

MAX de kat



Kenmerken

Coöperatief strategiespel

1 tot 8 spelers, vanaf 4 jaar

Speelduur circa 10 minuten

Spelidee

De spelers zorgen samen voor drie kleine diertjes die veilig hun nest of holletje in de boom proberen te bereiken, zonder dat Max de kat ze te pakken krijgt.

Want Max heeft honger! Gelukkig kunnen de spelers Max met een lekker hapje terug lokken naar het huis, en zo de diertjes een voorsprong geven.

Inhoud

Spelbord, spelregels, 2 speciale dobbelstenen, Max de kat, 3 kleine diertjes (Eekhoorn, Muis en Vogel), 4 lekkere hapjes voor Max (melk, kaas, brokjes en kattenkruid).

Voorbereiding

- Leg de lekkere hapjes voor Max naast het spelbord.
- Zet Max op het kleedje bij het huis.
- Zet Muis, Eekhoorn en Vogel op de boomstronk.

Spelen

1. Gooi om beurten met de twee dobbelstenen. Voor elke zwarte stip die gegooid wordt, gaat Max een vakje verder. Voor elke groene stip die gegooid wordt, wordt één van de kleine diertjes een vakje verder gezet. De speler die aan de beurt is, kiest welk van de drie gezet wordt. Natuurlijk mag je de andere spelers om advies vragen!
2. Als er twee groene stippen gegooid zijn, mag je twee diertjes elk één vakje, óf één diertje twee vakjes vooruit zetten.

3. Als er een groene en een zwarte stip gegoooid zijn, verzet je zowel Max als één van kleine diertjes, en mag je zelf de volgorde kiezen.
4. Als er dubbel gegoooid wordt, kan Max soms over een diertje heen springen, zonder het kwaad te doen! Andersom kunnen ook de kleine diertjes over Max heen springen.
5. Als Max en één of meer van de kleine diertjes op hetzelfde vakje terechtkomen, heeft Max de diertjes gevangen. Deze zijn nu uit het spel. Speel door met de overgebleven diertjes.

De sluipweggetjes

6. Muis, Eekhoorn en Vogel kennen elk een sluippaadje, dat een stuk korter is. Als ze op het begin van hun eigen paadje komen, mogen ze direct de voetstappen volgen naar het andere vakje. Je *hoeft* dit kortere weggetje niet te gebruiken. Misschien staat Max aan de andere kant te wachten!
7. Max heeft een goede neus en gebruikt álle sluipweggetjes. Alleen als Max vlak voor het vakje met voetstappen staat, en er dubbel zwart gegoooid wordt, mist Max het sluipweggetje. Hij heeft dan zoveel haast dat hij het paadje voorbij rent!

De lekkere hapjes voor Max

8. Als je vindt dat Max te dicht bij één van de kleine diertjes komt, kun je hem terugroepen naar huis. Dit doe je door, vóórdat je gooit, een lekker hapje voor hem neer te leggen. Max keert dan terug naar het kleedje, zijn startplek. Daarna wordt er gegoooid. Er zijn vier lekkere hapjes; als ze allemaal op zijn, kun je Max niet meer terugroepen. Overleg dus goed met elkaar wanneer je ze wilt gebruiken!

De holletjes

9. De diertjes moeten in hun nest of holletje in de boom terechtkomen, dus één stap voorbij het laatste vakje. Daar zijn ze veilig; Max kan niet meer bij ze komen.
10. Als Max op het laatste vak voor de boom terechtkomt, blijft hij daar liggen wachten. Zwarte stippen hebben geen effect meer en Max kan zelfs niet meer naar huis gelokt worden met een lekker hapje! De kleine diertjes kunnen nu alleen langs dit laatste vak met een worp van twee groene stippen. Het is dus gevaarlijk om Max zo dicht bij de boom te laten komen.

Einde van het spel

Het spel kan op twee manieren eindigen:

- Muis, Eekhoorn en Vogel zijn thuis: Hoera! Het is gelukt!
- Max was zo snel dat het niet is gelukt om alle diertjes veilig naar hun nest of holletje te brengen.
Wat vind je ervan dat Max de kleine diertjes heeft gevangen? Hoe vind je het voor de diertjes? Hoe vind je het voor Max? Hoe gaat dit in de natuur, denk je? Wat zou je een volgende keer dat je het spel speelt kunnen doen om wél alle diertjes veilig thuis te krijgen?

Colofon

Dit spel is een licentie-uitgave van het spel 'Max' van de Canadese firma Family Pastimes.

Vormgeving Nederlandse versie: Jeroen van Dijk (2DSign).

Productie: Nederlandse Spellen Fabriek.

Originele spelregels © 1986, Jim Deacove.

Vertaling en bewerking © 2006, Steven Michiel Rijdsdijk (Z[☼]nnespel) en Anne Mijke van Harten (Earthgames).

De spellen van Family Pastimes worden in Nederland uitgegeven door:

Z[☼]nnespel

Keizerfazant 54

1704 WL Heerhugowaard

072-5747825 (072-kristal)

info@zonnespel.nl

www.zonnespel.nl

Scholen, zorginstellingen en therapeuten kunnen voor informatie, workshops en inkoop terecht bij:

Earthgames

Burggraaf 28

7371 CX Loenen

055-5050152

info@earthgames.nl

www.earthgames.nl

Twée andere coöperatieve spellen van Z[☼]nnespel:

Zandkastelen (1-8 spelers, vanaf 5 jaar)

Op het strand bouwen we mooie zandkastelen! Een spel dat uitnodigt om samen regels te bedenken.

Ogen van de jungle (1-12 spelers, vanaf 8 jaar)

Hoe bedwingen we de gevaren van het oerwoud? Met hun fantasie creëren de spelers samen een verhaal.