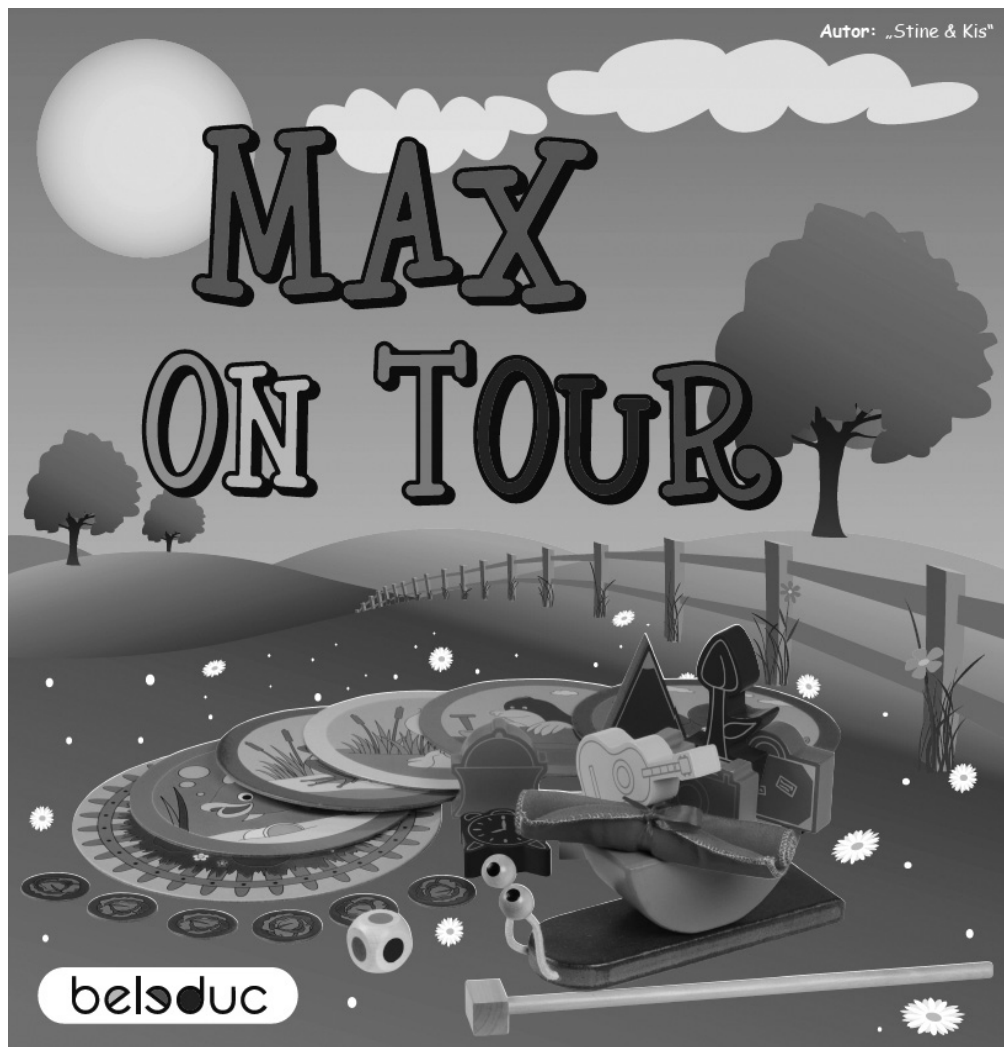


Spielanleitung
Instruction * Règle du jeu * Regla del juego * Spelregels
Manuale * 说明书

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

Nr. 21003

Autor: „Stine & Kis“



belsuduc



Max on Tour

Questo avventuroso gioco da pavimento è davvero entusiasmante e stimola i giocatori a migliorare la propria abilità motoria e le proprie capacità di concentrazione con l'aiuto di Max. La natura collaborativa del gioco favorisce lo sviluppo ludico delle competenze sociali, supportando una solidarietà armonica.

Contenuto:	1 corpo di chiocciola con antenne 1 guscio di chiocciola 1 spingi-chiocciola 1 tessera "giardino" 5 tessere "amici animali" (talpa, uccello, rana, anatra, pesce) 6 tessere "insalata" 1 dado 10 regali (2 per colore: viola, blu, verde, giallo, rosso)
Età:	3+
Giocatori:	1 - 4
Durata del gioco:	10 - 15 minuti
Autori:	Christine Basler, Alix-Kis Bouguerra

La piccola chiocciola Max vuole scoprire il mondo in tutta la sua grandezza. Perciò un bel giorno lascia il suo grazioso giardino e inizia un lungo e avventuroso viaggio. Conosce così tanti nuovi amici e riceve tantissimi regali... grandi e piccoli, pesanti e leggeri, tondi e quadrati. Max vorrebbe proprio portare a casa subito tutti questi regali, prima che Rosi il bruco si mangi tutta l'insalata. Ma come fa a portare tutto?

Breve spiegazione del gioco:

L'obiettivo di Max e quindi anche di tutti i giocatori è portare a casa almeno un regalo ricevuto da ognuno dei nuovi amici e con lo stesso colore del nuovo amico, prima che il bruco Rosi mangi tutta l'insalata.

Preparazione del gioco:

Prima di tutto, si devono disporre le sei tessere in circolo sul pavimento. È indifferente la sequenza in cui si dispongono le tessere e anche la dimensione del cerchio può variare a seconda dello spazio disponibile e dell'abilità dei giocatori. Le sei tessere di insalata devono essere posizionate nelle loro zolle, in modo che tutte le teste d'insalata siano rivolte verso l'alto. Ora bisogna mescolare e disporre al centro del cerchio formato dalle tessere tutti i regali colorati, mentre lo spingi-chiocciola e il dado vanno posizionati fuori. E infine, anche la chiocciola Max si porta sul blocco di partenza, con le antenne in posizione e il guscio con la curvatura rivolta verso il basso e lo spazio di carico verso l'alto, sopra il corpo della chiocciola. Il viaggio di Max inizia sempre dal giardino grande.

Suggerimento: prima di iniziare a giocare, è meglio decidere se durante il gioco sarà consentito spostare i regali già caricati sulla casetta della chiocciola Max oppure no.

Come si gioca:

Tira il dado il giocatore più giovane. Il dado mostra un determinato colore e Max, con l'aiuto dello spingi-chiocciola, deve uscire dal cerchio di carte e muoversi in senso orario fino a raggiungere l'animale del colore corrispondente a quello sul dado. Quando arriva, Max riceve un regalo di quello stesso colore e bisogna sistemarlo sul suo guscio. Sarà il giocatore a decidere se disporre il regalo in orizzontale o in verticale. Tocca ora al giocatore successivo. Se esce di nuovo lo stesso colore che era uscito con il giocatore precedente, Max deve fare un giro intero attorno alle carte per andare a caricare il regalo. Se nel cerchio delle carte non ci sono più regali del colore tirato a sorte con il dado, perché tutti i regali di quel colore sono su Max, bisogna tirare nuovamente il dado. Con un po' di fortuna, può uscire la il simbolo della stella. In questo caso, si può scegliere un regalo a piacere e non è necessario spingere la chiocciola con lo spingi-chiocciola fino alla carta corrispondente. Questo jolly è preziosissimo soprattutto quando manca per esempio solo più uno dei cinque colori.

Il gioco diventa sempre più difficile man mano che si aggiungono i regali da trasportare sul guscio di Max. Se uno o più regali cadono spostando la chiocciola, il bruco rosicchia una testa d'insalata, per cui bisogna capovolgere una delle tesserine su cui è raffigurata appunto l'insalata. I regali caduti devono essere ricaricati, ma quelli dello stesso colore devono essere rimessi al centro del cerchio. Perciò se Max ha già caricato per esempio tutti e due i regali blu e uno o entrambi sono caduti, uno dei regali blu deve essere riposto al centro del cerchio di carte. Il giro termina nel "punto dell'incidente" e tocca al giocatore successivo tirare il dado. Se cade qualcosa durante l'operazione di carico non succede niente. Si possono provare tutte le soluzioni di carico fino a quando non è stato caricato tutto e non si è pronti per partire.

Fine del gioco:

Quando uno dei giocatori carica il quinto e ultimo colore, la chiocciola Max può tornare a casa nel suo giardino con tutti i regali che ha ricevuto.

Se nel giardino c'è ancora almeno una testa d'insalata intera, Max è riuscito a tornare in tempo. Tutti i giocatori possono rallegrarsi per avere vinto il gioco insieme a Max.

Se invece l'ultima testa d'insalata è stata capovolta prima che Max tornasse a casa con i regali di tutti i cinque colori, ha vinto il bruco Rosi, che è riuscito a mangiarsi tutta l'insalata. I giocatori e Max hanno perso e dovranno impegnarsi di più nel prossimo viaggio.

Varianti di gioco:

I più piccoli possono usare il gioco per esercitarsi magari solo a caricare il guscio o a spingere la chiocciola senza carico.

Per aumentare leggermente il grado di difficoltà quando i giocatori sono invece più grandi, si può per esempio delineare un percorso esterno al cerchio delle carte, usando tutta la superficie della stanza.

Stimoli:

percezione del colore e delle forme
destrezza e abilità motoria
valutazione dei rischi e capacità di previsione
concentrazione e autocontrollo
comportamento sociale e dinamica di gruppo
comunicazione e sviluppo linguistico

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

