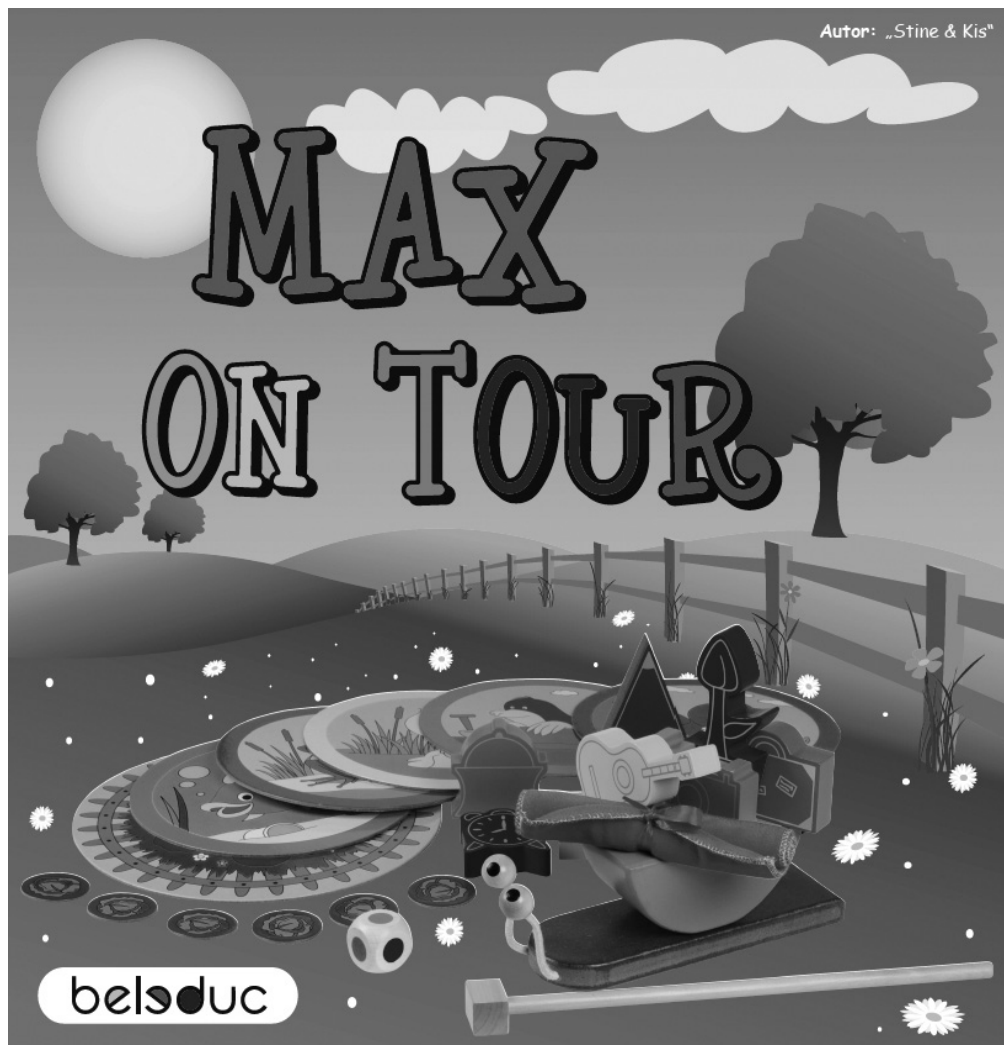


Spielanleitung  
Instruction \* Règle du jeu \* Regla del juego \* Spelregels  
Manuale \* 说明书

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

Nr. 21003

Autor: „Stine & Kis“



belsduc

## Max on Tour

Dieses abenteuerliche Bodenspiel hat einen besonders hohen Aufforderungscharakter und animiert die Mitspieler, die eigene Feinmotorik sowie die Konzentrationsfähigkeit, mit Max` Hilfe, zu verbessern. Der kooperative Charakter des Spiels fördert spielerisch die Entwicklung von sozialen Kompetenzen und unterstützt ein harmonisches Miteinander.

<b>Inhalt:</b>	1 Schneckenkörper mit Fühlern 1 Schneckenhaus 1 Schieber 1 Karte „Garten“ 5 Karten „Tierfreunde“ (Maulwurf, Vogel, Frosch, Ente, Fisch) 6 Salatchips 1 Würfel 10 Geschenke (je 2 in violett, blau, grün, gelb, rot)
<b>Alter:</b>	3+
<b>Mitspieler:</b>	1 - 4
<b>Spieldauer:</b>	10 - 15 Minuten
<b>Autoren:</b>	Christine Basler, Alix-Kis Bouguerra

Die kleine Schnecke Max möchte die große, weite Welt entdecken. Deshalb verlässt sie eines schönen Morgens ihren hübschen Garten und begibt sich auf eine lange und abenteuerliche Reise. Dabei lernt sie zahlreiche neue Freunde kennen und erhält viele, viele Geschenke... große wie kleine, schwere und leichte, runde aber auch eckige. Natürlich möchte Max all diese Geschenke rasch nach Hause bringen, bevor Raupe Rosi den ganzen Salat aufgefressen hat. Doch wie soll er das nur alles tragen?

### Kurzanleitung:

Max` Ziel und somit auch das aller Mitspieler ist es, von jedem seiner Freunde mindestens ein Geschenk der entsprechenden Farbe auf dem Schneckenhaus nach Hause zu bringen, bevor Raupe Rosi den ganzen Salat aufgefressen hat.

### Spielvorbereitung:

Zunächst sind die sechs Karten so auf dem Boden anzuordnen, dass sie einen Kreis bilden. Dabei ist die Reihenfolge der Karten egal und die Größe dieses Kreises kann durchaus an die örtlichen Begebenheiten beziehungsweise an die Fähigkeiten der Mitspieler angepasst werden. Die sechs kleinen Salatchips müssen so auf den dafür vorgesehenen Feldern der Gartenkarte platziert werden, dass die ganzen Salatköpfe nach oben zeigen. Nun werden alle farbigen Geschenke gut gemischt, in der Mitte des Kartenkreises verteilt und Schieber sowie Würfel außerhalb bereit gelegt. Zu guter Letzt wird auch die Schnecke Max startklar gemacht, indem man die Fühler in Position bringt und das Schneckenhaus, mit Wölbung nach unten beziehungsweise Aufladefläche nach oben, auf den Schneckenkörper stellt. Max` Reise beginnt stets am großen Garten.

Tipp: Vor Spielbeginn sollte entschieden werden, ob es während des Spiels erlaubt ist, die bereits aufgeladenen Geschenke auf Max` Schneckenhaus zu verschieben, oder nicht.

**Spielverlauf:**

Der jüngste Spieler beginnt zu würfeln. Zeigt der Würfel nun eine bestimmte Farbe, so muss Max, mit Hilfe des Holzschiebers, außerhalb des Kartenkreises und im Uhrzeigersinn zu dem jeweiligen Tier der gewürfelten Farbe geschoben werden. Dort angekommen wird ein Geschenk derselben Farbe auf Max` Schneckenhaus platziert. Ob das Geschenk gelegt oder gestellt wird, bleibt dabei dem jeweiligen Mitspieler überlassen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Würfelt ein Mitspieler nun genau dieselbe Farbe, die vom Spieler zuvor gewürfelt wurde, so muss Max eine ganze Runde um die Karten herum geschoben werden, bevor das jeweilige Geschenk aufgeladen werden darf. Sollte im Kartenkreis kein passendes Geschenk in der gewürfelten Farbe zu finden sein, weil sich diese bereits alle auf Max` Haus befinden, wird der Wurf einfach wiederholt. Glück hat derjenige, bei dem der Würfel einen Stern zeigt. Er darf sich ein beliebiges Geschenk zum Aufladen aussuchen und braucht die Schnecke zuvor nicht zur entsprechenden Tierkarte zu schieben. Dieser Joker ist besonders wertvoll, wenn nur noch eine der fünf Farben auf Max` Haus fehlt.

Mit jedem zusätzlichen Geschenk, was Max auf seinem Schneckenhaus zu tragen hat, wird es schwieriger. Fallen nun ein oder mehrere Geschenke beim Bewegen der Schnecke herunter, ist einer der sechs Salat-Chips so umzudrehen, dass der angeknabberte Salat zu sehen ist. Die heruntergefallenen Geschenke werden wieder aufgeladen, wobei die farblich doppelten wieder zurück in die Mitte des Kreises gelegt werden. Das bedeutet, hatte Max beispielsweise schon beide blauen Geschenke aufgeladen, und eines oder beide sind heruntergefallen, so ist ein blaues Geschenk zurück in den Kartenkreis zu legen. Der Zug ist an der „Absturzstelle“ beendet und der nächste Spieler kann würfeln. Fällt schon beim Aufladen selbst etwas herunter, passiert nichts. Es wird solange gestapelt und probiert, bis alles aufgeladen ist.

**Spielende:**

Hat ein Mitspieler ein Geschenk der fünften Farbe aufgeladen, so darf er die Schnecke Max inklusive aller aufgeladenen Geschenke nach Hause, zu seinem Garten bringen.

Befindet sich noch mindestens ein ganzer Salatkopf im Garten, ist es Max gelungen, rechtzeitig heimzukehren. Alle Mitspieler können sich freuen, denn sie haben das Spiel zusammen mit Max gewonnen.

Wurde jedoch der letzte Salatkopf umgedreht bevor Max mit Geschenken aller fünf Farben den Garten erreicht, so hat Raupe Rosi den kompletten Salat aufgefressen und damit auch das Spiel gewonnen. Die Spieler und Max haben dann leider verloren und müssen sich das nächste Mal noch etwas geschickter anstellen.

**Spielvarianten:**

Die ganz Kleinen können das Spiel vorbereitend nur zum Stapeln und Aufladen der einzelnen Teile oder zum Bewegen der Schnecke ohne Ladung nutzen.

Um den Schwierigkeitsgrad für die Größeren etwas zu erhöhen, kann aus dem Kartenkreis auch ein Parcours durch das gesamte Zimmer werden.

**Förderung:**

Farb- und Formwahrnehmung  
Geschicklichkeit & Feinmotorik  
Einschätzen von Risiken & vorausschauendes Handeln  
Konzentration & Geduld  
Sozialverhalten & Gruppendynamik  
Kommunikation & Sprachentwicklung

## Max on Tour

This adventurous floor game is particularly stimulating and encourages players to improve their fine motor skills and, with Max's help, their ability to concentrate also. The co-operative character of the game playfully develops social competence and provides a setting in which children can play together harmoniously.

<b>Contents:</b>	1 snail and tentacles 1 shell 1 pushing rod 1 "garden" card 5 "animal friends" cards (mole, bird, frog, duck, fish) 6 "lettuce" chips 1 die 10 presents (2 in each of the colours violet, blue, green, yellow, red)
<b>Age:</b>	3+
<b>Number of players:</b>	1 - 4
<b>Length of the game:</b>	10 - 15 minutes
<b>Authors:</b>	Christine Basler, Alix-Kis Bouguerra

Max, the little snail, would like to explore the big, wide world. For that reason, one beautiful morning, he leaves his pretty garden and sets out on a long and adventurous journey. On the way, he gets to know a lot of new friends and receives many, many presents ... large and small, heavy and light, round and angular. Of course, Max would like to bring all these presents home quickly before Rosi the caterpillar eats all the lettuce. How can he carry them all, however?

### Instructions in brief:

Max's aim, and accordingly that of all the players it is to bring home on his shell at least one present in a matching colour from each of his friends before Rosi the caterpillar eats all the lettuce.

### Game preparation:

First, arrange the six cards on the floor so that they form a circle, whereby the order of the cards is not important and the size of this circle can by all means be adapted to the given conditions or to the players' capabilities. The six little lettuce chips must be placed on spaces provided for them on the garden card so that each head of lettuce points upwards. All the coloured presents are mixed well then, spread out in the centre of the card circle and the pushing rod and the die are placed outside. Finally, Max the snail is made ready to go by putting his tentacles into position and placing the shell on his body with the curvature facing downwards and the loading surface facing upwards. Max's journey always starts at the large garden.

Tip: Before you start to play the game, decide if it will be permissible or not during the game to change the position of the presents that have been put onto Max's shell already.

**Rules of the game:**

The youngest player throws the die. If a particular colour turns up on the die, the pushing rod is used to push Max along the outside of the circle of cards in a clockwise direction to the animal in the same colour as that which came up on the die. When he reaches that point, a present in the same colour is placed on his shell. It is up to the player to decide whether (s)he wishes to place the present standing up or lying down. It is then the next player's turn. If a player throws the exact same colour as was thrown by the player before him/her, Max must be pushed a complete round around the cards before the respective present may be loaded. If there is no suitable present in the circle of cards in the colour that comes up on the die because they are on Max's shell already, the die is simply thrown again. The player is in luck if a star comes up on the die. (S)he may now pick any present to load onto the shell and does not need to push the snail to that animal card first. This joker is particularly valuable if only one of the five colours is missing on Max's shell.

Each additional present Max has to carry on his shell makes it more difficult for him. If one or more presents fall off when the snail is moved, one of the six lettuce chips must be turned around so that the partially eaten head of lettuce can be seen. The presents that have fallen off are loaded again, whereby wherever there are two in the same colour, one of them is put back into the middle of the circle. This means that if Max had loaded the two blue presents for example and one or both falls off, one blue present must be put back into the circle of cards. The go is over at the point where a piece falls off and the next player can throw the die. However, it doesn't matter if anything falls down when it is being loaded. The player can keep stacking and testing until everything is loaded in place.

**End of the game:**

If a player has loaded a present in the fifth colour, (s)he may bring Max the Snail and all the loaded presents home to his garden.

If there is at least one whole head of lettuce in the garden, Max has succeeded in returning home in time. All players can be pleased because they have all won the game along with Max. However, if the last head of lettuce is turned over before Max reaches the garden with the presents in all five colours, Rose the Caterpillar, has eaten all the lettuce and she has therefore won the game. This means that the players and Max have unfortunately lost the game and must try to play more skilfully the next time.

**Variants of the game:**

To practise, the very small children can play the game by just stacking and loading the individual pieces or moving the snail without a load.

To increase the level of difficulty for the bigger children, the circle of cards can be used to form a track running through the entire room.

**Develops:**

- Colour and shape perception
- Dexterity & fine motor skills
- Estimation of risks & planning ahead
- Concentration & patience
- Social behaviour & group dynamics
- Communication & speech development

## 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.

<b>Contenu :</b>	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)
<b>Âge :</b>	3+
<b>Joueurs :</b>	1 - 4
<b>Durée du jeu :</b>	10 - 15 minutes
<b>Auteurs :</b>	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



## 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.

<b>Contenido:</b>	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)
<b>Edad:</b>	3+
<b>Jugadores:</b>	1 - 4
<b>Duración:</b>	10 - 15 minutos
<b>Autores:</b>	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.

## 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.

<b>Inhoud:</b>	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)
<b>Leeftijd:</b>	3+
<b>Aantal spelers:</b>	1 - 4
<b>Speelduur:</b>	10 - 15 minuten
<b>Auteurs:</b>	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 gegooidde 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



## Max on Tour

Questo avventuroso gioco da pavimento è davvero entusiasmante e stimola i giocatori a migliorare la propria abilità motoria e le proprie capacità di concentrazione con l'aiuto di Max. La natura collaborativa del gioco favorisce lo sviluppo ludico delle competenze sociali, supportando una solidarietà armonica.

<b>Contenuto:</b>	1 corpo di chiocciola con antenne 1 guscio di chiocciola 1 spingi-chiocciola 1 tessera "giardino" 5 tessere "amici animali" (talpa, uccello, rana, anatra, pesce) 6 tessere "insalata" 1 dado 10 regali (2 per colore: viola, blu, verde, giallo, rosso)
<b>Età:</b>	3+
<b>Giocatori:</b>	1 - 4
<b>Durata del gioco:</b>	10 - 15 minuti
<b>Autori:</b>	Christine Basler, Alix-Kis Bouguerra

La piccola chiocciola Max vuole scoprire il mondo in tutta la sua grandezza. Perciò un bel giorno lascia il suo grazioso giardino e inizia un lungo e avventuroso viaggio. Conosce così tanti nuovi amici e riceve tantissimi regali... grandi e piccoli, pesanti e leggeri, tondi e quadrati. Max vorrebbe proprio portare a casa subito tutti questi regali, prima che Rosi il bruco si mangi tutta l'insalata. Ma come fa a portare tutto?

### Breve spiegazione del gioco:

L'obiettivo di Max e quindi anche di tutti i giocatori è portare a casa almeno un regalo ricevuto da ognuno dei nuovi amici e con lo stesso colore del nuovo amico, prima che il bruco Rosi mangi tutta l'insalata.

### Preparazione del gioco:

Prima di tutto, si devono disporre le sei tessere in circolo sul pavimento. È indifferente la sequenza in cui si dispongono le tessere e anche la dimensione del cerchio può variare a seconda dello spazio disponibile e dell'abilità dei giocatori. Le sei tessere di insalata devono essere posizionate nelle loro zolle, in modo che tutte le teste d'insalata siano rivolte verso l'alto. Ora bisogna mescolare e disporre al centro del cerchio formato dalle tessere tutti i regali colorati, mentre lo spingi-chiocciola e il dado vanno posizionati fuori. E infine, anche la chiocciola Max si porta sul blocco di partenza, con le antenne in posizione e il guscio con la curvatura rivolta verso il basso e lo spazio di carico verso l'alto, sopra il corpo della chiocciola. Il viaggio di Max inizia sempre dal giardino grande.

Suggerimento: prima di iniziare a giocare, è meglio decidere se durante il gioco sarà consentito spostare i regali già caricati sulla casetta della chiocciola Max oppure no.

**Come si gioca:**

Tira il dado il giocatore più giovane. Il dado mostra un determinato colore e Max, con l'aiuto dello spingi-chiocciola, deve uscire dal cerchio di carte e muoversi in senso orario fino a raggiungere l'animale del colore corrispondente a quello sul dado. Quando arriva, Max riceve un regalo di quello stesso colore e bisogna sistemarlo sul suo guscio. Sarà il giocatore a decidere se disporre il regalo in orizzontale o in verticale. Tocca ora al giocatore successivo. Se esce di nuovo lo stesso colore che era uscito con il giocatore precedente, Max deve fare un giro intero attorno alle carte per andare a caricare il regalo. Se nel cerchio delle carte non ci sono più regali del colore tirato a sorte con il dado, perché tutti i regali di quel colore sono su Max, bisogna tirare nuovamente il dado. Con un po' di fortuna, può uscire la il simbolo della stella. In questo caso, si può scegliere un regalo a piacere e non è necessario spingere la chiocciola con lo spingi-chiocciola fino alla carta corrispondente. Questo jolly è preziosissimo soprattutto quando manca per esempio solo più uno dei cinque colori.

Il gioco diventa sempre più difficile man mano che si aggiungono i regali da trasportare sul guscio di Max. Se uno o più regali cadono spostando la chiocciola, il bruco rosicchia una testa d'insalata, per cui bisogna capovolgere una delle tesserine su cui è raffigurata appunto l'insalata. I regali caduti devono essere ricaricati, ma quelli dello stesso colore devono essere rimessi al centro del cerchio. Perciò se Max ha già caricato per esempio tutti e due i regali blu e uno o entrambi sono caduti, uno dei regali blu deve essere riposto al centro del cerchio di carte. Il giro termina nel "punto dell'incidente" e tocca al giocatore successivo tirare il dado. Se cade qualcosa durante l'operazione di carico non succede niente. Si possono provare tutte le soluzioni di carico fino a quando non è stato caricato tutto e non si è pronti per partire.

**Fine del gioco:**

Quando uno dei giocatori carica il quinto e ultimo colore, la chiocciola Max può tornare a casa nel suo giardino con tutti i regali che ha ricevuto.

Se nel giardino c'è ancora almeno una testa d'insalata intera, Max è riuscito a tornare in tempo. Tutti i giocatori possono rallegrarsi per avere vinto il gioco insieme a Max.

Se invece l'ultima testa d'insalata è stata capovolta prima che Max tornasse a casa con i regali di tutti i cinque colori, ha vinto il bruco Rosi, che è riuscito a mangiarsi tutta l'insalata. I giocatori e Max hanno perso e dovranno impegnarsi di più nel prossimo viaggio.

**Varianti di gioco:**

I più piccoli possono usare il gioco per esercitarsi magari solo a caricare il guscio o a spingere la chiocciola senza carico.

Per aumentare leggermente il grado di difficoltà quando i giocatori sono invece più grandi, si può per esempio delimitare un percorso esterno al cerchio delle carte, usando tutta la superficie della stanza.

**Stimoli:**

percezione del colore e delle forme  
destrezza e abilità motoria  
valutazione dei rischi e capacità di previsione  
concentrazione e autocontrollo  
comportamento sociale e dinamica di gruppo  
comunicazione e sviluppo linguistico

## 小蜗牛，加油！

这是一款带有冒险性质的地面游戏，特别能提高游戏者的精细动作和对其专注力的培养。同时游戏里面的相互合作精神也可以启发游戏者的社交能力及和其它人融洽相处的能力。

**戏配件：**

- 1只带触角的蜗牛
- 1个蜗牛的绿色椭圆形房子
- 1个推杆
- 1张花园圆形卡片
- 5个动物朋友圆形卡片（鼯鼠，小鸟，青蛙，鸭子，小鱼）
- 6张生菜卡片
- 1个骰子
- 10个礼物

**适合年龄：** 3岁以上

**游戏人数：** 1-4人

**游戏时间：** 10-15分钟

**作者：** 克里斯汀·巴塞爾，阿里克斯·布格拉

小蜗牛麦克斯想要到外面广阔的世界进行一番冒险。在一个美丽的早晨，他离开了漂亮的花园，开始了长长的充满冒险的旅程。旅途中，他认识了很多很多的朋友，也收到了很多很多的礼物… 大的，小的，重的，轻的，圆的，尖的。麦克斯希望在毛毛虫罗西吃掉所有生菜之前把礼物都带回家。可是，他怎样才能把所有的礼物都带回家呢？

### 游戏简介：

麦克斯的目标是，在毛毛虫罗西吃掉所有生菜之前，他希望所有参加游戏的人可以帮他和在5个朋友那里得到的礼物（每个朋友至少一个）带回家。

### 游戏准备：

首先把6张大圆卡片放在地面上围成一个圈，放卡片的顺序并不重要的，要按实际情形和游戏者的能力调整合适大小的圆圈，6张印有生菜的小圆卡片必须放在花园卡片中相应的位置上，同时印有完整生菜的一面朝上。10个彩色的礼物可以随意放置在圆圈的中间，推杆和骰子放在圈外。最后，小蜗牛麦克斯调整好触角的位置，放在圆圈的外围，同时将绿色的房子弧形的一面朝下，平的一面朝上放置在小蜗牛麦克斯的身上。就这样，麦克斯离开大花园开始了他的冒险之旅。

### 游戏规则：

年龄最小的游戏者先开始掷骰子，骰子显示什么颜色（比如说红色），游戏者则用推杆按顺时针方向沿着圆圈外面的线路推动蜗牛，直到到达和掷到的骰子颜色相同的动物圆卡片旁边（例如：红色对应的卡片是鱼）。当他到达这个位置时，游戏者就可以取一个相同颜色的礼物到小蜗牛的房子上（可以任意选择红色的收音机或者毯子）。游戏者可以决定把礼物是竖着或是平着放在



蜗牛的房子上。接下去是下一个游戏者掷骰子，如果他掷到的骰子颜色和他之前的那个游戏者一样（比如说还是红色），则必须用推杆推着麦克斯绕一圈再次来到相同颜色的卡片边上（还是鱼的卡片），然后才能把相同颜色的礼物放到蜗牛的房子上。接下去的游戏者在玩的时候，如果礼物堆里已经没有相应颜色的礼物了，则可以重新掷一次骰子去选择礼物。如果运气够好，掷出来的骰子上显示的是一颗白色的星星，则不用移动麦克斯，就可以直接选择任何一个颜色的礼物放到蜗牛的房子上。当麦克斯的房子上已经有了4种颜色的礼物，这个时候如果掷到星星就非常重要，因为这样麦克斯就能凑齐5种颜色的礼物了。在麦克斯的房子上每添加一个礼物，都会给他的旅程增加一些困难。如果在他移动的过程中，一个或者多个礼物掉了下来，那么就要将6个生菜卡片中的一个翻过来，将显示已经被吃掉生菜的那一面朝上，然后把掉下来的礼物重新放回蜗牛的房子上。但是如果麦克斯已经拥有两个相同颜色的礼物，不管是否两个礼物都掉下来了，还是只掉下来一个，都必须取走其中的一个，把它放回到圆圈中间的礼物堆里。举例说，麦克斯的房子上已经有了两个蓝色的礼物，但是在移动的过程中，一种情况是只掉下来一个蓝色礼物，那就得把这个蓝色礼物放回到礼物堆里。还有一种情况是两个蓝色礼物都掉下来了，那就选择其中一个放回到礼物堆里，而把另外一个放回到麦克斯的房子上。礼物在哪里掉落，麦克斯就停留在哪个位置，接着轮到下一个游戏者掷骰子。在游戏者把礼物放到蜗牛的房子上时，碰落任何东西都是没有关系的。游戏者可以调整礼物的摆放位置直到所有的礼物都能很稳当地安置在蜗牛的房子上。

### 游戏结束：

当其中一个游戏者得到第五种颜色的礼物时，那么他（她）就可以推着小蜗牛麦克斯和他的礼物回到他的花园。如果这时花园里至少还有1个或者1个以上的完整生菜，就表示麦克斯及时成功地返回家园。所有的游戏参加者都应该欢呼，因为他们和麦克斯一起赢得游戏。然而，在麦克斯带着五种颜色的礼物回到花园之前，如果最后一片生菜都被毛毛虫罗西吃掉的话，也就是说花园里的生菜卡片都已经翻到了被吃掉的那一面（背面）。那么很不幸，所有参加游戏的人和麦克斯一起输掉了游戏，毛毛虫罗西赢了。大家要吸取教训，在下次游戏中要更有技巧，更仔细一些。

### 游戏的不同玩法：

对于年龄段比较小的孩子，可以让他们练习只摆放单个配件，甚至在没有任何装载的情况下移动蜗牛。对于年龄大一些的孩子，为增加难度，可以把用卡片围成的圆圈扩大到与整个房间一样大。

### 教育意义：

- 培养对颜色和形状的认知
- 提高灵敏度和精细动作
- 培养风险预计和提前计划的能力
- 培养专注力和耐性
- 培养社交能力和团队合作精神
- 提高沟通和表达能力



# beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
09526 Olbernhau, Germany  
[www.beleduc.de](http://www.beleduc.de)

Tel. + 49 37360 162 0  
Fax + 49 37360 162 29  
[info@beleduc.de](mailto:info@beleduc.de)

© 2012

