

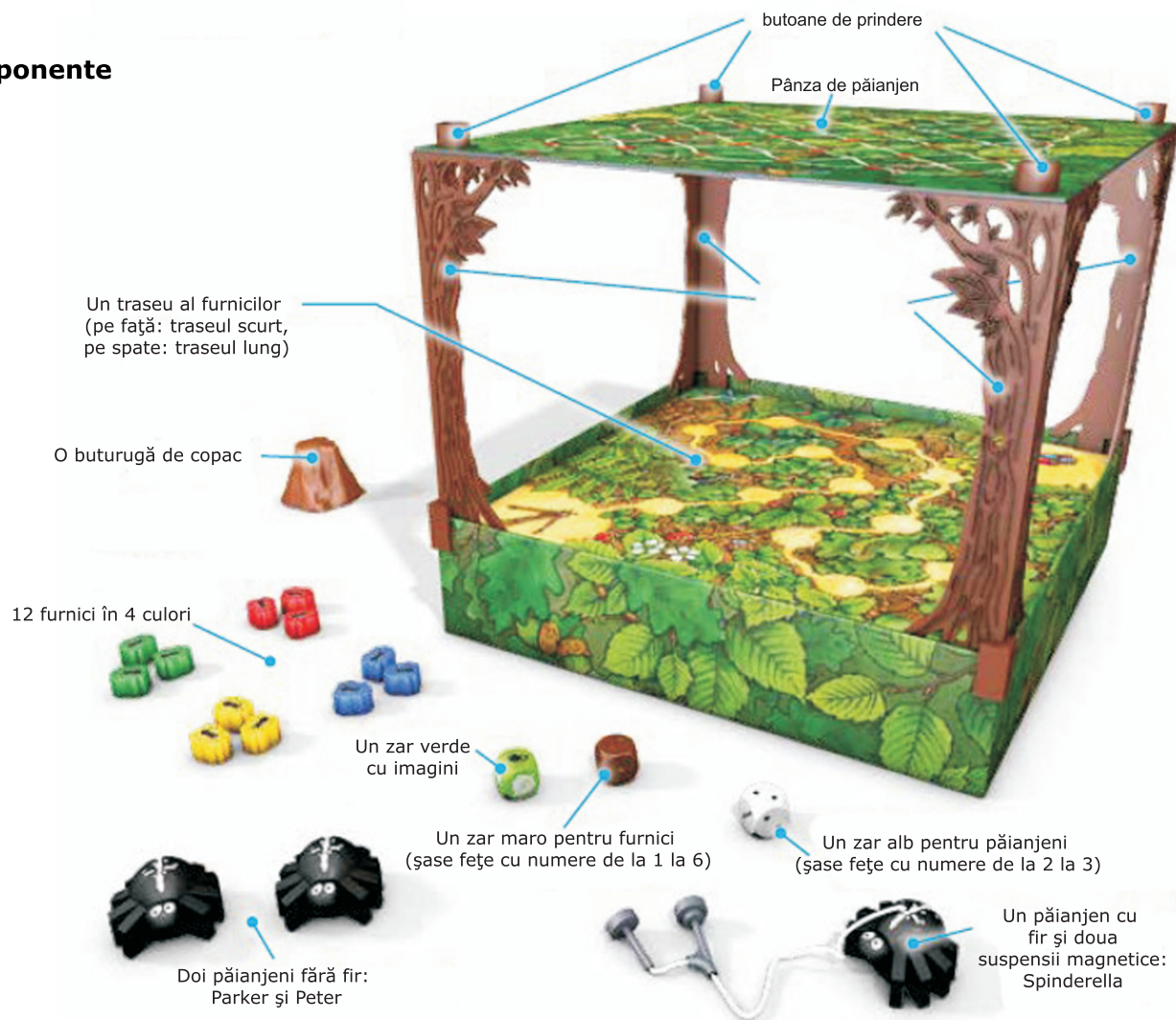
Spinderella

BY ROBERTO FRAGA

„Este fantastic să ai o soră!” Este ceva pe care cei doi frați păianjeni Parker și Peter pot să confirme în orice moment. La urma urmei, sora lor este încă destul de ușoară încât cei doi să o coboare folosind un singur fir de pânză de păianjen. Lui Spinderella îi place acest lucru. Ei îi place cel mai mult să se uite în jos la drumul principal al furnicilor din pădure și să sperie ocazional câte una.

„Te-am prins! Ha! Ha!” – și ea a prins încă o furnică, doar ca să o întoarcă înapoi de unde a pornit. Ceea ce Spinderella și frații ei nu știu, este faptul că astăzi este ziua unui mare maraton internațional al furnicilor. La urma urmei, oricum păianjenilor nu le pasă care echipă de 3 furnici câștigă medalia de aur. Parker, Peter și Spinderella vor doar să se joace

Componente



Scopul jocului

Adu-ți furnicile în siguranță la linia de sosire. Folosește păianjenii ca să întrerupi „drăgălașele” furnici ale adversarilor din cursă.

Pregătirea jocului:



1) Pune traseul furnicilor peste inserțiile din jumătatea de jos a cutiei. Alege dacă folosești varianta scurtă sau cea lungă a pistei.



2) Pune câte un copac în fiecare colț al cutiei. Baza fiecărui copac se potrivește perfect cu marginea cutiei.



3) Așează pânza de păianjen deasupra copacilor. Asigură-te că vezi pânza de deasupra, adică ai pus-o cu partea care trebuie în sus. Fixează panza cu ajutorul bolțurilor.



4) Așează-i pe Parker și Peter, cei doi păianjeni fără fir, aproape unul de altul pe pânză.



5) Ia cele două suspensii magnetice ale Spinderellei (cel de al treilea păianjen) și conectează-le pe sub pânză cu magnetii lui Parker și Peter. Dacă ai făcut acest lucru corect, cei doi frați pot acum să se miște deasupra pânzei și să își mute, ridice sau să își coboare sora pe sub pânză.



6) Acum, îndepărtează-i pe Peter și pe Parker fără să îi ridici. Asigură-te că cei doi stau pe câte un punct roșu, **la exact două puncte distanță unul de altul.**



7) Pentru fiecare jucător pune trei furnici de aceeași culoare la start (spațiul cu o săgeată pe el)



8) pune buturuga pe orice spațiu de pe traseul furnicilor.

9) pune cele trei zaruri lângă cutie, la îndemâna tuturor jucătorilor.

Jocul:

Cel căruia îi plac cel mai mult păianjenii începe. Apoi jucătorii joacă în sensul acelor de ceas.

Aruncă zarurile și mută

Dacă este tura ta, aruncă cele 3 zaruri:

Ai aruncat **un păianjen** cu **zarul verde**? Mută păianjenii! Poți să împi punctele pentru mutări oricum dorești tu între Peter și Parker.



Acesta este felul în care muți păianjenii:

Zarul alb pentru păianjeni îți spune cât de departe poți muta păianjenii pe pânză. Doar punctele roșii contează drept mutare. **Nu muta doar în față sau în spate** dealungul aceleiași linii, ai libertatea să iei un „viraj” când dorești, la orice intersecție de linii.



Modul în care păianjenul prinde o furnică va fi arătat mai târziu într-un paragraf dedicat. (Spinderella prinde o furnică).

Atenție:

Nu trebuie să ai niciodată mai mult de **două puncte roșii goale** (cea mai scurtă cale) **între Parker și Peter**. (Dacă uiți această regulă, magneții pot foarte ușor să își piardă conexiunea dintre ei și săraca Spinderella probabil va cădea pe traseul furnicilor)



Ai aruncat **o furnică** cu **zarul verde**? Mută **una** din furnicile tale!



Acesta este modul în care muți o furnică:

Alege una din furnicile tale. **Zarul maro** pentru furnici îți spune câte spații să muți furnica către linia de finis (spațiile rotunde de pe pistă).

Îți poți muta furnica peste alte furnici, precum și peste buturugă. Dacă îți muți o furnică care mai are alte furnici peste ea (ale tale sau a altor jucători), furnica ta

le duce (în spate) și pe restul împreună cu ea. Orice număr de furnici pot fi suprapuse.



Dacă furnica ta se oprește pe un spațiu ocupat, pur și simplu **aseaz-o deasupra furnicii (furnicilor) aflată (aflate) deja acolo sau pe buturugă**.

Dacă este o furnică pe buturugă, așează furnica peste aceasta. **Nu trebuie să fie mai mult de 2 furnici pe buturugă**. (Nu poți muta o furnică care trebuie să se oprească pe buturugă, dacă acolo există deja 2 furnici.)

Nu poți muta o furnică aflată **sub buturugă**.

Dacă nu poți să muți nici o furnică, așteaptă o tură. Nu îți fă griji, acest lucru se întâmplă foarte rar.

Nu trebuie să dai cu zarul exact numărul de mutări necesare să ajungi la finis. Ca o excepție, în acest caz poți ignora numărul de mișcări suplimentare. **De obicei trebuie să îți miști furnica exact numărul de spații înainte cum îți arată zarul maro**.

Ai aruncat **o frunză** cu **zarul verde**? Așează **buturuga** pe un nou spațiu și deasemenea mută **sau** păianjenii **sau** una din furnicile tale.



Acesta este modul în care muți buturuga:

Dacă este posibil, plasează buturuga pe un spațiu în care se află **una sau doua furnici**. Pune-o pe un **spațiu gol** doar dacă **nu există absolut nici un (nou) spațiu** cu una sau două furnici.

În completare plasării buturugii, mută **sau** păianjenii **sau** o furnică proprie, după cum a fost descris mai sus.

Este la alegerea ta dacă muți buturuga **înainte sau după** ce muți păianjenii sau furnica. Poți folosi această oportunitate ca să îți eliberezi o furnică de buturugă, iar apoi să muți această furnică. Trebuie să așezi buturuga pe un **spațiu nou**.

Trebuie să fie sub buturugă **doar doua sau mai puține** furnici.

Nu plasa niciodată buturuga peste trei sau mai multe furnici.

Dacă muți buturuga, și pe aceasta se află furnici, le sunt **deplasate o dată cu ea**.



De fiecare dată când reușești să o cobori pe Spinderella exact pe o furnică, ea prinde acea furnică. Totuși fii atent! Dacă în mod accidental este furnica ta, ea este deasemenea prinsă.

Dacă sunt mai multe furnici una peste alta, Spinderella **o prinde (automat) doar pe cea de sus**. Doar atât poate căra neînfricată fetiță păianjen!

Spinderella poate de asemenea să prindă o furnică care se oprește direct sub ea. Așează o furnică în spațiul de sub ea și vezi dacă ea o atrage (magnetic) sau nu.

Spinderella **nu poate prinde** o furnică **dacă aceasta doar trece pe dedesubt** și nu se oprește exact sub ea.



Ai prins împreună cu Spinderella o furnică? Bravo!!

Dacă ai prins **furnica unui alt jucător**, primești o recompensă: Mută una din furnicile tale. Zarul maro îți arată câți pași să faci. (Dacă nu poți muta nici o furnică, nu primești recompensa.)

Dacă ai una din **furnicile tale**, nu primești recompensă.

Pune orice furnică înapoi la linia de start.

Acum, îndepărtează-i pe Parker și Peter, asemănător cum ai făcut la începutul jocului. De data aceasta, totuși, mută doar unul dintre ei. Asigură-te ca stau pe câte un punct roșu, iar între ei sunt **exact două puncte roșii**.

Sfârșitul jocului:

Jocul se termină în momentul în care cea de a treia furnică a unui jucător ajunge la finis.

Dacă acestea sunt ale tale, ai câștigat! Dacă aceasta ajunge în același timp cu cea de a treia furnică a altui jucător (a fost cărată în spate), atunci împarțiți victoria.