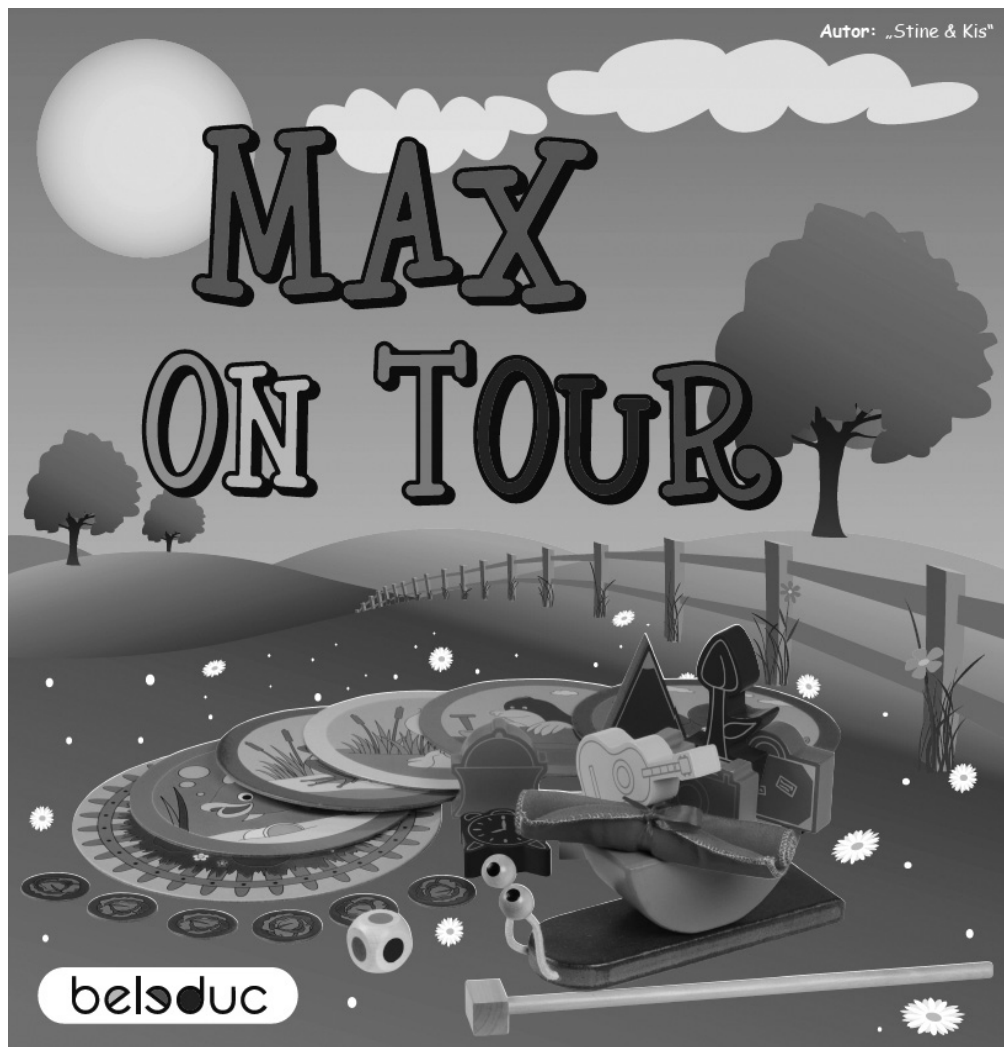


Spielanleitung
Instruction * Règle du jeu * Regla del juego * Spelregels
Manuale * 说明书

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

Nr. 21003

Autor: „Stine & Kis“



belsuduc

Max on Tour

Este juego de aventura, destinado a jugar sobre el suelo, posee un fuerte aspecto motivador y anima a los jugadores a mejorar su motricidad fina y su capacidad de concentración, todo ello con la ayuda de Max, el caracol. El carácter cooperativo del juego estimula el desarrollo de la sociabilidad y fomenta las relaciones armoniosas con los demás.

Contenido:	1 cuerpo de caracol con antenas 1 concha de caracol 1 bastón de empuje 1 ficha de «huerto» 5 fichas de «animales amigos» (topo, pájaro, rana, pato, pez) 6 fichas de «lechuga» 1 dado 10 regalos (2 de cada color: violeta, azul, verde, amarillo, rojo)
Edad:	3+
Jugadores:	1 - 4
Duración:	10 - 15 minutos
Autores:	Christine Basler, Alix-Kis Bouguerra

El pequeño caracol Max quiere descubrir el mundo. Por eso, un día de buena mañana, abandona su hermoso huerto y emprende un largo viaje lleno de aventuras. Durante este viaje se hace amigo de muchos otros animales y recibe un sinfín de regalos... grandes, pequeños, pesados, ligeros, redondos y cuadrados. Naturalmente, Max se quiere llevar a casa todos estos regalos antes de que la oruga Rosi se coma todas las lechugas de su huerto. ¿Pero cómo se las apañará para transportarlo todo?

Instrucciones breves:

El objetivo de Max y, por consiguiente, de todos los jugadores, es llevar a casa al menos un regalo de cada color de cada uno de sus amigos, debiendo transportar los regalos sobre su concha y llegar a su huerto antes de que la oruga Rosi se coma todas las lechugas.

Preparación del juego:

Primero, se deben colocar las seis fichas (5 animales y 1 huerto) en el suelo, de manera que formen un círculo. El orden de las fichas no importa, y el diámetro del círculo puede adaptarse perfectamente al espacio disponible o a las posibilidades de los jugadores. Las seis pequeñas fichas de lechuga deben situarse en las casillas previstas a este fin en la ficha de huerto, debiendo señalar la cara con las lechugas enteras hacia arriba. Seguidamente, se mezclan todos los regalos de colores y se reparten en el centro del círculo que forman las fichas (huerto grande); el bastón de empuje y el dado se dejan preparados en el exterior de dicho círculo. Finalmente, también se deja el caracol listo para salir, poniendo las antenas en posición y colocando la concha sobre el cuerpo del caracol, con la curva hacia abajo, es decir, señalando la superficie de carga hacia arriba. El viaje de Max comienza siempre en el huerto grande.

Sugerencia: Antes de comenzar a jugar, los jugadores pueden acordar si durante el juego está permitido o no cambiar de sitio los regalos ya cargados sobre la concha del caracol Max.

Cómo se juega:

El jugador más joven empieza tirando el dado. Si éste indica un determinado color, el jugador debe coger el bastón de madera y empujar a Max, por fuera del círculo de fichas y en el sentido de las agujas del reloj, hasta el animal del color que indique el dado. Una vez llegado ahí, debe cargar un regalo del mismo color sobre la concha de Max. El jugador puede elegir si desea colocar el regalo en posición vertical u horizontal. Después, el turno pasa al siguiente jugador. Si un jugador obtiene el mismo color que el jugador anterior, debe empujar a Max dando la vuelta completa a todo el círculo, antes de poder cargar el regalo. Si no hubiera ningún regalo del color que indica el dado, porque todos se encuentran ya sobre la concha de Max, se debe volver a tirar el dado. Si el dado indica una estrella, el jugador está de suerte, porque puede escoger libremente un regalo para cargar sobre el caracol, sin tener que empujar éste hasta la ficha del animal correspondiente. Este comodín es muy valioso, sobre todo, cuando sólo falte uno de los cinco colores sobre la concha de Max.

Cuantos más regalos tenga que cargar Max sobre su concha, más difícil será empujar al caracol. Si al moverlo se cae uno o varios regalos, hay que darle la vuelta a una de las seis fichas de lechuga, de manera que se vea el dibujo de la lechuga mordisqueada. Los regalos caídos deben cargarse nuevamente, volviendo a dejar los colores duplicados en el centro del círculo. Esto significa que, si Max ya tenía, por ejemplo, ambos regalos azules cargados, y uno de ellos o ambos se han caído, debe volver a dejarse un regalo azul en el centro del círculo. El trayecto termina en el «punto de caída» y el turno pasa al siguiente jugador. Si algún regalo se cae durante la operación de carga, no pasa nada. Se puede seguir apilando y probando hasta que todo esté cargado.

Fin de la partida:

El jugador que pone el regalo del último color completando los cinco, puede llevar al caracol Max a casa, a su huerto, junto con todos los regalos cargados.

Si todavía queda al menos una lechuga entera en el huerto, Max ha conseguido volver a casa a tiempo. En este caso, los jugadores pueden alegrarse, porque entre todos habrán ganado la partida, juntamente con Max.

Pero si la última lechuga es girada antes de que Max llegue al huerto con los regalos de los cinco colores, significa que la oruga Rosi se ha comido todas las lechugas y gana la partida. Por consiguiente, los jugadores y Max pierden y tendrán que esforzarse un poco más la próxima vez.

Variantes de juego:

Los más pequeños pueden utilizar el juego de forma preparatoria, es decir, sólo para apilar y cargar las piezas o para mover el caracol sin carga.

Para aumentar un poco el grado de dificultad para los más mayores, el círculo de fichas también puede convertirse en un recorrido por toda la habitación.

Estimula:

El reconocimiento y la percepción de los colores.

La destreza manual y la motricidad fina.

La capacidad de evaluar los riesgos y la actuación proactiva.

La concentración y la paciencia.

El comportamiento social y la dinámica de grupo.

La comunicación y el desarrollo del habla.

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

