

Max, a macska

 Keller
&
Mayer

Jim Deacove

ZOFIA BURKOWSKA

Játékszabály



Max, a macska

Kooperációs stratégiai játék 1-8
játékos számára, 4 éves kortól

Játékidő: körülbelül 10 perc

A játék elemei

Innen indul Max, a macska.

A kis állatok a
fatörzstől indulnak.



játéktábla

egérlyuk



2 speciális dobókocka



fajfigurák
(macska, egér, madár, mókus)



A fa 2 elemből áll.



fészek- és ágacskakorong (biztos
menedék a mókusnak és a madárnak)



csalétek Maxnak (macskatáp,
tej, macskamenta, konzerv)

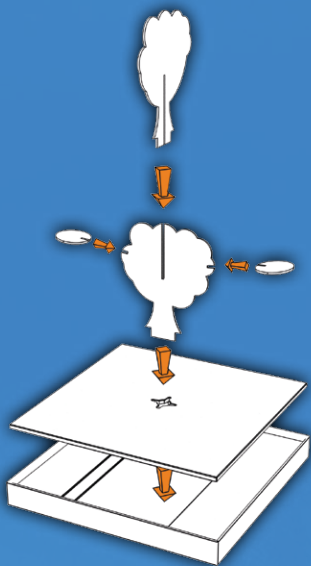
A játék célja



A játékosoknak együttes erővel el kell juttatniuk a három kis állatkát a fánál található otthonukba. Max, a macska, azonban nagyon éhes, és egyetlen célja, hogy elkapja valamelyiküket. Szerencsére vissza lehet őt csalogatni a kosarához, ha valamilyen finomságot kínálunk neki, így a menekülők egérúthoz juthatnak.

Előkészületek

1. Vegyünk ki minden alkatrészt a dobozból!
2. A játéklapot helyezzük vissza!
3. Állítsuk össze a fát! A rajz szerint csúsztassuk egymásba a 2 kartonelemet!
4. A két korongot (fészek és ágak) illesszük a fa megfelelő helyére!
5. Helyezzük Maxot a kosarába!
6. A kis állatfigurákat tegyük a fatörzsre!
7. A csalétket helyezzük a tábla mellé az asztalra!



Max kosara



Innen indulnak a kis állatok.

A játék menete

Az éppen soron következő játékos egyszerre dob a két kockával. Feketét dobva Max léphet egyet, zöld dobás esetén a kis állatok valamelyike. Ilyenkor az érintett játékos döntheti el, hogy melyik állattal szeretne lépni. Természetesen a döntéshez kikérheti a többiek tanácsát is.



Ha dupla zöld jön ki, akkor vagy ugyanazzal az állattal lép kettőt, vagy két különbözővel egyet-egyet.



Amikor mindkettő fekete, akkor Max lép kettőt.



Esetenként az egyik kocka fekete, a másik zöld. Ilyenkor Max egy másik állattal együtt következnek. A lépésük sorrendjéről az aktuális játékos dönthet.



Rejtektutak

Az egér, a madár és a mókus egyaránt tudnak egy-egy rejtektutat, amin lerövidíthetik a távolságot az otthonukig. Ha a saját figurájukkal ellátott mezőre lépnek, nyomban követhetik a nyomokat, és előreszaladhatnak. Ez persze nem kötelező, hiszen az is lehet, hogy az út másik végén Max várná őket.



PÉLDA: Rozi dupla zöldet dobott. Úgy döntött, hogy az egérrel és a mókus-sal is lép egyet-egyet. Az egérrel így a rejtektút indulómezejére jutott, és végigszaladhatott a rövidítésen. Ha úgy döntött volna, hogy kettőt lép az egérrel, elszalasztotta volna ezt a lehetőséget.

VIGYÁZAT! Max kiszimatol minden rejtektutat, és ki is használja azokat. Csak akkor nem a rövidebb úton megy, ha követlenül az indulómező előtt áll, és dupla feketét dob a soron következő. Ebben az esetben Max a nagy sietségben elszalad a rejtektút mellett.



Max elcsípi az egyik kis állatot



Ha Max lépése olyan mezőn fejeződik be, amelyiken éppen egy állatfigura áll, akkor a cica elkapja őt. A figura kikerül a játékból a versenyfutás a maradék bábukkal folytatódik tovább.

FIGYELEM! Dupla feketével előfordulhat, hogy Max átugrik egy kis állatot anélkül, hogy elkapná. Ugyanígy az állatkák is átugorhatják a macskát.



A csalétkék Max számára

Ha Max már nagyon megközelíti a kis állatokat, visszacsalhatjuk a kosarához. Mielőtt dobna a soron következő játékos, az egyik csalétket a cica kosarába helyezheti, ezzel visszacsalva őt a kezdőpontra. Ezután dobhat, és a dobásnak megfelelően lép.

Csupán négy csalétkünk van, ha elfogytak többet nem tudjuk a cicát visszacsalni, ezért alaposan meg kell fontolni, hogy mikor használjuk fel azokat.



A biztonságos menedék

A kis állatoknak el kell érniük a nagy fánál lévő otthonaikat. Ehhez az utolsó lépőmező után még egyet kell lépniük. Itt már biztonságban vannak, ide Max már nem jöhet utánuk.

Az utolsó mező



Ha Max eléri a fa előtti utolsó mezőt, akkor ott is marad egészen a játék végéig. A fekete dobások már nem számítanak, és visszacsalni sem tudjuk többé a cicát. Ezután a kis állatok már csak dupla zöld dobással tudják biztonságban elérni az otthonukat. Ez nem egyszerű, úgyhogy nagyon veszélyes dolog a macskát közel engedni a fához.

A játék vége

A játék kétféleképpen érhet véget:

- Az egér, a mókus és a madárka is biztonságban hazaértek. Hurrá, ez sikerült!
- Max volt a fürgébb. Nem mindegyik kis állat érte el az otthonát. Mit gondolsz, milyen lehet ez nekik? És Maxnak? Tudod, hogy ez hogy zajlik a természetben? Beszéljétek meg, legközelebb hogy tudtok majd minden állatkát sikeresen hazajuttatni!

A nehezített játék

Ha igazi kihívást kerestek, négy helyett csak három csalétket használjatok!

Kooperációs játék

A „Max, a macska” tökéletes játék az egész családnak. A testvérek együtt szórakozhatnak a szülőkkel, miközben a közös tevékenység bevezeti a legkisebbeket is a társasjátékok izgalmas világába. Így a játék akár már hároméves kortól is játszható.

Kooperációs társas, vagyis nincs versengés a résztvevők között. Itt mindenki egy közös célért küzd, ezért együtt kell megtalálniuk a legcélravezetőbb utat. Olyan rendkívül hasznos tulajdonságokat fejleszt a játék, mint a kommunikációs készség, a logikus gondolkodás, az együttműködés vagy éppen az érzelmek kezelése.



Készen állsz egy új kihívásra?

Biztosan észrevetted már a pillangót és a négy játékkártyát a dobozban. E lapokat éppúgy használhatod, mint a csalétket, a pillangó pedig egy másik, új játék eleme. Ez még nagyobb kihívás, még több ügyességet kíván. Maxnak annyira megtetszik a pillangó, hogy mindenhova követi. Ezáltal a kis állatoknak több lehetőségük van megszökni vagy éppen egy sarokban kivárni, amíg elmúlik a veszély. Persze a pillangónak is biztonságban el kell érnie a fához.

A részletes szabályt a kelleresmayer.hu honlapon a **játékszabályok** menüpontnál találod.

A szerző

A kanadai játékszerző, Jim Deacove, már 40 éve kooperációs játékokkal foglalkozik. Szilárd meggyőződése, hogy együttműködve játszani sokkal több örömet jelent, mint egymás ellen küzdeni. Eddig közel 100 kooperatív játék fűződik a nevéhez. Ezek legjava Európában a Sunny Games gondozásában kerül a családokhoz.



This game is a license version of the game 'Max' from Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada.

Original game rules © 1986, Jim Deacove (Family Pastimes).

This version © 2006, Steven Michiel Rijdsdijk (Sunny Games) and Anne Mijke van Harten, www.earthgames.nl

Szerző

Jim Deacove, www.familypastimes.com

Illusztrátor

Zofia Burkowska

Tervező

Cynthia Foekema, www.parrotfish.nl

Gyártó

Promitor Kft., 2049 Diósd, Ipar utca 11.

