

MAXUZU®

Tu vida está en juego

Moland
GAMES

Más instrucciones y
videos explicativos en

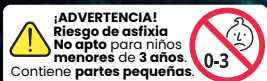


molandgames.com

EDAD
8+

2 - 8

JUGADORES



Una producción de **Moland Group**.
Creación del juego: **Jeremías Molano Sánchez**.
Diseño industrial y Producción: **Luis Alejandro Molano**.
Desarrollo del juego: **Andrés Molano Moncada**.
Dirección de arte y diseño gráfico final: **Carlos Julián Molano**.
Diseño gráfico inicial: **Germán Augusto Molano**.
Colaboración de desarrollo: **Carlos Ignacio Molano**.
Apoyo técnico: **Germán Moncada**.

[molandgames](https://twitter.com/molandgames)



[@Moland-Games](https://www.youtube.com/@Moland-Games)



[@molandgames](https://www.instagram.com/molandgames)



[@molandgames](https://www.facebook.com/molandgames)



[molandgames](https://www.tiktok.com/molandgames)



MAXUZU®

Tu vida está en juego



MANUAL DE SUPERVIVENCIA

OBJETIVO DEL JUEGO

Avanza por tu camino con **astucia** y **determinación**. Tu objetivo es claro: **llegar primero** a la **cima** de la montaña, pero el recorrido no será sencillo.

Peligros ocultos te esperan a cada paso y los **demás jugadores** harán todo lo posible por **detenerte, esquivarlos, supera** obstáculos y **mantente** siempre alerta.

Y sobre todo... ¡**cuídate** de La Muerte! Si se cruza en tu camino, no hay tiempo para dudar: huye, porque un solo error puede dejarte fuera del juego.

Sólo quien sea más **rápido**, más **inteligente** y más **valiente** logrará **sobrevivir**.

Recuerda: **sólo uno sobrevivirá**. Sólo **uno** será **rescatado**.

Solo uno será coronado como ¡**MAXUZU!** el **único sobreviviente**.

LO QUE TRAE EL JUEGO

1 tablero selvático con **8** caminos | **1** Montaña **3D**: El objetivo final | **12** figuras de sobrevivientes: elige tu personaje | **1** figura de La Muerte: El enemigo de todos | **8** collares | **6** colmillos: Para marcar tus protecciones | **112** cartas: Ataques, Defensas, Protecciones y Especiales | **12** tarjetas cuadradas de "Peligros de la selva" | **2** dados | **1** manual de instrucciones.

LAS 112 CARTAS:

24 de ataque

4 de Oscuridad
4 de Mordedura
4 de Hambre
4 de Sed
4 de Tempestad
4 de Perdido

56 de defensa

8 de Antorcha
8 de Antídoto
8 de Comida
8 de Agua
8 de Caverna
8 de Mapa
8 Comodines

24 Especiales

6 de Muerte
6 de Revive
6 de No cambio
4 de Cambia de camino
4 de Retrocede

6 de Protección

1 de Lámpara
1 de Botiquín
1 de Lata de atún
1 de Cantimplora
1 de Carpa
1 de Brújula multiuso

12 TARJETAS DE PELIGRO

2 de Jaguar
2 de Mordedura
2 de Hambre
2 de Sed
2 de Tempestad
2 de Perdido

JUGADORES

MAXUZU puede ser jugado entre **2** hasta **8** jugadores.

Recomendado para niños **desde los 8 años**.

PREPARATIVOS

Extiende el **tablero selvático**, pon la **Montaña** en el **centro** del tablero.

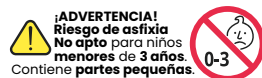
Coloca la figura alada de **La Muerte** en la cima de la montaña vigilando a todos.

Los Sobrevivientes: Cada jugador **elige un personaje** y uno de los caminos de color. Coloca tu figura en la **Piedra "O"** al **Inicio** de tu **camino**.

Ponte el collar del color de tu camino.

Baraja bien las Cartas, reparte **5** cartas **a** cada **jugador**. Con el resto haz **dos mazos** para robar.

¿Quién es el primer jugador? Todos lanzan **un dado**, el número más **alto** comienza la partida. Si hay empate, vuelven a lanzar los de mayor puntaje hasta definir el primer jugador.



CÓMO SE JUEGA

PASO 1: EQUIPARSE

Siempre **primero tomas una carta** del mazo. Ahora tienes 6 cartas en la mano.

PASO 2: ACCIÓN (Jugar la carta) Debes **jugar una carta** para volver a **tener 5**. Puedes **defenderte, atacar, protegerte o descartarte**.



Defenderte:

si has sido **atacado** o has caído en **peligro** defiéndete **temporalmente** con una carta de ribete **azul**. (Detalles **página 12**.)

Atacar:

detén el avance de otro explorador colocándole una carta de ribete rojo en su puesto de juego. (Detalles **página 7**.)

Protegerte:

con esta carta de fondo **blanco** a la vista en tu puesto de juego estarás a salvo de peligros o ataques específicos durante **todo el camino**. (Detalles **página 13**.)

Descartarte:

de la carta que creas **menos importante** para quedar con las 5 para poder jugar.

PASO 3: AVANZAR (Lanzar los dados)

Si estás **a salvo** lanza los **2 dados** y avanza por tu camino el número de casillas que obtuviste.

Si estás **"herido"** con un Ataque o Peligro activo en tu contra y no tienes defensa puedes elegir **avanzar** en ese **estado**: lanza los dados hasta **3 veces**, si en uno de estos lanzamientos sacas pares, **lanza un solo dado** y avanza las casillas sacadas en el dado. Lo puedes volver a hacer en las siguientes rondas si no te has curado antes. En la **montaña NO** puedes subir **"herido"**.

Si **caes** en una **casilla** con **fosa de lava**, ¡toma una **tarjeta roja** de **¡Peligro!** (Ver **página 14**.)

Si **llegas** a un **lugar** donde **hay un sobreviviente**, éste debe **retroceder** hasta el **cruce** de camino **anterior** en su recorrido.

Si tienes la carta de la **Muerte** y no tienes ataque o peligro en tu contra puedes **activarla** por casillas o por cruces de camino para **eliminar** a otro **explorador**. Si la activas **no** avanzarás con **tu sobreviviente** en esa ronda. (Detalles en la **página 10**.)

¿QUIÉN GANA?

Gana el **primer sobreviviente** en llegar a la **cima de la montaña**.

O el **último** que quede **vivo**: si todos los demás sobrevivientes fueron eliminados **aunque no** hayas llegado a la **cima**.

¡Así serás **MAXUZU! EL ÚNICO SOBREVIVIENTE**.



EL TABLERO

Hay **8 caminos** diferentes, uno para cada sobreviviente. Todos los caminos llevan a la montaña y tienen el **mismo número de casillas** y de **Peligros**.

Este puente comunica **dos cruces** de camino que **sólo** puede usar **La Muerte**.

DESCARTE: En este sitio colocas **boca arriba** las **cartas** jugadas.

LA MONTAÑA

Se coloca en el **centro** del tablero sobre la **base** que tiene la misma **forma**.

Tiene **10 escalones**. Desde el **paso 70**, que es la base de la montaña y el **último cruce** de caminos, hay que lanzar **sólo un dado** para subir. **Aunque** los pasos sean **grandes**, allí **solamente** puede haber **un sobreviviente**.

En la montaña puedes **sufrir ataques** o caer en **peligro**. Para alcanzar la **cima** debes sacar con el dado el **número exacto** que te falta para llegar. Si **te pasas** de número **no** podrás **avanzar** y debes **ceder** el turno.

CRUCE DE CAMINOS:

se distingue por unas **estacas puntiagudas** del **color** de cada camino. Su **punta** marca la **dirección** de tu **recorrido**.

Detenerse en un **cruce** de caminos es muy **riesgoso** porque puedes ser **presa fácil** de **La Muerte** ya que allí puede **llegar** fácilmente cuando ella avanza por **cruces** de camino.

Aquí colocas la **otra mitad** del **mazo** o **baraja** para **tomar** las **cartas** en tu turno.

Si un sobreviviente **llega** a un **cruce** de caminos o a una **casilla ocupada** por otro, el que estaba allí deberá **devolverse** al cruce inmediatamente anterior de su propio camino.

Aquí colocas una **mitad** del **mazo** o **baraja** para **tomar** las **cartas** en tu turno.

INICIO DE CAMMINO
Cada sobreviviente **comienza** en la **pedra** marcada con **"0"**

Aquí van las **TARJETAS DE PELIGRO**.

CONTEO EN LOS CRUCES:

No hay numeración en los cruces para que esas casillas se cuenten según el color de los caminos que se cruzan. En este ejemplo: para el camino **blanco** es el número **4**, para el camino **rojo** es el **50** y para el camino **beige** es el **35**.



NO PUEDE HABER DOS SOBREVIVIENTES EN LA MISMA CASILLA.

CARTAS DE ATAQUE



Llegado tu **turno**, si quieres atacar a un sobreviviente, **colócale frente** al jugador y **boca arriba** la carta de ataque para que los demás sepan que ha sido atacado.

Ningún jugador puede tener **más de un ataque** o peligro, **excepto** los ataques de **Retrocede** o **Cambio de camino**.



Tampoco le puedes colocar un ataque **si está defendido** por una carta de **Protección** (cartas de fondo blanco).

Si atacas a alguien que **ya tiene** un ataque, un peligro en su contra o una protección a la vista **pierdes** el ataque y tu carta debe ir a las de **descarte**. Un sobreviviente **no** se puede **atacar** a sí mismo.

Si tienes un peligro o un ataque activo y no pudiste lanzar el dado para avanzar, **si puedes atacar** a los demás **pero no** con la carta de **La Muerte**. (ver **página 10**).



CARTAS ESPECIALES

Cambio de camino

Es una situación especial en esta selva. **Cualquier** jugador puede usar la carta de Cambio de camino contra otro, **así** uno o **ambos** tengan **peligros, ataques** en su contra o protección a su favor.

Ambos jugadores **intercambian** sus **collares**, los **colmillos** (si los hay), cartas de protección y las **cartas** de ataque o peligro que tengan sobre la **mesa**. Pero **no** cambian las cartas de sus **manos**.

Las **figuras** de los sobrevivientes **cambiarán** de **camino** según su **nuevo color** de **collar** y se **ubicarán** exactamente en el número de **casilla** en que **ocupaba** su **contrincante**.

Si el jugador que **propuso** el cambio de camino **no recibe** cartas de **peligros** o **ataques** del **otro** jugador, **podrá** lanzar dados y **avanzar**.

Si por el contrario, **recibe peligros** o **ataques**, debe **ceder el turno** al siguiente jugador y lo podrá resolver en la siguiente ronda.

La propuesta de **Cambio** de camino **sólo** se puede **evitar** con la carta **No cambio**. Cuando sea presentada, el atacado deberá **mostrarla de inmediato** y para salvar su posición en el tablero. En este caso **NO** sirve el **Comodín**.

Quien se defiende **repondrá** inmediatamente, **fuera de turno**, la carta usada tomando **una** de la baraja y así continuar con las 5 cartas.

Retrocede

Para esta carta **no** hay **defensa** y es de cumplimiento inmediato, el atacado **SIEMPRE** lanza los **2 dados** y retrocede el número de casillas sacados. **Inclusive**, si el atacado está **en la montaña** debe usar los dos dados y si tiene que salir de la montaña, se **devolverá** por el **camino** del **color** de su **collar**.

Una vez **el atacado** haya **retrocedido**, el **atacante seguirá** con su **jugada**, si no tiene cartas en contra avanzará pero si las tiene deberá ceder el turno. Recuerda que **NO PUEDE HABER DOS SOBREVIVIENTES EN LA MISMA CASILLA**.

Si al hacer **retroceder** a un sobreviviente, este **cae** en una casilla **ocupada** por otro, el que estaba **allí** debe **retroceder** al **cruce anterior** de su camino. Si **ya tiene** ataques o peligros activos y al retroceder cae en un peligro **no la toma** porque no puede tener dos en contra al mismo tiempo.

Si cae en peligro y **no tiene** cartas **en contra** deberá **tomar** la tarjeta roja.



SISTEMA DE SUPERVIVENCIA (Ataques, Peligros, Defensas, Protecciones)



Cada grupo de cuatro cartas muestra las cartas de **defensa** y de **protección** contra las cartas de **ataque** y las tarjetas de **peligro** que les corresponden.



El **Comodin** sirve contra **todos** los ataques y peligros de estos **seis grupos**.



CARTAS ESPECIALES



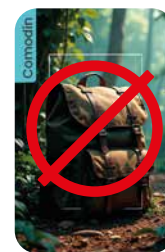
El **Comodin** no tiene **efecto** en estas cartas especiales.



La carta **Retrocede** no tiene defensa.



La carta **Muerte** no tiene defensa.



La carta de **Revive** sólo sirve para el **sobreviviente** que ya ha sido **eliminado**.

La **combinación** de cartas para **Supervivencia extrema** en la página 15.



Muerte

Es el peligro más poderoso. Sólo la puedes activar en tu **turno** si **NO** tienes **peligro** o **ataque** en tu **contra** lanzándola sobre el tablero.

Cuando lanzas La Muerte **no** podrás **avanzar** con tu **sobreviviente** en esa ronda.

Si lanzas la carta de Muerte teniendo **ataques** o **peligros** en tu contra **perderás** la jugada, la carta irá a descarte y pierdes el turno.

La carta de La Muerte **no** puede jugarse como **descarte**.

Para hacerla avanzar sólo usas **UN dado**.

Antes de lanzar el dado debes **decir** en voz alta si La Muerte atacará por **CASILLAS** o por **CRUCES DE CAMINO**. Elige la que prefieras según tus intereses. **Si lanzas** el dado **sin avisar** el tipo de ataque, la Muerte avanzará por **casillas**.

Atacar **por Casillas** permite que la Muerte avance **paso por paso** y puede tomar diferentes caminos. Se usa cuando se quiere **atacar** a sobrevivientes **cercanos**.

Atacar **por Cruces** de caminos le permite a La Muerte **llegar** más **lejos** ya que su **avance** lo hace es **saltando** por los **cruces de camino**.

La Muerte **no** puede **repetir cruce** de camino **al** momento de **saltar**. El **salto** debe ser en cruces **sucesivos** sin importar el color del camino, como se ve en la imagen de al lado.

Si con el número sacado con el dado La Muerte puede **amenazar** a **varios** sobrevivientes al mismo tiempo, puedes **elegir** a **cual eliminar** o darles la **opción** de que hagan un **duelo** de dados.

Cada **amenazado** lanza un dado, quien saque el **menor** número será el **eliminado**.

Si quien activa La Muerte **no** se ha dado **cuenta** que hay **más** de un sobreviviente en **peligro**, los otros **amenazados** pueden **avisarte** para que sean incluidos en el **duelo** o para ser **atacados**.

Si La Muerte está **en la montaña** y elegiste por **cruces** de camino, el **primer salto** será en la **casilla 70**, que es la **base** de la montaña y el **último cruce** del recorrido.

Si en la montaña elegiste **casillas**, se moverá los **escalones** arrojados por el **dado**. Si quieres que **suba** y el número es **mayor** al de escalones **hasta** la **cima** deberá moverse en **bajada**.

**El jugador que puso en juego a La Muerte
NO puede eliminarse a sí mismo.**



Ejemplos de avances de la Muerte.

Cuando La muerte **llega** a tu casilla **o caes** donde está ella, serás **eliminado**. En este caso todas tus **cartas** se van al **descarte** y **devuelves** todos tus **colmillos**.

Tu figura **regresa** inmediatamente a la **casilla O** del camino del mismo **color** de tu **collar**.

¡Pero no has salido del juego hay una **oportunidad** y viene **de ultratumba**!

Revive

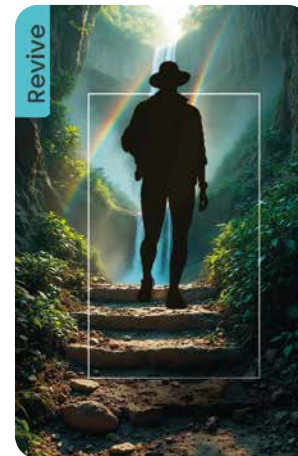
Es el TÓTEM DE VIDA: Es tu salvavidas.

Esta carta **sólo** le **sirve** al sobreviviente que **ya** ha sido **eliminado**. No sirve conservarla en las cartas de la mano, es la primera opción para descarte.

Aunque hayas sido eliminado por La Muerte en **cada ronda** puedes tomar **una carta** del mazo con la que irás recuperando vida, al **completar 5** cartas habrás escapado de las garras de La Muerte y podrás **volver** a jugar, no te descartas, lanzas los dados y avanzas.

Si mientras estás acumulando cartas para volver, **sacas** la de **Revive**, inmediatamente **tomarás** las cartas **faltantes** para completar **6**, **descartas** la de Revive e **inicias** tu recorrido desde el **principio**, lanzando los dados y avanzando.

Si el **mismo** sobreviviente es **muerto** por **segunda** vez, sólo puede volver al juego con la carta de **Revive**.



12 personajes para elegir

CARTAS DE DEFENSA

Estas cartas son para eliminar ataques o peligros. Cuando sea tu turno, **primero tomas una carta** de la baraja; si dentro de las 6 que ahora tienes en tu mano está la que te libera del ataque o peligro, **colócala** sobre esa carta, **descartas** las dos, **lanzas** los dados y **avanzas**.



Antorcha. Contra la **Oscuridad** y el acecho del **Jaguar**.



Antídoto. Contra la **Mordedura** de serpiente o de araña.



Comida. Contra el **Hambre**.



Caverna. Te protege durante la **Tempestad**.



Mapa. Te orienta si estás **Perdido**.



Agua. Sacia tu **Sed**.

Comodín: Esta carta representada por una **mochila** o **morral** te defiende de todos estos mismos peligros o ataques:



El **Comodín** no sirve para: **Cambio de camino, Retrocede** ni contra la **Muerte**.



Si **no** logras **defenderte** puedes tomar la oportunidad de **avanzar herido**: lanzas los dados 3 veces, si sacas pares vuelves a lanzar sólo un dado y avanzas ese número.

No puedes avanzar **herido** en la **monaña**. Si no pudiste defenderte sólo te descartas y continúa el jugador a tu derecha.



Descarte de peligros

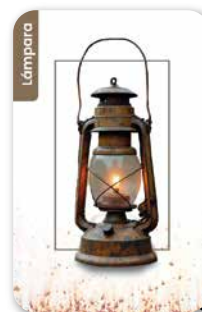
Si la **defensa** es contra una carta **ataque** las dos van a **descarte**. Si la defensa es contra un tarjeta de **peligro**, tu carta de defensa va a **descarte** y la **tarjeta** se coloca boca abajo debajo de su **mazo**.

Una vez sin peligros o ataques lanza los dados y avanza.

Zona de descarte

CARTAS DE PROTECCIÓN

Esta carta la puedes usar en tu **turno** para **defenderte**, **prevenir** o **rechazar** ataques o peligros. Son cartas de **fondo blanco** con algo de óxido por las inclemencias del clima y representan objetos dejados en la selva por anteriores exploradores que ahora pueden ser tu **protección** permanente.



Lámpara: iluminación permanente contra la **oscuridad** y ahuyentar al **jaguar**.



Botiquín: con antídoto permanente contra **mordeduras** de serpientes y arañas.



Lata de atún: tienes comida permanente para evitar el **hambre**.



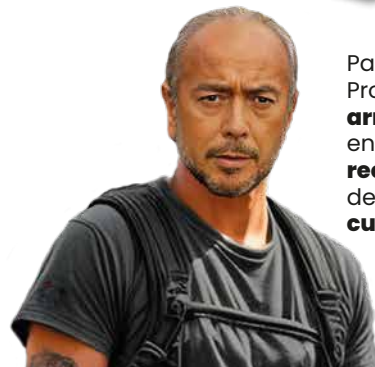
Carpa: refugio permanente durante las **tempestades**.



Brújula multiuso: herramienta permanente para **orientarte** y cortar meleza.



Cantimplora: tienes agua permanente para evitar la **sed**.



Para activar una Carta de Protección la colocas **boca arriba** a la **vista** de todos en tu sitio de juego, **reclamas** un **colmillo** de protección y lo **cuelgas** en tu **collar** para demostrar que tienes una nueva fortaleza.



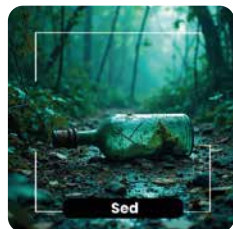
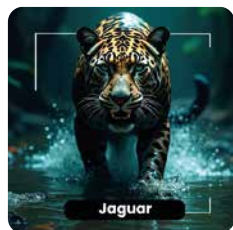
En las páginas 8 y 9 puedes ver los **ataques y peligros** que cada carta soluciona.

TARJETAS DE PELIGRO

Un jugador queda en **peligro** cuando **cae** en una **casilla roja** donde hay una **fosa de lava**.



Cuando **caigas** en una de estas casillas **toma** una de las **tarjetas rojas** cuadradas y colócala boca arriba en tu sitio de juego.



Si ya **tienes** un **ataque** y por un retroceso **caes** en una casilla de peligro **no** tendrás que **tomarla** porque no puedes tener más de un ataque o un peligro en tu contra.

Pero, si puedes ser atacado por **Retrocede**, un **Cambio de camino** y por **La Muerte** aunque ya tengas un ataque o un peligro activos

Aunque tengas un peligro o un ataque **podrás atacar** a otros sobrevivientes, **pero no** puedes lanzar la carta de **La Muerte**.

Si tienes una carta de **protección** a tu favor que **corresponde** a la defensa de ese peligro, ésta no te afecta, **devuélvela** boca abajo a la base de este mazo, lanza los dados y **avanza**.

Si no consigues defensa, en tu turno puedes lanzar los dados hasta **3 veces**, si en una de ellas sacas pares puedes **lanzar 1 dado** y avanzas herido ese número en esa ronda, lo puedes volver a hacer en las siguientes si no te has curado antes.

En la **montaña no** puedes subir "**herido**".



REGLAS DE SUPERVIVENCIA EXTREMA

A veces la selva no te da lo que necesitas, sino lo que puedas usar. Si no tienes la carta de defensa exacta contra un ataque o peligro puedes **utilizar 2 cartas** juntas para **crear** una **solución** de emergencia y transitoria, pero **solo** si sigues estas **recetas** oficiales:

Este esfuerzo te puede debilitar

Al utilizar **dos cartas** en tu **turno** te **debilitas** porque sólo quedas con **4 cartas** en la mano. En la **siguiente ronda** tomarás la **quinta** carta, aunque no te descartarás, entonces si podrás avanzar. Pero si eres atacado otra vez durante esa ronda sólo podrás defenderte hasta la otra ronda.

Si ya habías bajado una de estas cartas de Protección: "**Botiquín**" o "**Brújula multiuso**" y la usas para armar el par la perderás, deberás **descartarla** y **pierdes** el **colmillo** pero no te debilitas al seguir con 5 cartas en la mano y podrás avanzar. Pero si la bajas en ese momento si **te debilitas** en esa ronda, no puedes **reclamar** tu **colmillo** y sólo avanzarás cuando tengas las 5 cartas.

RECOLECTAR LLUVIA

Sacia la **Sed**.

Combina: **Tempestad** + **Botiquín**.

Efecto: Aprovechas la **tormenta** para **recoger agua** potable en la **caja** del **botiquín**. ¡Salud!



LA PARRILLADA

Vence el **Hambre**.

Combina:

Serpiente + **Antorcha**.

Efecto: **Cazas** al **animal** y lo **asas**. ¡Buen provecho!



REFUGIO CON RAMAS

Contra la **Tempestad**.

Combina: **Brújula multiuso** + **Perdido**.

Efecto: con la herramienta multiuso **corta ramas** de la vegetación y **haces** un **refugio**.



HAZ FUEGO

Ilumínate en la **Oscuridad** o **ahuyenta** al **Jaguar**.

Combina: **Sed** + **Mapa**. Efecto: Utilizas la **botella** de **vidrio** como **lupa** para **quemar** el **mapa** y así hacer **fogata**.



MEDICINA DE LA SELVA

Antídoto **natural**

contra **Mordedura**.

Combina:

No cambio + **Agua**.

Efecto: una **infusión** con la **flor** de la "**Zornia diphylla**" como **antídoto** para **arañas** y **serpientes**.



LEE LAS ESTRELLAS

Ya **no** estás **Perdido**.

Combina: **Oscuridad** + **Retrocede**.

Efecto: En la noche mira las estrellas y busca el **norte**. Dibújalo en la corteza del árbol para que en la mañana **sigas** tu **camino**.

