

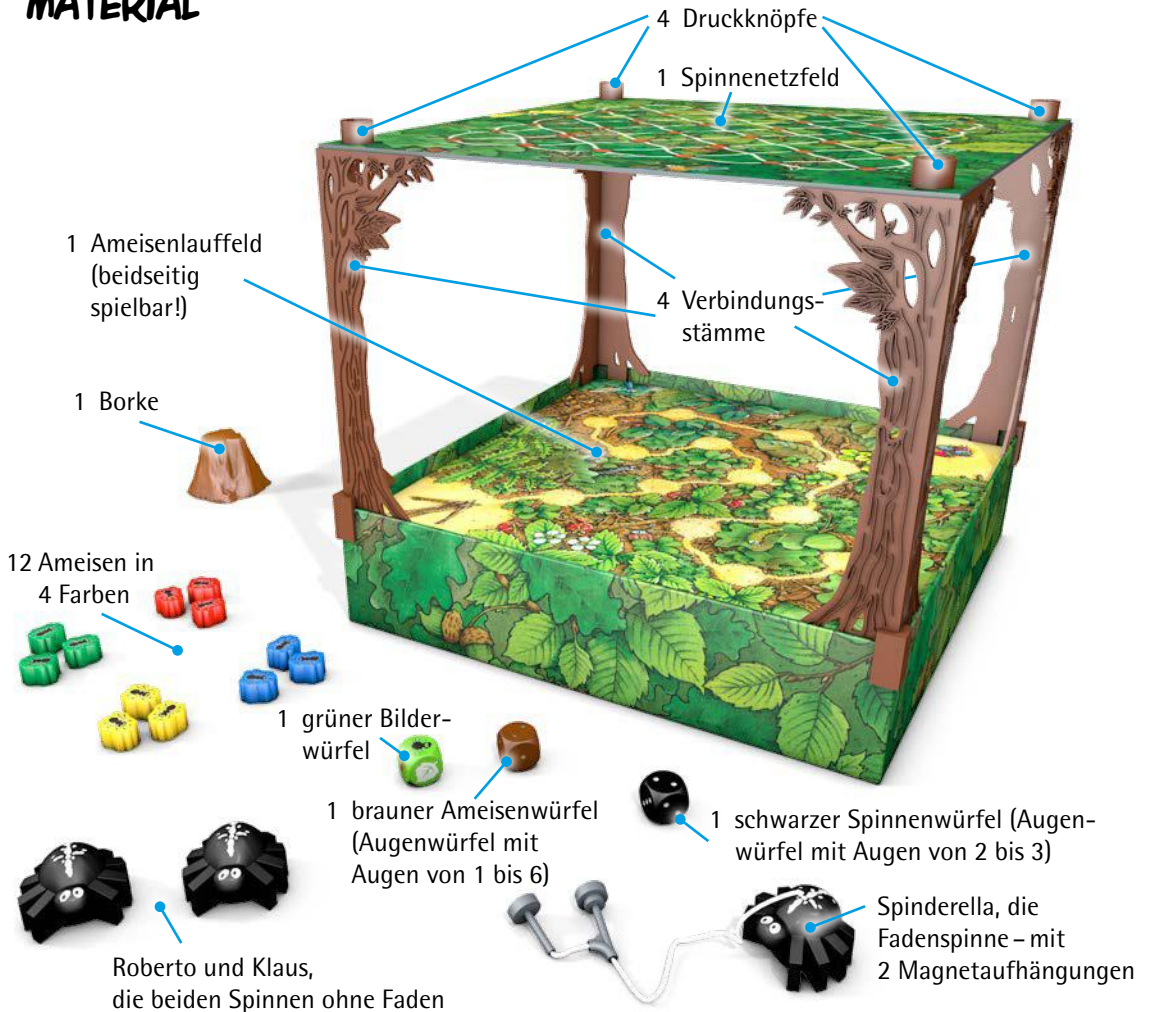
Spinderella

VON ROBERTO FRAGA



„Echt toll, so ein Geschwisterchen!“ Da sind sich Roberto und Klaus, die beiden Spinnenbrüder einig. Ihre Schwester Spinderella ist nämlich so wunderbar federleicht, dass beide Jungs sie an einem einzigen, dünnen Spinnenfaden abseilen können. Das findet auch Spinderella super, denn es macht ihr Riesenspaß von oben auf den Ameisen-Highway hinab zu blinzeln und ab und zu eine von den umtriebigen kleinen Kraftprotzen zu erschrecken. „Schnapp-Hihi!“ – schon wieder hat sie eine Ameise gefangen und bugsiert sie zurück dahin, wo sie hergekommen ist. Natürlich können Spinderella und ihre Brüder nicht wissen, dass ausgerechnet heute der große internationale Ameisenmarathon stattfindet. Und es ist ihnen auch völlig egal, welches Krabbelteam als Erstes drei Ameisen ins Ziel bringt und so die Goldmedaille holt. Roberto, Klaus und Spinderella wollen nämlich einfach nur spielen...

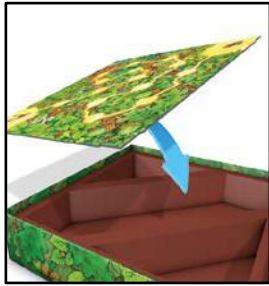
MATERIAL



SPIELZIEL

Bringe deine Ameisen ins Ziel... und halte die wuseligen „Sechsbeiner“ deiner Mitspieler mit Spinderellas Hilfe vom Ziel fern.

SPIELVORBEREITUNG



1) Legt das Ameisenlauffeld auf den leeren Einsatz im Schachtelunterteil. Dabei könnt ihr wählen, ob ihr den kürzeren oder den längeren Pfad (auf der Rückseite) spielen möchtet.



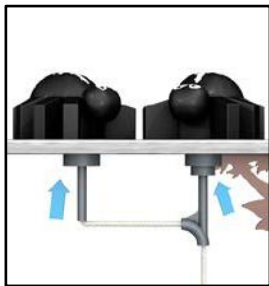
2) Befestigt die Verbindungsstäme an den vier Schachtecken.



3) Steckt das Spinnennetzfeld (nach oben hin sichtbar) auf die Stämme und fixiert es dort mit den vier Druckknöpfen.



4) Setzt Roberto und Klaus (zunächst dicht nebeneinander) auf das Spinnennetzfeld.



5) Platziert die beiden Magnetaufhängungen unter Roberto und Klaus. Der Magnetismus sorgt dafür, dass die beiden Spinnen ihr Schwesterchen beim Bewegen nach unten abseilen oder nach oben ziehen.



6) Zieht Roberto und Klaus – ohne sie anzuheben – auf dem Netz auseinander, bis sie auf roten Knotenpunkten sitzen, **zwischen denen sich genau zwei weitere rote Knotenpunkte befinden.**



7) Jeder Spieler stellt die drei Ameisen seiner Farbe sichtbar auf das Startfeld (mit dem Pfeil).



8) Stellt die Borke auf ein beliebiges Spielfeld des Ameisenlauffeldes.

9) Die drei Würfel legt ihr griffbereit neben das aufgebaute Spiel.



SPIELABLAUF

Der größte Spinner unter euch beginnt. Dann spielt ihr weiter im Uhrzeigersinn.

WÜRFELN UND ZIEHEN

Wenn du am Zug bist, würfelst du mit allen drei Würfeln:

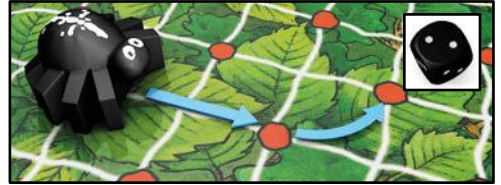


Hast du mit dem **grünen Bilderwürfel** die **Spinne** gewürfelt? Schön! Dann ziehst du die Spinnen! Du darfst die Bewegung beliebig auf Roberto und Klaus verteilen.



SO ZIEHST DU:

Der **schwarze Spinnenwürfel** zeigt dir, wie weit du die Spinnen entlang der Netzlinien insgesamt ziehst. Zähle dabei **nur die roten Punkte!** Du darfst zwar **nicht hin und her ziehen**, aber an allen Knotenpunkten „abbiegen“ wie du möchtest.



Was passiert, wenn du mit Spinderella eine Ameise fängst, liest du unten im Kapitel „Spinderella schnappt zu“.

BEACHTE AUSSERDEM:

Es dürfen nie mehr als **zwei freie rote Punkte** (auf dem direktesten Verbindungsweg) **zwischen beiden Spinnen** sein. (Sonst könnten Roberto oder Klaus ihren Faden verlieren. Vor dem ersten Spiel kannst du das ja einfach mal ausprobieren...).



Hast du mit dem **grünen Bilderwürfel** eine **Ameise** gewürfelt? Prima! Dann ziehst du **eine eigene Ameise**.



SO ZIEHST DU:

Such dir aus, mit welcher deiner Ameisen du ziehen möchtest. Der **braune Ameisenwürfel** zeigt dir, **wie weit** du sie in **Richtung Ziel** (das Feld mit den Beeren) bewegst.



- ➔ Du darfst über andere Ameisen und die Borke hinweg ziehen.
- ➔ Bewegst du eine Ameise, auf der Ameisen sitzen, dann nimmst du sie einfach **alle im Huckepack** mit! Es können beliebig viele Ameisen aufeinander sitzen.
- ➔ Endet dein Zug auf einem besetzten Feld, dann setzt du deine Ameise oben **auf die dortige(n) Ameise(n)** oder oben **auf die dort stehende Borke drauf**.
 - Wenn auf der Borke schon eine Ameise sitzt, **dann setzt du deine Ameise ganz oben drauf**.
 - **Mehr als zwei** Ameisen dürfen **nicht auf der Borke** sitzen. (Würdest du mit einer dritten Ameise dort landen, darfst du diese Ameise nicht ziehen.)
- ➔ Ameisen **unter der Borke** stecken dort fest. Sie können **nicht gezogen** werden.
- ➔ Falls dein Würfelwurf dir überhaupt keinen Zug ermöglicht, ist sofort der nächste Spieler am Zug – aber keine Panik: Das passiert ganz selten.
- ➔ Das **Zielfeld** musst du **nicht mit genauer Augenzahl** erreichen. Dort darfst du überzählige Würfelaugen verfallen lassen. **In keinem anderen Fall darfst du Würfelaugen verfallen lassen.**



Hast du mit dem **Bilderwürfel** ein **Blatt** gewürfelt? Ausgezeichnet! Dann **versetzt du die Borke** und ziehst **wahlweise Spinnen oder eine eigene Ameise**.



SO VERSETZT DU DIE BORKE:

Versetze die Borke auf ein Spielfeld, auf dem **eine oder zwei Ameisen** sitzen. Nur wenn dies nirgendwo möglich ist, setzt du die Borke stattdessen auf ein leeres Feld. Zusätzlich (zum Versetzen der Borke) ziehst du die Spinnen **oder** eine eigene Ameise genauso, wie du es oben schon gelesen hast.

- ➔ Du darfst die Borke **nicht einfach stehen lassen**. Du versetzt die Borke entweder **bevor oder nachdem** du Ameise oder Spinnen gezogen hast. Du darfst dabei auch eine Ameise befreien, die du dann im selben Zug bewegst.
- ➔ Unter der Borke dürfen sich **maximal zwei** Ameisen befinden. Du darfst die Borke nie auf eine Ansammlung von drei oder mehr Ameisen aufsetzen.
- ➔ Befinden sich **auf der Borke** Ameisen, werden diese beim Versetzen immer **im Huckepack** mitgenommen.



SPINDERELLA SCHNAPPT ZU

Wenn du es schaffst, Spinderella tief genug auf eine Ameise herabsinken zu lassen, fängt das Spinnenmädchen diesen Krabber. Aber Vorsicht! Wenn Du Spinderella aus Versehen auf eine deiner eigenen Ameisen herabsinken lässt, fängt sie auch diese.

Sitzen mehrere Ameisen übereinander, fängt Spinderella (ganz von alleine) immer **nur die oberste** davon. Mehr Gewicht kann unsere tapfere Nachwuchsspinne noch nicht heben!

- ➔ Spinderella kann auch Ameisen fangen, die genau auf dem Feld landen, über dem das Spinnenmädchen bereits lauert. Stelle die ankommende Ameise auf diesem Feld ab und warte, ob Spinderella sie (magnetisch) zu sich nach oben zieht oder nicht.
- ➔ **Nicht** gefangen werden Ameisen, die unter Spinderella hindurch laufen, **ohne** auf dem Feld **stehen** zu bleiben, über dem Spinderella lauert.



Hast du mit Spinderella eine Ameise gefangen? Großartig!

- ➔ Hast du die Ameise **eines Mitspielers** gefangen, bekommst du eine **Belohnung**: Bewege eine deiner Ameisen! Ziehe sie so weit, wie es dir der braune Ameisenwürfel anzeigt. (Kannst du keine Ameise bewegen, entfällt leider diese Belohnung.)
- ➔ Hast du eine **eigene Ameise** gefangen bekommst du leider **keine Belohnung**.
- ➔ Setze die gefangene Ameise zurück aufs Startfeld.
- ➔ Ziehe Roberto und Klaus wieder so weit auseinander wie zu Spielbeginn. Dazu bewegst du einen der beiden Brüder so weit weg auf einen roten Knotenpunkt, dass sich zwischen Roberto und Klaus **zwei weitere rote Knotenpunkte befinden**.

SPIELENDE UND GEWINNER

Sobald **die dritte Ameise einer Farbe** das Ziel erreicht, endet das Spiel. Gehören drei Ameisen im Ziel dir, hast du gewonnen! Es kann mehrere Gewinner geben, falls auch die dritte Ameise eines Mitspielers oder mehrerer Mitspieler (im Huckepack) das Ziel erreicht hat.



Autor: Roberto Fraga
Illustration: Doris Matthäus

Art.Nr.: 60 110 5077

© 2015 Zoch Verlag
Werkstraße 1
90765 Fürth



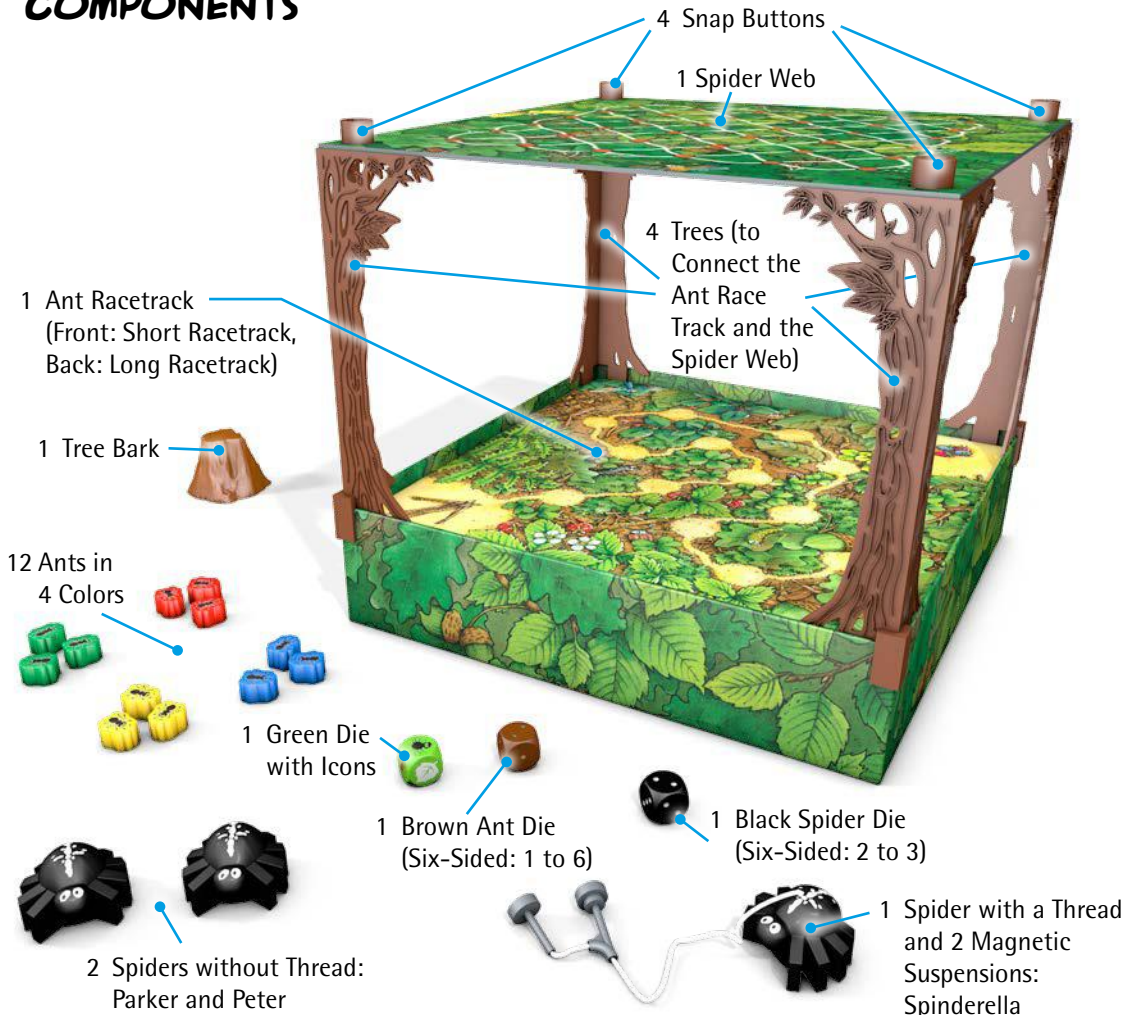
Spinderella



BY ROBERTO FRAGA

"It's positively spiderific to have a sister!" That is something the two spider brothers Parker and Peter can agree on any day. After all, their sister Spinderella is still light enough that the two can rope her down using a single thread of spider silk. Spinderella herself loves this, too. It is her favorite thing in the world to look down on the forest's main ant road and to give the little guys below the occasional fright. "Gotcha! He he!" – and she has caught another ant, only to return it to where it came from. What Spinderella and her brothers do not know though is that today is the day of the great international ant marathon. Then again, they would not care which bug team of three takes the gold anyway. Parker, Peter, and Spinderella just want to play...

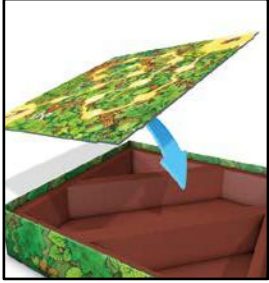
COMPONENTS



GOAL

Get your ants safely to the finish. Use the spiders to interrupt the "cutie-crawlies" of the other players.

SETUP



1) Place the ant racetrack on top of the empty inlay inside the bottom half of the box. Choose whether you would like to use the shorter or the longer ant racetrack.



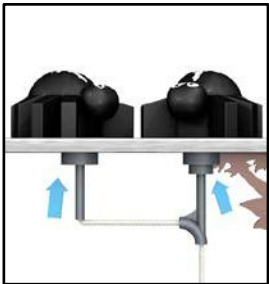
2) Place an upright tree in each corner of the box bottom. The base of each of the trees fits tightly over the cardboard edge.



3) Place the spider web on top of the trees. Make sure that you can see the web from above, i.e. that you place it right-side up. Hold the spider web in its place with the help of the snap buttons.



4) Place Parker and Peter, the two spiders without a thread, close to each other onto the spider web.



5) Have the two magnets of Spinderella, the third spider, connect from below the web with those of Parker and Peter. If you do this right, the two spider brothers can now move around on top of the web and pull their sister below the web up as well as lower her down.

6) Now, pull Parker and Peter apart without lifting them up. Make sure that each of them is sitting on a red dot, **exactly two dots apart from each other.**



6) Now, pull Parker and Peter apart without lifting them up. Make sure that each of them is sitting on a red dot, **exactly two dots apart from each other.**



7) For each player, place three ants of one color onto start (the space with an arrow).



8) Place the tree bark on any space of the ant racetrack.

9) Put the three dice next to the game board, within easy reach of all players.



GAME

Whoever likes spiders the most begins the game. Then, take turns playing in clockwise order.

ROLL THE DICE AND MOVE

If it is your turn, roll all three dice:

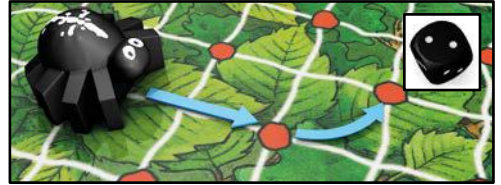


You have **rolled a spider** with the **green die**? Move the spiders!
You can split the movement points any way you like between Parker and Peter.



THIS IS HOW YOU MOVE THE SPIDERS:

The black spider die tells you how far you move the spiders along the web's lines. Only the red dots count as movement! **Do not move back and forth** along the same line but feel free to "take a turn" wherever the web's lines join.



How the spiders catch ants will be covered a little later, in its own paragraph (Spinderella Catches an Ant).

CAREFUL:

There must never be more than **two empty red dots** (shortest route) **between Parker and Peter**. (If you forget about this rule, the magnets may very well lose connection to each other and poor Spinderella will probably tumble down onto the ant racetrack. Go ahead, give it a try before starting to play!)



You have **rolled an ant** with the **green die**? Move **one** of your own ants!



THIS IS HOW YOU MOVE AN ANT:

Pick any one of your ants. The **brown ant die** tells you how many spaces you move this ant towards the finish (the space with the berries).



→ You can move your ant over other ants as well as over the tree bark.

→ If you move an ant that has other ants on top of it (your own or other players'), your ant carries those ants around, i.e. it gives them a **piggyback ride**. Any number of ants can be on top of each other.

→ If your ant stops on an occupied space, simply **place it on top of all ants that are already there or on top of the tree bark**.

- If there already is an ant on top of the tree bark, place your ant on top of it.
- There must **never** be **more than two ants on top of the tree bark** though. (You cannot move an ant that would have to stop on top of the tree bark, if there are already two ants on top of it.)

→ You cannot move an ant that is **underneath the tree bark**.

→ If you have no ant that you can legally move, you have to sit out for a turn. Not to worry though, that is a very rare case.

→ **You do not need to roll precisely the required number in order to move an ant into the finish**. As an exception, in this case you can ignore additional movement points. **Usually you have to move your ant** precisely as many spaces forward as **the brown ant die tells you to**.



You have **rolled a leaf** with the green die? **Place the tree bark** on a new space and also **either** move the spiders or one of your own ants!



THIS IS HOW YOU PLACE THE TREE BARK:

If possible, place the tree bark on a space that has **one or two ants** already on it. Only place it on an empty space, if there absolutely are no (new) spaces with one or two ants on them whatsoever. In addition to placing the tree bark on a new space you move **either** the spiders **or** an ant just as described above.

➔ It is your choice whether you place the tree bark **before or after** you move the spiders or an ant. You can use this opportunity to free one of your ants from the tree bark and then immediately move this ant. You have to place the tree bark on a **new space**.

➔ There may only be space for **two ants or less** underneath the tree bark. Never place the tree bark on top of three or more ants.

➔ If you place the tree bark and there are ants on top of it (your own or other players'), they **ride the tree bark**.



SPINDERELLA CATCHES AN ANT

Whenever you manage to lower Spinderella directly onto an ant, she catches that ant. Be careful though! If you accidentally lower Spinderella onto one of your own ants, she catches it, too.

If there are a couple of ants sitting on top of each other, Spinderella (automatically) **only catches the topmost one of them**. That is as much weight as our fearless spider girl can carry!

- ➔ Spinderella can also catch an ant that stops directly underneath her. Place the ant on the space underneath Spinderella and wait to see whether she attracts it (magnetically) or not.
- ➔ Spinderella **cannot catch** an ant **while the ant is only moving through** and not stopping directly underneath her.

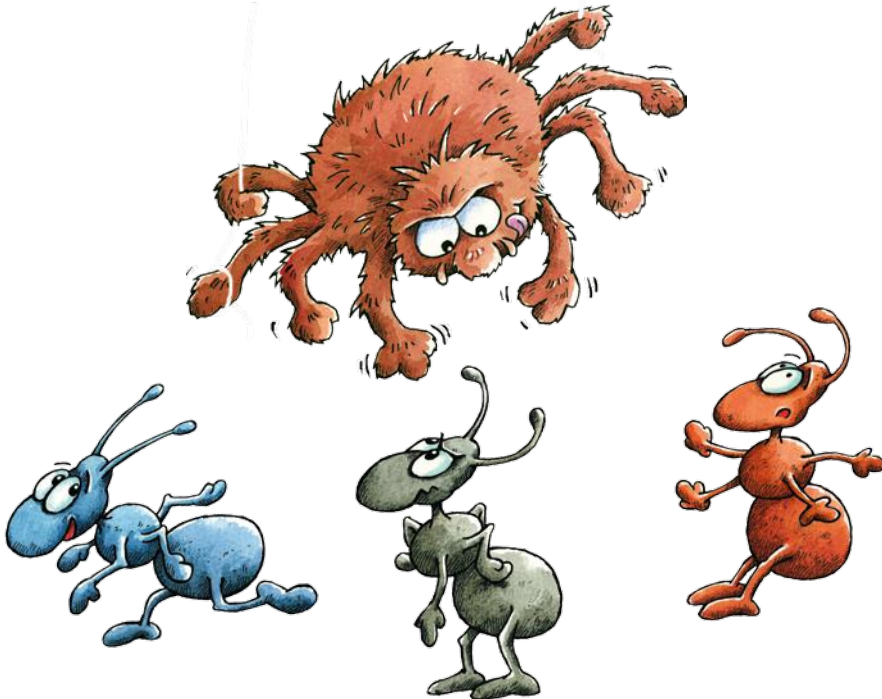


Have you and Spinderella caught an ant? Great!

- ➔ If you have caught the **ant of another player**, you get a reward: Move one of your own ants. The brown ant die tells you how many spaces you move your ant. (If you have no ant that you can legally move, you do not get a reward.)
- ➔ If you have caught one of **your own ants**, you do not get a reward.
- ➔ Return the ant you caught to the start.
- ➔ Now, pull Parker and Peter apart again, much like you did when you set the game up. This time, only move one of the two though. Make sure that each of them is sitting on a red dot, exactly **two dots apart from each other**.

END

The game ends when the third ant of the same color reaches the finish. If these are your three ants, you win! If your third ant reaches the finish at the same time as the third ant of another player (through a piggyback ride), you share the victory.



Author: Roberto Fraga
Illustration: Doris Matthäus

Art.Nr.: 60 110 5077

© 2015 Zoch Verlag
Werkstraße 1
90765 Fürth



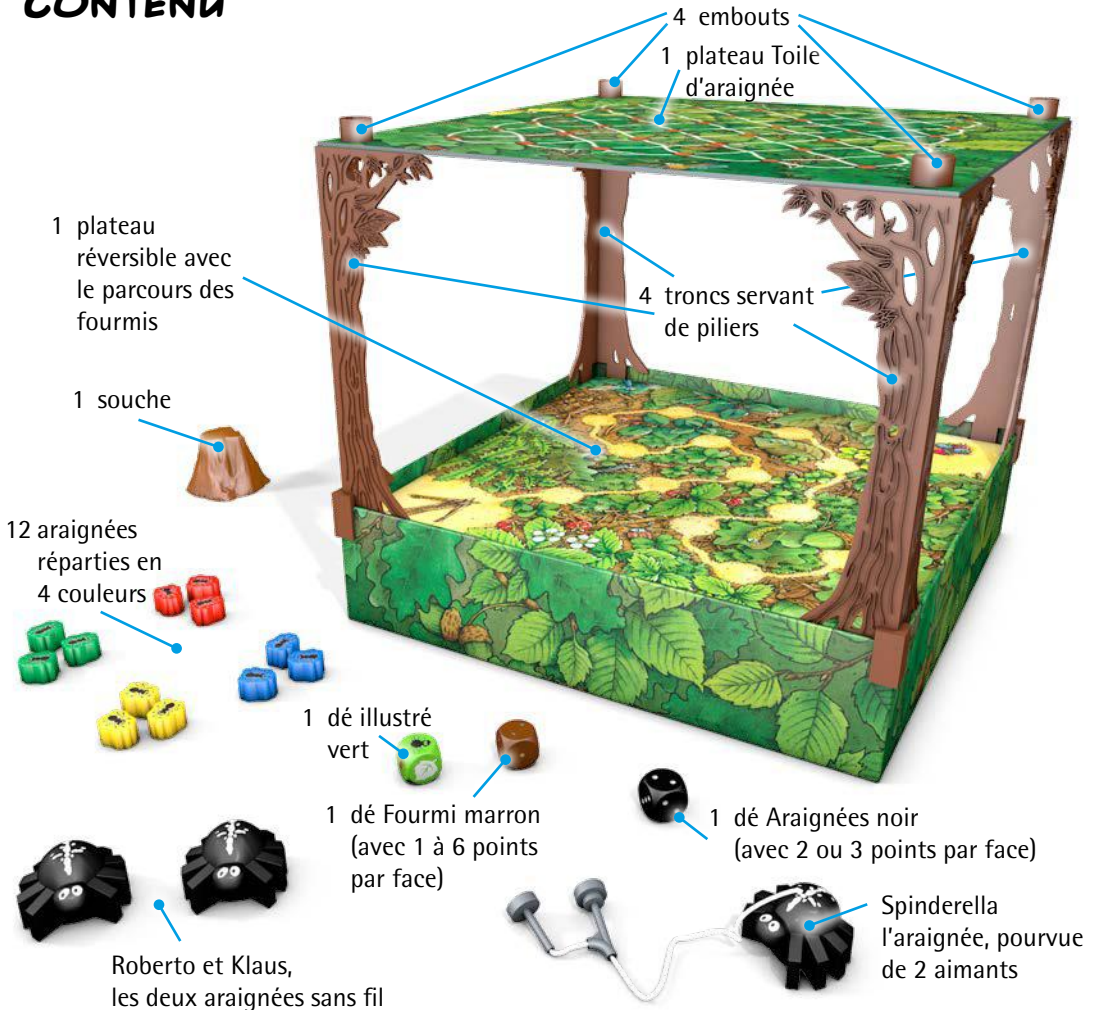
Spinderella



DE ROBERTO FRAGA

Roberto et Klaus, les deux frères araignées, sont d'accord sur une chose : « C'est vraiment génial d'avoir une sœur ! ». Légère comme une plume, nos deux jeunes n'ont en effet aucune difficulté à la faire descendre au bout d'un fil très fin. Spinderella aussi adore ça : quoi de plus amusant que de faire un petit clin d'œil à l'autoroute des fourmis, qui passe juste en dessous, et de faire peur à l'une de ses infatigables petites forces de la nature. « Hop, hihhi ! », Spinderella a de nouveau attrapé une fourmi et la renvoie d'où elle vient. Mais elle et ses frères sont bien loin de se douter que c'est précisément aujourd'hui qu'a lieu le grand marathon international des fourmis. Et ils se moquent éperdument de savoir quelle équipe franchira la première la ligne d'arrivée avec trois fourmis et remportera ainsi la médaille d'or. Roberto, Klaus et Spinderella, eux, ne pensent qu'à s'amuser...

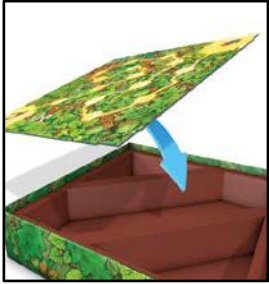
CONTENU



BUT DU JEU

Franchis la ligne d'arrivée avec tes fourmis... tout en empêchant les petits bolides à six pattes de tes adversaires d'en faire autant avec l'aide de Spinderella.

MISE EN PLACE



1) Posez le plateau Fourmis sur le calage vide de la boîte. Vous pouvez choisir le parcours long ou court (sur l'autre face).



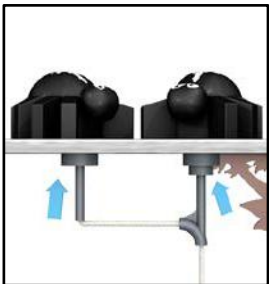
2) Fixez les quatre troncs aux quatre coins de la boîte.



3) Insérez le plateau Toile d'araignée (face illustrée au-dessus) en haut des troncs et bloquez-le avec les quatre embouts.



4) Placez Roberto et Klaus sur la toile d'araignée (très proches l'un de l'autre pour commencer).



5) Passez les deux aimants sous la toile d'araignée, juste en dessous des deux araignées. Roberto et Klaus se déplacent désormais ensemble, avec leur sœur en suspension, reliés par magnétisme.

Ce mécanisme va permettre à Spinderella, de descendre et remonter, suspendue à son fil.



6) Écartez ensuite Roberto et Klaus, sans les soulever, chacun jusqu'à une intersection marquée d'un point rouge ; **il doit y avoir deux autres points rouges entre eux.**



7) Chaque joueur place les 3 fourmis de sa couleur sur la case Départ (avec une flèche).



8) Placez la souche sur n'importe quelle case du parcours des fourmis.

9) Gardez les trois dés à portée de main à côté du jeu.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Celui qui a la plus grande araignée au plafond commence. La partie se poursuit dans le sens horaire.

LANCEMENT DU DÉ ET DÉPLACEMENT

Quand vient son tour, le joueur lance les 3 dés :

➤ Si le **dé vert** indique « **Araignée** », bien ! Déplace les araignées ! Tu peux répartir les points de déplacement comme tu veux entre Roberto et Klaus.



COMMENT LES DÉPLACER :

Le dé Araignées noir t'indique de combien de points tu peux déplacer au maximum les araignées le long des fils de toile. Ne compte que les points rouges ! Tu n'as pas le droit d'aller et venir sans arrêt entre deux points mais tu peux « tourner » à chaque point rouge.



Tu découvriras ce qui se passe lorsque Spinderella attrape une fourmi au chapitre « Spinderella capture une proie ».

AUTRES REMARQUES :

Il ne doit jamais y avoir plus de deux points rouges (en suivant le chemin le plus direct) entre les deux araignées. (Sinon, Roberto et Klaus pourrait perdre le fil ! Tu peux toujours essayer avant d'entamer la première partie...)



➤ Si le **dé vert** indique « **Fourmi** », super ! Tu peux déplacer **l'une** de tes fourmis.



COMMENT TE DÉPLACER :

Choisis laquelle de tes fourmis tu souhaites déplacer. Le **dé Fourmi marron** t'indique de **combien de cases** tu peux l'avancer **vers l'arrivée** (la case avec les baies).



➤ Il est permis de sauter par-dessus les autres fourmis et la souche.

➤ Si tu déplaces une fourmi avec d'autres fourmis sur son dos, elle transporte **tout ce petit monde avec elle** ! Il n'y a pas de limite au nombre de fourmis emportées.

➤ Si tu termines ton déplacement sur une case occupée, place ta fourmi **sur le dos de l'autre (des autres)** ou **sur la souche qui s'y trouve**.

- S'il y a déjà une fourmi sur la souche, **place la tienne sur son dos**.
- Il ne peut **pas** y avoir **plus de deux fourmis sur la souche**. (une troisième fourmi qui atterrirait sur la souche n'aurait pas le droit de se déplacer.)

➤ Les fourmis **sous la souche** sont bloquées. Elles **ne peuvent pas être déplacées**.

➤ Si le dé ne te permet pas le moindre déplacement, c'est immédiatement au tour du joueur suivant de jouer. Mais, pas de panique : cela arrive très rarement .

➤ Il n'est **pas nécessaire d'obtenir le nombre de points exact au dé** pour atteindre l'arrivée ; les points supplémentaires sont ignorés. **C'est le seul cas où l'on peut laisser de côté des points du dé**.



Si le **dé vert** indique « **Feuille** », félicitations ! Tu peux à la fois **changer la souche de place** et déplacer, **au choix**, les araignées **ou** une de tes fourmis.



CHANGEMENT DE PLACE DE LA SOUCHE :

Place la souche en priorité sur une case occupée par une ou deux fourmis. Si c'est impossible, place-la simplement sur une case libre. En plus (du déplacement de la souche), déplace les araignées **ou** l'une de tes fourmis comme expliqué précédemment pour chacun des résultats du lancer de dés.

→ Tu peux changer la souche de place **soit avant, soit après** avoir déplacé ta fourmi ou les araignées. Il est permis de libérer ainsi une fourmi sous la souche et de la déplacer dans le même tour. Il est **interdit de laisser la souche à la même place**.

→ La souche ne doit recouvrir **au maximum que 2 fourmis à la fois**. Il est interdit de recouvrir un empilement de 3 fourmis ou plus.

→ Si des fourmis se trouvent **sur la souche**, elles sont simplement toutes transportées **avec elle**.



SPINDERELLA CAPTURE UNE PROIE

Si tu parviens à faire descendre Spinderella suffisamment bas au-dessus d'une fourmi, elle la capture. Mais attention de ne pas la faire descendre par erreur au-dessus d'une de tes propres fourmis car elle la capturerait aussi !

Si plusieurs fourmis sont empilées, Spinderella n'attrape toujours **que celle du dessus**. Notre courageux bébé araignée ne peut pas porter une masse supérieure !

→ Spinderella attrape également les fourmis qui atterrissent sur la case au-dessus de laquelle elle se trouvait aux aguets. Place la fourmi sur cette case et attends de voir si Spinderella l'attrape (l'aimante) vers le haut ou pas.

→ Les fourmis qui ne font que passer sous Spinderella **sans s'arrêter** sur la case au-dessus de laquelle elle est suspendue ne sont **pas** capturées.



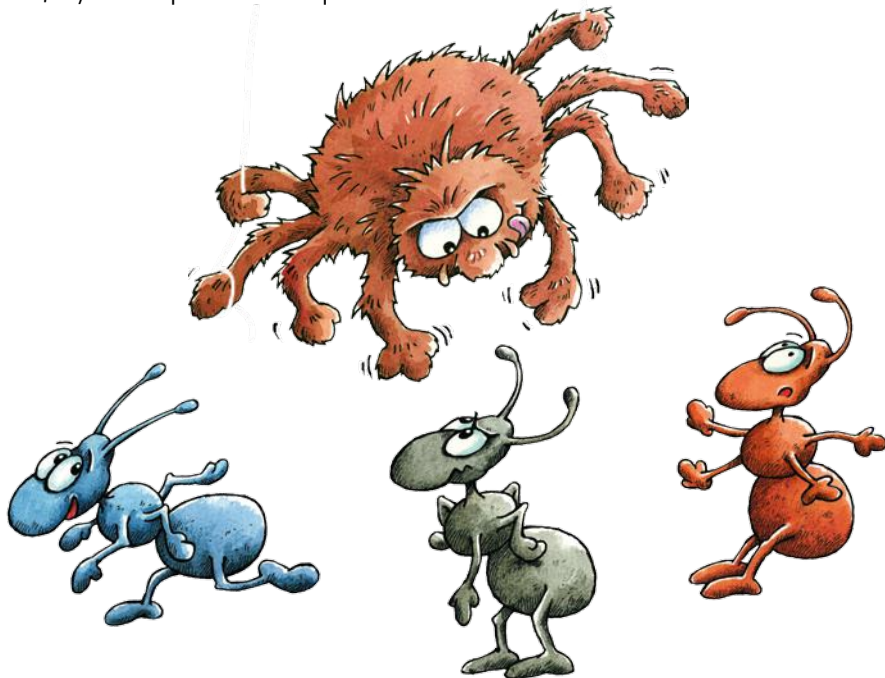
Tu as capturé une fourmi avec Spinderella ? Bravo !

- ➔ Si tu as capturé une fourmi **adverse**, tu peux déplacer une de tes fourmis en **récompense** : Déplace-la du nombre de cases indiqué par le dé Fourmi marron. (Si tu ne peux déplacer aucune de tes fourmis, tant pis pour ta récompense !)
- ➔ Si tu as capturé l'une de tes **propres fourmis**, tu ne gagnes malheureusement **aucune récompense**.
- ➔ Toute fourmi capturée est renvoyée au Départ.
- ➔ Écarte de nouveau Roberto et Klaus comme en début de partie. Pour cela, déplace un des deux frères jusqu'à un point rouge de manière à ce qu'il y ait **de nouveau deux points rouges** entre Roberto et Klaus.

FIN DE LA PARTIE ET VAINQUEUR

La partie s'arrête dès que la **troisième fourmi d'une même couleur** atteint l'arrivée. Si tu possèdes 3 fourmis à l'arrivée, tu remportes la partie !

Si la 3^e fourmi d'un joueur atteint l'arrivée avec, sur son dos, également la 3^e fourmi d'un ou plusieurs autres joueurs, il y a alors plusieurs vainqueurs.



Auteur: Roberto Fraga
Illustration: Doris Matthäus

Art.Nr.: 60 110 5077

©2015 Zoch Verlag
Werkstraße 1
90765 Fürth



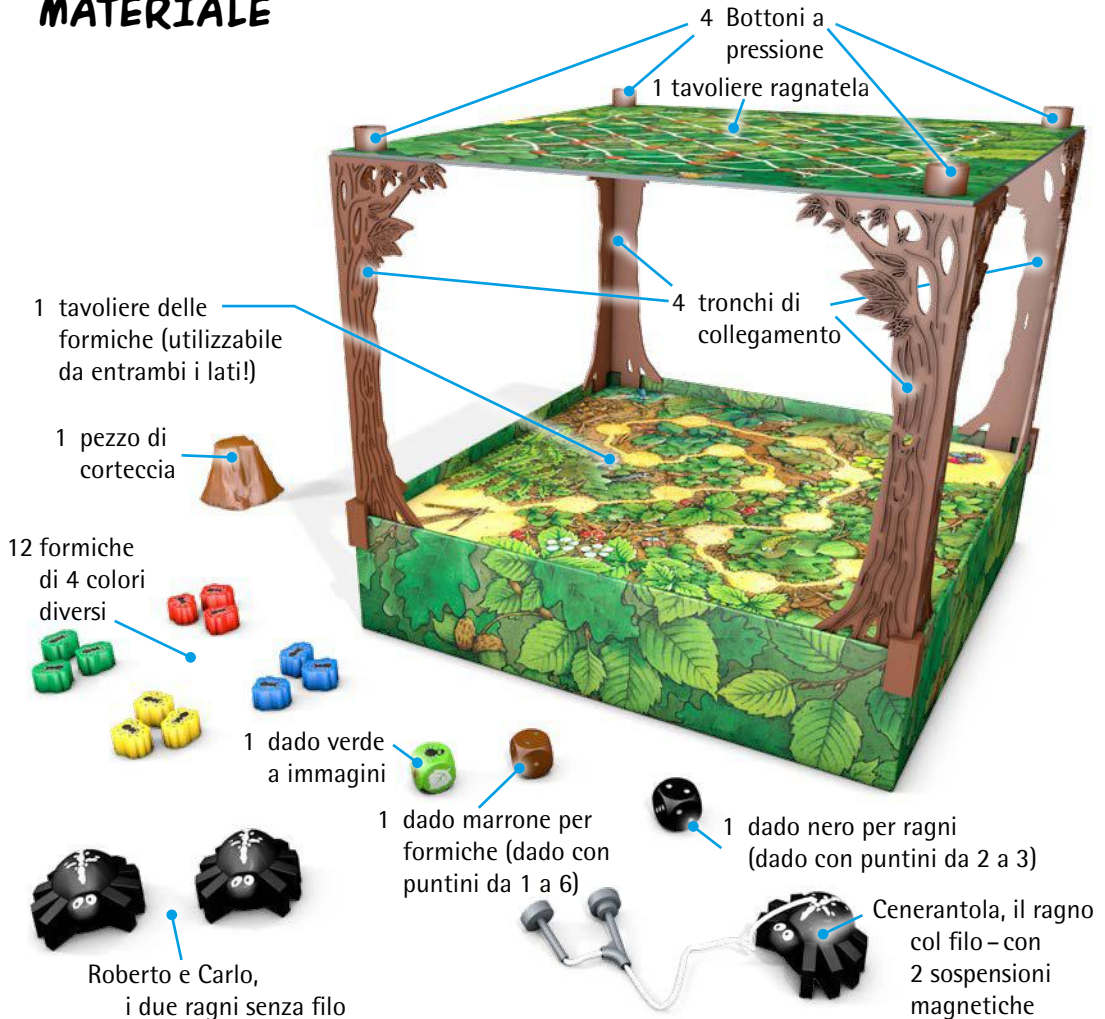
Spinderella

DI ROBERTO FRAGA



"Che spasso la nostra sorellina!" Si dicono Roberto e Carlo, i due fratelli ragno. Infatti la loro sorellina Cenerantola è talmente leggera che i due ragazzi riescono a calarla da un unico sottilissimo filo. Anche Cenerantola si diverte un mondo perché grazie ai suoi fratelli riesce a spiare dall'alto l'autostrada di formiche che le passa sotto. Ogni tanto spaventa morte uno degli indaffaratissimi insetti. "Gnamm-Hihi!" Ed ecco che Cenerantola ha catturato un'altra formichina e la rispedisce indietro da dove è venuta. Ma Cenerantola e i suoi fratelli non sanno che proprio oggi si terrà la grande maratona internazionale delle formiche. E nemmeno gli interessa quale squadra riuscirà a portare al traguardo per prima le sue tre formiche per ricevere la medaglia d'oro. Dopo tutto Roberto, Carlo e Cenerantola vogliono solo giocare...

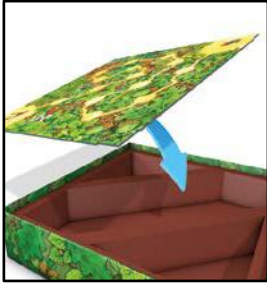
MATERIALE



OBIETTIVO

Portare le proprie formiche al traguardo... cercando di tenere lontani dall'arrivo gli operosi insetti degli avversari.

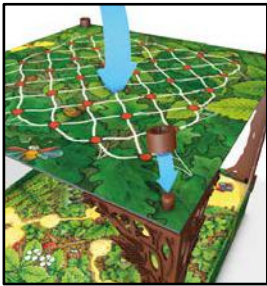
PREPARAZIONE DEL GIOCO



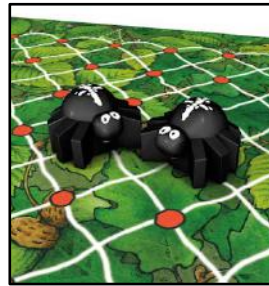
1) Posate il tavoliere delle formiche nella parte inferiore della scatola. Avete la scelta tra il percorso più breve e il percorso più lungo (sul retro del tavoliere).



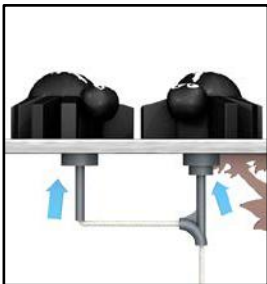
2) Fissate i tronchi di collegamento ai quattro angoli della scatola.



3) Posate il tavoliere ragnatela (visibile verso l'alto) sui tronchi e fissatelo con i quattro bottoni a pressione.



4) Posate Roberto e Carlo sulla ragnatela (in un primo tempo molto vicino l'un l'altro).



5) Fissate le due sospensioni magnetiche sulla parte inferiore del tavoliere ragnatela, esattamente sotto ai ragni. Grazie alle calamite Roberto e Carlo si lasciano ora spostare insieme alle loro



6) A questo punto, senza sollevarli, allontanate Roberto e Carlo sulla ragnatela. Dovranno stare ognuno su un punto rosso, a distanza tale che tra i ragni **resteranno visibili due ulteriori punti rossi**.

sospensioni. In questo modo sarà possibile calare in basso Cenerantola o risollevarla.



7) Preparate le tre formiche del vostro colore sulla casella di partenza (quella con la freccia).



8) Posate la corteccia su una casella a scelta del tavoliere delle formiche

9) I tre dadi vanno tenuti a fianco, a portata di mano.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il più pazzo dei giocatori può cominciare. In seguito continuate in senso orario.

TIRARE I DADI E SPOSTARSI

Il giocatore di turno tira tutti e tre i dadi:

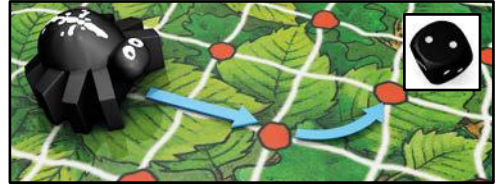


Hai ottenuto un **ragno** con il **dado verde a immagini**? Benissimo! In questo caso sposti i ragni! Puoi suddividere a piacimento gli spostamenti tra Roberto e Carlo.



ECCO COME SPOSTARTI:

Il **dado nero per ragni** ti mostra quanto spostare i ragni lungo le linee della ragnatela. Spostandoti, conta **unicamente i punti rossi**! Non è permesso spostarsi **avanti e indietro**, ma puoi cambiare direzione a piacimento su ogni nodo (punto rosso).



Per sapere che cosa succede quando con Cenerantola catturi una formica, devi leggere il capitolo "Cenerantola acchiappa la preda" più in basso.

NOTA INOLTRE:

Non possono mai esserci più di **due punti rossi** (sulla via più diretta) **tra i due ragni**, altrimenti Roberto e Carlo perderanno il loro filo. (Se vuoi, puoi provarci prima di cominciare la partita...)



Hai ottenuto una **formica** con il **dado verde a immagini**? Ottimo! In questo caso sposti una delle tue formiche.



ECCO COME SPOSTARTI:

Scegli tra le tue formiche quella che vuoi spostare. Il **dado marrone per formiche** indica di quanto spostarla **nella direzione del traguardo**.



➔ È permesso passare sopra ad altre formiche e al pezzo di corteccia.

➔ Stai spostando una formica sulla quale stanno già sedute delle altre formiche? In questo caso semplicemente te le porti via tutte **in groppa!**

➔ La tua formica finisce su una casella già occupata? Nessun problema: posala **sulla formica, sulle formiche o sul pezzo di corteccia che già si trovano sulla casella**.

- Sulla corteccia si trova già un'altra formica? **Allora posa la tua in cima a tutto.**
- **Più di due** formiche non possono stare sul pezzo di corteccia. Se con una terza formica dovessi finire su questa casella, non potresti spostarla. (Dovresti semplicemente avanzare con un'altra delle tue tre formiche.)

➔ Le formiche che sono finite **sotto la corteccia** vi rimangono incastrate. **Non possono essere spostate.**

➔ Nel caso in cui il risultato dei tuoi dadi non ti permette di avanzare in nessun modo, devi passare il turno al prossimo giocatore. Ma niente paura: succede molto raramente.

➔ Per raggiungere il traguardo non c'è bisogno che tirando i dadi ottieni il **punteggio esatto** che ti porta sulla casella di arrivo. Puoi trascurare i punti in eccesso che ti rimangono. **In nessun altro caso, tuttavia, puoi trascurare dei punti.**



Hai ottenuto una **foglia** con il **dado verde a immagini**? Perfetto! In questo caso puoi **spostare la corteccia** e scegliere se avanzare con un ragno **oppure** con una formica.



ECCO COME SPOSTARE IL PEZZO DI CORTECCIA:

Sposta la corteccia su una casella su cui si trovano già **una o due formiche**. Puoi posare la corteccia su una casella vuota solo se non trovi formiche da incastrare. Oltre a spostare la corteccia, puoi avanzare con un ragno **oppure** con una formica (vedi la descrizione sopra).

- ➔ Puoi spostare la corteccia **prima o dopo** essere avanzato con formica o ragno. Così facendo puoi liberare una formica dal pezzo di corteccia e avanzare con essa nello stesso turno. **Non puoi** lasciare la corteccia **al suo posto**.
- ➔ Sotto la corteccia possono trovarsi **due** formiche **al massimo**. Non è possibile posare il pezzo di corteccia su un gruppo di tre o più formiche.
- ➔ Se **sulla corteccia** si trovano delle formiche, queste saranno spostate insieme alla corteccia.



CENERANTOLA ACCHIAPPA LA PREDA

Se ce la fai a calare Cenerantola abbastanza in basso da farle raggiungere una formica, la ragnetta afferrerà la formichina, anche se si tratta di una delle tue.

Se Cenerantola trova diverse formiche una sopra l'altra, catturerà automaticamente sempre **solo quella più in alto**. La nostra piccola ragnetta non riesce ancora a sollevare molto peso!

- ➔ Cenerantola può anche catturare le formiche che finiscono sulla casella sopra alla quale sta già in agguato: prova a posare una formica sulla casella e scopri se Cenerantola la afferra o se invece la risparmia.
- ➔ Le formiche **non** saranno catturate se sono solo di passaggio sotto a Cenerantola, cioè se non si fermano sulla casella sopra alla quale sta la ragnetta.

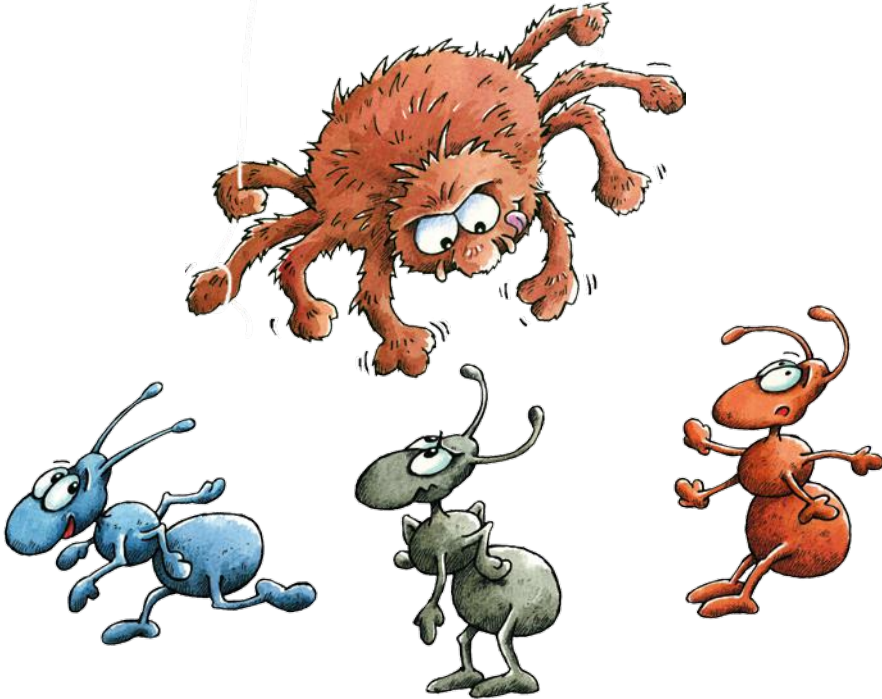


Sei riuscito a catturare una formica con Cenerantola? Magnifico!

- ➔ Hai catturato la formica **di un compagno di gioco**? Fantastico! Come **ricompensa** puoi spostare una delle tue formiche: Avanza del punteggio indicato dal dado marrone per formiche. (Se non riesci a spostare nessuna formica purtroppo devi rinunciare alla tua ricompensa e passi il turno al prossimo giocatore.)
- ➔ Hai catturato **una delle tue formiche**? Può capitare... Ma per questo purtroppo **non ricevi una ricompensa**.
- ➔ Riponi la formica che hai catturato sulla casella di partenza.
- ➔ Allontana Roberto e Carlo tra di loro come all'inizio del gioco. Sposta uno dei due fratelli su un nodo rosso a distanza tale da avere di nuovo due punti rossi tra Roberto e Carlo.

FINE DEL GIOCO E VINCITORE

Vince il giocatore le cui tre formiche arrivano per prime al traguardo. A questo punto il gioco finisce. Può esserci più di un vincitore nel caso in cui anche la terza formica di un compagno di gioco (o di diversi compagni di gioco) raggiunge il traguardo in groppa all'altra.



Autore: Roberto Fraga
Illustrazione: Doris Matthäus

Art.Nr.: 60 110 5077

©2015 Zoch Verlag
Werkstraße 1
90765 Fürth

