

Max el gato

Jim Deacove



ZOFIA BURKOWSKA

Expansión de la mariposa





Max el gato



Un juego cooperativo de estrategia para 1-8 jugadores a partir de 4 años

Duración: 15 minutos aprox.

Expansión de la mariposa



Componentes adicionales necesarios:

En la caja del juego había esta tira. Puedes utilizar las 4 cartas con los juguetes de Max en lugar de las golosinas. O puedes inventarte tu propio juego con ellos. ¿Se te ha ocurrido algo interesante? Comparte tus ideas con nosotros: max@sunnygames.nl

Para la expansión de la mariposa, solo necesitarás la mariposa amarilla. ¡Vamos a empezar!

Resumen del juego

La mariposa distrae a Max. **Max siempre tomará el camino más corto hacia la mariposa.** De esta manera, las otras 3 pequeñas criaturas tendrán más tiempo para escapar o pueden permanecer a salvo en una esquina hasta que Max haya pasado. Pero, cuidado, porque Max también puede atrapar a la mariposa. Ahora el objetivo del juego es que las 4 criaturas lleguen al árbol.

Reglas específicas para la mariposa

- La mariposa comienza 1 espacio por delante de las 3 criaturas.
- Ahora, con un resultado de 1 punto verde en tu turno, puedes mover cualquiera de las 4 criaturas.
- La mariposa siempre se mueve 2 espacios hacia delante si el resultado del dado es 1 punto verde. Nunca toma atajos (consulta la imagen).
- Las reglas que se aplican a las otras 3 criaturas pequeñas también se aplican a la mariposa.



Reglas específicas para Max



Mientras la mariposa esté muy por delante de él, Max siempre toma atajos. Por lo tanto, si obtiene un resultado de 2 puntos negros, puede que llegue al atajo, lo tome hasta el final y avance un espacio más hacia la mariposa. ¡Sin atraparla, esperemos!

Max vuelve a moverse de forma normal (tomando el atajo en algunas ocasiones y, otras, ignorándolo con un resultado de 2 puntos negros) hasta que:

- Atrape a la mariposa.
- La mariposa llegue al árbol.
- Max adelante a la mariposa (con 2 puntos negros).



Si la mariposa está cerca de una esquina, Max no utilizará el atajo si cae en él. En su lugar, se quedará en la entrada del atajo hasta que vuelva a mover.



La siguiente vez que mueva, comprueba la posición de la mariposa. Si sigue estando cerca de la esquina, Max avanzará hacia esa esquina, pero si la mariposa ha avanzado antes de que Max se mueva, este volverá a utilizar el atajo (el camino más corto hasta la mariposa). En este caso, necesitará 1 punto negro para llegar al otro lado del atajo.



Concepto y desarrollo: Max Maurice Hirschel y Steven Michiel Rijdsdijk

Gracias a Jim y Ruth Deacove por su aprobación.
Gracias a todas las personas que han probado el juego,
en especial a Dennis, Jörg, Mischa y Nico.

Sinceramente, esperamos que disfrutes de este juego y que contactes con nosotros si se te ocurren algunas «reglas caseras» interesantes. Puedes escribirnos a Max@sunnygames.eu

El autor

El autor Jim Deacove cuenta con más de 40 años de experiencia en el mundo de los juegos cooperativos. Quería crear juegos divertidos y se dio cuenta de que nos lo podemos pasar mejor jugando juntos que compitiendo unos contra otros. Hasta la fecha ha creado más de 100 juegos cooperativos. Los mejores han sido publicados por Sunny Games en toda Europa.



gen  games

Sunny Games

Let's play together

© 2017 Sunny Games.
Editado en español por Gen X Games S.L.
C/ Severo Ochoa 13, Nave 5.
28521 Rivas Vaciamadrid, Madrid

«Co-operative games»
es una marca
registrada de
Family Pastimes,
Canadá

