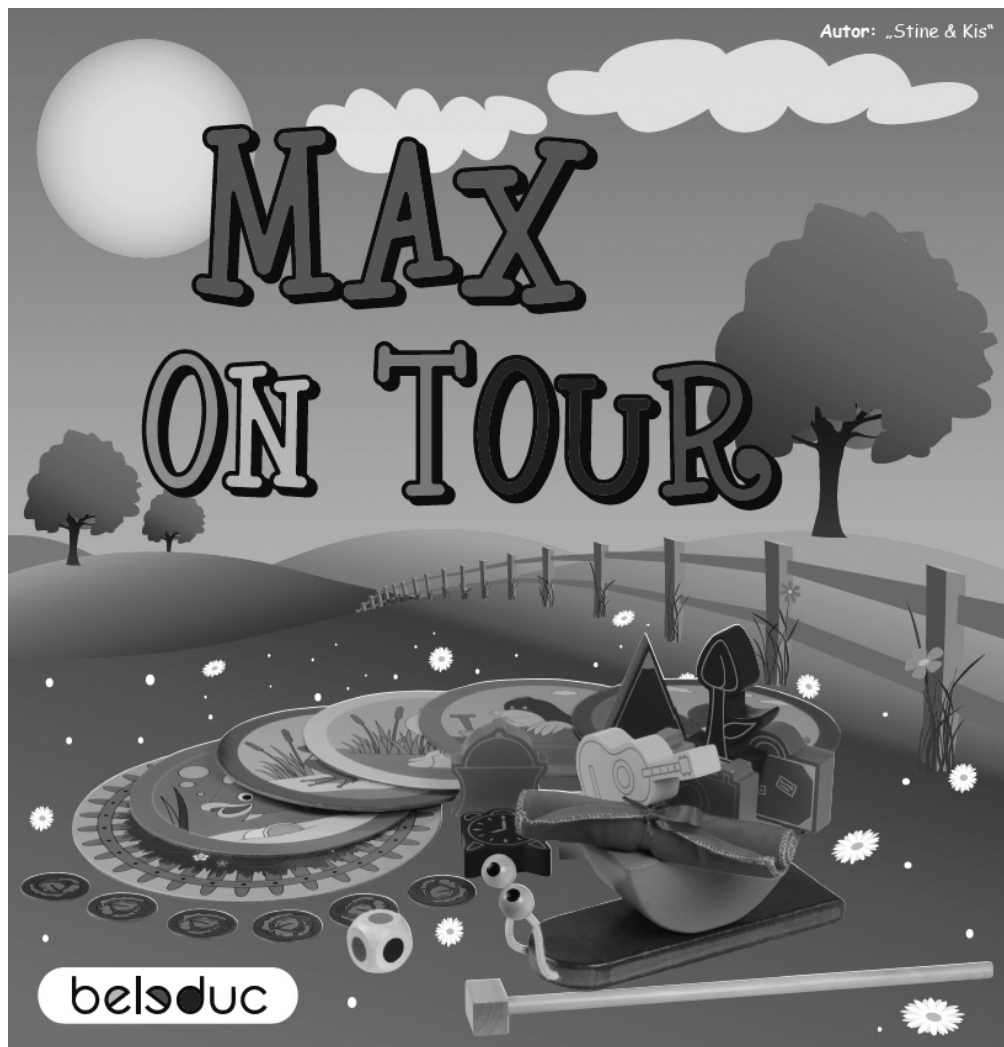


Spielanleitung
Instruction * Règle du jeu * Regla del juego * Spelregels
Manuale * 说明书

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

Nr. 21003

Autor: „Stine & Kis“



belsduc

Max on Tour

Dit avontuurlijk vloerspel is een duidelijke uitnodiging en animeert de medespelers om met de hulp van Max de eigen fijne motoriek en ook het concentratievermogen te verbeteren. De coöperatieve eigenschap van het spel bevordert op speelse wijze de ontwikkeling van sociale competenties en ondersteunt een harmonische samenwerking.

Inhoud:	1 slakkenhuis met voelhorens 1 slakkenhuis 1 schuiver 1 kaart „tuin“ 5 kaarten „dierenvrienden“ (mol, vogel, kikker, eend, vis) 6 sla-chips 1 dobbelsteen 10 geschenken (telkens 2 in paars, blauw, groen, geel, rood)
Leeftijd:	3+
Aantal spelers:	1 - 4
Speelduur:	10 - 15 minuten
Auteurs:	Christine Basler, Alix-Kis Bouguerra

De kleine slak Max wil graag de grote, wijde wereld ontdekken. Daarom verlaat hij op een zekere dag zijn mooie tuin en begint aan een lange en avontuurlijke reis. Daarbij leert hij talrijke nieuwe vrienden kennen en ontvangt hij vele, vele geschenken... zowel grote als ook kleine, zware en lichte, ronde maar ook hoekige. Natuurlijk wil Max al deze geschenken snel naar huis brengen vooraleer de rups Rosi de hele krop sla opgegeten heeft. Maar hoe moet hij dat nu allemaal naar huis dragen?

Beknopte handleiding:

Het doel van Max, en dus ook van alle andere spelers, is om van ieder van zijn vrienden tenminste één geschenk in de overeenstemmende kleur op zijn slakkenhuis naar huis te dragen, vooraleer rups Rosi de hele krop sla heeft opgegeten.

Vorbereiding van het spel:

Eerst moeten de zes kaarten zodanig op de grond gelegd worden dat zij een cirkel vormen. Daarbij speelt de volgorde van de kaarten geen rol en de grootte van deze cirkel mag in ieder geval aangepast worden aan de plaatselijke omstandigheden resp. aan de bekwaamheden van de medespelers. De zes kleine sla-chips moeten zodanig op de hiervoor voorziene velden van de tuinkaat geplaatst worden dat de hele krop sla naar boven ligt. Nu worden alle gekleurde geschenken goed gemengd, in het midden van de kaartencirkel uitgebreid en schuiver en dobbelsteen buiten de cirkel klaargelegd. Tenslotte wordt ook Max de slak startklaar gemaakt door de voelhorens in positie te brengen en het slakkenhuis met de welving naar beneden resp. met het laadoppervlak naar boven op het slakkenlichaam te zetten. Max zijn reis begint altijd aan de grote tuin.

Tip: Vooraleer het spel begint moet er beslist worden, of het tijdens het spel al dan niet toegelaten is de reeds opgeladen geschenken op het slakkenhuis van Max te verschuiven.

Verloop van het spel:

De jongste speler gooit het eerst met de dobbelsteen. Als de dobbelsteen nu een bepaalde kleur vertoont, dan moet Max met de hulp van de houten schuiver uit de kaartencirkel en in de richting van het uurwerk naar het telkens bij die kleur passende dier geschoven worden. Ter plekke aangekomen wordt er een geschenk van dezelfde kleur op het slakkenhuis van Max geplaatst. Of dit geschenk gelegd of gezet wordt hangt telkens af van de speler die aan de beurt is. Daarna is de volgende speler aan de beurt. Wanneer een andere speler nu precies dezelfde kleur gooit, die door de vorige speler gegooid werd, dan moet Max een volledige ronde rondomheen de kaarten geschoven worden, vooraleer telkens het geschenk mag opgeladen worden. Mocht er in de kaartencirkel geen passend geschenk in de gegooide kleur te vinden zijn, omdat deze zich al allemaal op het slakkenhuis van Max bevinden, dan wordt gewoon nog eens met de dobbelsteen geworpen. Diegene, waarbij de dobbelsteen een stern aantoont, heeft geluk. Hij mag een willekeurig geschenk uitkiezen om op te laden en moet de slak daarvoor niet op de overeenkomstige dierenkaart schuiven. Deze joker is bijzonder waardevol wanneer er nog maar één van de vijf kleuren ontbreekt op het huisje van Max.

Met ieder bijkomend geschenk, dat Max moet dragen bovenop zijn huisje, wordt het steeds moeilijker. Als er nu een of meerdere geschenken afvallen door het bewegen van de slak, dan moet één van de zes sla-chips zodanig omgedraaid worden dat de aangevreten krop sla te zien is. De eraf gevallen geschenken worden opnieuw opgeladen, waarbij die met dubbele kleur weer teruggelegd worden in het midden van de cirkel. Dat betekent dat indien Max bijvoorbeeld al beide blauwe geschenken opgeladen had en er hiervan één of twee afgevallen zijn, dat er dan één blauw geschenk in de kaartencirkel teruggelegd moet worden. De beurt is voorbij op de plek van de „afstorting“ en de volgende speler mag met de teerling gooien. Wanneer er al iets afvalt tijdens het opladen zelf, dan gebeurt er niets. Er wordt zolang gestapeld en geprobeerd tot alles opgeladen is.

Einde van het spel:

Wanneer één van de spelers een geschenk van de vijfde kleur opgeladen heeft, dan mag hij Max de slak met alle opgeladen geschenken inbegrepen meenemen naar huis, naar zijn tuin.

Als er zich nog tenminste één volledige krop sla in de tuin bevindt, dan is het Max gelukt op tijd terug naar huis te keren. Alle andere spelers mogen dan blij zijn, want zij hebben samen met Max het spel gewonnen.

Als echter de laatste krop sla omgedraaid werd alvorens Max de tuin bereikt met geschenken in alle vijf kleuren, dan heeft rups Rosi de volledige krop sla opgevreten en hiermee ook het spel gewonnen. De spelers en Max hebben dan spijtig genoeg verloren en moeten de volgende keer nog een beetje handiger worden.

Spelvarianties:

De jongste spelers kunnen het spel ter voorbereiding gebruiken, om alleen maar de afzonderlijke onderdelen ervan te stapelen en op te laden of om te slak te bewegen zonder lading.

Om voor de grotere spelertjes de moeilijkheidsgraad iets te verhogen kan de kaartencirkel ook omgevormd worden tot een parcours doorheen de hele kamer.

Bevordering:

waarneming van kleuren en vormen
handigheid & fijne motoriek
inschatten van risico's & vooruitziend handelen
concentratie & geduld
sociaal gedrag & groepsdynamiek
communicatie & ontwikkeling van het taalgebruik

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

