



DI ROBERTO FRAGA

Spinderella

REGOLAMENTO

I DUE FRATELLI RAGNO, ROBERTO E CARLO, SI DIVERTONO UN MONDO CON LA LORO SORELLINA! INFATTI, CENERANTOLA È TALMENTE LEGGERA (HE I DUE RAGAZZI RIESCONO A CALARLA DA UN UNICO SOTTILISSIMO FILO. ANCHE CENERANTOLA SI DIVERTE TANTISSIMO PERCHÉ, GRAZIE AI SUOI FRATELLI (HE LA TENGONO SOSPESA, RIESCE A SPIARE DALL'ALTO LA STRADA DI FORMICHE (HE LE PASSA SOTTO. OGNI TANTO SPAVENTA A MORTE UNO DEGLI INDAFFARATISSIMI INSETTI: "GNAMM - HIHI!" ED ECCO (HE CENERANTOLA HA CATTURATO UN'ALTRA FORMICHINA E LA RISPEDISCE INDIETRO DA DOVE È VENUTA! MA ATTENZIONE: CENERANTOLA E I SUOI FRATELLI NON SANNO (HE PROPRIO OGGI SI TERRÀ LA GRANDE MARATONA INTERNAZIONALE DELLE FORMICHE. E NEMMENO GLI INTERESSA QUALE SQUADRA RIVUOLÀ 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...



MATERIALI:

1 TAVOLIERE DELLE FORMICHE
(UTILIZZABILE DA ENTRAMBI I LATI!)

1 TRONCO

12 FORMICHE
DI 4 COLORI DIVERSI



ROBERTO E CARLO,
I DUE RAGNI SENZA FILO



CENERANTOLA, IL RAGNO COL FILO
E 2 SOSPENSIONI MAGNETICHE



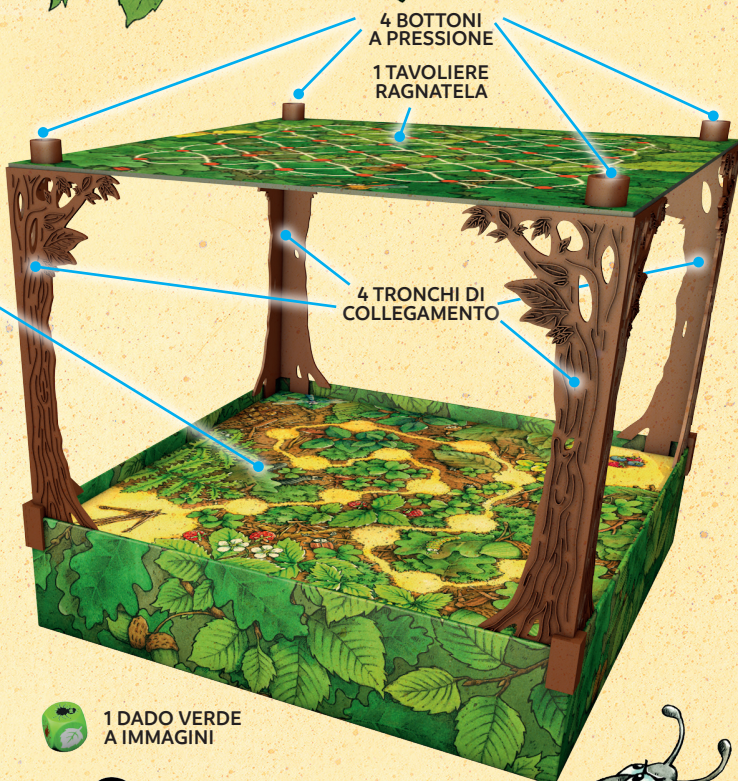
1 DADO VERDE
A IMMAGINI



1 DADO MARRONE PER FORMICHE
(DADO CON PUNTINI DA 1 A 6)



1 DADO NERO PER RAGNI
(DADO CON PUNTINI DA 2 A 3)

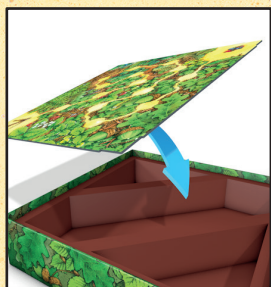


OBBIETTIVO

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



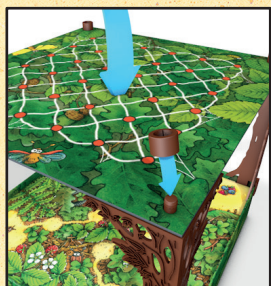
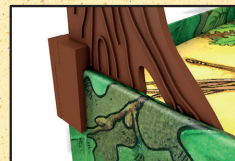
PREPARAZIONE DEL GIOCO



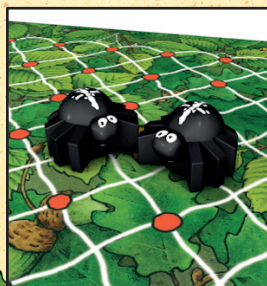
1) Posate il tavoliere delle formiche nella parte inferiore della scatola. Avete la scelta tra il percorso più breve e il percorso più lungo (sul retro del tavoliere).



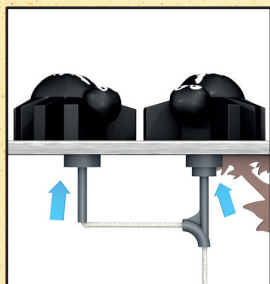
2) Fissate i tronchi di collegamento ai quattro angoli della scatola.



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



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 **restano visibili due ulteriori punti rossi**.



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



8) Posate il tronco 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

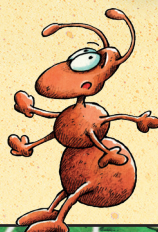
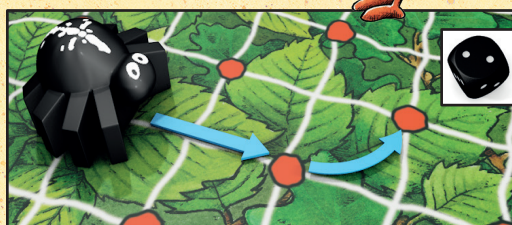
Il giocatore di turno tira tutti e tre i dadi:

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:

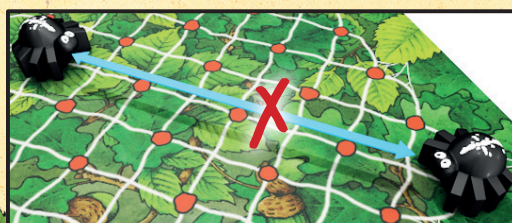
Il **dado nero per ragni** ti mostra quanto spostare i ragni lungo le linee della ragnatela. Spostandoti, conta **unicamente i punti rossi**! Non è permesso spostarsi **avanti e indietro**, ma puoi cambiare direzione a piacimento su ogni nodo (punto rosso).



Per sapere che cosa succede quando con Cenerantola catturi una formica, devi leggere il capitolo "Cenerantola acchiappa la preda" a pagina 5.

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 tronco.
- ➔ 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 tronco che già si trovano sulla casella**.
 - Sul tronco si trova già un'altra formica? **Allora posa la tua in cima a tutto.**
 - **Più di due** formiche non possono stare sul tronco. 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 il tronco** 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 il tronco** e **scegliere** se avanzare con un ragno **oppure** con una formica.



ECCO COME SPOSTARE IL TRONCO:

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

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



CENERANTOLA ACCIAPPA 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.

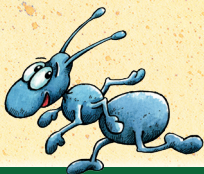
Se Cenerantola trova diverse formiche una sopra l'altra, catturerà automaticamente sempre **solo quella più in alto**. La nostra piccola ragnetta non riesce ancora a sollevare molto peso!

- ➔ 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 secondo il 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.

SCOPRI ANCHE...

Villa Paletti

NEL PAESE DOVE FIORISCONO I LIMONI, VIVEVA UN BIZZARRO E SIMPATICO ARCHITETTO (HE TUTTI CHIAMAVANO PALETTI).

Il giovane Paletti aveva in mente una cosa sola: portare a termine la costruzione dello sfarzoso castello in aria che il suo stravagante nonno aveva iniziato, ma che per mancanza di ducati, non era riuscito a completare.



Anche Paletti non navigava certo nell'oro, ma in compenso aveva elaborato un piano geniale: perché comprare nuove colonne se ai piani inferiori ce n'erano tante che se ne stavano in giro inutilmente? La sola cosa da fare era smontarle e portarle ai piani superiori e lì reinserirle!

Paletti e i suoi operai costruirono quindi un sontuoso edificio, dalla struttura alquanto ardita! Tuttavia, un colpo di vento è riuscito a spostare qualcuna delle colonne e oggi non c'è più alcuna traccia della Villa Paletti. Chi tra i giovani aspiranti architetti sarà in grado di ricostruire la bellissima Villa Paletti? E chi invece rischierà di farla crollare?

VILLA PALETTI È UN ESALTANTE GIOCO DI EQUILIBRIO ARCHITETTONICO PER 2-4 GIOCATORI CHE NON SOFFRONO DI VERTIGINI! DAGLI 8 ANNI IN SU!



Zicke Zacke Spenna il Pollo



NEL POLLAIO SI SVOLGONO LE OLIMPIADI DEI POLLI ED È SCOPPIATO IL FINIMONDO!

Oggi è in programma la gara "Spenna il Pollo". Questa disciplina prevede che i polli in gara corrano intorno al pollaio cercando di superarsi a vicenda.

Il concorrente che riesce a superare il suo avversario, può rubargli le penne della coda. Vince la gara il pollo che sarà riuscito a spennare tutti gli altri concorrenti!

Solo chi saprà memorizzare con attenzione tutti gli angoli del pollaio potrà vincere la gara.

UN POLLO DISTRATTO O CON POCA MEMORIA RIMARRÀ SPENNATO!



La corsa dei Lombrichi

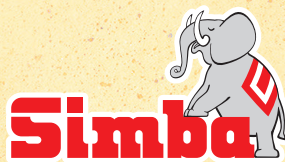


PRONTI A SCAVARE, PARTENZA, VIA!

È cominciata la corsa dei lombrichi, che attraversa il giardino del vicino. Lasciate che i vostri lombrichi spariscano nel suolo e provate a indovinare quale di loro sarà il primo a riemergere dall'altra parte del giardino! Margheritine e fragole servono a dare energia ai vostri lombrichi e a farli correre più in fretta.

VINCE IL LOMBRICO CHE PER PRIMO FA CAPOLINO IN SUPERFICIE!





Art. 601105077009

©2018 Zoch Verlag - Werkstraße 1, 90765 Fürth, Deutschland
www.zoch-verlag.com

Distribuito da: SIMBA TOYS ITALIA S.p.A.
Strada Statale 32, n. 9 28050 Pombia (NO) Italia
www.simbatoy.de/it/home

