

Max



Jim Deacove



MAX DE KAT • MAX DER KATER • MAX LE CHAT • MAX THE TOMCAT

Een coöperatief strategiespel

Un jeu de stratégie coopératif

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

© 2013 Zonnospel/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 (Zonnospel) 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:

Zonnospel / 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 Zonnospel / 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.

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, de créativité et de coopération.

