



# Max

de kat • der Kater  
le chat • the tomcat

Jim Deacove

ZOFIA BURKOWSKA



Spelregels • Spielregeln • Règles du jeu • Game rules



# 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



Spelbord

Het holletje van Muis



2 Speciale dobbelstenen



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



Boom in 2 delen



2 Ronde schijfjes: de veilige plekken van Eekhoorn en Vogel



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

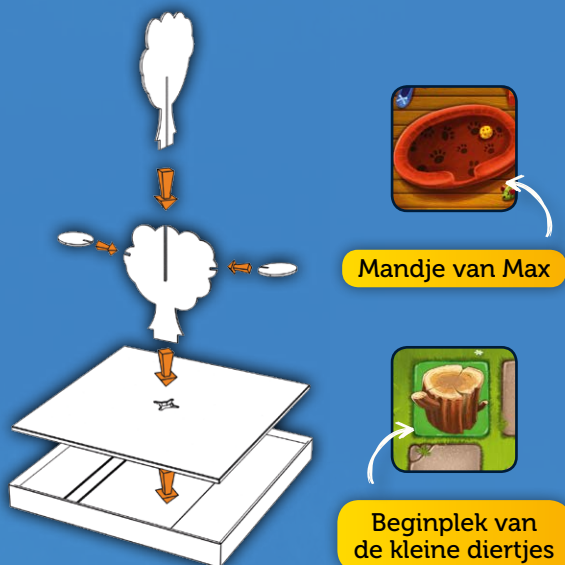
## Doel van het spel



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.

## Voorbereiding

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, vóórdát 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.

## Samenwerkingsspel

Max de Kat is een ideaal spel om met het hele gezin te spelen. Zussen, broers en ouders zullen met plezier de jongste gezinsleden helpen. Op deze manier kunnen zelfs 3-jarige kinderen meespelen!

Dit spel kent geen competitie tussen de spelers. Bij coöperatieve spellen hebben de spelers een gezamenlijk doel. Tijdens dit spel kun je samen bedenken op welke manier jullie het spel kunnen winnen. De kinderen leren in dit spel samenwerken, logisch nadenken en omgaan met hun emoties.

## Over de auteur

De Canadese spelauteur Jim Deacove heeft meer dan 40 jaar ervaring met coöperatieve spellen. Hij wil spellen maken waarin mensen plezier hebben en heeft gemerkt dat dat beter lukt als je samen speelt in plaats van tegen elkaar. Inmiddels heeft hij meer dan 100 coöperatieve spellen bedacht, waarvan Sunny Games de leukste in Europa uitgeeft.

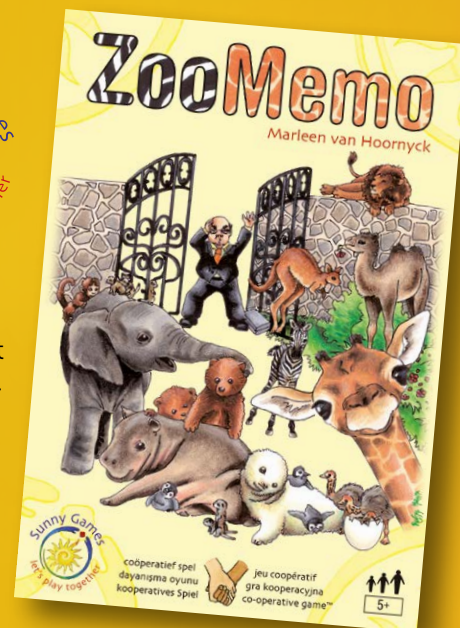
# Probeer ook eens een coöperatief memoryspel van Sunny Games:

# ZooMemo

voor 1-8 spelers vanaf 5 jaar

Vandaag gaan de jonge dieren op avontuur in de dierentuin. Aan het einde van de dag helpen wij ze om hun eigen plek terug te vinden. Maar plotseling brult de leeuw! De jonge dieren schrikken en rennen door elkaar! Ondertussen is de directeur onderweg naar de dierentuin. Lukt het om alle dieren naar hun plek te brengen voordat de directeur er is?

[www.sunnygames.nl](http://www.sunnygames.nl)





# Max der Kater

Ein kooperatives Strategiespiel  
für 1 - 8 Spieler ab 4 Jahren

Spieldauer ca. 10 Minuten

## Spielmaterial

Startplatz (Korbchen) für Max den Kater

Startplatz (Baumstumpf)  
für die kleinen Tiere



Spielbrett

Höhle der Maus



2 Farbwürfel



Baum aus 2 Teilen



4 Spielfiguren aus Holz (Katze,  
Maus, Vogel, Eichhörnchen)



2 Scheiben mit den sicheren Plätzen für  
den Vogel und das Eichhörnchen



4 Leckereien: Milch,  
Dosenfutter, Hartfutter  
und Katzenminze

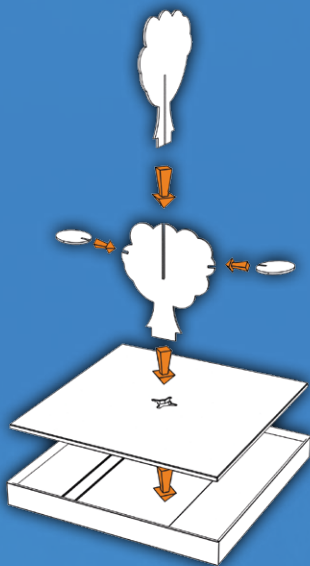
## Spielidee



Zusammen versuchen die Spieler die kleinen Tiere zum schützenden Baum zu bringen, ohne dass Max sie zu fassen bekommt. Denn der Kater Max hat Hunger. Mit kleinen Leckereien kann Max zum Haus zurückgelockt und so den kleinen Tieren ein Vorsprung verschafft werden.

## Vorbereitung

1. Nehmt alle Teile aus der Schachtel
2. Legt den Spielplan zurück auf den Schachteleinsatz
3. Schiebt die beiden Baumteile ineinander und pflanzt den Baum in die Mitte des Spielplans
4. Fixiert die Scheiben mit den Zweigen und dem Vogelnest mit den Ausnehmungen in der Baumkrone
5. Setzt Max den Kater in sein Körbchen
6. Setzt Maus, Eichhörnchen und Vogel auf den Baumstamm
7. Legt die Leckereien in der Nähe des Spielbretts bereit



Das Körbchen von Max



Startplatz für die kleinen Tiere

## Spielen

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln. Für jeden schwarzen Punkt wird Max ein Feld weiter gesetzt. Für jeden grünen Punkt setzt ihr ein Tier eurer Wahl ein Feld weiter. Ihr könnt natürlich die anderen Spieler um Rat fragen!



Wenn zwei grüne Punkte gewürfelt werden, könnt ihr zwei Tiere jeweils ein Feld vorwärts bewegen oder ein Tier zwei Felder.



Zieht Max den Kater zwei Felder vorwärts.



Wenn Grün und Schwarz gewürfelt werden, dann zieht ihr sowohl Max als auch ein kleines Tier ein Feld vorwärts. Ihr könnt wählen, ob ihr zuerst Max oder das Tier bewegen wollt.



## Schleichwege

Maus, Eichhörnchen und Vogel haben jeweils ihren eigenen Schleichweg. Wenn euer Zug auf dem Feld mit den Spuren des Tieres endet, könnt ihr sofort den Spuren bis zum Ende des Schleichweges folgen. Aber ihr **müsst** den Schleichweg nicht nutzen, denn vielleicht wartet Max am anderen Ende!



**BEISPIEL:** Jasmine würfelt zwei grüne Punkte. Sie bewegt die Maus ein Feld vorwärts und erreicht dadurch den Beginn des Schleichwegs der Maus. Jasmine wählt die Abkürzung und zieht die Maus an deren Ende. Wäre die Maus zwei Felder gezogen, hätte sie den Schleichweg verpasst.

**ACHTUNG!** Max hat eine gute Nase und nutzt alle Schleichwege, wenn sein Zug auf einem Feld mit Spuren endet. Durch das Würfeln zweier schwarzer Punkte rennt Max manchmal so schnell, dass er die Schleichwege verpasst und an ihnen vorbei läuft!



## Max erwischt eines der kleinen Tiere



Trifft Max auf ein Feld, auf dem ein oder mehrere Tiere sitzen, hat er sie gefangen. Die Tiere werden aus dem Spiel genommen, und ihr spielt mit den verbliebenen Tieren weiter.

**ACHTUNG!** Würfelt ihr zwei schwarze Punkte, zieht Max zwei Felder vorwärts. Dabei kann er ein Tier überspringen, ohne es zu fassen. Auch die kleinen Tiere können Max den Kater überspringen, ohne dabei von ihm erwischt zu werden.



## Leckereien

Wenn Max einem Tier sehr nahe kommt, könnt ihr Max, bevor ihr würfelt, mit einer Leckerei zum Haus locken. Dazu legt ihr eine Leckerei auf die Veranda und setzt Max zurück in sein Körbchen.



Es gibt nur vier Leckereien; sind sie verbraucht kann Max nicht mehr zurück gelockt werden. Entscheidet gemeinsam, wann ihr sie verwenden wollt.



## Die sicheren Plätze

Die kleinen Tiere müssen zum schützenden Baum gebracht werden, dort sind sie sicher. Max kommt nur bis zum letzten großen Feld vor dem Baum.

## Das letzte Feld



Ist Max auf dem letzten Feld angelangt, bleibt er dort für den Rest des Spieles liegen. Dann kann er auch nicht mehr mit Leckereien auf seine Decke gelockt werden. Kleine Tiere, die nach ihm ankommen, gelangen nur durch das Überspringen von Max zum schützenden Baum. Das gelingt nur durch das Würfeln zweier grüner Punkte. Es ist also sehr gefährlich, Max so nahe an den Baum kommen zu lassen.

## Ende des Spiels

Es gibt zwei Möglichkeiten das Spiel zu beenden:

- Maus, Eichhörnchen und Vogel haben den Baum erreicht. Die Maus sitzt in der Höhle, der Vogel im Nest und das Eichhörnchen in der Baumkrone. Hurra, es ist geglückt!
- Max war zu schnell und es ist nicht gelungen, alle kleinen Tiere in Sicherheit zu bringen. Was fühlst du, wenn Max deine kleinen Tiere gefangen hat? Wie ist das für die kleinen Tiere? Und für Max? Weißt du wie das in der Natur wirklich abläuft? Was könntest du in den nächsten Partien besser machen, um alle kleinen Tiere sicher zum Baum zu bringen?

## Schwierige Spielvariante

Für eine größere Herausforderung, spielt mit 3 Leckereien anstatt mit 4.



## Kooperatives Spiel

Max der Kater ist ein perfektes Spiel für die ganze Familie. Schwestern, Brüder und Eltern werden Spaß daran haben, den jüngsten Familienmitgliedern zu helfen. Bereits Kinder ab 3 Jahren können mitspielen.

Es ist ein Spiel ohne Konkurrenz zwischen den Spielern. In kooperativen Spielen haben die Spieler ein gemeinsames Ziel. Während des Spiels finden sie gemeinsam den Weg zum Sieg. Das Spiel fördert die Fähigkeit zur Zusammenarbeit, logisches Denken und emotionales Handeln.

## Der Autor

Der kanadische Spieleautor Jim Deacove hat mehr als 40 Jahre Erfahrung mit kooperativen Spielen. Er will Spiele machen, in denen die Spieler Spaß haben und er stellte fest, dass miteinander spielen mehr Spaß bringt als gegeneinander. Er hat bisher rund 100 kooperative Spiele entwickelt. Die besten davon sind in Europa bei Sunny Games erschienen.

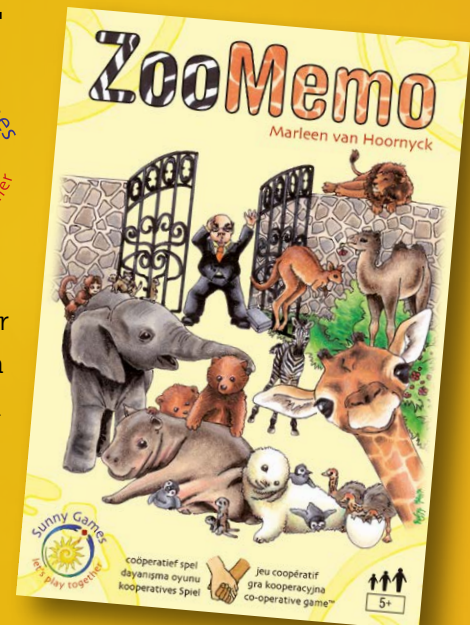
## Versuch auch mal ein kooperatives Memory-Spiel von Sunny Games:

# ZooMemo

1-8 Spieler, Alter 5+

Die jungen Tiere erkunden heute den Zoo. Am Ende des Tages helfen wir ihnen dabei, den Weg zu ihrem eigenen Platz zu finden. Aber plötzlich brüllt der Löwe und die kleinen Tiere erschrecken sich und wirbeln durcheinander. Währenddessen ist der Zoodirektor auf dem Weg in den Zoo. Werden wir alle Tiere rechtzeitig zurück gebracht haben, bevor der Direktor im Zoo ankommt?

[www.sunnygames.eu](http://www.sunnygames.eu)





# Max le chat

Un jeu de stratégie coopératif pour 1 à 8 joueurs, à partir de 4 ans

Durée: environ 10 minutes

## Contenu du jeu

Point de départ de Max le chat

Les petits animaux partent de la souche d'arbre



Arbre en 2 parties



4 figurines en bois (chat, souris, oiseau, écureuil)



2 disques pour placer l'oiseau et l'écureuil en sécurité



Plateau de jeu

Terrier de la souris



2 Dés spéciaux



4 En-cas pour Max: lait, croquettes, viande en boîte et herbe à chat

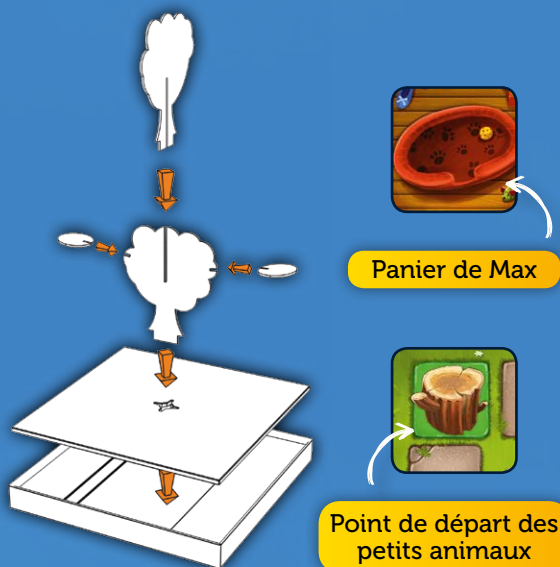
## Idée du jeu



Les joueurs veillent à ce que 3 petits animaux rejoignent leur nid ou leurs terriers dans l'arbre sans que Max le chat ne les attrape. Car Max a faim! Heureusement, grâce à un délicieux en-cas, les joueurs peuvent appâter Max à la maison et ainsi donner un avantage aux petits animaux.

## Préparation

1. Enlevez tous les composants de la boîte de jeu
2. Remplacez le plateau de jeu dans la boîte
3. Assemblez l'arbre en faisant coulisser les 2 pièces ensemble et placez-le au milieu du plateau de jeu
4. Insérez les disques avec les branches et celui avec le nid de l'oiseau dans le feuillage de l'arbre
5. Placez Max dans son panier
6. Posez souris, écureuil et oiseau sur le tronc de l'arbre
7. Posez les en-cas de Max à côté du plateau



## Jouer

Lancez les 2 dés à votre tour. Pour chaque point noir, Max avance d'une case. Pour chaque point vert, avancez 1 petit animal d'une case. Le joueur qui a lancé les dés choisit l'animal qu'il veut déplacer. Naturellement, il peut demander conseil aux autres joueurs!



Si 2 points verts sont sortis aux dés, il est possible de déplacer 2 petits animaux, chacun d'une case, ou 1 petit animal de 2 cases.



Max le chat avance de deux cases.



Si vous avez lancé 1 point vert et 1 point noir, Max et 1 petit animal se déplacent chacun d'une case dans l'ordre de votre choix.



## Les raccourcis

La souris, l'écureuil et l'oiseau peuvent chacun emprunter un raccourci. S'ils se trouvent au début de leur raccourci respectif, ils peuvent suivre les empreintes jusqu'à la case suivante. Il n'est **pas obligatoire** de prendre ce raccourci car Max attend peut-être de l'autre côté!



**EXEMPLE:** Jasmine a fait 2 points verts. Elle avance la souris d'une case et arrive sur le raccourci. Jasmine décide d'aider la souris à traverser son raccourci. Si elle décidait de l'avancer de 2 cases, la souris aurait raté son raccourci.

**ATTENTION!** Max a du flair et peut utiliser tous les raccourcis. Il n'y a que si Max se trouve devant la case avec les empreintes et que le résultat du dé est double noir que Max, dans sa hâte, passe à côté du raccourci!



## Max attrape un des petits animaux



Si Max se retrouve sur la même case qu'un ou plusieurs petits animaux, il les a capturés; Ceux-ci sont retirés du jeu. Continuez avec ceux qui restent.

**ATTENTION!** Si un double a été lancé, il peut arriver que Max saute par dessus un petit animal sans lui faire de mal! Le cas échéant, les petits animaux peuvent aussi sauter par dessus Max.



## Les en-cas de Max

Si tu penses que Max s'approche dangereusement d'un des petits animaux, tu peux le renvoyer à la maison. Cela se fait en posant devant Max un en-cas avant de lancer les dés. Max retourne dans son panier, son point de départ. Après, on jette les dés.



Il n'y a que 4 en-cas, quand ceux-ci sont épuisés, il n'est plus possible de le rappeler. Réfléchis bien à quand les utiliser!



## Les cachettes

Les petits animaux doivent rejoindre leur nid ou leur cachette dans l'arbre, c.-à.-d une case plus loin que la dernière case. Là bas, ils sont en sécurité et Max ne peut plus venir les croquer.

## La dernière case



Si Max arrive sur la dernière case avant l'arbre, il reste là à attendre. Les points noirs sur les dés n'ont plus d'effet et Max ne peut plus être renvoyé à la maison. Les petits animaux ne peuvent plus avancer qu'avec un résultat d'un double vert. C'est donc dangereux de laisser Max s'approcher autant.

## Fin de la partie

Le jeu peut se terminer de 2 façons:

- La souris, l'écureuil et l'oiseau sont rentrés sains et saufs: Hourra! Vous avez réussi!
- Max a été si rapide que vous n'avez pas pu sauver tous les animaux. Qu'en penses-tu pour les animaux? Qu'en penses-tu pour Max? Comment cela se passe-t-il dans la nature d'après toi? Que pourrais-tu faire lors d'une prochaine partie pour sauver tous les petits animaux?

## Pour corser le jeu

Vous augmenterez la difficulté en ne mettant en jeu que 3 gourmandises au lieu de 4.

## Jeu coopératif

Max le chat est un jeu familial par excellence. Les différents membres de la famille aideront les plus jeunes. De cette façon, on pourra jouer à Max dès l'âge de 3 ans.

C'est un jeu dans lequel les joueurs ne sont pas mis en compétition. Dans les jeux coopératifs, les joueurs ont un objectif commun. Vous allez vous entraider pendant la partie, pour arriver à gagner ensemble. Le jeu développe des compétences de l'ordre de la collaboration, la pensée logique et la gestion des émotions.

## L'auteur

L'auteur canadien Jim Deacove a une expérience de plus de 40 ans dans les jeux coopératifs. Il a voulu créer des jeux amusants et a remarqué que le fait de jouer ensemble est plus amusant que de jouer les uns contre les autres. A ce jour, il a créé plus de 100 jeux coopératifs. Les meilleurs d'entre eux sont édités par Sunny Games pour l'Europe.

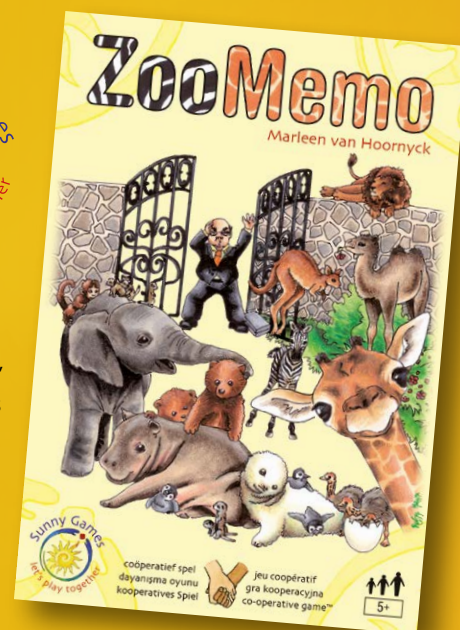
**Essayez aussi ce jeu mémo  
coopératif de Sunny Games:**

# ZooMemo

**1 à 8 joueurs, à partir de 5 ans**

Aujourd'hui, les jeunes animaux explorent le zoo. A la fin de la journée, nous les aidons à retrouver leur place. Mais soudain, le lion rugit! Les animaux sont désemparés, ils se dispersent et se mettent à errer. Pendant ce temps, le directeur est en route vers le zoo. Parviendrons-nous à les ramener à leur place avant le retour du directeur?

[www.sunnygames.eu](http://www.sunnygames.eu)





# Max the Tomcat



A co-operative strategy game  
for 1 to 8 players, age 4+

Duration about 10 minutes

## Game components

Starting spot for Max the Tomcat

The small animals start  
at the tree stump



Tree in 2 parts



4 Wooden play figures  
(cat, mouse, bird, squirrel)



2 Discs with the safe spots  
for Bird and Squirrel

Game board

Mouse's burrow



2 Special dice



4 Cat treats: milk, cat chow,  
tinned meat and catmint

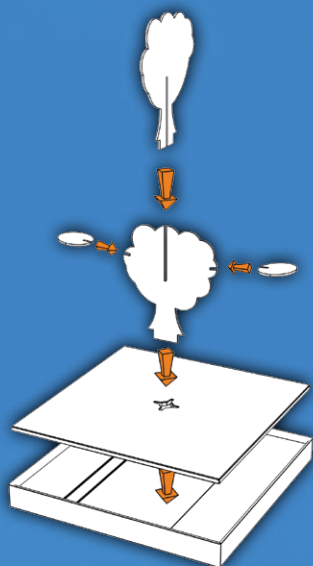
## Game overview



The players co-operatively care for three little creatures. The creatures try to reach their homes, located near the tree. But tomcat Max is hungry and will try to catch them! Fortunately, Max can be lured back to the house with a tasty cat treat. In this way, the players can give the little creatures a lead.

## Preparations

1. Take all the game components from the box
2. Put the game board back in the box
3. Assemble the tree by sliding the 2 parts together and place it in the middle of the board
4. Slide the discs with branches and the bird nest into the grooves on the tree
5. Put Max in his basket
6. Put Mouse, Squirrel and Bird on the tree stump
7. Put the cat treats next to the game board



Max' basket



Starting space for the small animals

## Playing

Take turns rolling the dice. For each black spot thrown, move Max one space ahead. For each green spot thrown, one of the little creatures is moved one space forward. Choose which of the 3 creatures you wish to move. Of course you may ask for the other players' advice!



When two green spots come up, you can move either two creatures one space, or move one creature two spaces ahead.



Move Max the Tomcat 2 steps ahead.



When green and black is thrown, move Max as well as one of the little creatures. It is your choice which one is moving first.



## The shortcuts

Mouse, Squirrel and Bird each know one shortcut. When they land on the beginning space, they can immediately follow the footprints to the other end. You don't **have to** use the shorter route. Maybe Max is waiting at the other end!



**EXAMPLE:** Jasmine rolled two green dots. She moves Mouse 1 space ahead and thus arrives at the shortcut. Jasmine chooses to let Mouse trip to the other end of the shortcut. Should she choose to let Mouse take 2 steps, the Mouse would miss the shortcut.

**TAKE CARE!** Max can smell the trail of every little creature and uses all the shortcuts. Except when Max is standing just before the footprint space, and two black spots come up. In that case, he will pass by the shortcut. He is in such a rush that he misses it!



## Max catches one of the small animals



If Max ends up at the same spot as the little creatures, he will catch them. These creatures are now removed from the game. Resume play with the leftover creatures.

**TAKE NOTICE!** With a double throw, Max can sometimes jump over a creature without harming it! The little creatures can jump over Max as well.



## The nice treats for Max

When Max comes too close to the little creatures, you can lure him back home. Before you throw, put one of the treats near his basket. Max will return to the place where he started the game. After that, you throw the dice.



There are only four treats; once they are used up, you cannot call Max back anymore. Decide together when you want to use them!



## The safe spots

The creatures must reach their home in the tree, which is one step beyond the last space. They are safe there. Max cannot go into the big tree.

## The last space



If Max ever gets to the last space before the tree, he will remain there for the rest of the game. Black spots have no effect anymore and Max can't even be lured home with one of the treats! Now, the creatures can only pass this space by throwing double green. It is dangerous to let Max get so close to the tree.

## Game end

The game can end in two ways:

- Mouse, Squirrel and Bird have safely arrived home: Yippee! We made it!
- Max was too fast for the little creatures. Not all of them have safely reached their homes. How do you feel about Max catching the little creatures? How is it for the creatures? And for Max? Do you know how these things work in nature? If you play the game once more, what could you do to bring all of them safely home?

## Increasing the game level

For a more challenging game, play with 3 cat treats instead of 4.



## Co-operative game

Max the Tomcat is a perfect game to play with the whole family. Brothers, sisters and parents will all have fun in helping the youngest family members. Even 3-year-olds can play along in this way!

This is a game without competition between the players. In co-operative games, the players have a common goal. During play, you will find out together how to win the game. The game develops skills like working together, logic thinking and emotional management.

## The author

The Canadian games author Jim Deacove has had more than 40 years of experience with co-op games. He wants to create games in which the players have fun and he noticed that playing together brings more enjoyment than playing against each other. By now, he designed more than 100 co-operative games. His best games are published in Europe by Sunny Games.

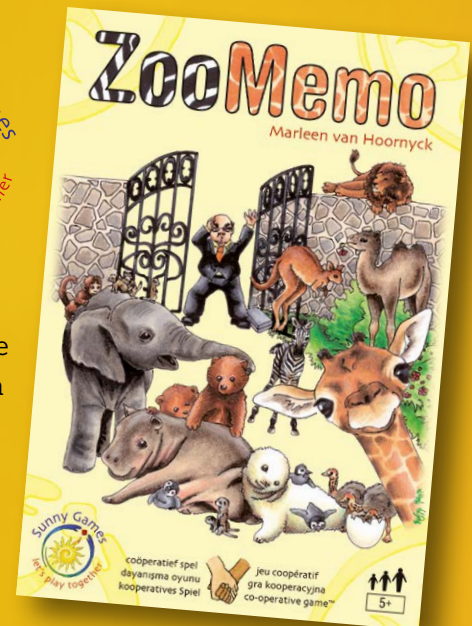
Also try this co-op memory game  
by Sunny Games:

# ZooMemo

1-8 players, age 5+

Today the young animals are exploring the zoo. At the end of the day, we help them find their way back their own quarters. But suddenly the lion roars! The young animals are startled and now they are milling about. Meanwhile, the director is on his way to the zoo. Will we succeed in bringing all the animals to their homes before the director arrives?

[www.sunnygames.eu](http://www.sunnygames.eu)



# Colophon • Colofon • Impressum

© 2017 Sunny Games



This game is a license version of the game 'Max' from Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada.

Original game rules © 1986, Jim Deacove (Family Pastimes).

This version © 2006, Steven Michiel Rijdsdijk (Sunny Games) and Anne Mijke van Harten, [www.earthgames.nl](http://www.earthgames.nl)

**Author / Auteur / Autor**

Jim Deacove, [www.familypastimes.com](http://www.familypastimes.com)

**Illustrator / Illustrateur**

Zofia Burkowska

**Designer / Vormgever / Projektant**

Rutger van Ekris & Marcel Ligtvoet, [www.publipush.nl](http://www.publipush.nl)

**Producer / Producent / Produzent / Producteur**

Nederlandse Spellenfabriek, [www.nsfgames.com](http://www.nsfgames.com)

**English translation:**

Steven Michiel Rijdsdijk, [www.sunnygames.eu](http://www.sunnygames.eu)  
assisted by Richard Parks, [www.myriadonline.co.uk](http://www.myriadonline.co.uk)

**Traduction français:**

Patrick Joos & Isabelle Steenebruggen, [www.lapachamama.eu](http://www.lapachamama.eu)

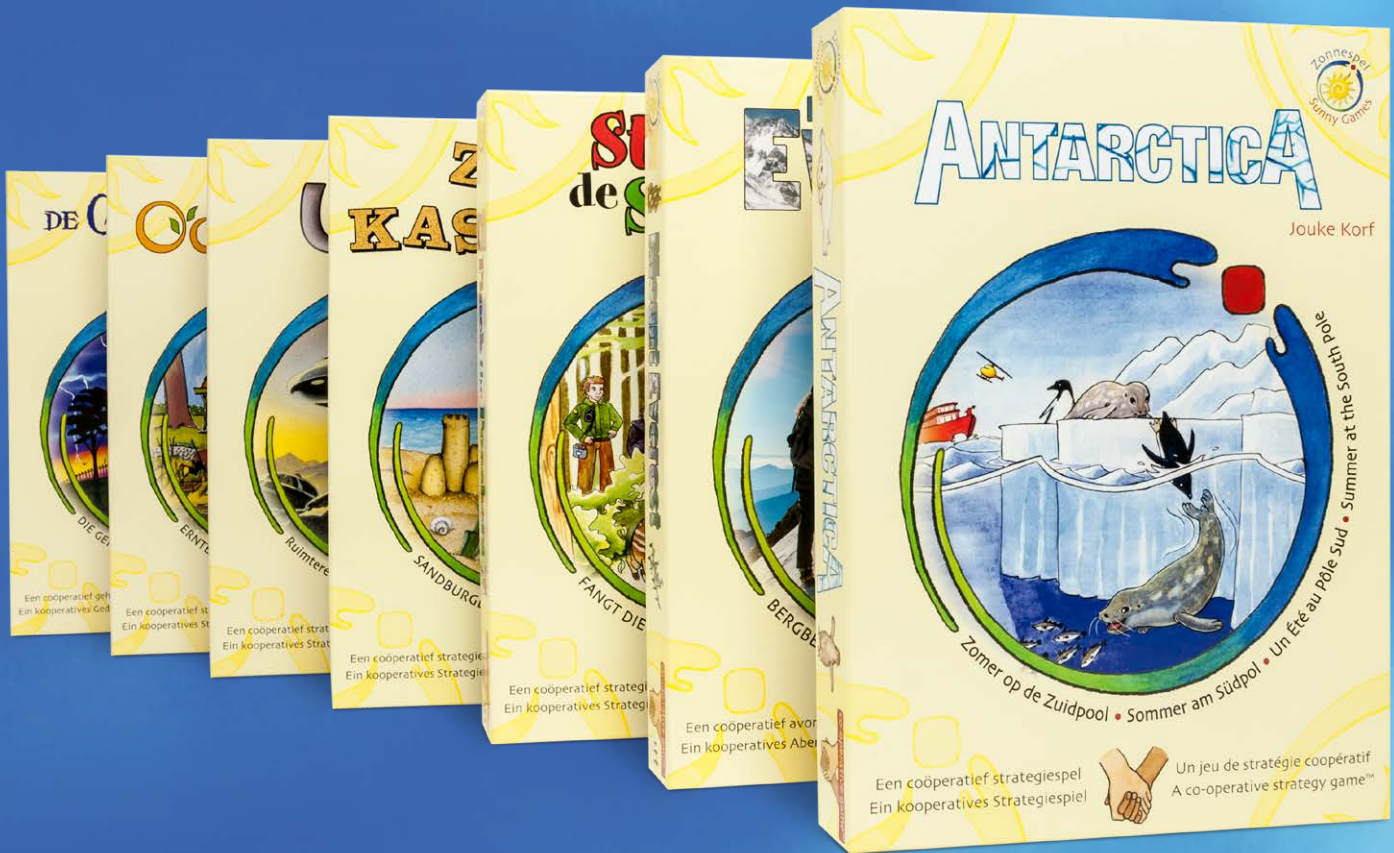
**Deutsche Übersetzung:**

Lars Kulik, [www.olduvai.eu](http://www.olduvai.eu) & Jörg Domberger

**Final editing / Eindredactie  
/ Endredaktion / Correction:**

Steven Michiel Rijdsdijk, [www.sunnygames.eu](http://www.sunnygames.eu)

Many thanks to all test players! • Veel dank aan alle testspelers!  
Remerciements à tous ceux qui ont testé le jeu!  
Vielen Dank an alle Testspieler!



Publisher / Uitgever / Herausgeber / Éditeur:  
**Sunny Games**  
 Keizerfazant 50, 1704 WL Heerhugowaard, The Netherlands  
 T +31 72 57 47 825  
[www.sunnygames.nl](http://www.sunnygames.nl) / [www.sunnygames.eu](http://www.sunnygames.eu)



'Co-operative games'  
 is a trademark from  
 Family Pastimes, Canada

