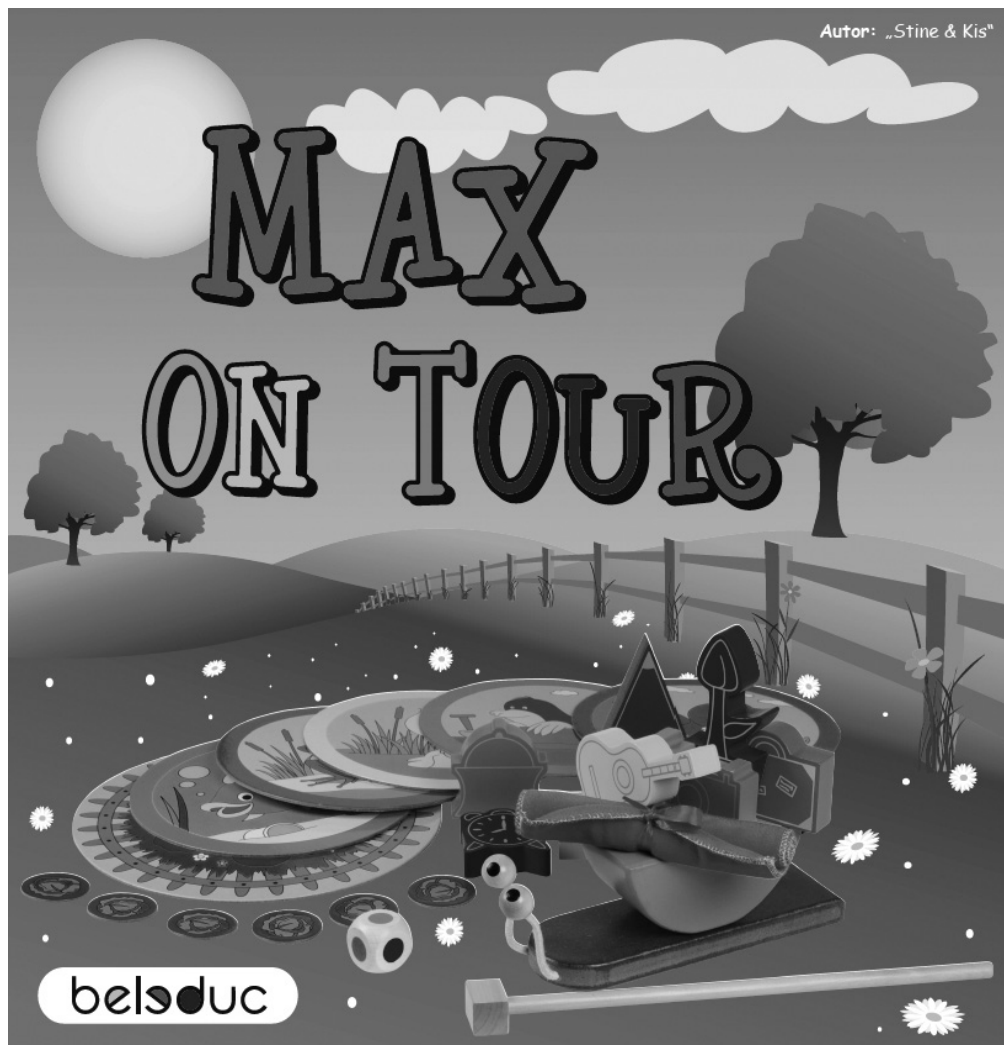


Spielanleitung
Instruction * Règle du jeu * Regla del juego * Spelregels
Manuale * 说明书

D E N F E S N L I C H N

Nr. 21003

Autor: „Stine & Kis“



belsduc

Max on Tour

Dieses abenteuerliche Bodenspiel hat einen besonders hohen Aufforderungscharakter und animiert die Mitspieler, die eigene Feinmotorik sowie die Konzentrationsfähigkeit, mit Max` Hilfe, zu verbessern. Der kooperative Charakter des Spiels fördert spielerisch die Entwicklung von sozialen Kompetenzen und unterstützt ein harmonisches Miteinander.

Inhalt:	1 Schneckenkörper mit Fühlern 1 Schneckenhaus 1 Schieber 1 Karte „Garten“ 5 Karten „Tierfreunde“ (Maulwurf, Vogel, Frosch, Ente, Fisch) 6 Salatchips 1 Würfel 10 Geschenke (je 2 in violett, blau, grün, gelb, rot)
Alter:	3+
Mitspieler:	1 - 4
Spieldauer:	10 - 15 Minuten
Autoren:	Christine Basler, Alix-Kis Bouguerra

Die kleine Schnecke Max möchte die große, weite Welt entdecken. Deshalb verlässt sie eines schönen Morgens ihren hübschen Garten und begibt sich auf eine lange und abenteuerliche Reise. Dabei lernt sie zahlreiche neue Freunde kennen und erhält viele, viele Geschenke... große wie kleine, schwere und leichte, runde aber auch eckige. Natürlich möchte Max all diese Geschenke rasch nach Hause bringen, bevor Raupe Rosi den ganzen Salat aufgefressen hat. Doch wie soll er das nur alles tragen?

Kurzanleitung:

Max` Ziel und somit auch das aller Mitspieler ist es, von jedem seiner Freunde mindestens ein Geschenk der entsprechenden Farbe auf dem Schneckenhaus nach Hause zu bringen, bevor Raupe Rosi den ganzen Salat aufgefressen hat.

Spielvorbereitung:

Zunächst sind die sechs Karten so auf dem Boden anzuordnen, dass sie einen Kreis bilden. Dabei ist die Reihenfolge der Karten egal und die Größe dieses Kreises kann durchaus an die örtlichen Begebenheiten beziehungsweise an die Fähigkeiten der Mitspieler angepasst werden. Die sechs kleinen Salatchips müssen so auf den dafür vorgesehenen Feldern der Gartenkarte platziert werden, dass die ganzen Salatköpfe nach oben zeigen. Nun werden alle farbigen Geschenke gut gemischt, in der Mitte des Kartenkreises verteilt und Schieber sowie Würfel außerhalb bereit gelegt. Zu guter Letzt wird auch die Schnecke Max startklar gemacht, indem man die Fühler in Position bringt und das Schneckenhaus, mit Wölbung nach unten beziehungsweise Aufladefläche nach oben, auf den Schneckenkörper stellt. Max` Reise beginnt stets am großen Garten.

Tipp: Vor Spielbeginn sollte entschieden werden, ob es während des Spiels erlaubt ist, die bereits aufgeladenen Geschenke auf Max` Schneckenhaus zu verschieben, oder nicht.

Spielverlauf:

Der jüngste Spieler beginnt zu würfeln. Zeigt der Würfel nun eine bestimmte Farbe, so muss Max, mit Hilfe des Holzschiebers, außerhalb des Kartenkreises und im Uhrzeigersinn zu dem jeweiligen Tier der gewürfelten Farbe geschoben werden. Dort angekommen wird ein Geschenk derselben Farbe auf Max` Schneckenhaus platziert. Ob das Geschenk gelegt oder gestellt wird, bleibt dabei dem jeweiligen Mitspieler überlassen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Würfelt ein Mitspieler nun genau dieselbe Farbe, die vom Spieler zuvor gewürfelt wurde, so muss Max eine ganze Runde um die Karten herum geschoben werden, bevor das jeweilige Geschenk aufgeladen werden darf. Sollte im Kartenkreis kein passendes Geschenk in der gewürfelten Farbe zu finden sein, weil sich diese bereits alle auf Max` Haus befinden, wird der Wurf einfach wiederholt. Glück hat derjenige, bei dem der Würfel einen Stern zeigt. Er darf sich ein beliebiges Geschenk zum Aufladen aussuchen und braucht die Schnecke zuvor nicht zur entsprechenden Tierkarte zu schieben. Dieser Joker ist besonders wertvoll, wenn nur noch eine der fünf Farben auf Max` Haus fehlt.

Mit jedem zusätzlichen Geschenk, was Max auf seinem Schneckenhaus zu tragen hat, wird es schwieriger. Fallen nun ein oder mehrere Geschenke beim Bewegen der Schnecke herunter, ist einer der sechs Salat-Chips so umzudrehen, dass der angeknabberte Salat zu sehen ist. Die heruntergefallenen Geschenke werden wieder aufgeladen, wobei die farblich doppelten wieder zurück in die Mitte des Kreises gelegt werden. Das bedeutet, hatte Max beispielsweise schon beide blauen Geschenke aufgeladen, und eines oder beide sind heruntergefallen, so ist ein blaues Geschenk zurück in den Kartenkreis zu legen. Der Zug ist an der „Absturzstelle“ beendet und der nächste Spieler kann würfeln. Fällt schon beim Aufladen selbst etwas herunter, passiert nichts. Es wird solange gestapelt und probiert, bis alles aufgeladen ist.

Spielende:

Hat ein Mitspieler ein Geschenk der fünften Farbe aufgeladen, so darf er die Schnecke Max inklusive aller aufgeladenen Geschenke nach Hause, zu seinem Garten bringen.

Befindet sich noch mindestens ein ganzer Salatkopf im Garten, ist es Max gelungen, rechtzeitig heimzukehren. Alle Mitspieler können sich freuen, denn sie haben das Spiel zusammen mit Max gewonnen.

Wurde jedoch der letzte Salatkopf umgedreht bevor Max mit Geschenken aller fünf Farben den Garten erreicht, so hat Raupe Rosi den kompletten Salat aufgefressen und damit auch das Spiel gewonnen. Die Spieler und Max haben dann leider verloren und müssen sich das nächste Mal noch etwas geschickter anstellen.

Spielvarianten:

Die ganz Kleinen können das Spiel vorbereitend nur zum Stapeln und Aufladen der einzelnen Teile oder zum Bewegen der Schnecke ohne Ladung nutzen.

Um den Schwierigkeitsgrad für die Größeren etwas zu erhöhen, kann aus dem Kartenkreis auch ein Parcours durch das gesamte Zimmer werden.

Förderung:

Farb- und Formwahrnehmung
Geschicklichkeit & Feinmotorik
Einschätzen von Risiken & vorausschauendes Handeln
Konzentration & Geduld
Sozialverhalten & Gruppendynamik
Kommunikation & Sprachentwicklung

beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
09526 Olbernhau, Germany
www.beleduc.de

Tel. + 49 37360 162 0
Fax + 49 37360 162 29
info@beleduc.de

© 2012

