

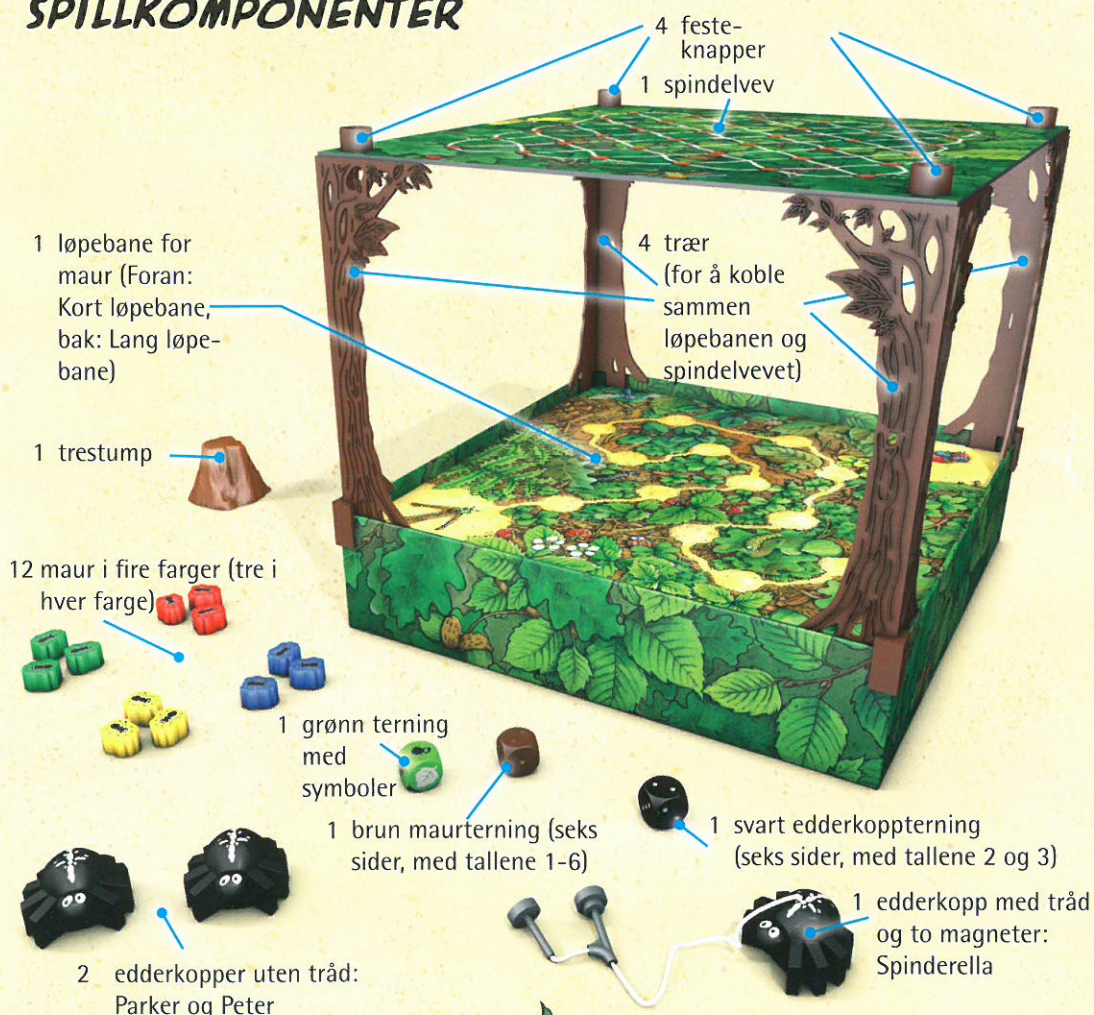
Spinderella



AV ROBERTO FRAGA

«Det er flott å ha en søster!» Dette er noe de to edderkoppbrødrene Parker og Peter er enige om. Søsteren deres Spinderella er lett nok til at de to kan fire henne nedover ved å bare bruke én enkel tråd av edderkoppsilke. Spinderella er også glad i dette. Det er hennes favoritt-ting i verden å se ned på skogens maurmotorvei og skremme de små skapningene der nede i ny og ne. «Tok deg! He he!». Og når hun har fanget en maur, setter hun den fra seg der den kom fra. Det Spinderella og hennes brødre ikke vet er at i dag arrangeres den store internasjonale maurmaratonen. Når sant skal sies, spiller det ingen rolle for dem hvilket maurlag som vinner gullet. Parker, Peter og Spinderella vil bare leke ...

SPILLKOMPONENTER



MÅL

Få maurene dine trygt frem til mållinjen. Bruk edderkoppene for å sabotere for de andre lagene.

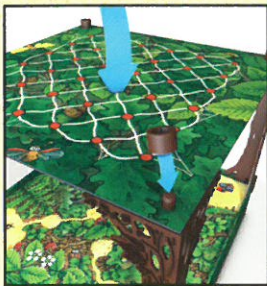
OPPSETT



1) Monter løpebanen i den tomme eskebunnen. Velg om du vil bruke den korte eller lange løpebanen.



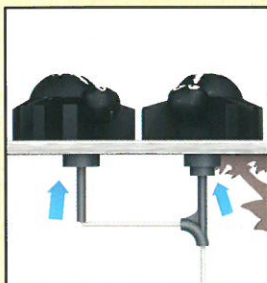
2) Sett et tre i hvert hjørne av eskebunnen.



3) Monter spindelvevet på toppen av trærne. Dobbeltsjekk at du kan se de røde prikkene ovenfra, altså at du plasserte den riktige siden opp. Fest spindelvevet ved hjelp av knappene.



4) Sett ut Parker og Peter, de to edderkoppene uten tråd, rett ved hverandre oppå spindelvevet.



5) Få Spiderellas to magneter til å koble seg til Parker og Peter underfra. Hvis du gjør dette riktig, kan de to edderkoppbrødrene flytte seg rundt på toppen av spindelvevet og dra søsteren opp og ned.



6) Dra Parker og Peter fra hverandre uten å løfte dem opp. Sørg for at hver av dem sitter på en rød prikk nøyaktig to prikker fra hverandre.



7) Sett ut tre maur i hver farge på starfeltet (Området er markert med en pil).



8) Sett ut trestumpen i et valgfritt felt på løpebanen.

9) Legg de tre terningene ved siden av spillbrettet slik at alle kan nå dem.



SPILLETS GANG

Den som liker edderkopper best er startspiller. Deretter går turen med klokka.

KAST TERNINGENE OG FLYTT

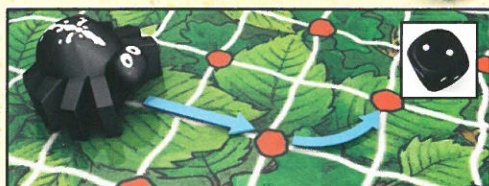
Når det er din tur, skal du kaste alle de tre terningene på en gang:

- ➔ Har du fått en edderkopp på den grønne terningen? Flytt edderkoppene!
Du kan splitte flyttepoengene som du vil mellom Parker og Peter.



SLIK FLYTTER DU EDDERKOPPENE:

Den svarte edderkoppterningen forteller deg hvor langt du skal flytte edderkoppene langs spindelvevet. Det regnes som et flytt når du har gått fra en prikk til en naboprikk. Du kan ikke flytte frem og tilbake, men du kan svinge!



Hvordan edderkoppene fanger maur vil bli forklart lenger ut i reglene (Spinderella fanger en maur).

FORSIKTIG:

Det kan aldri være flere enn to ledige røde prikker (korteste vei) mellom Parker og Peter. (Hvis du glemmer denne regelen kan det hende at magnetene mister kontakt med hverandre og stakkars Spinderella faller ned i løpebanen. Du kan teste ut dette før spillet starter).

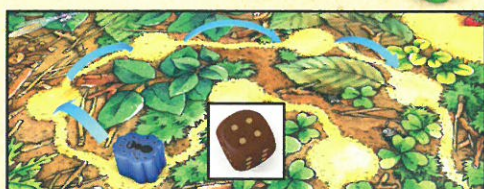


- ➔ Har du fått en maur på den grønne terningen? Flytt en av dine egne maur!



SLIK FLYTTER DU EN MAUR:

Velg en av maurene dine. Den brune maur-terningen forteller deg hvor mange felter du flytter mauren mot målstreken (feltet med bær på).



- ➔ Du kan flytte din egen maur over andre maur og trestumpen.
- ➔ Hvis du flytter en maur som har andre maur på ryggen (din egne eller andre spilleres maur), vil den bære dem med seg. Det er ingen begrensning på hvor høy denne maurstabelen kan være.
- ➔ Dersom mauren din stopper på et sted der trestumpen eller andre maur står, kan du sette mauren din på toppen av trestumpen eller maurene.
- ➔ Hvis det allerede er en maur oppå trestumpen, skal du fortsatt plassere mauren din på toppen.
- ➔ Det kan aldri være flere enn to maur oppå trestumpen. (Du kan ikke flytte en maur som må stoppe på trestumpen hvis det allerede er to maur oppå den.)
- ➔ Du kan ikke flytte en maur som står under trestumpen.
- ➔ Du må stå over runden din dersom du ikke har noen maur du kan flytte på. Dette skjer svært sjeldent!
- ➔ Vanligvis er du nødt til å flytte mauren din nøyaktig så mange felter fremover som den brune terningen angir. Men mauren stanser når den kommer til målfeltet. Da ignorerer du eventuelt overskytende flyttepoeng.



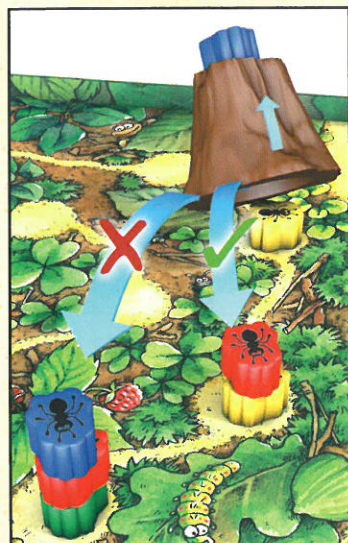
Har du fått et blad på den grønne terningen? Da skal du både flytte trestumpen og deretter enten edderkoppene eller en av dine egne maur.



SLIK FLYTTER DU TRESTUMPEN:

Om mulig plasserer du trestumpen i et felt der det allerede står en eller to maur. Du kan bare flytte den til et tomt felt dersom det ikke finnes et nytt felt med en eller to maur på seg. I tillegg til å flytte trestumpen til et nytt felt, flytter du også edderkoppene eller en maur som nevnt over.

- ➔ Det er opp til deg om du plasserer trestumpen før eller etter at du har flyttet edderkoppene eller mauren. Du kan utnytte denne muligheten til å frigjøre en av maurene dine fra trestumpen og deretter umiddelbart flytte mauren. Du er nødt til å sette trestumpen i et nytt felt.
- ➔ Det er bare plass til to maur eller færre under trestumpen. Det er ikke lov å plassere den oppå tre eller flere maur.
- ➔ Om du flytter trestumpen med maur oppå (dine egne og/ eller motpilleres) vil de flyttes sammen med trestumpen.

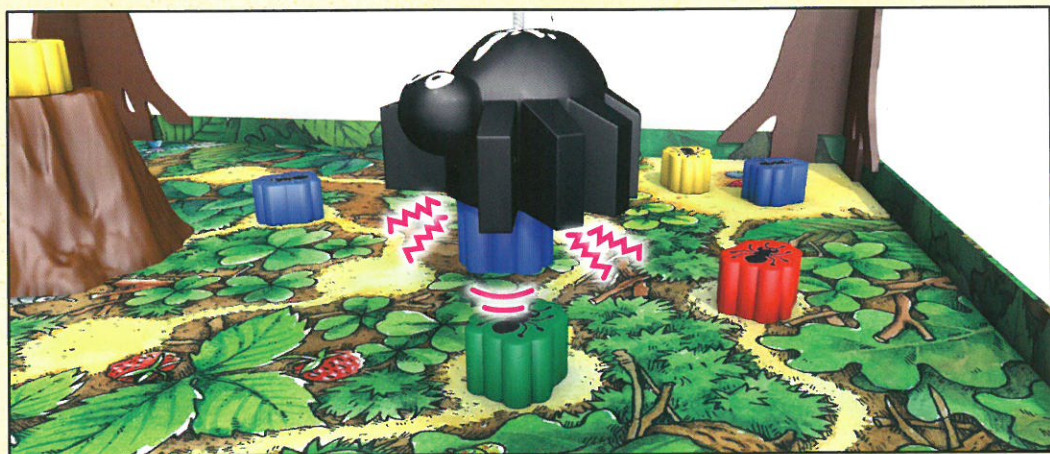


SPINDERELLA FANGER EN MAUR

Spinderella fanger maur hver gang hun senkes ned på en. Men vær forsiktig! Hun nøler ikke med å ta dine maur også, om hun får sjansen!

Hvis det er to maur som sitter oppå hverandre, kan Spinderella bare fange den som er på toppen. Hun klarer ikke å bære flere enn én av gangen!

- ➔ Spinderella kan også fange en maur som stopper rett under henne. Sett mauren i feltet rett under Spinderella og se om hun magnetisk tiltrekker seg den eller ikke.
- ➔ Spinderella kan ikke fange en maur som bare skal gjennom feltet hennes, og ikke stoppe der.

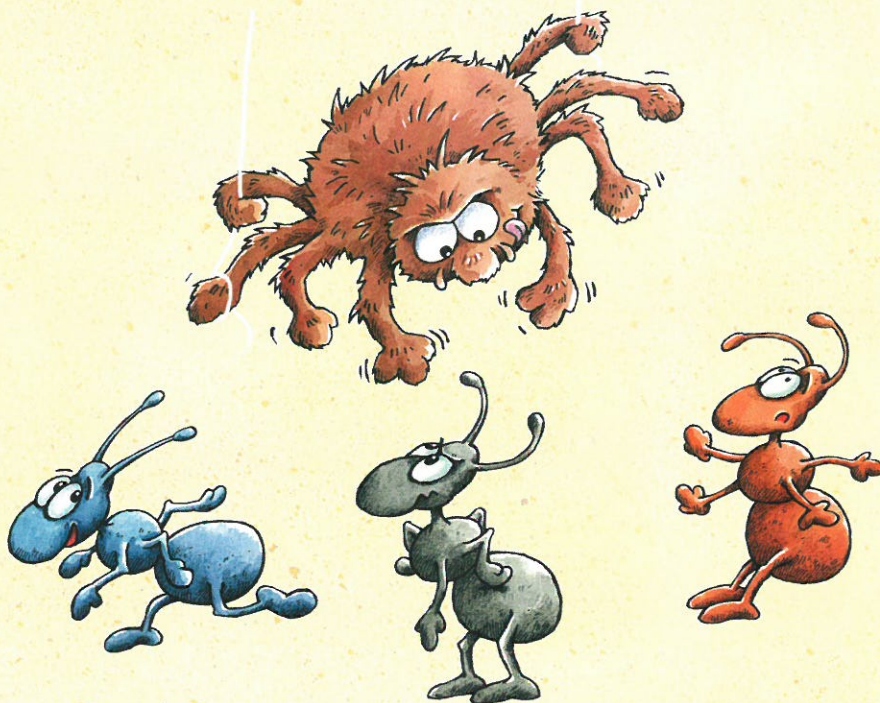


Har du og Spinderella fanget en maur? Flott!

- Du får en belønning dersom du har fanget en maur som tilhører en annen spiller: Du skal flytte en av dine egne maur. Den brune maurterningen angir hvor mange felter du kan flytte mauren din. Belønningen bortfaller hvis du ikke har muligheten til å flytte noen av maurene dine.
- Du får ingen belønning dersom du fanger en av dine egne maur.
- Den tilfangetatte mauren settes straks ut igjen, men må begynne løpet på nytt!
- Deretter skyver du Parker og Peter fra hverandre, på samme måte som før spillet startet. Denne gangen flytter du bare én av dem. Sørg for at begge sitter på en rød prikk nøyaktig to prikker fra hverandre.

SPILLETS SLUTT

Du vinner straks du har fått dine tre maur over målstreken. Seieren deles dersom flere spillere samtidig får sin tredje maur over målstreken.



Forfatter: Roberto Fraga
Illustratør: Doris Matthäus

© 2015 Zoch Verlag
Werkstraße 1
90765 Fürth
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele



Art.Nr.: 601105077019