5+ 2-4

ANGRY BIRDS™

SOBRE HIELO

Juego

Contenido

- 2 pájaros demoledores
- 3 cochinos
- 2 cascos de cochino de puntos extra
- 1 caja de dinamita
- 1 lanzador de pájaros
- 3 vigas grandes, 2 vigas pequeñas
- 3 vigas de hielo que se parten en dos, 2 bloques de hielo, 2 cubos de hielo
- 40 cartas de misión
- 16 cartas de puntos

Objetivo: Ser el primero en lograr 1000 puntos.

Preparación:

Baraja las cartas de misión de cada nivel individualmente y ponlas cara abajo en montos separados al lado del área de juego. ¡Necesitarás el área principal para construir y destruir castillos y cochinos!

Pon las cartas de puntos cerca de las cartas de misión.

Pon todos los pájaros, cochinos, piezas adicionales, lanzador de pájaros, caja de dinamita y bloques de construcción al alcance de todos los jugadores.

Cartas de misión:

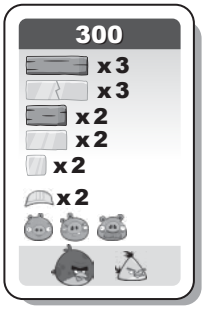
Las cartas de misión tienen 4 niveles. Los primeros 3 niveles son de dificultad. El nivel 1 es más fácil de destruir que el nivel 2, y el nivel 2 es más fácil de destruir que el nivel 3.

El valor de los puntos sube conforme aumenta la dificultad. El nivel 1 vale 100 puntos, el nivel 2 vale 200 puntos y el nivel 3 vale 300 puntos.

El nivel 4 es de estilo libre. Las cartas de misión en este nivel muestran los bloques de construcción, cochinos y piezas adicionales que puedes usar para construir un castillo, así como los pájaros que puedes usar para destruirlo.

Los valores de puntos para el nivel de estilo libre varían. Nuevamente, entre mayor la dificultad, más alto es el valor de puntos. Valen 200 ó 300 puntos.

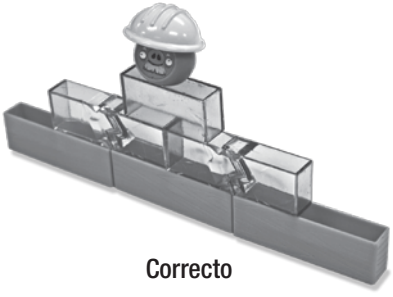
Carta de estilo libre



Hay unas cuantas reglas sobre lo que puedes construir en el nivel de estilo libre (pero no muchas):

- Puedes construir tu castillo hacia arriba y hacia afuera. No puedes añadir piezas adelante o atrás.

Incorrecto



Correcto

- TIENES que usar todas las piezas mostradas en la carta.
- Ninguna pieza puede estar a más de 5 cm de otra pieza del castillo.
- El castillo no puede ser de más de 30 cm de largo. (Si no tienes una regla disponible, las vigas grandes son de aproximadamente 7,5 cm de largo.)

- Los cochinos y piezas adicionales tienen que estar SOBRE un bloque de construcción. No pueden quedar directamente sobre la superficie de juego.

Ahora, ¡al ataque!

¡A jugar!

El menor de los jugadores empieza. El juego sigue en dirección de las manecillas del reloj.

En tu turno, escoge una carta de misión de CUALQUIERA de los 4 niveles. (Necesitas 1000 puntos para ganar, así que puedes escoger qué tan rápido quieres hacerlo. Recuerda, entre más puntos valen las cartas, más difícil es destruir el castillo.)

Dale al siguiente jugador la carta que escogiste. Construirá un castillo que tú vas a destruir.

Para los primeros 3 niveles, el castillo tiene que quedar EXACTAMENTE como sale en la carta. Para el estilo libre, construye lo que quieras siempre y cuando cumplas con las reglas de arriba.

Construye el castillo de modo que apunte hacia el jugador que lo tiene que destruir. En el caso de las vigas, cualquiera de los lados puede apuntar hacia adelante.

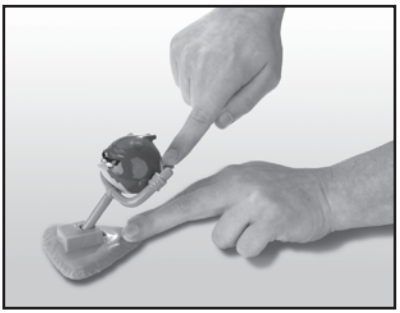
Una vez que el castillo esté finalizado, ¡es la hora de destruirlo!

Pon el lanzador a por lo menos 30 cm del FRENTE del castillo. (Prueba diferentes distancias razonables desde donde lanzar.) Harás lanzamientos al frente del castillo.

La carta de misión indica cuáles pájaros usar para destruir el castillo. Tienes que lanzar los pájaros en el orden indicado en la carta, de izquierda a derecha. Si un pájaro sale dos veces en la carta, usarás el mismo pájaro dos veces. De lo contrario, cada pájaro solo se lanza una vez.

Pon un pájaro en el lanzador, mantén el lanzador estable con una mano y jala la resortera con la otra. ¡Suelta la resortera para lanzar el pájaro al castillo!

Puedes dar por derrumbados a los cochinos si los tiras de la pieza sobre la que originalmente estaban. (El pájaro puede rebotar sobre la superficie de juego y después chocar contra el castillo. No tienes que darle al castillo directamente.)



Tienes que derrumbar a TODOS los cochinos para obtener los puntos. Quédate las cartas de misión para llevar la cuenta de tus puntos. Si tu lanzamiento NO tiene éxito, pon tu carta de misión en una pila para descartar.

Advertencia: No apuntar a los ojos ni a la cara. Si adquirió un modelo con proyectil(es) incluido(s): Utilizar únicamente el(los) proyectil(es) incluido(s) en este juguete.
No disparar a personas ni animales. No disparar a quemarropa.

Si derrumbaste a TODOS los cochinos, también acumulas puntos por cualquier casco que hayas derrumbado de las CABEZAS DE LOS COCHINOS. Toma una carta de 100 puntos por cada pieza adicional. (Recuerda que solo obtienes puntos extra si derrumbaste a todos los cochinos en la carta de misión.)

No obtienes puntos por pájaros que te sobren, vigas rotas o la caja de dinamita.

Nota: No muevas ninguna de las piezas del castillo ni cochinos del área de juego hasta que TODOS los cochinos hayan sido derrumbados o hasta que te quedes sin pájaros que lanzar.

GANAR EL JUEGO

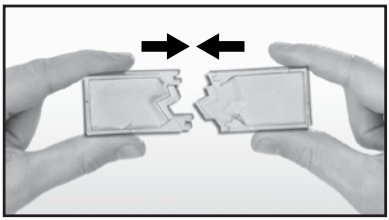
La primera persona en lograr 1000 puntos después de la misma cantidad de turnos gana.

CAJA DE DINAMITA Y VIGAS QUE SE PARTEN EN DOS

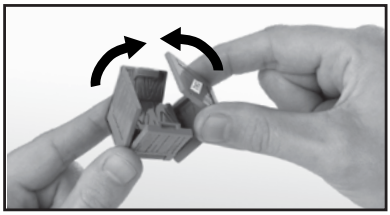
¡La caja de dinamita y las vigas que se parten en dos añaden a la destrucción!

Cuando uses estas piezas, asegúrate de ensamblarlas antes de construir tu castillo.

Cada viga tiene dos piezas que se ajustan una en la otra:



Es fácil doblar en su lugar la caja de dinamita:



©2011 Mattel. All Rights Reserved. Tous droits réservés.
Mattel, Inc. 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Consumer Relations 1-800-524-8697. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 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., Miguel de Cervantes Saavedra No. 193, Pisos 10 y 11, Col. Granada, Delegación Miguel Hidalgo, C.P. 11520, México, D.F. R.F.C. MME-920701-NB3. Tels.: 59-05-51-00 Ext. 5206 ó 01-800-463-59-89. Mattel Chile, S.A., Avenida Américo 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., Curupaytí 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires. Mattel Colombia, S.A., calle 123#7-07 P.5, Bogotá. Mattel Perú, S.A., Av. República de Panamá N° 3531, Oficina 1003, San Isidro, Lima, Perú. RUC: 20425853865. Reg. Importador: 01720-10-JUE-DIGESA. Importado por : Mattel do Brasil Ltda.- CNPJ : 54.558.002/0008-04 - Av. Tenente Marques, 1246 - Sala 02 - 2º. Andar - 07770-000 - Polvilho - Cajamar - SP - Brasil Serviço de Atendimento ao Consumidor (SAC): 0800-550780 - sac@mattel.com Mattel France, 27/33 rue d'Antony, BP60145, 94523 Rungis Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 (0,15 € TTC/mn) ou www.allomattel.com. Mattel España, S.A., Aribau 200. 08036 Barcelona. cservice.spain@mattel.com Tel: 933067939 http://www.service.mattel.com/es. Mattel Portugal Lda., Av. da República, nº 90/96, 2º andar Fracção 2, 1600-206 Lisboa. Tel. Número Verde: 800 10 10 71 -consumidor@mattel.com.

Angry Birds is a registered trademark of Rovio Entertainment Ltd. All Rights Reserved.
Angry Birds est une marque déposée de Rovio Entertainment Ltd. Tous droits réservés.

Copyright ©2009-2011 Rovio Entertainment Ltd. All Rights Reserved. Tous droitsréservés.

X3029-0725

mattel GAMES™

service.mattel.com