



# Max de Kat

Een coöperatief strategiespel voor 1 tot 8 spelers vanaf 4 jaar

Speelduur circa 15 minuten

## Overzicht van de spelonderdelen

Startplek van Max de Kat

De kleine diertjes beginnen bij de boomstronk



4 Houten speelstukken (kat, muis, eekhoorn, vogel)

Boom in 2 delen



2 Ronde schijfjes: de veilige plekken van Eekhoorn en Vogel

Spelbord

Het hulletje van Muis



2 Speciale dobbelstenen



4 Kaartjes met lekkere hapjes voor Max: melk, kattenbrokjes, blikvoer en kattenkruid

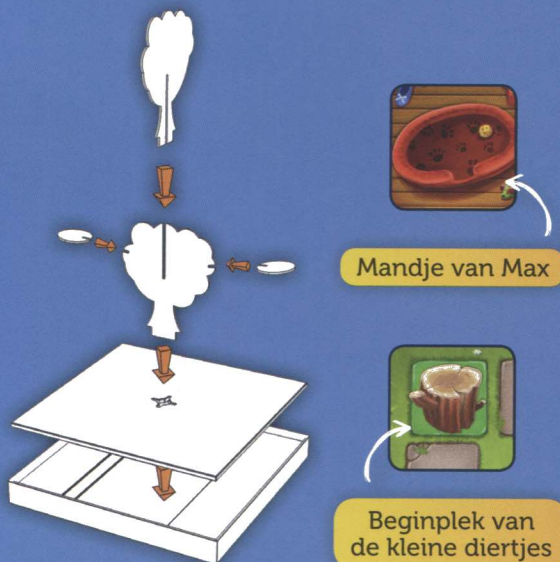
## Doel van het spel



Jullie zorgen samen voor drie kleine diertjes die hun eigen veilige plekje bij de boom willen bereiken, zonder dat Max de Kat ze te pakken krijgt. Want Max heeft honger! Gelukkig kunnen de spelers Max met een lekker hapje terug lokken naar het huis, en zo de diertjes een voorsprong geven.

## Vorbereiding

1. Haal alle spelonderdelen uit de doos
2. Leg het spelbord weer op de doos
3. Zet de boom in elkaar door de 2 helften in elkaar te schuiven en plaats hem in het midden van het bord
4. Schuif de ronde schijfjes met boomtakken en vogelnest in de gleufjes van de boom
5. Zet Max op zijn mandje
6. Zet Muis, Eekhoorn en Vogel op de boomstronk
7. Leg de lekkere hapjes voor Max naast het spelbord



## Spelen

Gooi om beurten met de twee dobbelstenen. Voor elke zwarte stip die gegooid wordt, gaat Max een vakje verder. Voor elke groene stip die gegooid wordt, wordt één van de kleine diertjes een vakje verder gezet. De speler die aan de beurt is, kiest welk van de drie diertjes gezet wordt. Natuurlijk mag je de andere spelers om advies vragen!



Als er twee groene stippen gegooid zijn, mag je twee diertjes elk één vakje, óf één diertje twee vakjes vooruit zetten.



Zet Max de Kat twee vakjes vooruit.



Als er een groene en een zwarte stip gegooid zijn, verzet je zowel Max als één van de kleine diertjes. Je mag zelf de volgorde kiezen.



## De sluipweggetjes

Muis, Eekhoorn en Vogel kennen elk een sluippaadje, dat een stuk korter is. Als ze op het begin van hun eigen paadje komen, mogen ze direct de voetstappen volgen naar het andere vakje. Je **hoeft** dit kortere weggetje niet te gebruiken. Misschien staat Max aan de andere kant te wachten!



**VOORBEELD:** Jasmijn heeft twee groene stippen gegooid. Ze zet Muis 1 vakje verder en komt zo bij het sluipweggetje. Jasmijn kiest ervoor om Muis over dit paadje naar het andere vakje te laten lopen. Had ze ervoor gekozen om 2 stappen met Muis te lopen dan zou ze het sluipweggetje missen.

**LET OP!** Max heeft een goede neus en gebruikt alle sluipweggetjes. Alleen als Max vlak voor het vakje met voetstappen staat, en er dubbel zwart gegooid wordt, mist Max het sluipweggetje. Hij heeft dan zoveel haast dat hij het paadje voorbij rent!



## Max vangt één van de kleine diertjes



Als Max en één of meer van de kleine diertjes op hetzelfde vakje terechtkomen, heeft Max de diertjes gevangen. Deze zijn nu uit het spel. Speel door met de overgebleven diertjes.

**LET OP!** Als er dubbel gegooid wordt, kan Max soms over een diertje heen springen, zonder het kwaad te doen! Andersom kunnen ook de kleine diertjes over Max heen springen.



## De lekkere hapjes voor Max

Als je vindt dat Max te dicht bij één van de kleine diertjes komt, kun je hem terugroepen naar huis. Dit doe je door, vóórdat je gooit, een lekker hapje voor hem neer te leggen. Max keert dan terug naar zijn mandje. Daarna wordt er gegooid.



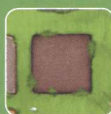
Er zijn vier lekkere hapjes; als ze allemaal op zijn, kun je Max niet meer terugroepen. Overleg dus goed met elkaar wanneer je ze wilt gebruiken!



## De veilige plekken

De diertjes moeten in hun nest of holletje in de boom terechtkomen, dus één stap voorbij het laatste vakje. Daar zijn ze veilig; Max kan niet meer bij ze komen.

## Het laatste vakje



Als Max op het laatste vak voor de boom terechtkomt, blijft hij daar liggen wachten. Zwarte stippen hebben geen effect meer en Max kan zelfs niet meer naar huis gelokt worden met een lekker hapje! De kleine diertjes kunnen nu alleen langs dit laatste vak met een worp van twee groene stippen. Het is dus gevaarlijk om Max zo dicht bij de boom te laten komen.

## Einde van het spel

Het spel kan op twee manieren eindigen:

- Muis, Eekhoorn en Vogel zijn thuis: Hoera! Het is gelukt!
- Max was zo snel dat het niet is gelukt om alle diertjes veilig naar hun nest of holletje te brengen. Wat vind je ervan dat Max de kleine diertjes heeft gevangen? Hoe vind je het voor de diertjes? Hoe vind je het voor Max? Hoe gaat dit in de natuur, denk je? Wat zou je een volgende keer dat je het spel speelt kunnen doen om wél alle diertjes veilig thuis te krijgen?

## Het spel moeilijker maken

Voor meer uitdaging kun je spelen met maar 3 lekkere hapjes voor Max.