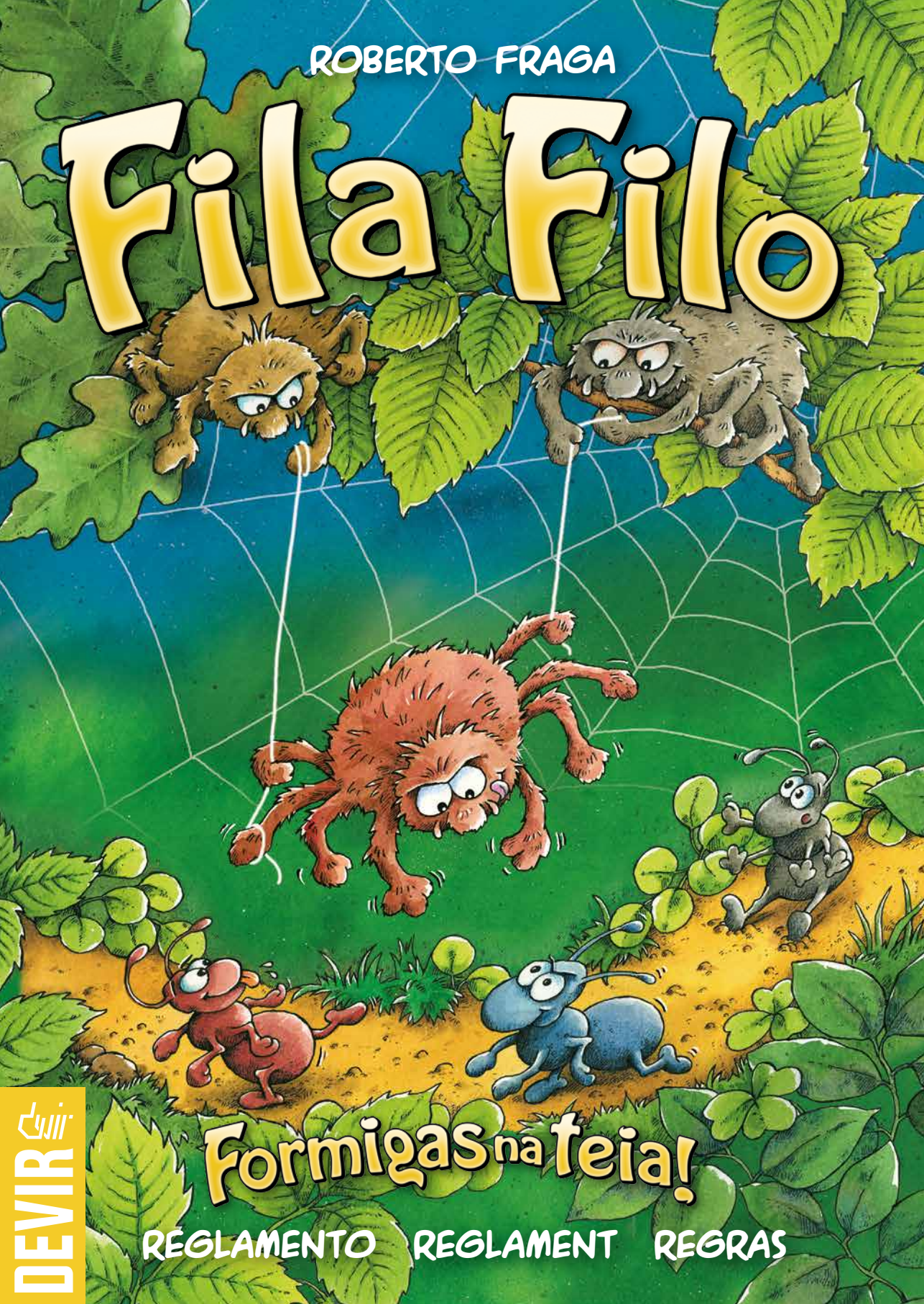


ROBERTO FRAGA

Fila Filo



Formigas na teia!

REGLAMENTO REGLAMENT REGRAS

DEVIR

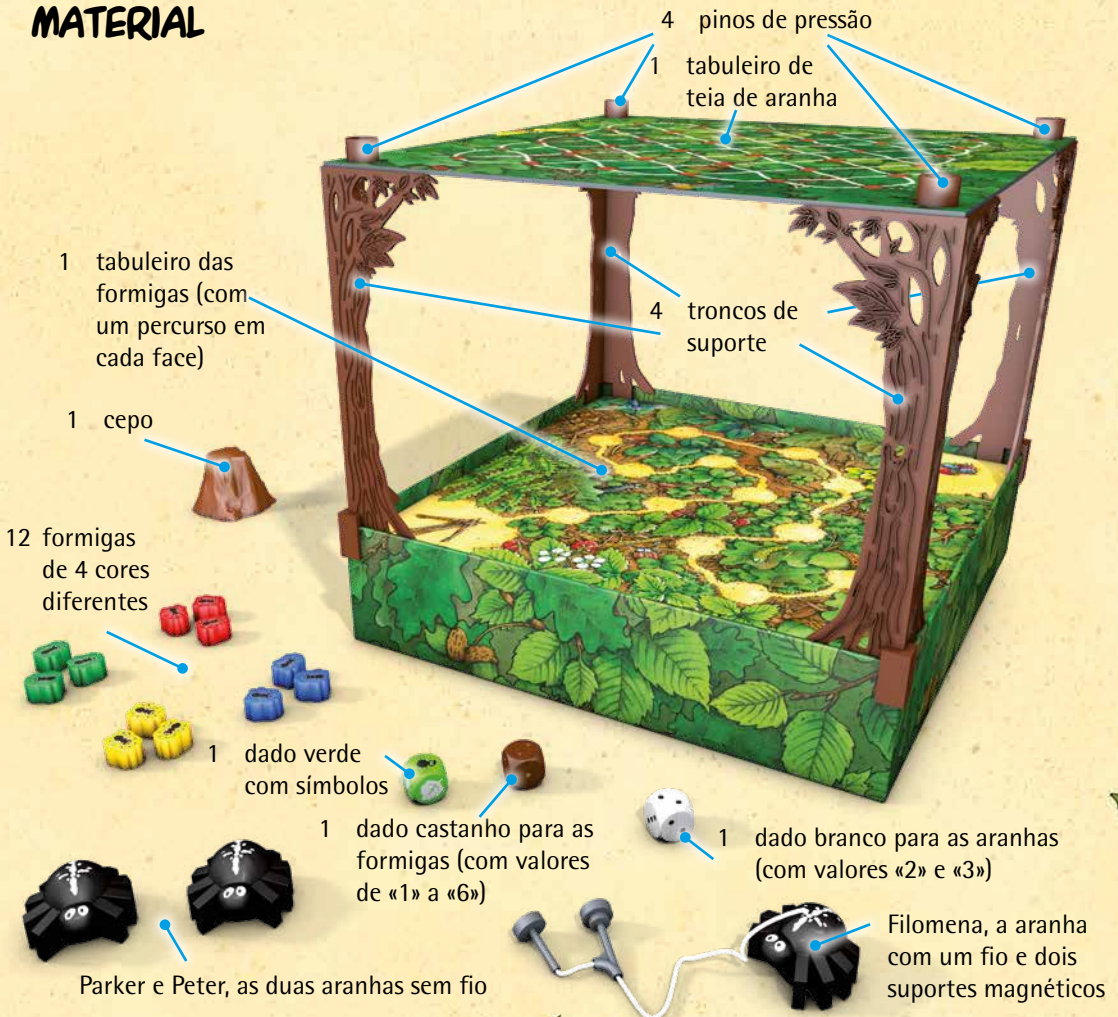
POR

Formigas na Teia!

DE ROBERTO FRAGA

«Adoramos esta nossa irmã fiadora!» - é algo em que estão de acordo os dois irmãos, as aranhas Parker e Peter. Basta ver como se move a pequena Filomena, acima e abaixo, tão ligeira! E a Filomena diverte-se muito com eles, sempre a balançar nos fios de teia. Não há nada que goste mais de fazer do que perseguir e assustar as formigas que passeiam, distraídas, pelo bosque: «Buuu!! Já te apanhei! Ah, ah, ah...». Mas, no final, deixa-as sempre escapar... pobres formigas! Contudo, o que Filomena e os seus irmãos não sabem é que hoje tem lugar a grande maratona das formigas. Claro que, às aranhas, pouco lhes importa que trio de formigas é campeão. Parker, Peter e Filomena só querem brincar...

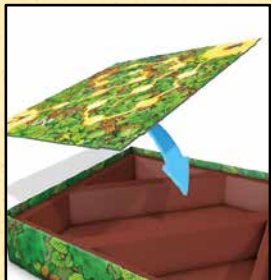
MATERIAL



OBJETIVO

Tens de levar as tuas formigas até ao final do percurso e, com a ajuda das aranhas, atrapalhar tanto quanto consigas os bichitos dos teus rivais.

PREPARAÇÃO DO JOGO



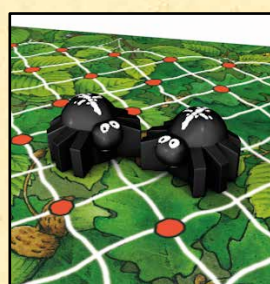
- 1) Encaixa o tabuleiro das formigas sobre a parte inferior da caixa. Podes escolher o percurso mais curto ou mais longo para a corrida.



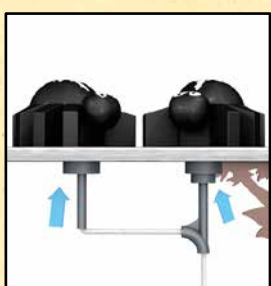
- 2) Fixa os troncos de suporte, um em cada canto da caixa.



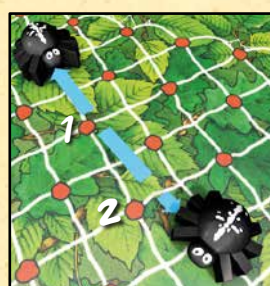
- 3) Coloca o tabuleiro da teia de aranha (esta deve ficar visível na parte de cima) sobre os troncos e fixa-o com os pinos de pressão.



- 4) Coloca Parker e Peter sobre a teia de aranha (por agora, coloca um ao lado do outro).



- 5) Une os dois suportes magnéticos de Filomena aos imanes de Parker e Peter, sob a teia de aranha. Assim, quando os dois irmãos se deslocarem sobre esta, a sua irmã mover-se-á acima e abaixo, pendurada pelo fio.



- 6) Agora, sem os levantar, separa Parker e Peter sobre a teia de aranha. Cada um tem que ficar sobre um ponto vermelho, deixando uma distância de dois pontos vermelhos entre eles.



- 7) Cada jogador coloca as três formigas da sua cor na casa de partida (a casa com uma seta).



- 8) Coloca o cepo em qualquer casa do percurso.
- 9) Deixa os três dados à mão, junto ao tabuleiro.



COMO SE JOGA

Começa o jogador que mais goste de aranhas e, depois, o jogo segue por turnos no sentido dos ponteiros do relógio.

LANÇA OS DADOS: MOVIMENTO

Se é o teu turno, lança os três dados:



Saiu-te uma aranha no dado verde? Significa que tens que mover as aranhas! Podes repartir o movimento, como melhor te pareça, entre Parker e Peter.



MOVE AS ARANHAS

O dado branco indica-te a distância que podes mover as tuas aranhas através das linhas da teia de aranha. Para moveres as aranhas apenas tens de contar os pontos vermelhos; não as podes mover para diante e para trás pela mesma linha, mas podes mudar de direção livremente em cada cruzamento (ponto vermelho).



Para saber o que se passa quando a pequena Filomena captura uma presa, e como o faz, lê na página seguinte a secção "Filomena captura uma formiga".

ATENÇÃO!

Nunca pode haver mais que dois pontos vermelhos (pelo caminho mais direto) entre Parker e Peter, caso contrário os imanes soltar-se-iam e a pobre Filomena cairia desamparada. Não acreditas? Força!... Faz o teste antes de começar o jogo e comprova-o!

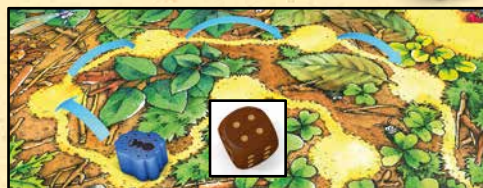


Saiu-te uma formiga no dado verde? Fantástico! Tens de mover uma das tuas formigas.



MOVE UMA FORMIGA

Escolhe uma das tuas formigas e fá-la avançar ao longo do percurso em direção à meta (a casa com os frutos do bosque), o número de casas indicado pelo dado castanho.



- Podes passar por cima de outras formigas e do cepo.
- Se queres mover uma formiga que tem outras formigas em cima, não há qualquer problema: a tua formiga é bastante forte e leva as outras às costas! (Cuidado! Apenas leva as que tenha em cima, não as que tenha por baixo).
- Se a tua formiga parar num espaço ocupado, simplesmente coloca-a sobre a(s) outra(s) formiga(s), formando uma pilha, ou sobre o cepo que exista nessa casa.
 - Se há uma formiga sobre o cepo, coloca a tua sobre a outra.
 - Nunca podem estar mais de duas formigas sobre o cepo. Não podes mover nenhuma formiga que vá calhar sobre um cepo se isso fizer com que lá fiquem três ou mais formigas. Pensa melhor e escolhe outra!
- Não podes mover nenhuma formiga que esteja escondida debaixo do cepo.
- No caso de obteres um resultado nos dados que não te permita fazer nenhum movimento válido... que má sorte... perdeste um turno! Mas ânimo, que isto não acontece com frequência!
- Tens sempre de mover a tua formiga tantas casas quantas as indicadas pelo dado castanho. Excepção: para alcançar o final do percurso não necessitas obter o número exato, pelo que podes ignorar os pontos que sobrem.

Saiu uma **folha** no dado verde? Genial! Nesse caso podes mudar o cepto de lugar e, além disso, decides se queres mover as aranhas ou uma das tuas formigas.



MUDA O CEPO DE LUGAR

Coloca o cepto, de preferência, numa casa ocupada por uma ou duas formigas (tem de ser uma casa nova, não se pode permanecer na casa atual). Só podes colocar o cepto numa casa vazia se não houver nenhuma casa ocupada por uma ou duas formigas. Além disso, podes mover as aranhas ou uma das tuas formigas (tal como explicado anteriormente).

- Podes mudar o cepto de lugar antes ou depois de mover as aranhas ou uma das tuas formigas. Deste modo, podes destapar uma formiga que esteja sob o cepto e movê-la no mesmo turno. Recorda que não podes deixar o cepto na mesma casa.
- Apenas podem existir, no máximo, duas formigas sob o cepto. Não podes, assim, colocar o cepto sobre uma pilha de três ou mais formigas.
- Se há formigas sobre o cepto quando este muda de lugar, também são movidas juntamente com o cepto.



FILOMENA CAPTURA UMA FORMIGA

Se consegues fazer baixar a Filomena o suficiente para ficar diretamente sobre uma formiga, ela irá capturá-la! Mas cuidado, pois se não estiveres atento acabará por capturar uma das tuas formigas.

Se a Filomena encontra várias formigas empilhadas, apenas captura a que está no topo da pilha. A nossa pequena aranha não consegue levantar tanto peso!

- Filomena também pode capturar uma formiga distraída que termine o seu movimento na casa que está mesmo por baixo da aranha. Deixa a formiga na casa correspondente e comprova se a aranha está à espreita... talvez a apanhe, talvez não...
- Filomena apenas pode apanhar uma formiga que termine o seu movimento na casa por baixo de si. Se a formiga apenas está de passagem e continua a avançar, a aranha não a pode capturar.

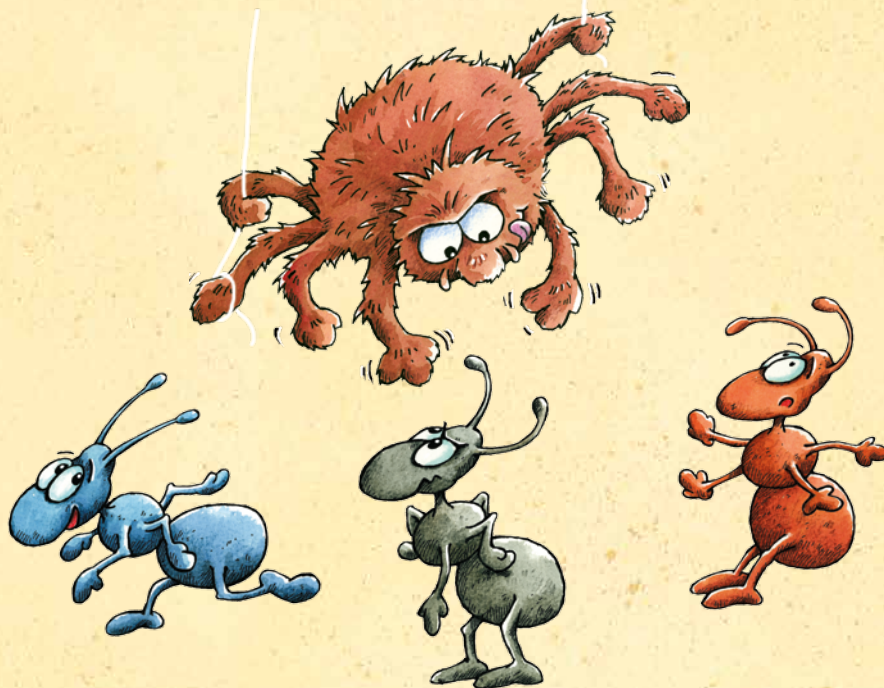


Conseguiste capturar uma formiga com a Filomena?

- Se a formiga é de outro jogador, parabéns! Como prêmio, podes mover uma das tuas formigas tantas casas quantas as indicadas pelo dado castanho. No entanto, se não podes fazer um movimento válido com nenhuma das formigas, infelizmente tens de renunciar ao prêmio.
- Se a formiga é uma das tuas, não recebes nenhum prêmio.
- Coloca a formiga que capturaste de novo na casa de partida.
- Por fim, separa Parker e Peter de modo semelhante ao do início do jogo. Desta vez, contudo, apenas podes mover um dos dois. Assegura-te de que cada um deles se encontra sobre um ponto vermelho, com uma distância de dois pontos vermelhos entre eles. Agora é o turno do próximo jogador.

FINAL DO JOGO

O jogo termina quando as três formigas de um jogador tenham cruzado a meta. Este jogador é proclamado o vencedor da corrida. Pode dar-se o caso de que uma pilha de formigas chegue ao final do percurso e faça com que dois ou mais jogadores consigam simultaneamente transportar as suas três formigas até ao final do percurso. Neste caso dá-se um empate entre estes jogadores, que partilham os louros da vitória.



Autor: Roberto Fraga
Ilustradora: Doris Matthäus

DEVIR

Créditos desta edição
Produção editorial:
Xavi Garriga
Tradução:
Pedro Venâncio
Adaptação gráfica:
Bascu

© 2015 Zoch Verlag
Brienner Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele



Art.Nr.: 601105077003