

SUNNY GAMES: **MAX DER KATER** von Jim Deacove für 1 - 8 junge, kooperative Tierretter

Leckerlis statt einer Maus

Max ist kein wirklich schlimmer Kater. Er ist jedoch verspielt und jagt gerne. Vogel, Maus und Eichhörnchen haben zwar keine große Angst, aber immerhin Respekt vor den spitzen Krallen. Sicherheitshalber flüchten sie daher lieber in ihre sicheren Verstecke. Die Spieler helfen ihnen gerne dabei.

Die kleinen Tiere starten mit kleinem Vorsprung vor dem schwarzen Kater und laufen den Steinweg entlang zum Baum. Unter dessen Wurzeln befindet sich die Höhle der Maus, in seiner Krone das Nest des Vogels und der Ko-

bel des Eichhörnchens. Max hetzt hinterher. Der Fluchtweg bietet Abkürzungen, jedes kleine Tier kennt aber nur seinen eigenen. Der kluge Max kennt leider alle drei und rückt den Tierchen mit jedem gewürfelten schwarzen Symbol näher auf den Pelz oder die Federn. Es ist Aufgabe der Spieler, einerseits die grünen Symbole und andererseits die vier Katzenleckerlis klug einzusetzen. Mit Milch und Katzenminze kann man Max auf die Veranda zurück locken und den kleinen Tieren etwas Luft verschaffen. Trotzdem erwischt er hin und wieder eines und die Spieler verlie-

ren gemeinsam.

Aber es ist ja alles nur ein Spiel und es fließt kein Blut. Versprochen.



FAZIT

10

JÖRG DOMBERGER

Das neue Design von *Max der Kater* besticht durch einen tollen 3D-Baum. Mit einfachsten Regeln wird hier für Kinder richtige Hochspannung erzeugt. Können wir noch einen Würfelwurf riskieren oder locken wir Max heim? Oft geht es knapp zu, und wenn das letzte Leckerli verbraucht ist, kann schon mal ein kleines Malheur passieren.

Dank kurzer Spieldauer ist meist Zeit für weitere Partien. Ein Thriller für Kinder.



Bestellen Sie jetzt das ABO für 2018

www.frisch-gespielt.at