

23119 Max Mümmelmann (MM)

Jugadores: 2 a 4, Edad: 4 a 10 años. Contenido: 1 tablero octogonal de juego, 25 cartas de conejos, 1 conejo de madera, 1 dado, reglas del juego.

Existe un conejo blanco, al cual se le ocurren una serie de tonteras y desordena todo a su paso. Su nombre oficial es Max Mümmelmann. Dentro del círculo de los conejos también es conocido como Mighty Max o solamente MM. En honor a él creamos este juego.

Objetivo del juego.

Cada jugador deberá juntar una familia completa de conejos, la cual está compuesta por un papa-conejo, mama-conejo y 4 hijos-conejo. El jugador que primero logre juntar esta familia de conejos será el ganador. Pero así de fácil no es el juego, porque también tenemos al conejo MM.

Preparación del juego.

Primero se coloca el tablero de juego al centro de la mesa y el conejo de madera sobre el punto rojo. Se saca la carta donde aparece el conejo blanco MM con una zanahoria entre los dientes y se deja inicialmente a un lado. Las 24 cartas restantes se mezclan muy bien y se colocan boca abajo alrededor del tablero de juego, de tal manera, que en los 8 lados del tablero quede un montón de 3 cartas tapadas. Por último, se coloca sobre alguno de los montones la carta del conejo blanco MM. Y ahora podemos comenzar a jugar!!!

Reglas del juego.

El jugador con las orejas más largas comienza. Si no logran ponerse de acuerdo puede comenzar el más pequeño de los niños. El juego sigue el sentido del reloj.

Al que le toca el turno debe entonces lanzar el dado y avanzar con el conejo de madera sobre el tablero, la cantidad de campos que muestre el dado. Hay que avanzar lo que muestre el dado. No está permitido avanzar menos. El conejo de madera es la figura de juego para todos los jugadores. Puede avanzar hacia la izquierda, derecha, pero no se puede cambiar el sentido en un mismo tiro. El que obtiene un 6 puede volver a jugar.

Después de cada tiro, el conejo de madera se detiene en alguno de los 8 lados del tablero. El jugador que lanzó el dado y avanzó con el conejo puede ahora tomar la primera carta del montón al lado del campo hasta donde avanzó el conejo.

Con estas cartas se junta la familia conejo. Para ganar se necesita una carta de cada conejo con los siguientes puntajes:

- Papa-Conejo 6 puntos.
- Mama-Conejo 5 puntos.
- Hijos-Conejo desde 4 puntos a 1 punto.

Solo el que junta estas seis cartas puede formar una familia completa de conejos. Los diferentes colores de los conejos no tienen relevancia para la formación de la familia. Importante es que no se repitan los puntajes o valores de las cartas.

Si el jugador sacó una carta que le falta para formar su familia de conejos entonces, la coloca destapada sobre la mesa. En cambio, si la carta ya la tiene, entonces debe colocarla nuevamente debajo del montón.

¿Qué puede hacer MM?

El conejo blanco no solamente tiene un nombre, MM sino una importancia muy relevante. Como siempre el conejo MM tiene las mejores intenciones. El solamente le quiere ayudar al jugador que justo lo tomó desde el montón. Pero lamentablemente, esto perjudicará a otro jugador, no es tan terrible, a cualquiera le puede ocurrir durante el juego. Eso sí, el jugador debe devolver la carta con el conejo MM, colocándola arriba de cualquiera de los 8 montones del juego.

En resumen, tirar el dado, avanzar con el conejo de madera, tomar una carta. Así de fácil sería si no estuviera el conejo MM.

Fin del juego.

El juego finaliza cuando un jugador completa una familia de conejos con los valores del 1 al 6.

Eventuales preguntas conflictivas.

1. ¿Puede un jugador tomar una carta de un valor que ya posee? R. No. Solamente se deben tomar las cartas que uno aún no tiene.
2. Si un jugador obtuvo a MM y no le sirve ninguna carta de sus compañeros. ¿Qué puede hacer? R. No obtendrá ninguna carta debido a que también es este caso se mantiene la regla de no quedarse con cartas repetidas.
3. ¿Cómo deben colocarse las cartas recolectadas sobre la mesa? R. Abiertas y una al lado de la otra, para que todos los jugadores pueden verlas.
4. ¿Cuándo se está avanzando con el conejo de madera, es posible cambiar su dirección hacia la derecha y luego a la izquierda o viceversa? R. No. Se avanza hacia la derecha o hacia la izquierda todo lo que indique el dado en un lanzamiento.
5. ¿es necesario juntar las cartas en un determinado orden? R. No. Lo principal es juntarlas todas, no importando en qué orden.
6. ¿Qué pasa si el conejo de madera cae en un campo, en el cual ya no quedan cartas para tomar? R. Entonces se tuvo mala suerte, debido a que en este caso no se recibe ninguna carta y tampoco se debe volver a lanzar el dado.
7. ¿Es necesario juntar a la familia conejo en un determinado color? R. No, la familia conejo puede ser de diferentes colores. Si un jugador logra juntar una de un solo color, se puede nombrar "Rey de los conejos" y saltar una vez alrededor de la mesa de juego.