

Max Mümmelmann

Ravensburger

Edad: 4 a 10 años

Jugadores: 2 a 4

Contenido: 1 tablero de juego
25 cartas de conejo
1 conejo de madera
1 dado.

Objetivo del juego:

Cada jugador deberá juntar una familia completa de conejos, compuesta por un padre, una madre y 4 conejitos pequeños. El primer jugador en completar la familia gana el juego. Pero ¡Cuidado!, porque existe otro conejo en el juego: Max Mümmelmann.

Preparación:

Se pone el tablero en el centro de la mesa y se ubica al conejo de madera en el punto rojo. Se debe sacar del montón la carta donde aparece Max Mümmelmann. Las 24 cartas restantes se barajan y se ponen boca abajo alrededor del tablero, de forma que queden 8 montones de 3 cartas cada uno. Por último, se debe poner la carta donde aparece Max sobre uno de estos montones.

Desarrollo del juego:

Comienza el jugador más joven y el juego continúa según el sentido de reloj. El conejo de madera es la ficha de juego para todos los jugadores.

1. Cuando sea tu turno, lanza el dado y avanza con el conejo de madera el número indicado por el dado. Podrás avanzar hacia la derecha o hacia la izquierda, pero no podrás cambiar la dirección en un mismo turno. En caso de obtener el número 6, tendrás derecho a volver a jugar.

2. Después de cada lanzamiento, el conejo de madera se detendrá en alguno de los 8

lados del tablero. El jugador cuyo turno se trate deberá tomar la primera carta del montón del lado hasta donde avanzó el conejo. Con estas cartas se va formando la familia de conejos.

3. Para completar la familia se requieren 6 cartas. Los colores de las cartas no tienen relevancia alguna. Lo que sí importa es que no se repitan los puntajes de las cartas. Estos son los siguientes:

- Papá conejo: 6 puntos
- Mamá conejo: 5 puntos
- Conejitos: 1 a 4 puntos.

4. Si al sacar una carta, ésta te sirve para completar tu familia, deberás ponerla destapada sobre la mesa. Si por el contrario, esta carta ya la tienes y está repetida, deberás devolverla y ponerla debajo del montón.

5. Max Mümmelmann: Si obtienes la carta de Max, tendrás derecho a robarle una carta que te sirva a otro jugador. Eso sí, deberás devolver la carta de Max, poniéndola arriba de uno de los montones que se encuentran alrededor de tablero.

6. Si el conejo de madera cae en un espacio donde ya no quedan cartas, simplemente no podrá sacar ninguna. No podrá tirar nuevamente el dado.

Fin del juego:

Gana el jugador que primero complete la familia de conejos, con los valores del 1 al 6.