

LEEFTIJD

4+



MOET DOOR EEN
VOLWASSENE IN
ELKAAR GEZET
WORDEN



WAARSCHUWING:



VERSTIKKINGSGEVAAR – bevat kleine
onderdelen. Niet geschikt voor
kinderen jonger dan 3 jaar.

Het

MAX DE MEPPER

SPEL!



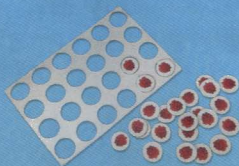
DE BEDOELING

Ren en race door het bos om besjes te verzamelen en leg ze in je boomstronk. Maar pas op voor Max de Mepper! Als hij je mept, moet je je besjes weer inleveren! SPAAR DE MEESTE BESJES OM TE WINNEN!

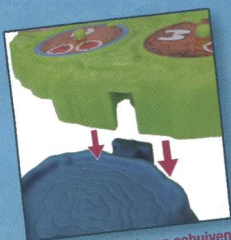
VOORBEREIDING!

DE EERSTE KEER DAT JE SPEELT

Maak de bessenkaartjes los uit het vel karton en gooi het afval weg.



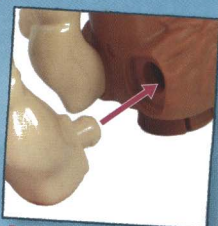
ZET 'T IN ELKAAR!



Van onder af omhoog schuiven

1. Bevestig de 3 boomstronken aan het speelbord.

Bevestig de 3 boomstronken zoals aangegeven aan het bord. De stronken komen naast het vakje met de bijbehorende kleur op het speelbord.

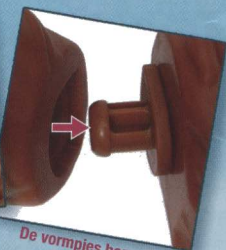


De lipjes vallen in de gleufjes

2. Bevestig Max z'n voeten.

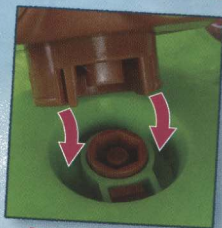


Max rechterarm is om te meppen



De vormpjes horen bij elkaar!

3. Bevestig Max z'n armen.



Duw voorzichtig omlaag

4. Zet Max op het speelbord.

De opening in de connector onder Max valt precies in het rechthoekige gleufje in het midden van het speelbord (zie afbeelding).



ZÓ SPEEL JE!

VOORBEREIDING

- Elke speler kiest een familie van 3 dezelfde beestjes.
- Zet je beestjes op de pinnetjes in de boomstronk van jouw kleur.
- Leg de stapel bessenkaartjes zo neer dat iedereen erbij kan.
- Zet Max z'n rechterarm recht omhoog tot hij klikt en omhoog blijft staan.



Zet z'n Mep-arm omhoog.

DE BEDOELING

Ren en race door het bos om besjes te verzamelen en leg ze in je boomstronk. Maar pas op! Max kan je meppen en dan moet je je besjes terugleggen! Spaar de meeste besjes om te winnen!



WIE BEGINT?

De speler die het beste een MAX de MEPPER gezicht kan trekken begint! Het spel gaat met de klok mee verder.

ALS JE AAN DE BEURT BENT

1. LAAT MAX DRAAIEN!

Zorg dat Max z'n arm omhoog staat en blijft staan.

Trek de slak zo ver als hij gaat naar **achteren** en kijk: Maffe Max wordt helemaal wild! Hij draait rond en mept met z'n vuist op een vakje.

Als Max een beestje mept, is dat beestje af - haal het uit het spel. De speler moet alle besjes die hij of zij al heeft gespaard, terugleggen op de stapel.

Let op: dit gebeurt niet tijdens de eerste beurt van het spel.



Hou het speelbord vast en trek de slak naar achteren.

2. VERPLAATS JE BEESTJE!

Zet Max z'n arm omhoog tot hij vastklikt.

Bekijk het getal op het vakje waar Max op mepte. Nu mag je een van jouw beestjes dat aantal vakjes verplaatsen.*



3. SPAAR BESJES!

Waar is je beestje geëindigd? Tel de besjes op je vakje en pak zoveel bessenkaartjes van de stapel. Bewaar ze in je boomstronk!

... Nu is de volgende speler aan de beurt!

ZÓ WIN JE



HET SPEL IS AFGELOPEN ALS

de stapel bessenkaartjes op is **OF** als Max alle beestjes van een speler uit het spel heeft gemept.

WIE HEEFT ER GEWONNEN?

- Een speler van wie alle 3 de beestjes gemept zijn is af. Alle andere spelers tellen de besjes in hun boomstronk.
- De speler met de meeste besjes **WINT!**
- Als twee spelers evenveel besjes hebben, wint de speler die de meeste beestjes over heeft. Als dat er ook evenveel zijn, is het gelijk spel!

* MEER OVER BEESTJES VERPLAATSEN

- Als je een beestje van je boomstronk naar het speelbord verplaatst, begin je altijd op je gekleurde vakje.
- Je verplaatst altijd in de richting van de pijlen.
- Als je eindigt op een vakje waar al een ander beestje staat, ga je naar het volgende vakje.
- Zet je beestje op het vakje waar je eindigt altijd weer op een pinnetje.



TIP

Je mag meer dan één beestje tegelijk op het bord hebben, maar pas op! Meer beestjes betekent ook dat Max meer te **MEPPEN** heeft!

TIP

Als er beestjes van hun pinnetje vallen als Max met z'n vuist mept, zet je ze gewoon terug.



SPEL!



INHOUD MAX de MEPPER (lijf, 2 armen, 2 voeten) • speelbord • blauwe boomstronk • groene boomstronk • gele boomstronk • 3 blauwe konijntjes • 3 gele eeltjes • 3 groene schildpadjes • 24 bessenkaartjes • opbergzakje

ANDERE MANIEREN OM TE SPELEN

EEN KORTER SPEL

Speel zoals op de andere kant omschreven, maar nu hoeft je je besjes niet in te leveren als Max je mept!

SPEL VOOR GEVORDERDEN

Speel zoals op de andere kant omschreven, maar dan met deze regels:

- Hoe ver Max draait is afhankelijk van hoe ver je de slak terugtrekt. Trek hem zo ver als jij wil!
- Wanneer je besjes mag pakken, leg je ze niet in je stronk maar vóór je op tafel. Je mag je besjes pas in je stronk leggen als je eindigt op jouw gekleurde BONUS vakje.
- Als je eindigt op jouw gekleurde BONUS vakje
 - Pak je het aangegeven aantal besjes.
 - Leg ALLE besjes die verzameld hebt in je stronk.
Let op: dit is jouw veilige voorraad. Alle besjes in je stronk zijn veilig voor Max.
 - Laat Max DRAAIEN en verplaats weer.
- Als een van je beestjes gemept wordt, moet je de besjes die je op tafel verzameld hebt terugleggen op de stapel, maar alle besjes in je stronk zijn veilig.
- Als de bessenkaartjes op zijn voordat het spel afgelopen is, vraag je een andere speler om een paar besjes. Deze speler kiest zelf of hij/zij de besjes van tafel pakt of uit zijn/haar stronk.

Het spel is afgelopen als alle beestjes van een speler gemept zijn. De andere spelers tellen de besjes die ze op tafel én in hun stronk hebben. **De speler met de meeste besjes is de winnaar!**

HET SPEL OPBERGEN

1. Trek Max voorzichtig aan z'n lijf omhoog en haal hem van het speelbord.
2. Maak Max z'n armen en voeten voorzichtig los.
3. Haal de stronken van het speelbord.
4. Doe de beestjes en de bessenkaartjes in het plastic zakje.
5. Doe alle spelonderdelen in de doos.