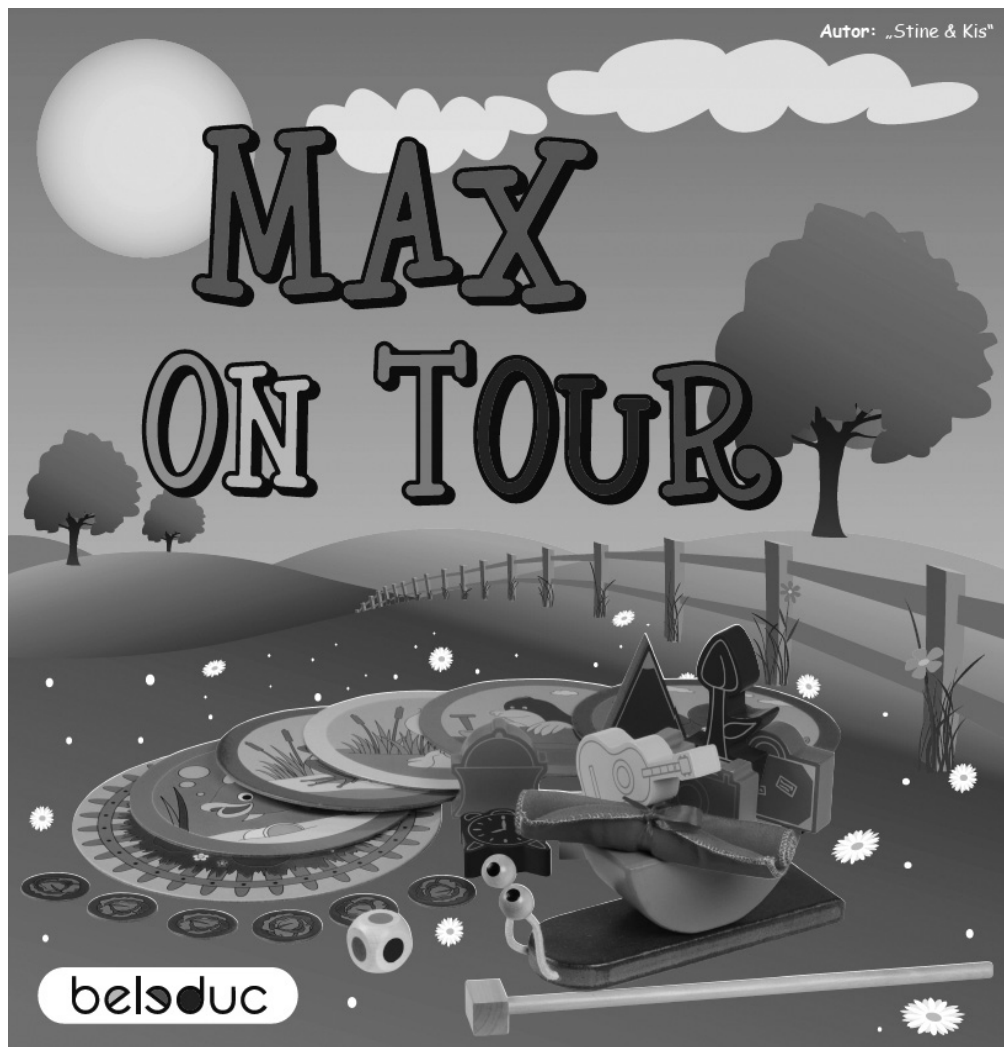


Spielanleitung
Instruction * Règle du jeu * Regla del juego * Spelregels
Manuale * 说明书

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

Nr. 21003

Autor: „Stine & Kis“



belsduc

Max on Tour

Ce jeu d'aventure pour le sol est particulièrement attrayant et incite les joueurs à améliorer leur motricité fine et leur concentration avec l'aide de Max. Le caractère coopératif du jeu développe les compétences sociales et donc l'harmonie.

Contenu :	1 corps d'escargot avec cornes 1 coquille d'escargot 1 poussoir 1 carte « Jardin » 5 cartes « animaux » (taupe, oiseau, grenouille, canard, poisson) 6 pions « salades » 1 dé 10 cadeaux (2 violets, 2 bleus, 2 verts, 2 jaunes, 2 rouges)
Âge :	3+
Joueurs :	1 - 4
Durée du jeu :	10 - 15 minutes
Auteurs :	Christine Basler, Alix-Kis Bouguerra

Le petit escargot Max veut découvrir le vaste monde. Un beau jour, il quitte son joli jardin pour entreprendre un long voyage plein d'aventures. Il se fait de nombreux nouveaux amis et reçoit beaucoup, beaucoup de cadeaux... des petits et des gros cadeaux, des cadeaux lourds et légers, des cadeaux ronds mais aussi anguleux. Naturellement, Max voudrait vite emporter tous ces cadeaux chez lui, avant que la chenille Rosi ait mangé toutes les salades. Mais comment porter tous ces cadeaux ?

Brèves instructions :

L'objectif de Max, et donc de tous les joueurs, est de transporter au moins un cadeau de chaque couleur et de chaque ami sur son dos jusqu'à chez lui, avant que la chenille Rosi ne mange toutes les salades.

Préparation du jeu :

Tout d'abord, placer les six cartes au sol, en forme de cercle. L'ordre des cartes n'a pas d'importance et la taille de ce cercle peut être adaptée à la place disponible ou aux capacités des joueurs. Placer les six petits pions représentant des salades dans les cases correspondantes sur la carte du jardin, en tournant la tête des salades vers le haut. Mélanger tous les cadeaux colorés, les répartir au centre du cercle de cartes et placer le poussoir et le dé à l'extérieur du cercle. Pour terminer, l'escargot Max doit se préparer au départ. À cet effet, mettre les cornes en place et la coquille sur le corps d'escargot, en orientant la partie arrondie vers le bas ou la surface de transport vers le haut. Le point de départ de Max est toujours le grand jardin.

Conseil : Avant de commencer à jouer, décider s'il est permis de déplacer au cours du jeu les cadeaux se trouvant déjà sur le dos de l'escargot Max.

Déroulement du jeu :

Le benjamin lance le dé. Si le dé indique une certaine couleur, le joueur doit pousser Max avec le poussoir, à l'extérieur du cercle de cartes et dans le sens des aiguilles d'une montre, vers l'animal de la couleur correspondante. Lorsqu'il est arrivé au bon endroit, Max reçoit sur son dos un cadeau de la couleur indiquée. Les joueurs peuvent décider s'ils posent le cadeau verticalement ou horizontalement sur la coquille d'escargot. Le tour passe au joueur suivant. Si, après avoir lancé le dé, un joueur obtient exactement la même couleur que le joueur précédent, il fait faire à Max un tour complet des cartes en le poussant, avant de pouvoir recevoir le cadeau. Si le cercle de cartes ne contient plus de cadeau de la couleur indiquée par le dé car celui-ci se trouve déjà sur le dos de Max, le joueur relance le dé. Si le dé montre une étoile, le joueur a de la chance : il peut choisir le cadeau qu'il souhaite emporter et ne doit pas pousser l'escargot vers la carte d'animal correspondante. Ce joker est particulièrement précieux lorsqu'il ne manque plus qu'une des cinq couleurs sur le dos de Max.

Pour Max, plus les cadeaux s'empilent, plus le transport est difficile. Si l'on fait tomber un ou plusieurs cadeaux en poussant l'escargot, un pion de salade doit être retourné, montrant alors une salade grignotée. Les cadeaux qui sont tombés doivent être remis sur le dos de l'escargot, sauf ceux d'une couleur déjà existante ; ceux-ci doivent être replacés au centre du cercle. Exemple : si Max avait déjà chargé les deux cadeaux bleus et si l'un deux ou les deux sont tombés, un cadeau bleu doit être replacé dans le cercle de cartes. Le tour se termine sur le « lieu de la chute » et le joueur suivant peut lancer le dé. Si quelque chose tombe lors de son chargement, cela n'est pas grave. On empile les cadeaux jusqu'à ce qu'ils soient tous chargés.

Fin du jeu :

Si un joueur a chargé un cadeau de la cinquième couleur, il peut emporter dans son jardin l'escargot Max ainsi que tous les cadeaux chargés sur son dos.

S'il reste au moins une tête de salade complète dans le jardin, Max a réussi à rentrer chez lui à temps. Tous les joueurs peuvent se réjouir car ils ont gagné le jeu avec Max.

Mais si la dernière tête de salade a été retournée avant que Max soit arrivé dans le jardin avec des cadeaux des cinq couleurs, cela signifie que la chenille Rosi a mangé toute la salade et qu'elle a gagné le jeu. Malheureusement, les joueurs et Max ont perdu et devront faire encore mieux la prochaine fois.

Variante de jeu :

Les tout petits peuvent s'amuser à empiler et à charger uniquement les pièces ou à pousser l'escargot sans chargement.

Afin d'augmenter la difficulté pour les plus grands, le cercle de cartes peut être transformé en parcours dans toute la pièce.

Développe :

la reconnaissance des couleurs et des formes

l'adresse & la motricité fine

la reconnaissance & la prévention des risques

la concentration & la patience

le comportement social & la dynamique de groupe

la communication & le développement du langage

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

