

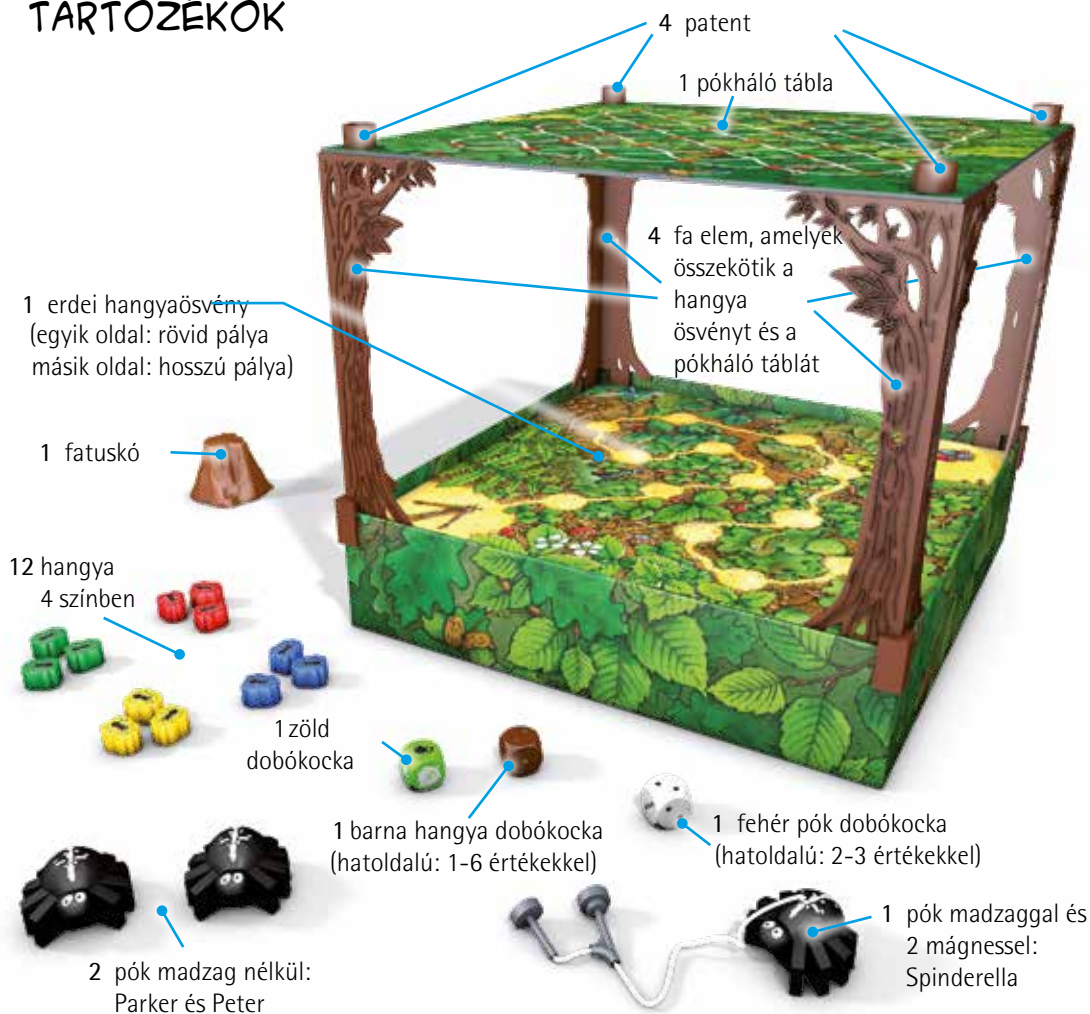
Spinderella

BY ROBERTO FRAGA

"Tök pókasztikus hogy van egy húgunk!" Ez az amiben a két pókfivér Peter és Parker teljesen egyetért. Spinderella elég könnyű ahhoz, hogy egy vékony pókfonál segítségével lelógathassák a pókhálóról. És ezt Spinderella is rettentően élvezi. Kedvenc szórakozása fentről nézegetni ez erdei hangya ösvényt és jól ráijeszteni azokra a kis fickókra ott lent. "Megvagy! Hehe!" mondja, amikor elkap egy újabb hangyát és visszaviszi őt oda ahonnan elindult. Azt azonban Spinderella és két testvére nem tudja, hogy a mai nap rendezik meg az erdőben a nagy nemzetközi hangya maratont. Őket nem nagyon érdekli, hogy melyik három fős csapat nyeri meg a versenyt, Parker, Peter és Spinderella csak játszani akarnak....

...

TARTOZÉKOK



A JÁTÉK CÉLJA

Juttasd el biztonságban a hangyáidat a célba. A pókok segítségével pedig megakadályozhatod, hogy a többi hangyának ez sikerüljön.

ELŐKÉSZÜLETEK



1) A hangyák erdei ösvényét ábrázoló táblát tedd az üres társasjáték doboz tetejére. Választhatsz, hogy a hosszabb vagy a rövidebb ösvényen szeretnétek játszani.



2) A doboz mind a négy sarkába tegyél egy fa elemet, amelyek alját szorosan illeszd a sarkoknál a doboz széléhez.



3) A pókhálós táblát rakd a négy fa elem tetejére úgy, hogy felülről nézve lásd a pókhálót, majd a patentokkal a sarkokon erősítsd hozzá a táblát a fa oszlopokhoz.



4) A madzag nélküli két pókot, Petert és Parkert tedd a pókhálós táblára közvetlenül egymás mellé.



5) A harmadik pókhoz, Spinderellához tartozó két mágnest a táblán keresztül, alulról rögzítsd a másik két pókhoz. Ha jól raktad össze őket, akkor a két pókfű tud mászkálni a pókháló táblán, és ezáltal fel tudják húzni és le tudják ereszteti

Spinderellát.



6) Ezután Petert és Parkert húzd szét anélkül, hogy felemelnéd őket. Mindketten piros pöttyre kerüljenek és **pontosan két piros pötty távolságra.**



7) Minden játékos tegyen három azonos színű hangyát a startra (a nyíllal jelölt mezőre).



8) Tedd a fatuskót az ösvény tetszőleges mezőjére.

9) A három dobókockát pedig tedd a játéktábla mellé.



A JÁTÉK

Az kezd a játékot, aki a legjobban szereti a pókokat. A továbbiakban a játékosok óramutató-járásával megegyező irányban követik egymást.

DOBJ ÉS LÉPJ

Ha sorra kerülsz, dobj mindhárom dobókockával:



Pókot dobtál a zöld dobókockával? Lépj a pókokkal!

A dobott értéket bárhogy megoszthatod a két pók, Peter és Parker között.

HOGYAN LÉPJ A PÓKOKKAL:

A fehér dobókockával dobott érték mutatja, hogy a pókhálón összesen mennyit léphetsz a két pókkal.

Csak a piros pöttyök számítanak lépésnek!

Ne csak előre-hátra lépj, hanem nyugodtan fordulj el a pókháló akármelyik csomópontjánál.



Hogy a pókok miként fogják el a hangyákat, arról később lesz szó (Hogyan kapja el Spinderella a hangyákat fejezetben)

FIGYELEM:

Peter és Parker között soha nem lehet két piros pöttynél nagyobb távolság. (Ha nem figyelsz erre, akkor a mágnesek nagyon könnyen elvesztik a kapcsolatot egymással és szegény Spinderella rá fog esni a hangya ösvényre. Az első játék előtt nyugodtan próbáljátok ki mi történik ilyen esetben!)



Hangyát dobtál a zöld dobókockával? Lépj az **egyik** hangyáddal!

HOGYAN LÉPJ A HANGYÁKKAL:

Vedd fel az egyik bábudat. A **barna hangya kocka** mutatja hogy hány mezőt léphetsz ezzel a bábuddal a cél (a bogyókkal jelölt mező) felé.

➔ A hangyákkal átléphetsz más hangyák és a fatuskó felett is.

➔ Ha olyan bábuval lépsz, amelyen más hangyák is vannak (akár a saját bábuidd akár a többi játékosé) akkor a bábu viszi a többi hangyát **a hátán magával**. Akármennyi bábu lehet egymáson.

➔ Ha a hangyáddal olyan mezőre lépsz, amelyen más bábuk is vannak, **akkor a bábudat tedd a mezőn vagy a fatuskón lévő bábuk tetejére.**

- ☒ Ha már van hangya a fatuskón, akkor a bábudat arra tedd rá.

- A fatuskón azonban **sohasem lehet több, mint két hangya**. (azaz nem léphetsz azzal a bábuddal amelyik a fatuskóra érkezne és ott már van két hangya)

➔ Nem léphetsz azokkal a hangyákkal, **amelyek a fatuskó alatt vannak.**

➔ Ha nincs olyan hangya, amelyikkel lépni tudnál, akkor kimaradsz egy körből. Nem kell izgulni, ez csak nagyon ritkán fordul elő.

➔ **Ha már a cél előtt vagy, nem kell pontosan annyit dobnod, hogy beéj a cél mezőre.**

Ez azonban kivétel, ebben az esetben a további lépések elmaradnak. **A többi esetben pontosan annyit kell előre lépned a bábuddal, amennyit a barna hangya kockával dobtál.**





Levelet dobtál a zöld dobókockával? Tedd át a fatuskót egy új helyre, majd vagy lépj a pókokkal, vagy valamelyik hangyáddal!



HOGYAN HELYEZD ÁT A FATUSKÓT:

Ha van rá lehetőség, akkor a fatuskót olyan mezőre kell tenni, amelyen már **egy vagy két hangya van**. Csak akkor teheted (új) üres mezőre, ha egy mezőn nincs egy vagy két bábu. Emellett még vagy a pókokkal, vagy valamelyik hangyáddal is lépsz a korábban leírtaknak megfelelően.

➔ Te döntöd el, hogy a fatuskót a pókok vagy a bábud mozgatása **előtt vagy után** teszed át új helyre. Megteheted azt is, hogy először kiszabadítod a bábudat a fatuskó alól, majd utána egyből lépsz azzal a hangyával. A fatuskót egy **új mezőre** kell áttened.

➔ A fatuskó alatt **csak egy vagy két hangya fér el**. A fatuskó nem tehető olyan mezőre, amelyen három vagy több bábu áll egymáson.

➔ Ha áthelyezed a fatuskót és azon hangyák is vannak (a tieid vagy más játékosoké), **akkor ők is utaznak a fatuskóval**.



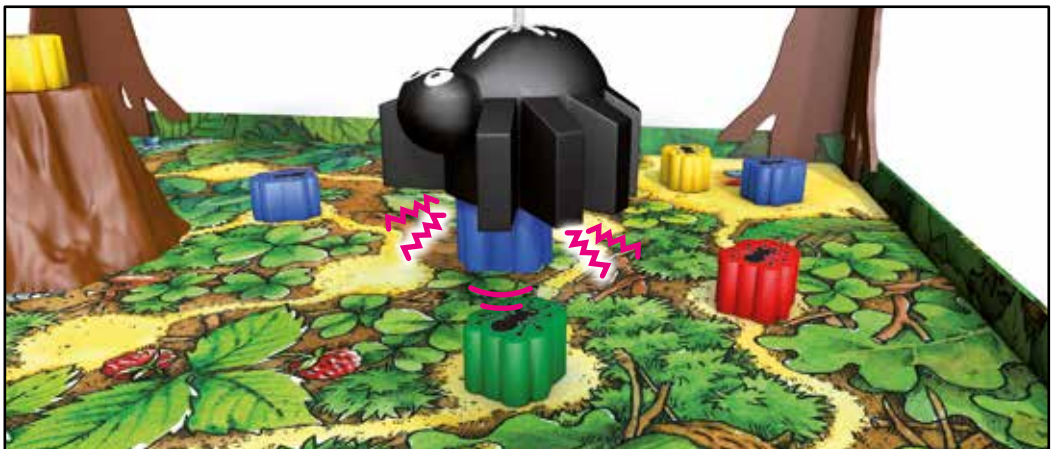
HOGYAN KAPJA EL SPINDERELLA A HANGYÁKAT?

Amikor Spinderellát közvetlenül egy hangya fölött ereszted le, akkor elkapja azt a bábút. De légy óvatos! Ha véletlenül a saját bábud fölé engeded le, akkor azt is el fogja kapni!

Ha több hangya van egymáson, akkor Spinderella (automatikusan) **csak a legfelsőt kapja el közülük**. A vakmerő póklány csak ennyit bír el egyszerre!

➔ Spinderella csak azokat a hangyákat tudja megfogni, amelyek közvetlenül alatta állnak. Tedd a bábút Spinderella alá és várd meg vajon magához vonzza-e vagy sem.

➔ Spinderella **nem kapja el** azokat a hangyákat, amelyek a lépés során csak áthaladnak alatta és a lépést nem azon a mezőn fejezik be, amely felett lóg.

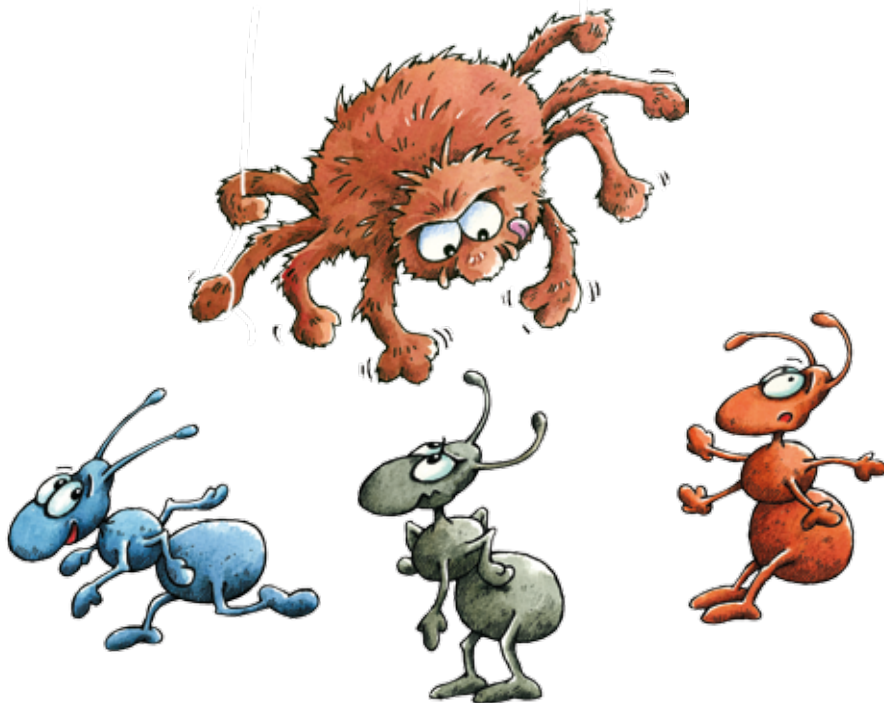


Spinderellával megfogtatok egy hangyát? Nagyszerű!

- ➔ **Ha egy másik játékos hangyáját kaptad el**, jutalmat kapsz: léphetsz az egyik bábuddal. A barna hangya kocka mutatja, mennyit léphetsz vele. (Ha nincs olyan bábud, amellyel szabályosan tudnál lépni, akkor sajnos nem kapsz jutalmat)
- ➔ **Ha a saját hangyádat kaptad el**, akkor sem kapsz jutalmat.
- ➔ A hangya, amit Spinderella elfogott, visszakérül a start mezőre.
- ➔ Végül Parkert és Petert húzd szét, ahogy az előkészületek során tetted. Most azonban a két pók közül csak az egyiket mozgasd. Győződj meg róla, hogy mindkét pók piros pöttyön ül, **egymástól pontosan két piros pötty távolságra**.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor az egyik színből az összes hangya beér a célba. Ha ezek a te hangyáid, akkor te győztél! Ha több játékosnak egyszerre érkezik be a hangyája a célba(egymás hátán ülve) akkor mindannyian nyertek.



Author: Roberto Fraga
Illustration: Doris Matthäus

Art.Nr.: 60 110 5077

©2015 Zoch Verlag
Brienner Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele

