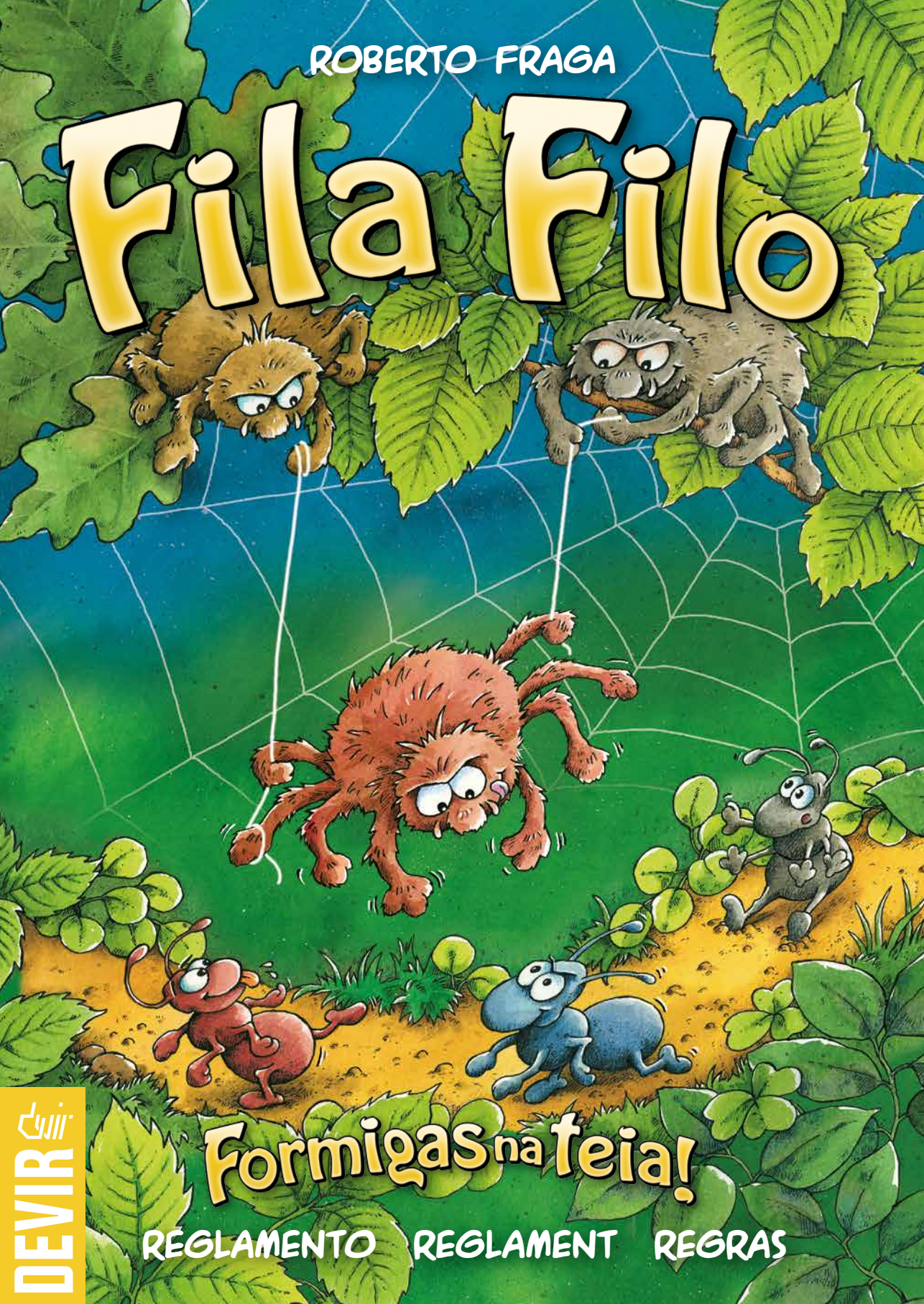


ROBERTO FRAGA

Fila Filo



Formigas na teia!

REGLAMENTO REGLAMENT REGRAS

DEVIR

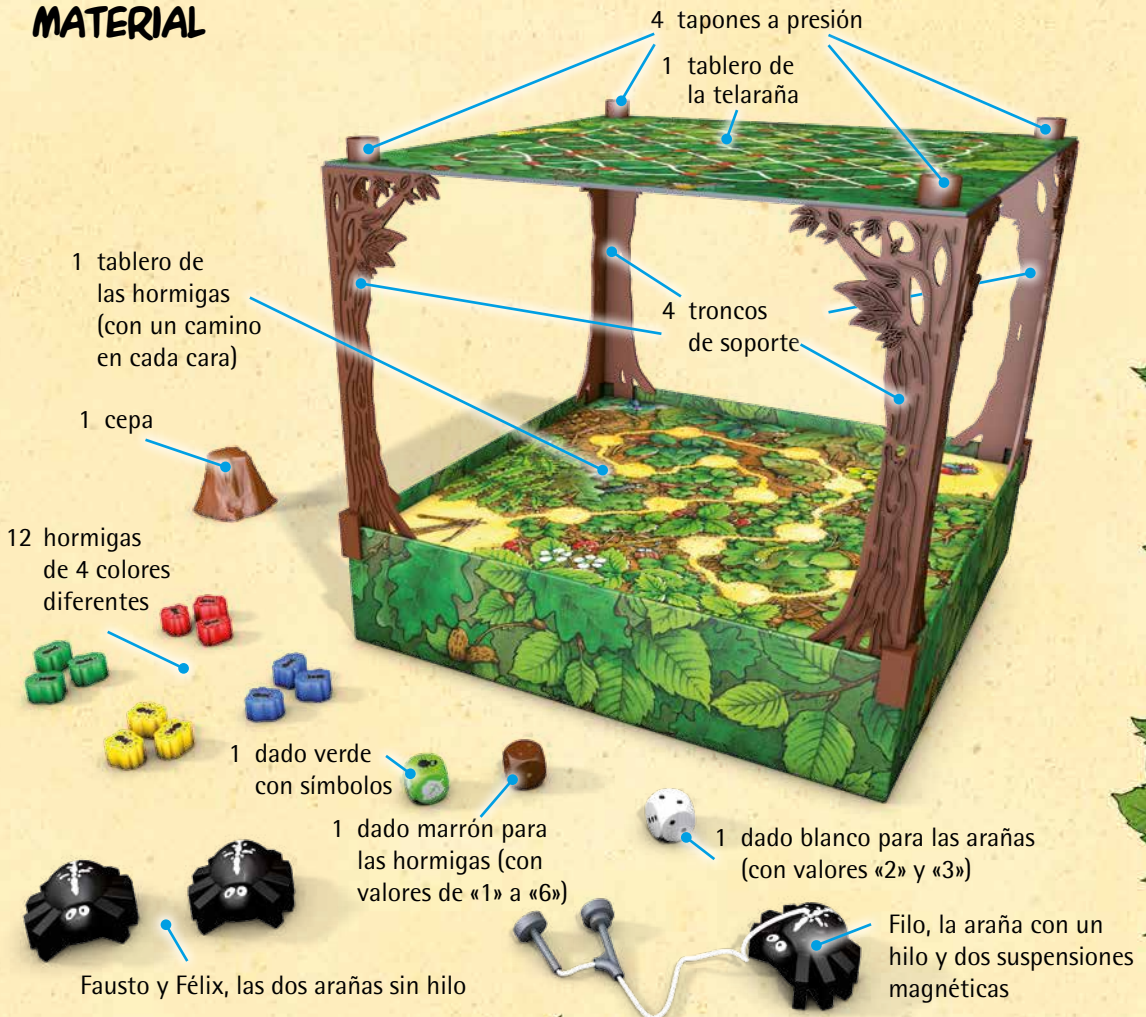
Fila Filo

ESP

DE ROBERTO FRAGA

«¡Nos encanta nuestra hermanita hiladora!». Esto es algo en lo que están de acuerdo los dos hermanos, las arañas Fausto y Félix. Mirad cómo se mece, la pequeña Filo, arriba y abajo, ¡tan ligera! Y Filo se lo pasa bomba con ellos, todo el día colgando de un hilo. No hay nada en este mundo que le guste más que perseguir y asustar a las hormigas, cuando pasean despistadas por el bosque: «¡Buuuuh! ¡Ya te tengo! Je, je, je...». Pero al final siempre las deja ir, pobrecitas. Sin embargo, lo que Filo y sus hermanos no saben es que hoy se celebra el gran maratón de las hormigas. Claro que, a las arañas, poco les importa qué trío de hormigas sea el campeón. Fausto, Félix y Filo solo quieren jugar...

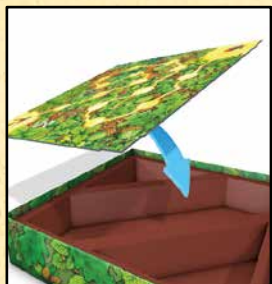
MATERIAL



OBJETIVO

Tienes que llevar a tus hormigas al final del camino y, con la ayuda de las arañas, molestar tanto como puedas a los bichitos de tus rivales.

PREPARACIÓN DEL JUEGO



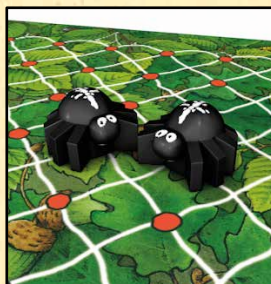
- 1) Encajad el tablero de las hormigas sobre la parte inferior de la caja. Para hacer la carrera, podéis elegir el camino corto o el largo.



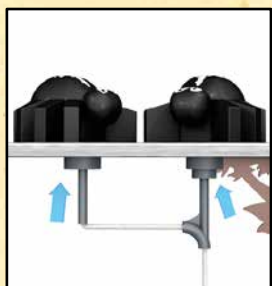
- 2) Fijad los troncos de soporte, uno en cada esquina de la caja.



- 3) Situdad el tablero de la telaraña (esta debe quedar visible en la parte de arriba) sobre los troncos y fijadlo con los cuatro tapones a presión.



- 4) Poned a Fausto y a Félix sobre la telaraña (de momento, dejad uno al lado del otro).



- 5) Unid las dos suspensiones magnéticas de Filo a los imanes de Fausto y Félix, por debajo de la telaraña. Así, cuando los dos hermanos se desplacen por esta, su hermana se moverá arriba y abajo, colgando del hilo.



- 6) Ahora, sin levantarlos, separad a Fausto y Félix sobre la telaraña. Cada uno tiene que quedar sobre un punto rojo, dejando una separación de dos puntos rojos entre ellos.



- 7) Cada jugador coloca las tres hormigas de su color en la salida (el espacio con una flecha).



- 8) Situdad la ceca en cualquier espacio del camino.
- 9) Dejad los tres dados a mano, junto al tablero.



CÓMO SE JUEGA

Empieza la partida el jugador al que más le gusten las arañas y después, jugáis por turnos en sentido horario.

TIRA LOS DADOS: MOVIMIENTO

Si es tu turno, lanza los tres dados:



¿Te ha salido una araña en el dado verde? ¡Pues te toca mover las arañas! Puedes repartir el movimiento, como mejor te plazca, entre Fausto y Félix.



MUEVE LAS ARAÑAS

El dado blanco te indica qué distancia puedes mover las arañas por las líneas de la telaraña. A la hora de moverlas, para contar la distancia solamente debes tener en cuenta los puntos rojos; no las puedes mover adelante y atrás por la misma línea, pero puedes cambiar libremente de dirección en cada cruce (punto rojo).



Para saber qué pasa cuando la pequeña Filo captura una presa, y cómo lo hace, lee en la página siguiente el apartado «Filo atrapa una hormiga».

¡ATENCIÓN!

Nunca puede haber más de dos puntos rojos (por la vía más directa) entre Fausto y Félix, o sino los imanes se despegarían y la pobre Filo caería sin remedio. ¿No te lo crees? Venga, va... ¡haz la prueba antes de empezar la partida!

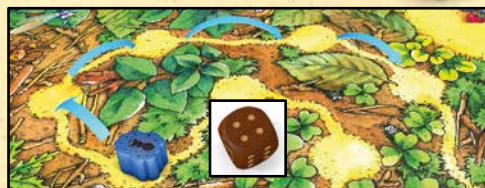


¿Te ha salido una hormiga en el dado verde? ¡Fantástico! Tienes que mover una de tus hormigas.



MUEVE UNA HORMIGA

Elige una de tus hormigas y hazla avanzar por el camino en dirección a la meta (el espacio con las frutas del bosque), tantos espacios como indique el dado marrón.



- ➔ Puedes pasar por encima de otras hormigas y de la cepa.
- ➔ Si quieres mover una hormiga que tiene otras hormigas encima, no hay ningún problema: tu hormiga es bastante forzuda, ¡se las lleva todas a hombros! ¡Cuidado! Solo se lleva las que tiene encima, no las que tenga debajo.)
- ➔ Si tu hormiga va a parar a un espacio ocupado, simplemente ponla sobre la hormiga u hormigas, formando una pila, o sobre la cepa que haya en ese espacio.
 - Si ya hay otra hormiga sobre la cepa, pon la tuya sobre la otra.
 - Nunca puede haber más de dos hormigas sobre la cepa. No puedes mover ninguna hormiga que vaya a parar sobre la cepa si esto hace que haya tres o más hormigas. ¡Va, tozudo, elige otra!
- ➔ No puedes mover ninguna hormiga que esté escondida bajo la cepa.
- ➔ En caso de que el resultado de los dados no te permita hacer ningún movimiento válido, mala suerte... ¡has perdido un turno! ¡Ánimo, esto no sucede muy a menudo!
- ➔ Siempre tienes que mover tu hormiga tantos espacios como indique el dado marrón. Excepción: para llegar al final del camino no necesitas obtener el número exacto, sino que puedes prescindir de los puntos sobrantes.

¿Te ha salido una hoja en el dado verde? ¡Genial! En este caso puedes cambiar de lugar la cepa y, además, decides si quieres mover las arañas o bien una de tus hormigas.



CAMBIA DE LUGAR LA CEPA

Preferentemente, sitúa la cepa en un espacio ocupado por una o dos hormigas (debe ser un *nuevo* espacio, no se puede quedar en el espacio actual). Solo puedes colocar la cepa en un espacio vacío si no hay ningún espacio ocupado por una o dos hormigas. Además, puedes mover las arañas o una de tus hormigas (tal como se ha descrito más arriba).

- ➔ Puedes cambiar la cepa de lugar **antes o después** de mover las arañas o una de tus hormigas. De este modo, puedes destapar una hormiga que estaba bajo la cepa y moverla en el mismo turno. Recuerda que no puedes dejar la cepa en el mismo espacio.
- ➔ Solamente puede haber, como mucho, dos hormigas bajo la cepa. Por lo tanto, no puedes colocar la cepa sobre una pila de tres o más hormigas.
- ➔ Si hay hormigas sobre la cepa cuando esta cambia de lugar, también te las llevas.



FILO ATRAPA UNA HORMIGA

Si logras hacer bajar lo bastante a Filo, directamente sobre una hormiga, ¡la atraparás! Pero cuidado, ya que si no estás atento, la araña podría capturar una de tus hormigas.

Si Filo encuentra varias hormigas apiladas, únicamente atrapa la que está en la parte superior de la pila. ¡Nuestra pequeña araña aún no puede levantar tanto peso!

- ➔ Filo también podría atrapar una hormiga despistada que termine su movimiento justo en el espacio que está debajo de la araña. Deja la hormiga en el espacio correspondiente y comprueba si la araña está al acecho... quizás la atrapa, quizás no...
- ➔ Filo solo puede atrapar una hormiga que termine su movimiento en el espacio que tiene debajo. Si la hormiga simplemente pasa y continúa avanzando, la araña no la puede atrapar.

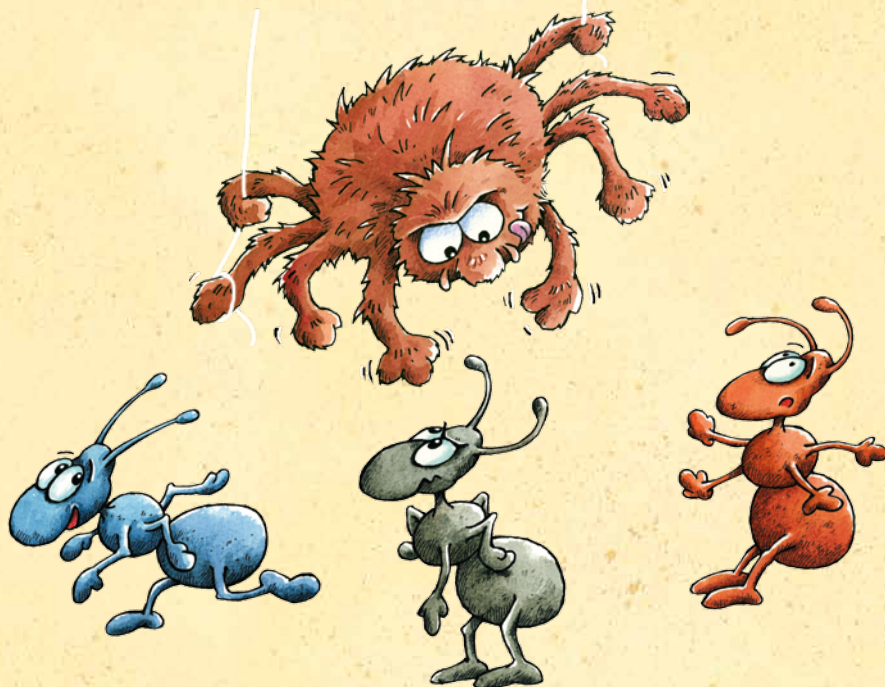


¿Has conseguido atrapar una hormiga con Filo?

- ➔ Si la hormiga es de otro jugador, ¡enhorabuena! Como premio, puedes mover una de tus hormigas tantos espacios como indique el dado marrón. Ahora bien, si no puedes hacer un movimiento válido con ninguna de las hormigas, desgraciadamente tienes que renunciar al premio.
- ➔ Si la hormiga es una de las tuyas, no recibes ningún premio.
- ➔ Devuelve la hormiga que has atrapado a la salida.
- ➔ Por último, separa a Fausto y Félix de manera parecida a como empiezan la partida. Esta vez, sin embargo, solo puedes mover a uno de los dos. Asegúrate de que cada uno se halla sobre un punto rojo, con una separación de dos puntos rojos entre ellos. Ahora es el turno del siguiente jugador.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina cuando las tres hormigas de un jugador han llegado a la meta. Este jugador es proclamado el ganador de la carrera. Se puede dar el caso de que un apilamiento de hormigas llegue al final del camino y esto haga que dos o más jugadores hayan conseguido llevar las tres hormigas a la meta a la vez. En este caso se produce un empate entre estos jugadores, que comparten los laureles de la victoria.



Autor: Roberto Fraga
Ilustradora: Doris Matthäus

DEVIR

Créditos de esta edición
Producción editorial:
Xavi Garriga
Traducción:
Marià Pitarque y Marc Figueras
Adaptación gráfica:
Basco

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



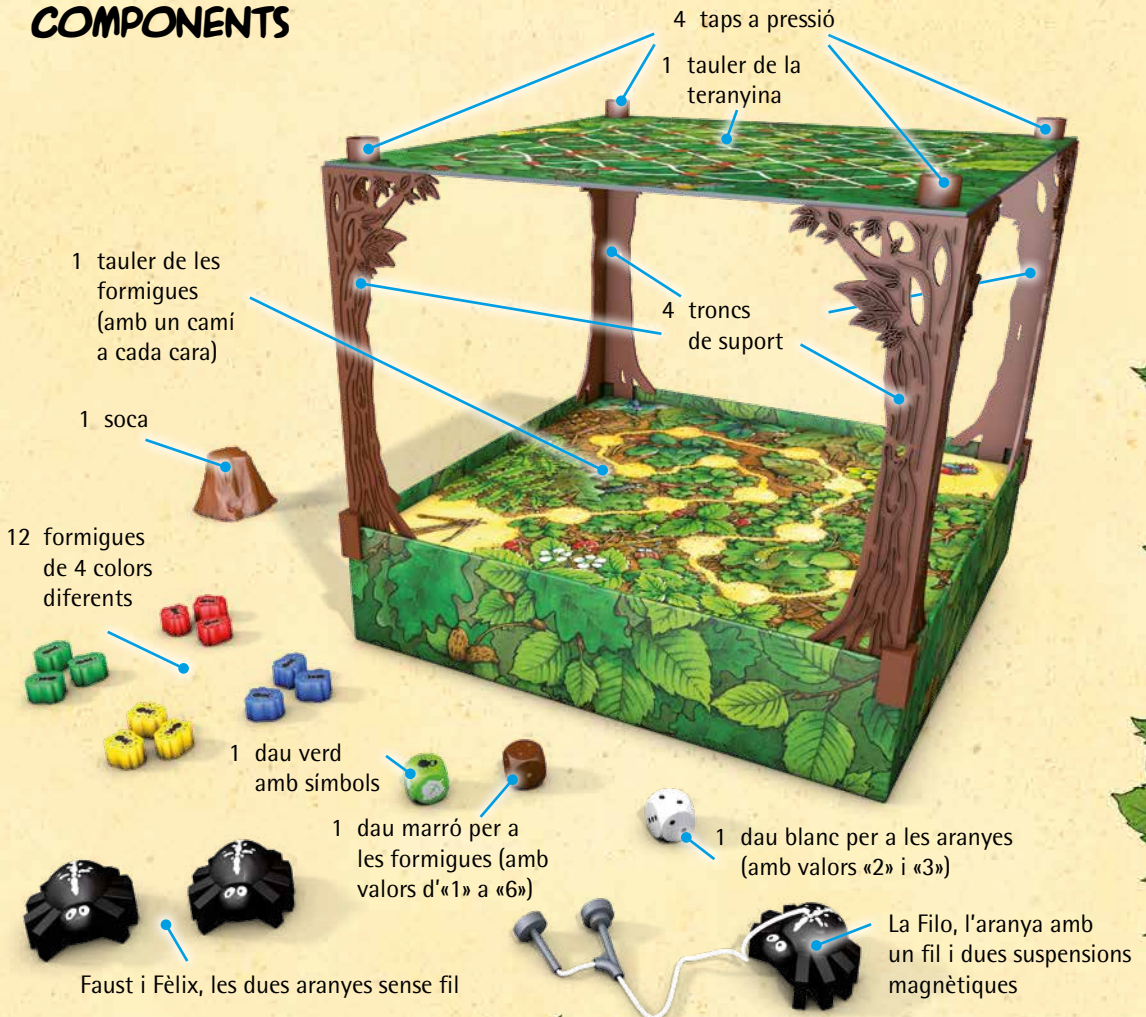
Fila Filo

CAT

DE ROBERTO FRAGA

«Ens encanta la nostra germaneta filadora!» En això estan d'acord tots dos germans, les aranyes Faust i Fèlix. Mireu com es gronxa, la petita Filo, amunt i avall, tan lleugera! I la Filo s'ho passa d'allò més bé amb ells, tot el dia penjant d'un fil. No hi ha res en aquest món que li agradi més que empaitar i espantar les formigues, quan aquestes passegen despistades pel bosc: «Uuuuh! Ja ets meva! He, he, he...». Però sempre les deixa anar, pobrissones. Allò que la Filo i els seus germans no saben, però, és que avui se celebra la gran marató de les formigues. Esclar que, a les aranyes, ben poc els importa quin trio de formigues és el campió. En Faust, en Fèlix i la Filo només volen jugar...

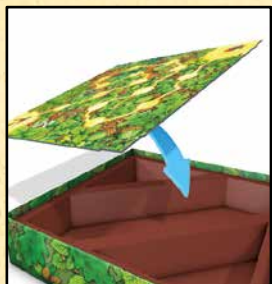
COMPONENTS



OBJECTIU

Has de dur les teves formigues al final del camí i, amb l'ajut de les aranyes, molestar tant com puguis les bestioletes dels teus rivals.

PREPARACIÓ DEL JOC



- 1) Encaixeu el tauler de les formigues sobre la part inferior de la capsa. Per fer la cursa, podeu escollir el camí curt o el llarg.



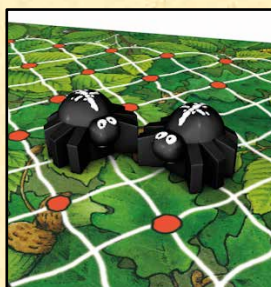
- 2) Fixeu els troncs de suport, un a cada cantonada de la capsa.



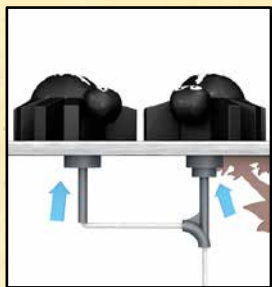
- 3) Poseu el tauler de la teranyina (aquesta ha de quedar visible a la part de dalt) sobre els troncs i assegureu-lo amb els quatre taps a pressió.



- 4) Poseu en Faust i en Fèlix sobre la teranyina (de moment, deixeu-los l'un al costat de l'altre).



- 5) Uniu les dues suspensions magnètiques de la Filo amb els imants d'en Faust i en Fèlix, per sota de la teranyina. Així, quan els dos germans s'hi desplacin, la seva germana es mourà amunt i avall, penjant del fil.



- 6) Ara, sense alçar-los, separeu en Faust i en Fèlix sobre la teranyina. Cadascun ha d'anar sobre un punt vermell, deixant una separació de dos punts vermells entre ells.



- 7) Cada jugador col·loca les tres formigues del seu color a la sortida (l'espai amb una fletxa).



- 8) Poseu la soca en qualsevol espai del camí.

- 9) Tingueu els tres daus a mà, al costat del tauler.



COM ES JUGA

Comença la partida el jugador a qui més li agradin les aranyes i després, jogueu per torns en senti horari.

TIRA ELS DAUS: MOVIMENT

Si és el teu torn, tira tots tres daus:



T'ha sortit una **aranya** al dau verd? Doncs et toca moure les aranyes! Pots repartir el moviment, com millor et sembli, entre en Faust i en Fèlix.



MOU LES ARANYES

El dau blanc t'indica quina distància pots moure les aranyes per les línies de la teranyina. A l'hora de moure-les, per comptar la distància sols has de tenir en compte els punts vermells; no les pots moure endavant i enrere per la mateixa línia, però pots canviar lliurement de direcció en cada encreuament (punt vermell).



Per saber què passa quan la Filo captura una presa, i com ho fa, llegeix en la pàgina següent l'apartat «La Filo atrapa una formiga».

ATENCIÓ!

Mai no hi pot haver més de dos punts vermells (per la via més directa) entre en Faust i en Fèlix, o sinó els imants es desenganxarien i la pobra Filo cauria sense remei. No t'ho creus? Au, va... fes-ne la prova abans de començar la partida!

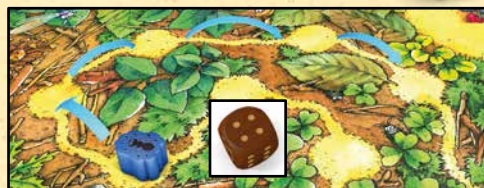


T'ha sortit una **formiga** al dau verd? Fantàstic! Has de moure **una** de les teves formigues.



MOU UNA FORMIGA

Tria una de les teves formigues i fes-la avançar pel camí en direcció a la meta (l'espai amb les fruites del bosc), tants espais com indiqui el dau marró.



- ➔ Pots passar per sobre d'altres formigues i de la soca.
- ➔ Si vols moure una formiga que té altres formigues al damunt, no hi ha cap problema: la teva formiga és prou forçada i se les emporta totes a col·lible! (Compte! Només s'enduu les que té a sobre, no pas les de sota!)
- ➔ Si la teva formiga va a parar a un espai ocupat, simplement posa-la sobre la formiga o formigues, formant una pila, o sobre la soca que hi hagi en aquell espai.
 - Si ja hi ha una altra formiga sobre la soca, posa-hi la teva, dalt de tot.
 - Mai no hi pot haver més de dues formigues sobre la soca. No pots moure cap formiga que vagi a parar sobre la soca si això fa que hi hagi tres o més formigues. Au, cabut, tria'n una altra!
- ➔ No pots moure cap formiga que estigui amagada sota la soca.
- ➔ En cas que el resultat dels daus no et permeti fer cap moviment vàlid, mala sort... has perdut un torn! Ànims, això no passa gaire sovint!
- ➔ Sempre has de moure la teva formiga tants espais com indiqui el dau marró. Excepció: per arribar al final del camí no et cal obtenir el número exacte, sinó que pots prescindir dels punts en excés.

T'ha sortit una **fulla** al dau verd? Genial! En aquest cas pots canviar de lloc la soca i, a més, esculls si vols moure les aranyes o bé una de les teves formigues.



CANVIA DE LLOC LA SOCA

Preferentment, col·loca la soca en un espai ocupat per una o dues formigues (ha de ser un *nou* espai; no es pot quedar en l'espai actual). Només pots col·locar la soca en un espai buit si no hi ha cap espai ocupat per una o dues formigues. A més, pots moure les aranyes o una de les teves formigues (tal com s'ha descrit més amunt).

- ➔ Pots canviar de lloc la soca **abans o després** de moure les aranyes o una de les teves formigues. D'aquesta manera, pots destapar una formiga que era sota la soca i moure-la en el mateix torn. Recorda que no pots deixar la soca al mateix espai.
- ➔ Només hi pot haver, com a molt, dues formigues sota la soca. Per tant, no pots col·locar la soca sobre una pila de tres o més formigues.
- ➔ Si hi ha formigues sobre la soca quan aquesta canvia de lloc, també te les emportes.



LA FILO ATRAPA UNA FORMIGA

Si aconsegueixes abaixar prou la Filo, directament sobre una formiga, l'atraparà! Però vés amb compte, ja que, si no vigiles, l'aranya podria capturar una de les teves formigues.

Si la Filo troba diverses formigues apilades, només atrapa la que ocupa la part superior de la pila. La nostra petita aranya encara no pot aixecar tant de pes!

- ➔ La Filo també podria atrapar una formiga despistada que acabi el seu moviment tot just a l'espai que hi ha sota l'aranya. Deixa la formiga a l'espai corresponent i comprova si l'aranya està a l'aguait... potser l'atrapa, potser no.
- ➔ La Filo només pot atrapar una formiga que acabi el seu moviment a l'espai que té a sota. Si la formiga només hi passa i continua avançant, l'aranya no la pot atrapar.

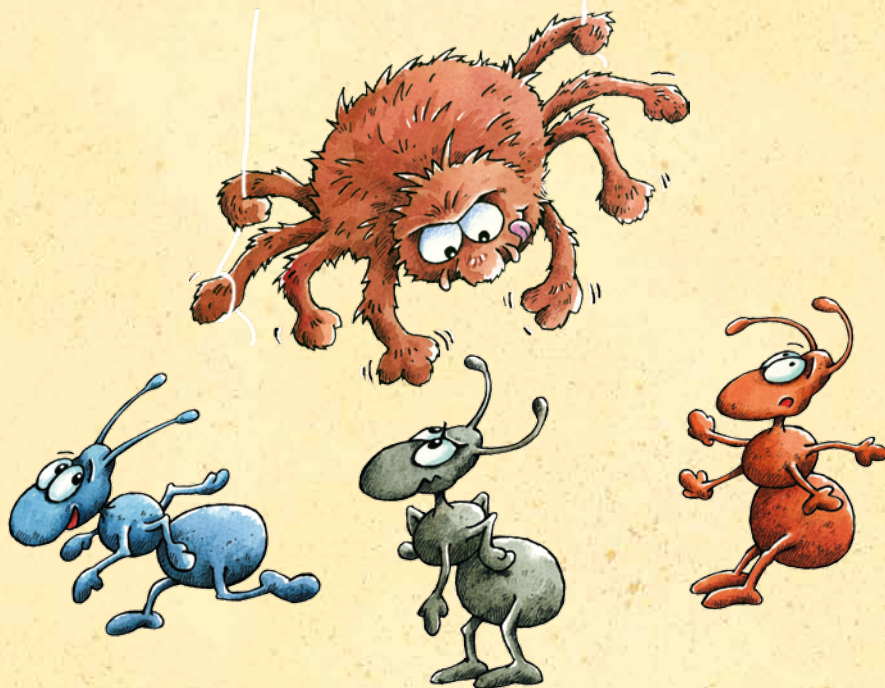


Has aconseguit atrapar una formiga amb la Filo?

- Si la formiga és d'un altre jugador, enhorabona! Com a premi, pots moure una de les teves formigues tants espais com indiqui el dau marró. Ara bé, si no pots fer un moviment vàlid amb cap de les formigues, malauradament has de renunciar al premi.
- Si la formiga és una de les teves, no reps cap premi.
- Torna la formiga que has atrapat a la sortida.
- Finalment, separa en Faust i en Fèlix de manera semblant a com comencen la partida. Aquest cop, però, només pots moure un dels dos. Assegura't que cadascun és sobre un punt vermell, amb una separació de dos punts vermells entre ells. Ara és el torn del següent jugador.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida s'acaba quan les tres formigues d'un jugador han arribat a la meta. Aquest jugador és proclamat el guanyador de la cursa. Es pot donar el cas que un apilament de formigues arribi al final del camí i això faci que dos o més jugadors hagin aconseguit dur alhora totes tres formigues a la meta. En aquest cas es produeix un empat entre aquests jugadors, que comparteixen els llores de la victòria.



Autor: Roberto Fraga
Il·lustradora: Doris Matthäus

DEVIR

Crèdits d'aquesta edició
Producció editorial:
Xavi Garriga
Traducció:
Marià Pitarque i Marc Figueras
Adaptació gràfica:
Bascu

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



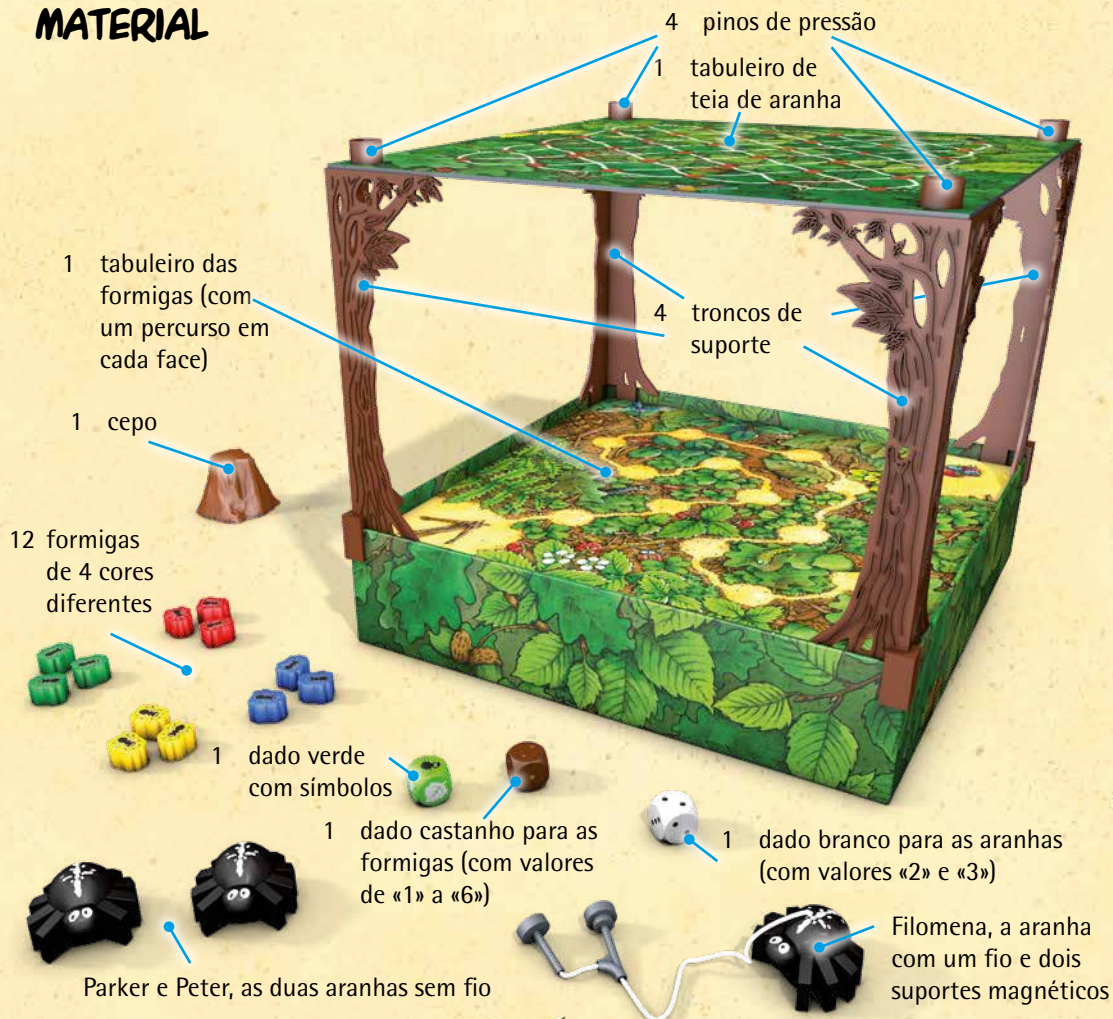
POR

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...

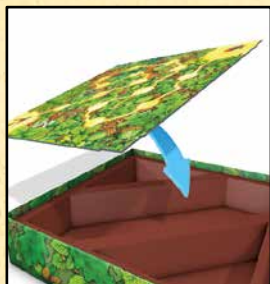
MATERIAL



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.



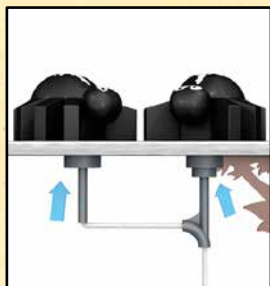
- 2) Fixa os troncos de suporte, um em cada canto da caixa.



- 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 ímanes 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 ímanes soltar-se-iam e a pobre Filomena cairia desamparada. Não acreditas? Força!... Faz o teste antes de começar o jogo e comprova-o!

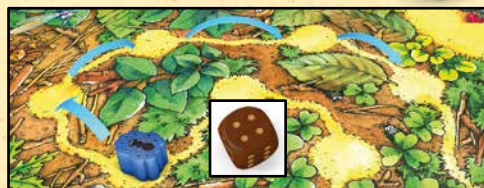


Saiu-te uma **formiga** no dado verde? Fantástico! Tens de mover uma das tuas formigas.



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. Exceção: 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 cepo de lugar e, além disso, decides se queres mover as aranhas ou uma das tuas formigas.



MUDA O CEPO DE LUGAR

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



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.

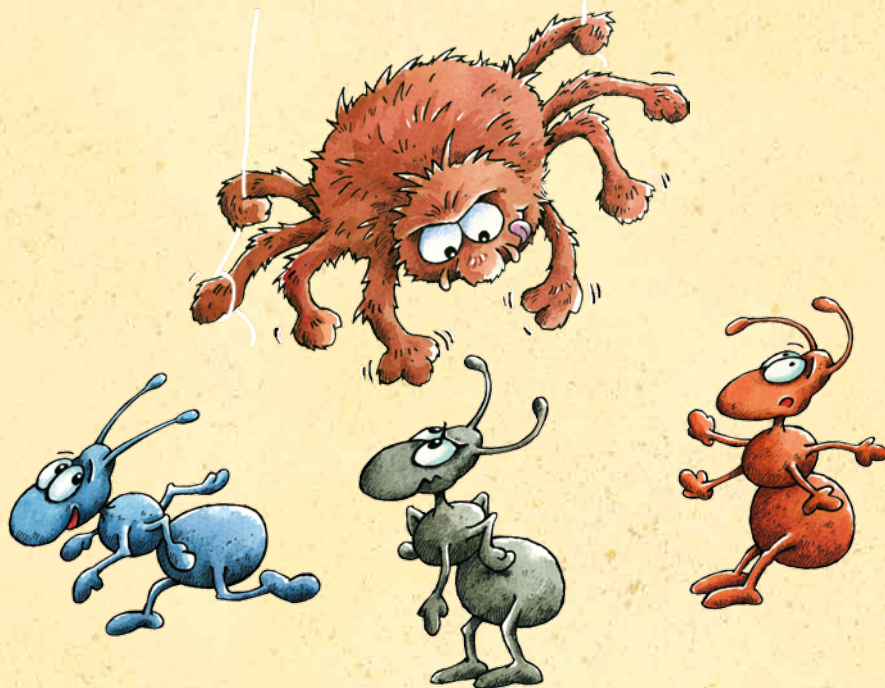


Conseguiste capturar uma formiga com a Filomena?

- ➔ 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