

Правила настольной игры «Спидерелла» (Spinderella)

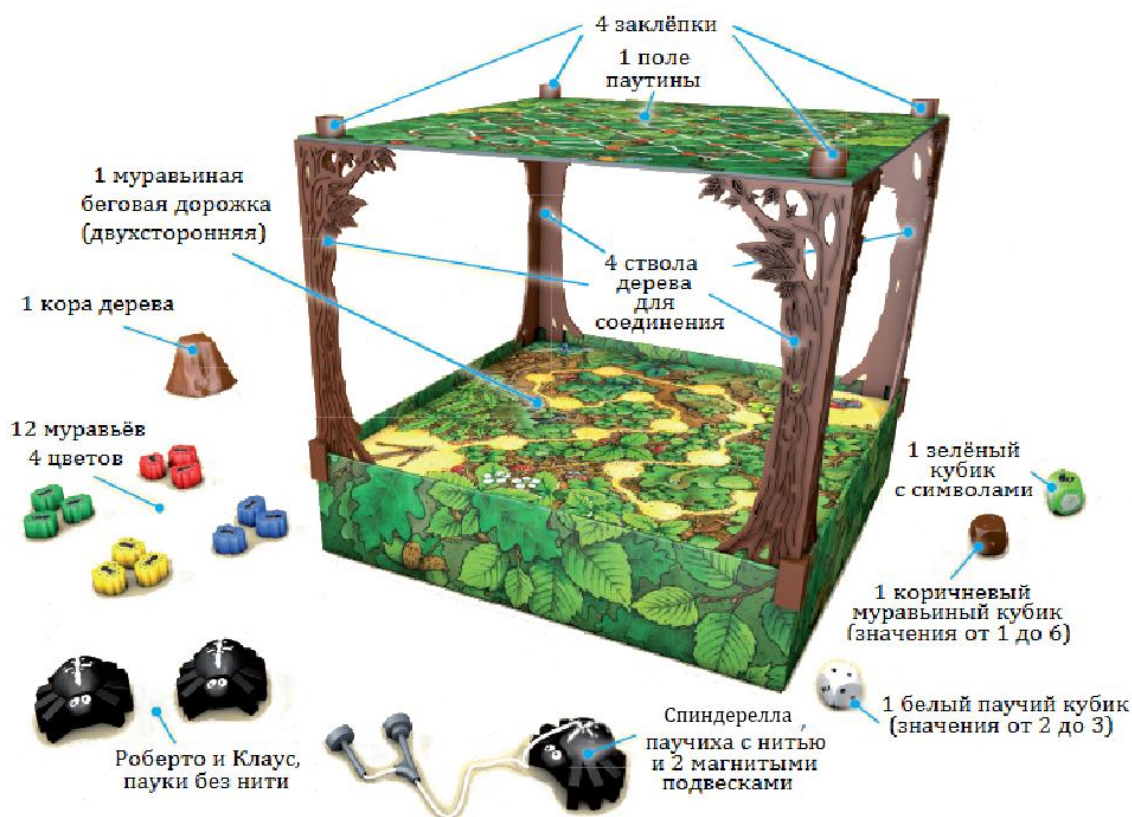
Авторы игры: Роберто Фрага (Roberto Fraga)

Перевод на русский язык: Александр Кожевников, ООО «Игровед» ©

Игра для 2-4 участников от 6 лет

«А всё-таки как здорово, что у нас есть сестрёнка!» – думают про себя братья-пауки Роберто и Клаус. Ведь их сестричка Спидерелла так воздушно легка, что оба брата могут спускать её вниз на одной лишь тонкой шёлковой паутинке. Да и самой Спидерелле по душе такое занятие: она может подолгу с удовольствием поглядывать вниз на муравьиную дорожку, чтобы время от времени, забавляясь, взять да напугать одного из маленьких неутомимых трудяг. «Попался! Хи-хи!» – и вновь она, схватив муравьишку, возвращает его туда, откуда он прибежал. Но надо же было так случиться (и этого Спидерелла и её братья, конечно, не могли знать), что именно сегодня проходит большой международный муравьиный марафон. Золотую медаль этого соревнования получит та из команд, три участника которой первыми доберутся до финиша. Но как далеки от спортивных страстей Роберто, Клаус и Спидерелла – им же просто хочется поиграть...

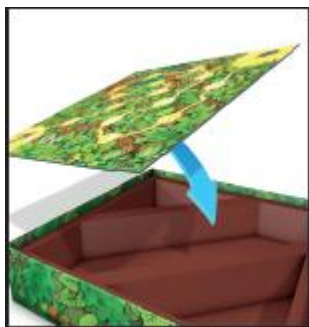
Игровые компоненты



Цель игры

Доведите своих муравьишек до финиша... и постарайтесь задержать на пути шестилапых спортсменов остальных игроков с помощью Спидереллы.

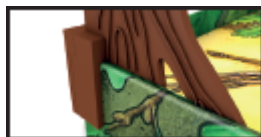
Подготовка к игре



- 1) Поместите муравьиную беговую дорожку поверх перегородок пустой нижней части коробки. При этом вы можете выбрать сторону с короткой или с длинной беговой дорожкой.



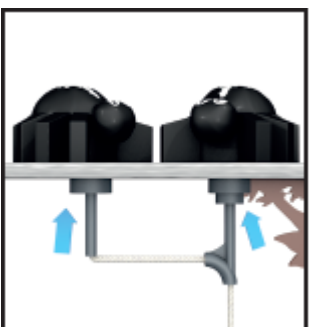
- 2) Закрепите стволы деревьев на четырёх углах коробки. Основания деревьев должны плотно на них садиться.



- 3) Поместите поле паутины поверх стволов деревьев так, чтобы сама паутина была видна сверху. Закрепите поле в этом положении с помощью четырёх заклёпок.



- 4) Поставьте Роберто и Клауса (пауков без нити) рядом друг с другом на поле с паутиной.



- 5) Подведите обе магнитные подвески Спидереллы (третьего паука) с нижней стороны паутины под магнитные основания Роберто и Клауса и соедините с ними. Если всё сделано правильно, то теперь, двигаясь по паутине, оба паука будут поднимать и опускать свою сестричку.



- 6) Теперь разведите Роберто и Клауса в разные стороны, не поднимая их. Они должны остановиться на красных точках, и при этом **между ними** должны находиться **ровно две красные точки**.



- 7) Каждый игрок кладёт трёх муравьёв выбранного им цвета на старт (участок со стрелкой).



- 8) Поместите кору дерева на любой круглый участок муравьиной беговой дорожки.



- 9) Положите три игровых кубика рядом с игровым полем в доступном для всех игроков месте.

Игровой процесс

Первым ходит игрок, который видел самого большого паука (или паутину). Дальше право хода передаётся по часовой стрелке.

Бросок кубиков и перемещение

В свой ход бросайте все три кубика:



- Выпал **паук** на **зелёном** кубике? Значит, двигаем пауков! Вы можете распределить очки движения между Роберто и Клаусом, как захотите.

Как двигаются пауки:

Выпавшее значение на белом паучьем кубике показывает, на сколько шагов в сумме вы двигаете пауков (или паука) вдоль линий на паутине. Один шаг – это расстояние от одной красной точки до другой. **Нельзя двигаться вперед-назад** по одной и той же линии, но можно свободно поворачивать на пересечениях линий паутины.

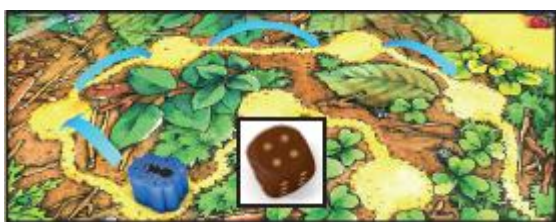
Что происходит, когда пауки ловят муравьёв, будет описано позже в разделе «Спидерелла поймала муравья».

Осторожно:

Между Роберто и Клаусом никогда не должно возникать больше **двух красных точек** (по кратчайшему пути). Если вы забудете об этом правиле, то магниты могут разъединиться, и пауки потеряют нить. Проверьте, как это работает, перед началом игры!



- На **зелёном** кубике выпал **муравей**? Тогда переместите **одного** из своих муравьёв!

Как двигаются муравьи:

Выберите одного из ваших муравьёв. Выпавшее значение на **коричневом муравьином кубике** показывает, на сколько шагов **вперёд** по направлению к финишу (участку с ягодами) вы перемещаете выбранного муравья.

- Вы можете забираться по пути на других муравьёв, а также на кору дерева.
- Если вы выбрали муравья, на котором остановились другие муравьи (ваши или других игроков), то выбранный муравей, перемещаясь, несёт их вместе с собой, т.е. остальные муравьи **«едут верхом»**. Друг на друге может сидеть сколько угодно муравьёв.
- Если ваш муравей должен остановиться на занятом участке, то просто **поместите его поверх всех муравьёв, уже находящихся там, или поверх коры дерева.**

- Если на коре дерева уже есть муравей, то поставьте своего муравья на него.

- **На коре дерева не может находиться больше двух муравьёв.** (Вы не можете ходить своим муравьём, если он должен будет остановиться на коре, на которой уже сидят два муравья.)

- Вы не можете перемещать муравья, который находится **под корой дерева.**
- Если бросок кубиков не позволяет вам переместить ни одного из ваших муравьёв, то вы пропускаете ход, и очередь переходит к следующему игроку. Но не стоит отчаиваться: такое происходит очень редко.
- **Чтобы муравей добежал до финиша, не имеет значения, выпало ли на кубике точное число шагов или большее.** В данном случае, в порядке исключения, шаги, которые остаются после достижения муравьём финиша, просто не используются. **Во всех остальных случаях вы должны переместить муравья ровно на столько шагов вперёд, сколько выпало на коричневом муравьином кубике.**



- На **зелёном** кубике выпал **листок**? Переставьте кору дерева на новое место, а также переместите **по выбору или** пауков, **или** одного из своих муравьёв.

Как перемещать кору дерева:



Переместите кору дерева на участок, на котором уже находятся **один или два муравья**, если это возможно. Переместите кору на пустое место только в том случае, если на всей беговой дорожке больше нет участков с одним или двумя муравьями. В дополнение к перемещению коры дерева на новое место вы двигаете пауков **или** одного из ваших муравьёв, как это было описано выше.

- Нельзя оставлять кору дерева на том же самом участке – вы должны переместить её на **новое место**. Вы можете сделать это **до или после** того, как передвинете пауков или муравья. Вы можете использовать эту возможность для освобождения одного из ваших муравьёв из-под коры, а затем сразу же передвинуть его.
- Под корой дерева всегда могут находиться только **два муравья или меньше**. Никогда не ставьте кору дерева на трёх и более муравьёв.
- Если вы перемещаете кору дерева, а на ней сидят муравьи (ваши или других игроков), то они перемещаются **вместе с ней**.

Спидерелла поймала муравья

Если вам удастся опустить Спидереллу так, что она окажется в непосредственной близости к муравью, то она поймает его. Но будьте осторожны! Если Спидерелла вдруг опустится на одного из ваших муравьёв, она схватит и его!

Если несколько муравьёв сидят друг на друге, то Спидерелла хватает только верхнего из них (это происходит само собой). Ведь муравьи – достаточно тяжёлый груз для маленькой паучихи!

- Спидерелла может также поймать муравья, который остановился прямо на участке, над которым она висит. Переместите муравья на этот участок и подождите, схватит ли его Спидерелла (при помощи своего магнита).
- Спидерелла **не может** ловить муравьёв, которые проходят по участку под ней, но **не останавливаются** на нём.



Вы со Спидереллой поймали муравья? Замечательно!

- Если вы поймали муравья **другого игрока**, то получите **награду**: передвиньте одного из ваших муравьёв. Выпавшее значение на коричневом муравьином кубике подскажет вам, на сколько шагов он переместится вперёд. (Если у вас нет муравьёв, которыми по правилам можно будет сделать ход, то вы не получаете награду.)
- Если вы поймали одного из **своих муравьёв**, вы **не получаете награду**.
- Верните пойманного муравья на старт.
- Теперь снова разведите в стороны пауков Роберто и Клауса, как вы это делали при подготовке к игре. Но на этот раз передвиньте только одного из них до какой-либо красной точки так, чтобы между ними оказалось ровно две красные точки.

Конец игры

Игра заканчивается, как только третий муравей из команды одного из цветов достигнет финиша. Если это был ваш муравей, то вы победили! Если «верхом» на третьем муравье одного из игроков до финиша добирается также третий муравей другого игрока (может быть, даже не одного), то все игроки, чьи команды финишировали в полном составе, объявляются победителями.

