



Max the tomcat

Bendradarbiavimo strateginis žaidimas, skirtas 1-8 žaidėjams. Amžius 4+

Žaidimo laikas apie 10 minučių

Žaidimo komponentai

Katino Makso starto vieta

Mažųjų gyvūnų starto vieta - kelmas



Žaidimo lenta

Pelės urvelis



2 ypatingi kauliukai

Medis iš 2 dalių



4 medinės žaidimo fig.
(katinas, pelė, paukštis, voverė)



2 diskai su saugia vieta
paukščiui ir voverei



4 katino skanėstai:
pienas, katino édalas,
konservuota mėsa, mėta

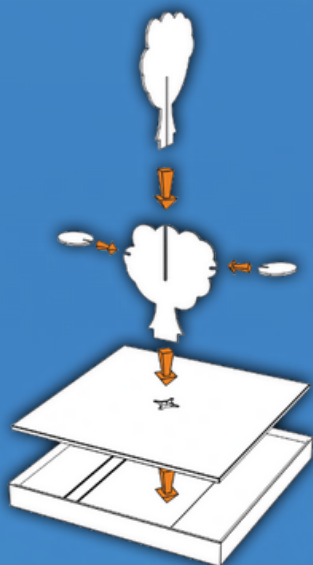
Žaidimo apžvalga



Žaidėjai bendradarbiaudami rūpinasi trimis mažais gyvūnais. Gyvūnai stengiasi pasiekti savo namus, esančius šalia medžio (pelei urvelis, paukščiui ir voverei - medis). Tačiau katinas Maksas yra alkanas ir bandys juos sugauti. Laimei, Maksą galima privilioti atgal į namus vienu iš keturių skanėstu. Tokiu būdu žaidėjai gali suteikti mažiems gyvūnams pranašumą.

Pasiruošimas

1. Paimkite visus žaidimo komponentus iš dėžės.
2. Įdėkite žaidimo lentą atgal į dėžę.
3. Surinkite medį sujungdami dvi medžio dalis ir pastatykite jį vidury žaidimo lentos.
4. Į medyje esančius griovelius įdėkite diskus su šakomis ir paukščio lizdu.
5. Padėkite Maksą į pintinę.
6. Padėkite pelę, voverę ir paukštį ant kelmo.
7. Šalia žaidimo lentos padėkite katino skanėstus.



Makso pintinė



Mažųjų gyvūnų starto vieta

Žaidimo eiga

Paeiliui ridenkite kauliukus. Jeigu išridenote juodą tašką, perkeltite Maksą vienu laukeliu į priekį. Jeigu išridenote žalią tašką, perkeltite kurį nors gyvūną vienu laukeliu į priekį. Kurį gyvūnėlį perkelti renkatės patys. Žinoma, galite paprašyti kitų žaidėjų patarimo.

Variantai:



Jeigu išridenote du žalius taškus, galite perkelti du gyvūnus vienu laukeliu į priekį arba vieną gyvūną dviem laukeliais.



Jeigu išridenote du juodus taškus, perkeltite katiną Maksą dviem laukeliais į priekį.



Jeigu išridenote žalią ir juodą taškus, perkeltite Maksą ir pasirinktą gyvūną vienu laukeliu į priekį. Kurį iš jų perkelsite pirmą, pasirenkate jūs.



Trumpieji keliai

Pelė, voverė ir paukštis žino po vieną trumpesnį kelią. Patekę į laukelį, kuriame yra galimybė pasinaudoti trumpesniu keliu, jie gali sekdami pėdsakais persikelti į kitą laukelį. Tačiau nebūtina naudotis trumpesniu keliu. Galbūt ten jų laukia Maksas.



PAVYZDYS: Jazmina išrideno du žalius taškus. Ji perkelia pelę vienu laukeliu į priekį ir taip pasiekia trumpesnio kelio galimybę. Jazmina nusprendžia leisti pelei keliauti trumpesniu keliu į kitą laukelį. Jeigu ji nuspręstų leisti pelei žengti du žingsnius, pelė praleistų trumpąjį kelią.

BŪKITE ATSARGŪS! Maksas gali užuosti gyvūnų pėdsakus ir naudotis visais trumpaisiais keliais. Išskyrus atvejį, kai Maksas stovi priešais pėdsakų laukelį ir išridenami du juodi taškai. Tokiu atveju jis praleidžia trumpąjį kelią ir pajuda dviem laukeliais į priekį nepasinaudodamas trumpuoju keliu. Jis taip skuba, kad jo tiesiog nepastebite!



Maksas sugauna vieną iš gyvūnų



Jeigu Maksas atsistos ant to pačio laukelio kaip ir mažasis gyvūnas, jis jį sugaus. Tokiu atveju sugautas gyvūnas iškrenta iš žaidimo. Žaidimas tęsiamas su likusiais gyvūnais.

ATKREIPKITE DĖMESĮ! Išridenus dvigubą tašką (du juodi taškai), Maksas peršoka gyvūną jo nesužeisdamas. Gyvūnai taip pat gali peršokti Maksą.



Skanėstai katinui Maksui

Kai Maksas priartėja prie gyvūnų, galite jį nuvilioti atgal namo. Prieš mesdami kauliukus, padėkite kurį nors skanėstą prie jo pirtinės. Maksas grįš atgal į laukelį, kur pradėjo žaidimą. Maksui grįžus į pirtinę, galite mesti kauliukus.



Atminkite, kad yra tik keturi skanėstai. Kai juos visus išnaudosite, nebegalėsite nuvilioti Makso atgal. Nuspręskite kartu, kada geriausia juos naudoti.



Saugios vietos

Gyvūnai turi pasiekti savo namus medyje. Tai sekantis laukelis po paskutinio laukelio. Ten jie bus saugūs. Maksas negali įlipti į didelį medį.

Paskutinis laukelis



Jeigu Maksas atsidurs paskutiniame laukelyje prie medžio, jis ten liks visą likusį žaidimą. Išridenti juodi taškai nebeturės jokios įtakos, o ir nuvilioti skanėstais jo jau nebepavyks. Gyvūnai pereiti šį paskutinį laukelį, kuriame tupi Maksas, gali tik tuo atveju, jeigu išridena du žalius taškus. Atminkite, kad pavojinga leisti Maksui priartėti taip arti medžio.

Žaidimo pabaiga

Žaidimas gali baigtis dviem būdais:

- Pelė, voverė ir paukštis saugiai sugrįžta namo: „Valio! Mums pavyko!“
- Maksas buvo greitesnis ir ne visi gyvūnai grįžo namo. Ką manote apie tai, kad Maksas sugavo gyvūnus? Kaip sekasi gyvūnams? O Maksui? Ar žinote, kaip tokie dalykai vyksta gamtoje? Jei dar kartą žaistumėte šį žaidimą, ką galėtumėte daryti kitaip, kad visi gyvūnai grįžtų namo?

Sudėtingumo didinimas

Norėdami žaisti sudėtingesnį žaidimo lygį, naudokite ne 4, o 3 katino skanėstus.