

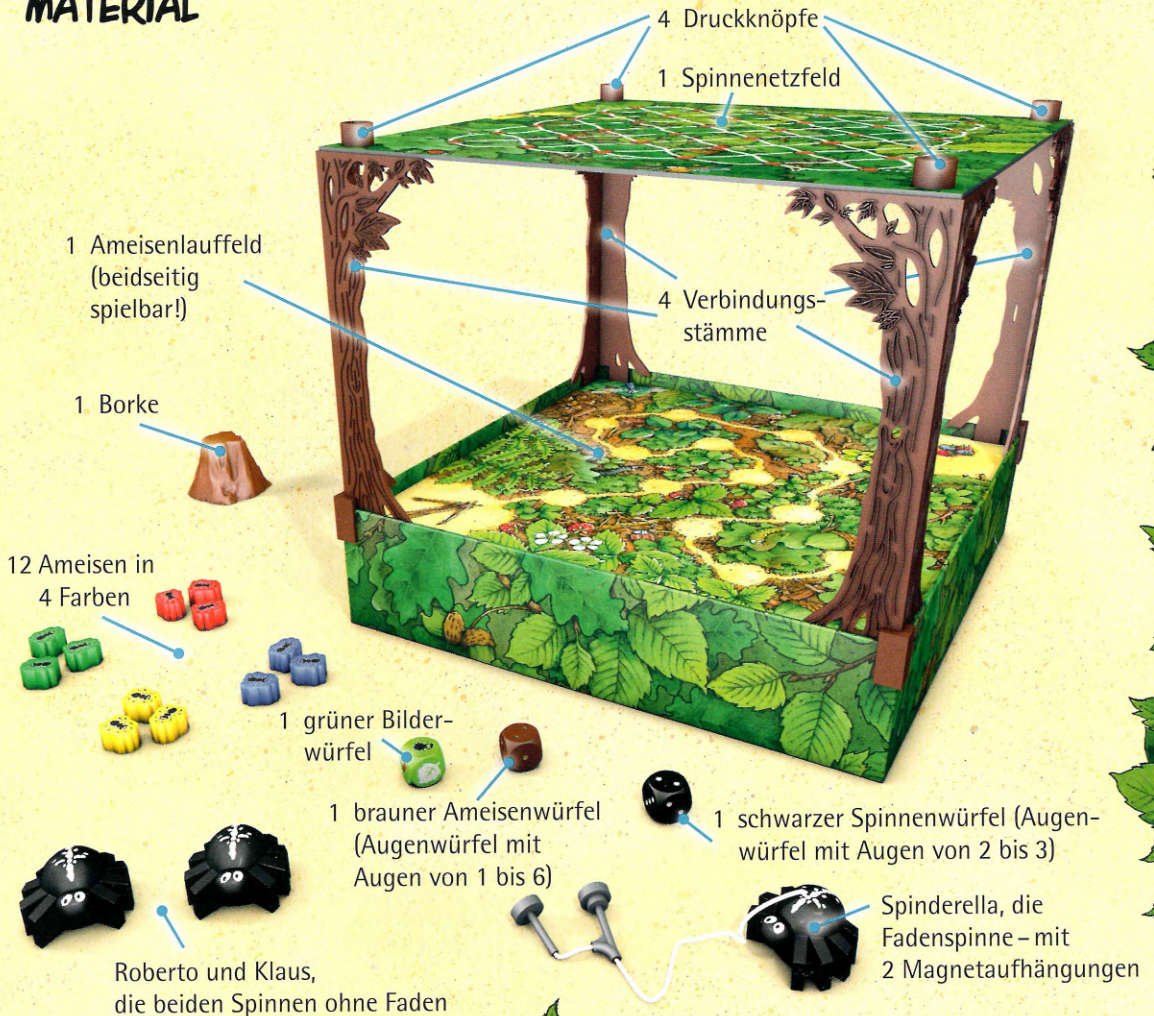
Spinderella

VON ROBERTO FRAGA



„Echt toll, so ein Geschwisterchen!“ Da sind sich Roberto und Klaus, die beiden Spinnenbrüder einig. Ihre Schwester Spinderella ist nämlich so wunderbar federleicht, dass beide Jungs sie an einem einzigen, dünnen Spinnenfaden abseilen können. Das findet auch Spinderella super, denn es macht ihr Riesenspaß von oben auf den Ameisen-Highway hinab zu blinzeln und ab und zu eine von den umtriebigen kleinen Kraftprotzen zu erschrecken. „Schnapp-Hihi!“ – schon wieder hat sie eine Ameise gefangen und bugsiert sie zurück dahin, wo sie hergekommen ist. Natürlich können Spinderella und ihre Brüder nicht wissen, dass ausgerechnet heute der große internationale Ameisenmarathon stattfindet. Und es ist ihnen auch völlig egal, welches Krabbelteam als Erstes drei Ameisen ins Ziel bringt und so die Goldmedaille holt. Roberto, Klaus und Spinderella wollen nämlich einfach nur spielen...

MATERIAL



1 Ameisenlauffeld
(beidseitig
spielbar!)

1 Borke

12 Ameisen in
4 Farben

1 grüner Bilder-
würfel

1 brauner Ameisenwürfel
(Augenwürfel mit
Augen von 1 bis 6)

1 schwarzer Spinnenwürfel (Augen-
würfel mit Augen von 2 bis 3)

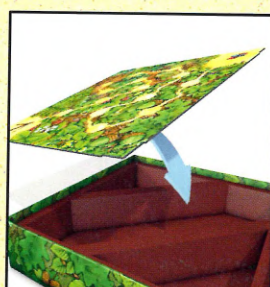
Roberto und Klaus,
die beiden Spinnen
ohne Faden

Spinderella, die
Fadenspinne – mit
2 Magnetaufhängungen

SPIELZIEL

Bringe deine Ameisen ins Ziel... und halte die wuseligen „Sechsbeiner“ deiner Mitspieler mit Spinderellas Hilfe vom Ziel fern.

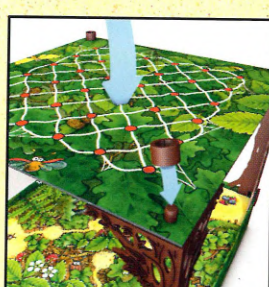
SPIELVORBEREITUNG



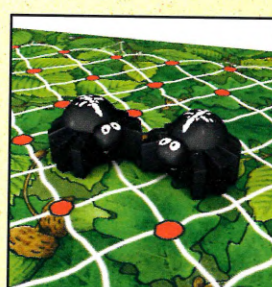
1) Legt das Ameisenlauffeld auf den leeren Einsatz im Schachtelunterteil. Dabei könnt ihr wählen, ob ihr den kürzeren oder den längeren Pfad (auf der Rückseite) spielen möchtet.



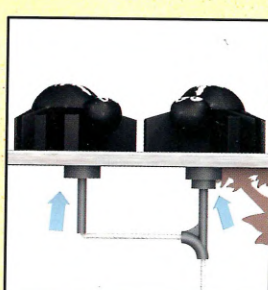
2) Befestigt die Verbindungsstäme an den vier Schachtecken.



3) Steckt das Spinnennetzfeld (nach oben hin sichtbar) auf die Stämme und fixiert es dort mit den vier Druckknöpfen.



4) Setzt Roberto und Klaus (zunächst dicht nebeneinander) auf das Spinnennetzfeld.



5) Platziert die beiden Magnetaufhängungen unter Roberto und Klaus. Der Magnetismus sorgt dafür, dass die beiden Spinnen ihr Schwesterchen beim Bewegen nach unten abseilen oder nach oben ziehen.



6) Zieht Roberto und Klaus – ohne sie anzuheben – auf dem Netz auseinander, bis sie auf roten Knotenpunkten sitzen, **zwischen denen sich genau zwei weitere rote Knotenpunkte befinden.**



7) Jeder Spieler stellt die drei Ameisen seiner Farbe sichtbar auf das Startfeld (mit dem Pfeil).



8) Stellt die Borke auf ein beliebiges Spielfeld des Ameisenlauffeldes.

9) Die drei Würfel legt ihr griffbereit neben das aufgebaute Spiel.





Hast du mit dem **Bilderwürfel** ein **Blatt** gewürfelt? Ausgezeichnet! Dann **versetzt du die Borke** und ziehst **wahlweise Spinnen oder** eine eigene Ameise.

SO VERSETZT DU DIE BORKE:

Versetze die Borke auf ein Spielfeld, auf dem **eine oder zwei Ameisen** sitzen. Nur wenn dies nirgendwo möglich ist, setzt du die Borke stattdessen auf ein leeres Feld. Zusätzlich (zum Versetzen der Borke) ziehst du die Spinnen **oder** eine eigene Ameise genauso, wie du es oben schon gelesen hast.

- ➔ Du darfst die Borke **nicht einfach stehen lassen**. Du versetzt die Borke entweder **bevor oder nachdem** du Ameise oder Spinnen gezogen hast. Du darfst dabei auch eine Ameise befreien, die du dann im selben Zug bewegst.
- ➔ Unter der Borke dürfen sich **maximal zwei** Ameisen befinden. Du darfst die Borke nie auf eine Ansammlung von drei oder mehr Ameisen aufsetzen.
- ➔ Befinden sich **auf der Borke** Ameisen, werden diese beim Versetzen immer **im Huckepack** mitgenommen.



SPINDERELLA SCHNAPPT ZU

Wenn du es schaffst, Spinderella tief genug auf eine Ameise herabsinken zu lassen, fängt das Spinnenmädchen diesen Krabbler. Aber Vorsicht! Wenn Du Spinderella aus Versehen auf eine deiner eigenen Ameisen herabsinken lässt, fängt sie auch diese.

Sitzen mehrere Ameisen übereinander, fängt Spinderella (ganz von alleine) immer **nur die oberste** davon. Mehr Gewicht kann unsere tapfere Nachwuchsspinne noch nicht heben!

- ➔ Spinderella kann auch Ameisen fangen, die genau auf dem Feld landen, über dem das Spinnenmädchen bereits lauert. Stelle die ankommende Ameise auf diesem Feld ab und warte, ob Spinderella sie (magnetisch) zu sich nach oben zieht oder nicht.
- ➔ **Nicht** gefangen werden Ameisen, die unter Spinderella hindurch laufen, **ohne** auf dem Feld **stehen** zu bleiben, über dem Spinderella lauert.

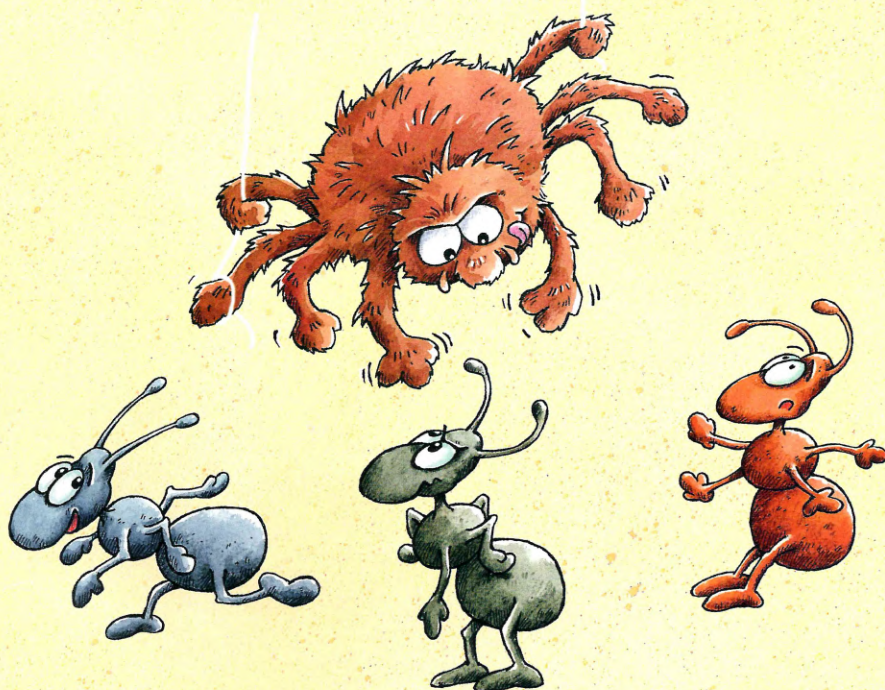


Hast du mit Spinderella eine Ameise gefangen? Großartig!

- Hast du die Ameise **eines Mitspielers** gefangen, bekommst du eine **Belohnung**: Bewege eine deiner Ameisen! Ziehe sie so weit, wie es dir der braune Ameisenwürfel anzeigt. (Kannst du keine Ameise bewegen, entfällt leider diese Belohnung.)
- Hast du eine **eigene Ameise** gefangen bekommst du leider **keine Belohnung**.
- Setze die gefangene Ameise zurück aufs Startfeld.
- Ziehe Roberto und Klaus wieder so weit auseinander wie zu Spielbeginn. Dazu bewegst du einen der beiden Brüder so weit weg auf einen roten Knotenpunkt, dass sich zwischen Roberto und Klaus **zwei weitere rote Knotenpunkte befinden**.

SPIELENDE UND GEWINNER

Sobald **die dritte Ameise einer Farbe** das Ziel erreicht, endet das Spiel. Gehören drei Ameisen im Ziel dir, hast du gewonnen! Es kann mehrere Gewinner geben, falls auch die dritte Ameise eines Mitspielers oder mehrerer Mitspieler (im Huckepack) das Ziel erreicht hat.



Autor: Roberto Fraga
Illustration: Doris Matthäus

Art.Nr.: 60 110 5077

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

