



Max the tomcat



co-operative strategy game

1 to 8 players • age 4+ • duration about 10 minutes

Game overview

The players co-operatively care for three little creatures. The creatures try to reach their homes, located in the tree. But tomcat Max is hungry and will try to catch them! Fortunately, Max can be lured back to the house with a tasty cat treat. In this way, the players can give the little creatures a lead.

Contents

Game board, game rules, 2 special dice, Max, 3 little creatures (Chipmunk, Mouse and Bird), 4 cat treats (milk, cheese, favorite food and catmint).

Preparations

- Put the cat treats next to the game board.
- Put Max on the porch rug, near the house.
- Put Mouse, Chipmunk and Bird on the tree stump.

Playing

1. Take turns rolling the dice. For each black spot thrown, move Max one space ahead. For each green spot thrown, One of the little creatures is moved one space. Choose which of the 3 creatures you wish to move. Of course you may ask for the other players' advice!
2. When two green spots come up, you can move two creatures one space, or move one creature two spaces ahead.
3. When green and black is thrown, move Max as well as one of the little creatures. It is your choice which one is moving first.
4. With a double throw, Max can sometimes jump over an creature without harming it! The little creatures can jump over Max as well.
5. If Max ends up at the same spot as the little creatures, he will catch them. These creatures are now removed from the game. Resume play with the leftover creatures.

The shortcuts

6. Mouse, Chipmunk and Bird each know one shortcut. When they land on the the beginning space, they can immediately follow the footprints to the other end. You don't *have to* use shorter route. Maybe Max is waiting at the other end!
7. Max can smell the trail of every little creature and uses all the shortcuts. Except when Max is standing just before the footprint space, and two black spots come up. In that case, he will go by the shortcut. He is in such a rush that he misses it!

The nice treats for Max

8. When Max comes too close to the little creatures, you can lure him back home. Before you throw, put one of the treats on the porch. Max will return to the porch rug where he started the game. After that, you throw the dice. There are only four treats; once they are used up, you cannot call Max back anymore. Decide together when you want to use them!

The creature's homes

9. The creatures must reach their home in the tree, which is one step beyond the last space. They are safe there. Max cannot go into the big tree.
10. If Max ever gets to the last space before the tree, he will remain there for the rest of the game. Black spot have no effect anymore and Max can't even be lured home with

one of the treats! Now, the creatures can only pass this space by throwing double green. It is dangerous to let Max get so close to the tree.

Game end

The game can end in two ways:

- Mouse, Chipmunk and Bird have safely arrived home: Yippee! We made it!
 - Max was too fast for the little creatures. Not all of them have safely reached their homes.
- How do you feel about Max catching the little creatures? How is it for the creatures? And for Max? Do you know how these things work in nature? If you play the game once more, what could you do to bring all of them safely home?

Increasing the game level

For a more challenging game, play with 3 cat treats instead of 4.

Colophon

© 2015 Sunny Games.

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 (Earth Games), Loenen, Holland.

Translator: Steven Michiel Rijdsdijk (Sunny Games).

Illustrator: Jim Deacove, Coral Nault and Tanya Deacove (Family Pastimes).

Designer: Jeroen van Dijk (2DSign), Noord-Scharwoude, Holland.

Producer: Nederlandse Spellens Fabriek, Medemblik, Holland.

Publisher:

Sunny Games
 Keizerfazant 54
 1704 WL Heerhugowaard
 The Netherlands
 +31-72-5747825 (072-kristal)
 info@sunnygames.eu
www.sunnygames.eu

'Co-operative games' is a trademark from Family Pastimes.



Three other co-operative games by Sunny Games

Sandcastles

1-8 players, age 5+

At the beach we build beautiful sandcastles! A tactical game that entices the players to make up their own variations of the game.

Eyes of the Jungle

1-12 players, age 8+

How can we conquer the dangers of the jungle? An exciting game in which strategy, creativity and co-

operation go hand in hand. The fantasy of the players leads to new stories all the time.

Pinch the Poachers

2-5 players, age 8+

The poachers are trying to catch wild ducks, boars and deer. We, the forest keepers, are not going to permit that! We will arrest them before they can even catch one animal. An exciting strategy game.



Max de kat



coöperatief strategiespel

1 tot 8 spelers • vanaf 4 jaar • speelduur circa 10 minuten

Spelidee

De spelers zorgen samen voor drie kleine diertjes die veilig hun nest of holletje in de boom proberen te bereiken, zonder dat Max de kat ze te pakken krijgt. Want Max heeft honger! Gelukkig kunnen de spelers Max met een lekker hapje terug lokken naar het huis, en zo de diertjes een voorsprong geven.

Inhoud

Spelbord, spelregels, 2 speciale dobbelstenen, Max de kat, 3 kleine diertjes (Eekhoorn, Muis en Vogel), 4 lekkere hapjes voor Max (melk, kaas, brokjes en kattekruid).

Voorbereiding

- Leg de lekkere hapjes voor Max naast het spelbord.
- Zet Max op het kleedje bij het huis.
- Zet Muis, Eekhoorn en Vogel op de boomstronk.

Spelen

1. Gooi om beurten met de twee dobbelstenen. Voor elke zwarte stip die gegooid wordt, gaat Max een vakje verder. Voor elke groene stip die gegooid wordt, wordt één van de kleine diertjes een vakje verder gezet. De speler die aan de beurt is, kiest welk van de drie gezet wordt. Natuurlijk mag je de andere spelers om advies vragen!
2. Als er twee groene stippen gegooid zijn, mag je twee diertjes elk één vakje, óf één diertje twee vakjes vooruit zetten.
3. Als er een groene en een zwarte stip gegooid zijn, verzet je zowel Max als één van kleine diertjes, en mag je zelf de volgorde kiezen.
4. Als er dubbel gegooid wordt, kan Max soms over een diertje heen springen, zonder het kwaad te doen! Andersom kunnen ook de kleine diertjes over Max heen springen.
5. Als Max en één of meer van de kleine diertjes op hetzelfde vakje terechtkomen, heeft Max de diertjes gevangen. Deze zijn nu uit het spel. Speel door met de overgebleven diertjes.

De sluipweggetjes

6. Muis, Eekhoorn en Vogel kennen elk een sluippaadje, dat een stuk korter is. Als ze op het begin van hun eigen paadje komen, mogen ze direct de voetstappen volgen naar het andere vakje. Je *hoeft* dit kortere weggetje niet te gebruiken. Misschien staat Max aan de andere kant te wachten!
7. Max heeft een goede neus en gebruikt alle sluipweggetjes. Alleen als Max vlak voor het vakje met voetstappen staat, en er dubbel zwart gegooid wordt, mist Max het sluipweggetje. Hij heeft dan zoveel haast dat hij het paadje voorbij rent!

De lekkere hapjes voor Max

8. Als je vindt dat Max te dicht bij één van de kleine diertjes komt, kun je hem terugroepen naar huis. Dit doe je door, vóórdat je gooit, een lekker hapje voor hem neer te leggen. Max keert dan terug naar het kleedje, zijn startplek. Daarna wordt er gegooid. Er zijn vier lekkere hapjes; als ze allemaal op zijn, kun je Max niet meer terugroepen. Overleg dus goed met elkaar wanneer je ze wilt gebruiken!

De holletjes

9. De diertjes moeten in hun nest of holletje in de boom terechtkomen, dus één stap voorbij het laatste vakje. Daar zijn ze veilig; Max kan niet meer bij ze komen.

10. Als Max op het laatste vak voor de boom terechtkomt, blijft hij daar liggen wachten. Zwarte stippen hebben geen effect meer en Max kan zelfs niet meer naar huis gelokt worden met een lekker hapje! De kleine diertjes kunnen nu alleen langs dit laatste vak met een worp van twee groene stippen. Het is dus gevaarlijk om Max zo dicht bij de boom te laten komen.

Einde van het spel

Het spel kan op twee manieren eindigen:

- Muis, Eekhoorn en Vogel zijn thuis: Hoera! Het is gelukt!
- Max was zo snel dat het niet is gelukt om alle diertjes veilig naar hun nest of holletje te brengen. Wat vind je ervan dat Max de kleine diertjes heeft gevangen? Hoe vind je het voor de diertjes? Hoe vind je het voor Max? Hoe gaat dit in de natuur, denk je? Wat zou je een volgende keer dat je het spel speelt kunnen doen om wél alle diertjes veilig thuis te krijgen?

Het spel moeilijker maken

Voor meer uitdaging kun je spelen met maar 3 lekkere hapjes voor Max.

Colofon

© 2015 Sunny Games.

Dit spel is een licentie-uitgave van het spel 'Max' van de Canadese firma Family Pastimes.

Originele spelregels © 1986, Jim Deacove (Family Pastimes).

Vertaling en bewerking © 2006, Steven Michiel Rijdsdijk (Sunny Games) en Anne Mijke van Harten (Earth Games).

Illustrator: Jim Deacove, Coral Nault en Tanya Deacove (Family Pastimes).

Vormgever: Jeroen van Dijk (2DSign), Noord-Scharwoude.

Productent: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik.

*De spellen van Family Pastimes
worden in Nederland
uitgegeven door:*

Sunny Games
Keizerfazant 54
1704 WL Heerhugowaard
072-5747825 (072-kristal)
info@sunnygames.nl
www.sunnygames.nl

*Voor workshops
coöperatief spel
en advies over
toepasbaarheid
in onderwijs en
opvoeding:*

Earth Games
info@earthgames.nl
www.earthgames.nl

Enkele andere coöperatieve spellen van Sunny Games

Prinses

2-4 spelers, vanaf 4 jaar

Hoe bevrijden we de prinses die al 100 jaar in haar kasteel ligt te slapen? Met de hulpmiddelen die je onderweg vindt verzinnen de spelers samen een verhaal.

Zandkastelen

1-8 spelers, vanaf 5 jaar

Op het strand bouwen we mooie zandkastelen! Een tactisch spel dat uitnodigt om samen allerlei varianten op de spelregels te bedenken.

Kracht van 8 kaartspel

1-42 spelers, 4 tot 12 jaar

Respectvol omgaan met jezelf en met elkaar. 42 kleurrijke kaarten met een positieve boodschap geven dit handen en voeten voor leerkrachten, therapeuten én ouders! De 8

verschillende spellen zorgen voor jarenlang speelplezier.

Ogen van de Jungle

1-12 spelers, vanaf 8 jaar

Hoe bedwingen we de gevaren van het oerwoud? Een spannend spel waarin strategie, creativiteit en samenwerking hand in hand gaan. Er ontstaan telkens weer nieuwe verhalen vanuit de fantasie van de spelers.

Stop de Stropers

2-5 spelers, vanaf 8 jaar

De stropers gaan op jacht naar eenden, herten en wilde zwijnen. Wij, de boswachters, laten dat natuurlijk niet gebeuren! We arresteren ze voordat ze ook maar één dier kunnen vangen. Een spannend strategiespel.



Max der Kater



kooperatives Strategiespiel

für 1 - 8 Spieler • ab 4 Jahren • Spieldauer ca. 10 Minuten

Spielidee

Zusammen versuchen die Spieler drei kleine Tiere in ihre schützenden Nester im Baum zu bringen, ohne dass Max sie zu fassen bekommt. Denn der Kater Max hat Hunger. Mit kleinen Leckereien kann Max zum Haus zurückgelockt und so den kleinen Tieren ein Vorsprung verschafft werden.

Spielmaterial

1 Spielbrett, 1 Spielregel, 2 Farbwürfel, Max der Kater, 3 kleine Tiere (Maus, Eichhörnchen, Vogel), 4 Leckereien (Milch, Käse, Katzenfutter, Katzenkraut).

Vorbereitung

- Legt die Leckereien in die Nähe des Spielbretts.
- Setzt Max auf seine Decke am Haus.
- Setzt Maus, Eichhörnchen und Vogel auf den Baumstamm.
- Bestimmt eine Spielerreihenfolge.

Spielen

1. Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln. Für jeden schwarzen Punkt wird Max ein Feld weiter gesetzt. Für jeden grünen Punkt setzt ihr ein Tier eurer Wahl ein Feld weiter. Ihr könnt natürlich die anderen Spieler um Rat fragen!
2. Wenn zwei grüne Punkte gewürfelt werden, könnt ihr zwei Tiere jeweils ein Feld vorwärts bewegen oder ein Tier zwei Felder. Bewegt ihr ein Tier zwei Felder kann es Max überspringen, ohne dabei gefasst zu werden.
3. Wenn Grün und Schwarz gewürfelt werden, dann zieht ihr sowohl Max als auch ein kleines Tier ein Feld vorwärts. Ihr könnt wählen, ob ihr zuerst Max oder das Tier bewegen wollt.
4. Würfelt ihr zwei schwarze Punkte, zieht Max zwei Felder vorwärts. Dabei kann er ein Tier überspringen, ohne es zu fassen.
5. Trifft Max auf ein Feld, auf dem ein oder mehrere Tiere sitzen, hat er sie gefangen. Die Tiere werden aus dem Spiel genommen, und ihr spielt mit den verbliebenen Tieren weiter.

Schleichwege

6. Maus, Eichhörnchen und Vogel haben jeweils ihren eigenen Schleichweg. Wenn euer Zug auf dem Feld mit den Spuren des Tieres endet, könnt ihr sofort den Spuren bis zum Ende des Schleichweges folgen. Aber ihr *müsst* den Schleichweg nicht nutzen, denn vielleicht wartet Max am anderen Ende!
7. Max hat eine gute Nase und nutzt alle Schleichwege, wenn sein Zug auf einem Feld mit Spuren endet. Durch das Würfeln zweier schwarzer Punkte rennt Max manchmal so schnell, dass er die Schleichwege verpasst und an ihnen vorbei läuft!

Leckereien

8. Wenn Max einem Tier sehr nahe kommt, könnt ihr Max, bevor ihr würfelt, mit einer Leckerei zum Haus locken. Dazu legt ihr eine Leckerei auf das entsprechende Feld auf der Veranda und setzt Max zurück auf seine Decke. Denkt daran, dass ihr das nur viermal im Spiel machen könnt!

Die schützenden Nester

9. Die kleinen Tiere müssen in ihr schützendes Nest im Baum gebracht werden, dort sind sie sicher. Max kommt nur bis zum letzten großen Feld vor dem Baum.

10. Ist Max auf dem letzten Feld angelangt, bleibt er dort für den Rest des Spieles liegen. Dann kann er auch nicht mehr mit Leckereien auf seine Decke gelockt werden. Kleine Tiere, die nach ihm ankommen, gelangen nur durch das Überspringen von Max in ihr schützendes Nest. Das gelingt nur durch das Würfeln zweier grüner Punkte. Es ist also sehr gefährlich, Max so nahe an den Baum kommen zu lassen.

Ende des Spiels

Es gibt zwei Möglichkeiten das Spiel zu beenden:

- Maus, Eichhörnchen und Vogel haben ihr schützendes Nest erreicht. Hurra, es ist geglückt!
- Max war zu schnell und es ist nicht gelungen, alle kleinen Tiere in ihr Nest zu bringen. Was denkt ihr über diesen Ausgang des Spiels? Was würdet ihr beim nächsten Spiel anders machen?

Schwierige Spielvariante

Für eine größere Herausforderung, spielt mit 3 Leckereien anstatt mit 4.

Impressum

© 2015 Sunny Games.

Das Spiel ist eine lizenzierte Version des Spiels 'Max' von Family Pastimes, Perth, Ontario, Kanada.

Originalspielregeln © 1986, Jim Deacove (Family Pastimes).

Diese Version © 2006, Steven Michiel Rijdsdijk (Sunny Games) und Anne Mijke van Harten (Earth Games), Loenen, Holland.

Übersetzer: Lars Kulik und Marc Schreiber (Olduvai), Berlin, Deutschland.

Illustrator: Jim Deacove, Coral Nault und Tanya Deacove (Family Pastimes).

Layouter: Jeroen van Dijk (2DSign), Noord-Scharwoude, Holland.

Hersteller: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Holland.

Herausgeber:

Sunny Games
Keizerfazzant 54
1704 WL Heerhugowaard
Die Niederlande
+31-72-5747825 (072-kristal)
info@sunnygames.eu
www.sunnygames.eu



Drei weitere kooperative Spiele von Sunny Games

Sandburgen

1-8 Spieler, Alter 5+

Am Strand bauen wir Sandburgen! Ein spannendes Strategiespiel welches dazu einlädt, verschiedene Spielvarianten auszuprobieren.

Augen des Dschungels

1-12 Spieler, Alter 8+

Wie können wir die Gefahren des Dschungels meistern? Ein spannendes Spiel in welchem Strategie, Kreativität und

Kooperation Hand in Hand gehen. Jedes Spiel entwickelt sich durch die Phantasie der Spieler zu einer Geschichte.

Fangt die Wilderer

2-5 Spieler, Alter 8+

Die Wilderer versuchen Enten, Wildscheine und Hirsche zu fangen. Wir, die Förster versuchen das zu verhindern. Wir müssen sie stoppen bevor sie ein Tier fangen können. Ein spannendes Strategiespiel.



Max le chat



jeu de stratégie coopératif

1 à 8 joueurs • à partir de 4 ans • durée: environ 10 min.

Idée du jeu

Les joueurs veillent à ce que 3 petits animaux rejoignent leur nid ou leurs terriers dans l'arbre sans que Max le chat ne les attrape. Car Max a faim! Heureusement, grâce à quelques gourmandises, les joueurs peuvent appâter Max, et le ramener à la maison, et ainsi donner un avantage aux petits animaux.

Contenu

Plateau de jeu, règles du jeu, 2 dés spéciaux, Max le chat, 3 petits animaux (écureuil, souris et oiseau), 4 gourmandises pour Max (lait, fromage, croquettes et herbe à chat).

Préparation

- Posez les gourmandises de Max à côté du plateau.
- Posez Max sur le tapis près de la maison.
- Posez souris, écureuil et oiseau sur la souche.

Jouer

1. Lancez les 2 dés à votre tour. Pour chaque point noir, Max avance d'une case. Pour chaque point vert, avancez 1 petit animal d'une case. Le joueur qui a lancé les dés choisit l'animal qu'il veut déplacer. Naturellement, il peut demander conseil aux autres joueurs!
2. Si 2 points verts sont sortis aux dés, il est possible de déplacer 2 petits, chacun d'une case, ou 1 petit animal de 2 cases.
3. Si vous avez lancé 1 point vert et 1 point noir, Max et 1 petit animal se déplacent chacun d'une case dans l'ordre de votre choix.
4. Si un double a été lancé, il peut arriver que Max saute par dessus un petit animal sans lui faire de mal! Le cas échéant, les petits animaux peuvent aussi sauter par dessus Max.
5. Si Max se retrouve sur la même case qu'un ou plusieurs petits animaux, il les a capturés! Ceux-ci sont retirés du jeu. Continuez avec ceux qui restent.

Les raccourcis

6. La souris, l'écureuil et l'oiseau connaissent chacun un chemin détourné qui est un peu plus court. S'ils se trouvent au début de leur raccourci respectif, ils peuvent suivre les empreintes jusqu'à la case suivante. Il n'est pas obligatoire de prendre ce raccourci car Max attend peut-être de l'autre côté!
7. Max a du flair et peut utiliser tous les raccourcis. Il n'y a que si Max se trouve devant la case avec les empreintes et que le résultat du dé est double noir que Max, dans sa hâte, passe à côté du raccourci!

Les gourmandises de Max

8. Si tu penses que Max s'approche dangereusement d'un des petits animaux, tu peux le renvoyer à la maison. Cela se fait en posant devant Max une gourmandise avant de lancer les dés. Max retourne à son panier, son point de départ. Après, on jette les dés. Il n'y a que 4 gourmandises, quand ceux-ci sont épuisés, il n'est plus possible de le rappeler. Réfléchis bien à quand les utiliser!

Les cachettes

9. Les petits animaux doivent rejoindre leur nid ou leur cachette dans l'arbre, c.-à-d. une case plus loin que la dernière case. Là bas, ils sont en sécurité et Max ne peut plus venir les croquer.
10. Si Max arrive sur la dernière case avant l'arbre, il reste là à attendre. Les points noirs sur les dés n'ont plus d'effet

et Max ne peut plus être renvoyé à la maison.

Les petits animaux ne peuvent plus avancer qu'avec un résultat d'un double vert. C'est donc dangereux de laisser Max s'approcher autant.

Fin de la partie

Le jeu peut se terminer de 2 façons:

- La souris, l'écureuil et l'oiseau sont rentrés sains et saufs : Hourra! Vous avez réussi!
- Max a été si rapide que vous n'avez pas pu sauver tous les animaux.

Qu'en penses-tu pour les animaux? Qu'en penses-tu pour Max? Comment cela se passe-t-il dans la nature d'après toi?

Que pourrais-tu faire lors d'une prochaine partie pour sauver tous les petits animaux?

Pour corser le jeu

Vous augmenterez la difficulté en ne mettant en jeu que 3 gourmandises au lieu de 4.

Colophon

© 2015 Sunny Games.

Ce jeu est une édition sous licence du jeu «Max» de la société Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada.

Règles originales © 1986, Jim Deacove (Family Pastimes).

Cette version © 2006, Steven Michiel Rijdsdijk (Sunny Games) et Anne Mijke van Harten (Earth Games), Loenen, Hollande.

Traducteur: Patrick Joos (Hodin), Kortenberg, Belgique.

Dessinateur: Jim Deacove, Coral Nault et Tanya Deacove (Family Pastimes).

Designer: Jeroen van Dijk (2DSign), Noord-Scharwoude, Hollande.

Producteur: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Hollande.

Éditeur:

Sunny Games
Keizerfazant 54
1704 WL Heerhugowaard
Les Pays-Bas
+31-72-5747825 (072-kristal)
info@sunnygames.eu
www.sunnygames.eu



Trois autres jeux coopératifs de Sunny Games

Les Châteaux de Sable

1-8 joueurs, à partir de 5 ans

Sur la plage, on construit de beaux châteaux de sable! Un jeu tactique où les joueurs devront penser ensemble à toutes sortes de variantes pour les règles.

de créativité et de coopération. L'imagination des joueurs crée de nouvelles histoires à chaque partie.

Chasse aux Chasseurs

2-5 joueurs, à partir de 8 ans

De vilains chasseurs chassent les canards, les sangliers et les cerfs. Nous, les gardes-chasses n'allons pas les laisser faire! Nous allons les arrêter et protéger les animaux. Un jeu de stratégie passionnant.

Les Yeux de la Jungle

1-12 joueurs, à partir de 8 ans

Comment allez-vous dompter les dangers de la jungle? Un jeu passionnant de stratégie,