



Max motanul

Jim Deacove

ZOFIA BURKOWSKA

Regulile jocului

Max motanul

Un joc de strategie cooperativ
pentru 1-8 jucători, cu vârste 4+

Durată de aproximativ 10 minute

Componentele jocului

Punctul de pornire al lui Max Motanul

Animalele mici pornesc
de la buturugă

Tabla de joc



Copac în două părți



4 figurine de joc din lemn
(pisică, șoarece, pasăre, veveriță)



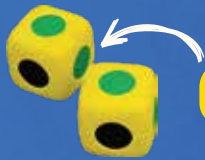
2 discuri cu locurile sigure
pentru Pasăre și Veveriță

Vizuirea
șoarecelui



4 gustări pentru Pisică:
lapte, mâncare pentru pisică,
carne la conservă și iarba-măței

2 zaruri speciale

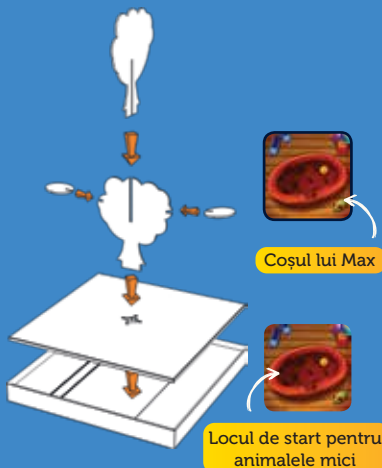


Prezentarea pe scurt a jocului

Jucătorii au grijă de cele trei mici viețuitoare în mod cooperativ. Viețuitoarele încearcă să ajungă la casele lor, localizate lângă copac. Dar motanul Max este infometat și va încerca să le prindă! Din fericire, Max poate fi ademenit în casă cu o gustare apetisantă pentru pisici. Astfel, jucătorii pot conduce micile viețuitoare.

Pregătiri

1. Scoateți toate componentele jocului din cutie.
2. Puneți înapoi tabla de joc în cutie.
3. Asamblați copacul prin glisarea împreună a celor două părți și așezați-l în mijlocul tablei de joc.
4. Glisați discurile cu crengi și cuibul de pasăre în șanțurile copacului.
5. Puneți-l pe Max în coș.
6. Puneți Șoarecele, Veverița și Pasărea pe buturugă.
7. Puneți gustările pentru pisică lângă tabla de joc.



Mod de joc

Aruncați zarurile pe rând. Pentru fiecare punct negru aruncat, mutați-l înainte pe Max cu un spațiu. Pentru fiecare punct verde aruncat, una dintre viețuitoarele mici este avansată cu un spațiu. Alegeți pe care dintre cele 3 viețuitoare doriți să o mutați înainte. Bineînțeles puteți cere sfatul celorlalți jucători.



Când apar două puncte verzi, puteți muta ori două viețuitoare cu câte un spațiu, ori o viețuitoare cu două spații

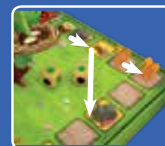


Mutați-l înainte pe Max cu 2 spații.



Când sunt aruncate verde și negru, mutați-l atât pe Max, cât și pe una dintre viețuitoare. Este alegerea dumneavoastră care este mutat primul.

Scurtături

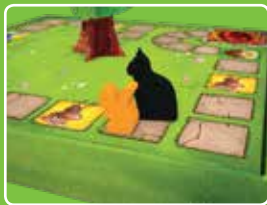


Fiecare dintre Șoarece, Veveriță și Pasăre știe câte o scurtătură. Când ajung la locul de început, pot imediat merge pe urmele de pași până la celălalt capăt. **Nu trebuie** să folosești ruta mai scurtă. Poate Max așteaptă la celălalt capăt.

Exemplu: Jasmine a aruncat două puncte verzi. Ea mută Șoarecele cu 1 spațiu înainte și ajunge la scurtătură. Jasmine alege să îl lase pe Șoarece să o ia pe scurtătură. Dacă l-ar fi mutat cu 2 spații, Șoarecele ar fi ratat scurtătura. **ATENȚIE!** Max ia după miros urma oricărei mici viețuitoare și folosește toate scurtăturile. Excepție face cazul în care Max se află chiar lângă spațiul de unde încep urmele de pași și sunt aruncate două puncte negre. În acest caz, trece de scurtătură. Se află în așa grabă că o ratează!



Max prinde unul dintre micile animale



Dacă Max ajunge pe același loc ca o mică viețuitoare, le va prinde. Aceste viețuitoare sunt eliminate din joc. Continuați jocul cu viețuitoarele rămase.

ATENȚIE! Cu o dublă aruncare, Max poate uneori să sară peste o mică viețuitoare fără a-i face rău. Micile viețuitoare pot de asemenea sări peste Max.



Gustările pentru Max

Când Max se apropie prea tare de micile viețuitoare, îl puteți atrage înapoi acasă. Înainte de a arunca, puneți una din gustări lângă coșul lui. Max va reveni în locul în care a început jocul. Apoi, aruncați zarurile.

Există doar patru gustări; odată folosite, nu îl mai puteți chema înapoi pe Max. Decideți împreună când vreți să le folosiți.



Locurile sigure

Viețuitoarele trebuie să ajungă acasă în copac, care se află la un pas de ultimul spațiu. Acolo sunt în siguranță. Max nu poate intra în copacul mare.

Ultimul spațiu



Dacă Max ajunge vreodată în ultimul spațiu înaintea copacului, va rămâne acolo pentru restul jocului. Punctele negre nu mai au niciun efect și Max nici măcar nu mai poate fi atras acasă cu una dintre gustări. Acum viețuitoarele mai pot trece de acest spațiu aruncând dublu verde. Este periculos să fie lăsat Max să se apropie așa tare de copac.

Finalul jocului

Jocul se poate termina în două feluri:

- Șoarecele, Veverița și Pasărea au ajuns în siguranță acasă. Yuppy! Am reușit!
- Max a fost prea rapid pentru micile viețuitoare. Nu toate au ajuns acasă în siguranță. Cum te simți că Max a prins micile viețuitoare? Cum se simt viețuitoarele? Dar Max? Știi cum funcționează aceste lucruri în natură? Dacă mai jucați o dată jocul, ce ați putea face pentru a le aduce pe toate acasă în siguranță?

Creșterea nivelului de dificultate a jocului

Pentru un joc mai provocator, încercați să jucați cu 3 gustări pentru pisică în loc de 4.

Joc cooperativ

Max Motanul este un joc perfect de jucat cu toată familia. Frați, surori și părinții se vor distra cu toții ajutând membrii mai tineri ai familiei. Astfel, chiar și copiii de 3 ani se pot alătura jocului.

Acesta este un joc fara competitie între jucatori. În jocurile de cooperare, jucatorii au un scop comun. În timp ce va jucați, veți afla împreună cum să castigați jocul. Jocul dezvoltă abilități precum munca împreună, gândirea logică și gestionarea emoțională.

Autorul

Autorul canadian de jocuri Jim Deacove are mai mult de 40 ani de experiență în jocuri co-op. El își dorește să creeze jocuri în care jucătorii se distrează și a observat că jocul împreună aduce mai mare satisfacție decât unul împotriva celui alt. Până acum, a dezvoltat mai mult de 100 de jocuri cooperative. Cele mai bune jocuri ale sale sunt publicate în Europa de Sunny Games.

Colophon • Colofon • Impressum

© 2017 Sunny Games



Acest joc este o versiune cu licență a jocului ©Max de la Family Pastimes Perth, Ontario, Canada.
Regulile jocului original © 1986, Jim Deacove (Family Pastimes)

Această versiune © 2006, Steven Michiel Rijdsdijk (Sunny Games) și Anne Mijke van Harten, www.earthgames.nl

Autor	James Deacove, www.familypastimes.com
Ilustrator	Zofia Burkowska
Designer	Rutger van Ekris și Marcel Ligtoet, www.publipush.nl
Producător	Nederlandse Spellenfabriek, www.nsfgames.com

Traducere in Română	Vedis S.R.L.
Editare finală:	Steven Michiel Rijdsdijk www.sunnygames.eu

Multe mulțumiri tuturor jucătorilor tester!

**Încercați și acest joc de memorie
cooperativ de la Sunny Games:**

ZooMemo

1-8 jucători, vârsta 5+

Astăzi tinerele animale explorează grădina zoologică. La finalul zilei, le ajutăm să își găsească drumul până la sectoarele lor. Dar deodată leul rage! Tinerele animale se sperie și acum ele hoinăresc. Între timp, directorul este pe drum către grădina zoologică. Vom reuși să aducem toate animalele acasă înaintea sosirii directorului?

www.sunnygames.ro

