**Spinderella társasjáték - Zoch**

Roberto Fraga-tól

„Igazán nagyszerű egy ilyen testvérke!” Ebben a két pókfivér, Roberto és Klaus teljesen

egyetért. Testvérük Spinderella ugyanis olyan pehelykönnyű, hogy a két fiú őt egyetlen,

vékony pókfonálon le tudja ereszteni. Ez Spinderellának is nagyon tetszik, hiszen óriási

örömet okoz neki, hogy felülről a hangya-országútra pislanthat, és néha-néha megijeszthet

egyet a rendíthetetlen kis erőbajnokokból. „Zsuppsz - Hihihi!”- már megint megfogott egy

hangyát és már vissza is húzódzkodik oda ahonnan jött. Természetesen Spinderella és a

fivérei nem tudhatják, hogy éppen ma rendezik meg a nagy nemzetközi hangya - maratont.

És persze az is teljesen mindegy nekik, hogy melyik masírozó csapat juttatja elsőként a célba

három hangyáját, és szerzi meg az aranyérmet. Roberto, Klaus és Spinderella ugyanis

egyszerűen csak játszani szertnének…

**Eszközök:**

**-** 1 hangyapálya (mindkét oldalon játszható)

- 1 farönk

- 12 hangya 4 színben

- 4 rögzítő gomb

- 1 pókháló mező

- 4 tartóoszlop

- 1 zöld képkocka

- 1 barna hangyakocka (dobókocka 1-6 ponttal)

- 1 fehér pókkocka (dobókocka 2-3 ponttal)

- Roberto és Klaus, mindkét pók fonalak nélkül

- Spinderella, a hálószövő pók 2 mágneses függesztékkel

**A játék célja**

Juttasd a hangyáidat a célba…és tartsd Spinderella segítségével a céltól távol társaid nyüzsgő

„hatlábúit”.

**A játék előkészítése**

**1)** Fektessétek a hangyapályát a doboz üres aljába! Választhattok, hogy a rövidebb, vagy a hosszabb

(hátoldal) útvonallal szeretnétek játszani.

**2)** Rögzítsétek a 4 tartóoszlopot a doboz sarkába!

**3)** Tegyétek a pókhálós mezőt (képpel felfelé) az oszlopokra és rögzítsétek a négy rögzítő gombbal!

**4)** Ültessétek Roberto-t és Klaus-t (szorosan egymás mellé) a pókháló mezőre!

**5)** Helyezzétek el a két mágneses függesztéket Roberto és Klaus alá! A mágnesesség gondoskodik

arról, hogy a két pók a testvérüket le tudják engedni, vagy fel tudják húzni.

**6)** Húzzátok Roberto-t és Klaus-ot – anélkül, hogy felemelnétek őket – a hálón olyan messzire

egymástól, hogy közöttük két piros pont legyen és ők is piros pontokon üljenek!

**7)** Minden játékos felállítja a három egyforma színű hangyáját a rajtmezőre.(A nyilas mező)

**8)** Állítsátok a farönköt a hangyapálya egy tetszőleges mezőjére.

**9)** A három dobókockát tegyétek a felállított játék mellé, elérhető helyre!

**A játék menete**

A legmagasabb játékos kezd. Ezután az óramutató járásának megfelelően következtek.

**Dobni és lépni**

Ha te vagy soron, mindhárom dobókockával dobsz:

A zöld képkockával pókot dobtál? Szép! Ekkor a pókokkal léphetsz! A lépéseket kedved szerint

oszthatod meg Roberto és Klaus között.

Így léphetsz: A fehér pókkocka megmutatja, mennyit léphetsz összesen a pókfonálon. Ekkor csak a

piros pontokat számold! Ide-oda nem húzogathatod őket, de minden piros pontnál arra fordulhatsz,

amerre szeretnél.

*Arról, hogy mi történik, ha Spinderellával hangyát fogsz, a „Spinderella lecsap” fejezetben olvashatsz.*

**Erre is ügyelned kell:**

- Soha nem lehet a két pók között (a legrövidebb összekötő úton) kettőnél több szabad piros

pont.(Különben Roberto és Klaus elveszíthetik a fonalukat.) Az első játék előtt ezt egyszerűen ki

tudod próbálni…)

- A zöld képkockával egy hangyát dobtál? Nagyszerű! Akkor egy saját hangyával léphetsz!

Így léphetsz: Válaszd ki, hogy melyik hangyáddal szeretnél lépni. A barna hangyakockán láthatod,

hány lépést tehetsz a cél (bogyós mező) irányába.

- Átléphetsz a többi hangyán és a farönkön is.

- Ha olyan hangyával szeretnél lépni, amin más hangyák is ülnek, egyszerűen nyalábold fel őket mind.

Akár több hangya is ülhet egyszerre egymáson.

- Ha foglalt mezőre érkezel, ültesd a hangyádat az ott lévő hangyá(k)ra vagy az ott álló fatönkre

• Ha a farönkön már van egy hangya, tedd a tiédet a tetejére!

• Két hangyánál több nem ülhet a farönkön. (ha valamelyik hangyáddal ide érkeznél harmadiknak,

akkor azzal a hangyáddal nem léphetsz.)

- A farönk alatt bennragadtak a hangyák. Azokkal nem lehet lépni.

Abban az esetben, ha nem tudsz a dobásodnak megfelelően lépni, akkor rögtön a következő

játékoson a sor-de ne ijedj meg: Ez csak nagyon ritkán fordul elő.

A célmezőt nem kell pontos dobással elérned. A megmaradt pontok számát figyelmen kívül

hagyhatod. Semmilyen más esetben nem hagyhatod figyelmen kívül a dobott pontszámot.

Levelet dobtál a képkockával? Kiváló! Ekkor áthelyezheted a farönköt és választhatsz, hogy a

pókokkal vagy egy saját hangyáddal lépsz.

**Így helyezheted át a farönköt:** Helyezd át a farönköt egy olyan mezőre, ahol egy vagy két hangya

üldögél! Csak akkor tedd a farönköt üres mezőre, ha ez sehol sem lehetséges. Ezenkívül ( a farönk

áthelyezése) ugyanúgy lépsz a pókokkal vagy egy saját hangyával, ahogy ezt feljebb már olvastad.

A farönköt nem hagyhatod egyszerűen állva.

A farönköt vagy akkor helyezd át mielőtt vagy miután léptél a hangyáddal vagy a pókokkal. Ekkor

kiszabadíthatsz egy hangyát, amivel még a saját körödben léphetsz.

A farönk alatt legfeljebb két hangya lehet. Soha nem teheted a farönköt, három vagy több fős

hangyakupacra.

A farönkön található hangyákat az áthelyezésnél mindig fel kell nyalábolni, és magaddal vinni.

**Spinderella lecsap**

Ha sikerül Spinderellát elég mélyre egy hangyára leereszteni, akkor a pókkislány megfogja azt a

mászkálót. De vigyázat! Ha Spinderellát tévedésből egy saját hangyádra ereszted rá, akkor ő azt is

megfogja.

Amikor több hangya üldögél egymáson, akkor Spinderella (magától) mindig csak a legfelsőt kapja el

közülük. Nagyobb súlyt még nem bírnak a mi ügyes növendékpókjaink megemelni.

Spinderella meg tudja fogni azokat a hangyákat is, akik pontosan arra a mezőre érkeznek, amely

felett a pókkislány leselkedik. Állítsd az érkező hangyádat erre a mezőre és várd meg, hogy

Spinderella (a mágnesességével) fel tudja –e magához húzni, vagy sem.

Azokat a hangyákat nem fogja meg, akik azon a mezőn haladnak át, mely felett Spinderella leselkedik.

**Spinderellával fogtál egy hangyát?** Remek!

Ha a játékostársad hangyáját fogtad meg, jutalmat kapsz. Az egyik hangyádat megmozdíthatod!

Annyit lépj vele, amennyit a barna hangyakockával dobtál. (Ha nem tudod egyik hangyádat sem

megmozdítani, ez a jutalom elvész.)

Nem kapsz sajnos jutalmat, ha saját hangyát fogtál.

Helyezd vissza a megfogott hangyát a rajtra!

Húzd Roberto-t és Klaus-ot olyan messzire egymástól, mint a játék elején! A két fivér közül az egyiket

húzd olyan messzire egy piros pontra, hogy közöttük két piros pont legyen.

**A játék vége és a győztes**

Amint egy színből a harmadik hangya is eléri a célt, a játék véget ér. Amennyiben a Te három

hangyád ért a célba, úgy Te nyertél. Több nyertes is lehet abban az esetben, ha egy játékostársad

harmadik hangyája vagy több játékosé (hangyakupacban) elérte a célt.

*Szerző: Roberto Fraga*

*Illusztráció: Doris Matthäus*

*Fordítás: BestToys Consulting Kft.*