist raus aus dem Spiel - ausgematscht! Alle anderen Spieler zählen die Beeren in ihrem jeweiligen Baumstamm.
- Der Spieler, der die meisten Beeren gesammelt hat, gewinnt!
- Besitzen zwei Spieler dieselbe Anzahl Beeren, so gewinnt derjenige, der noch die meisten Tierchen hat. Stimmt auch die Tierchenanzahl überein, ist es unentschieden. Spielt einfach noch eine Runde MATSCH MAX. Viel Spaß!

* SO BEWEGST DU DEIN TIERCHEN

- Wenn du ein Tierchen aus deinem Baumstamm holst und auf den Spielweg bewegst, startest du immer auf deinem eigenen Farbfeld.
- Bewege ein Tierchen immer in Richtung der Pfeile.
- Falls du auf einem Feld landest, auf dem bereits ein Tierchen sitzt, so flitzt du einfach auf das nächste Feld.
- Achte darauf, dass dein Tierchen am Ende deines Spielzugs auf einem Felderstift sitzt.



TIPP

Tummeln sich mehrere deiner Tiere auf der Wiese, so pass gut auf! Mehr Tierchen bedeuten auch mehr GEMATSCH!

TIPP

Fallen Tierchen vor Schreck von ihrem Baumstamm, wenn Matsch Max patscht? Dann setze sie einfach wieder zurück!

