

Gare à la toile

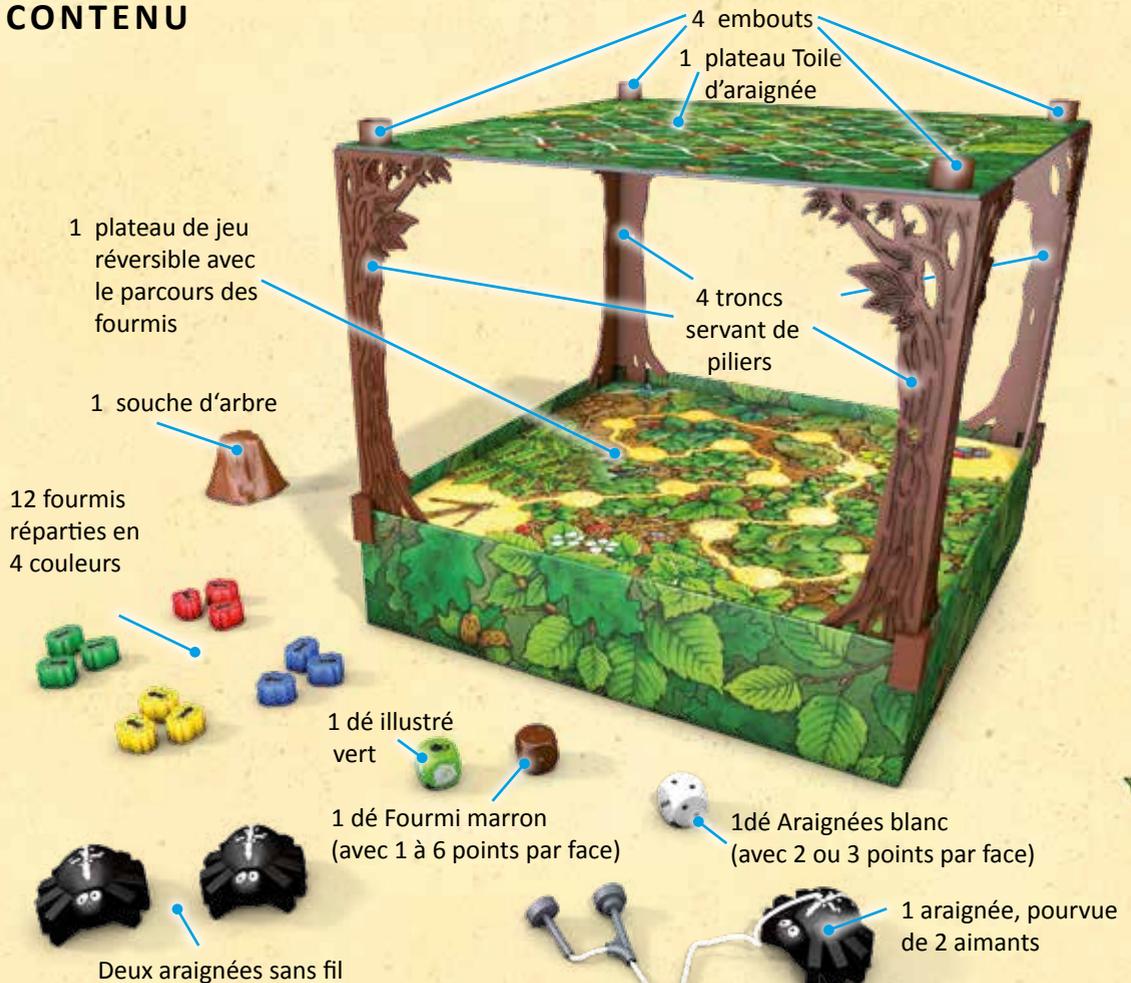
La victoire ne tient qu'à un fil !

Un jeu de Roberto Fraga

pour 2 à 4 joueurs, à partir de 6 ans ; durée d'une partie : 20 mn

Alors que se déroule la grande course des fourmis, trois araignées décident de semer la pagaille. Elles suspendent la plus légère d'entre elles au dessus de la course pour qu'elle puisse attraper les fourmis et les renvoyer au départ. Dans ce jeu, vous tentez d'être le premier à amener vos trois fourmis jusqu'à l'arrivée. Vous pouvez ralentir vos adversaires en déplaçant astucieusement les trois araignées. Mais attention à ne pas vous laisser piéger vous-même. Il s'agit d'être au bon endroit au bon moment ! Gare à la toile propose aux jeunes araignées joueuses et aux fourmis courageuses une aventure ludique palpitante en 3 dimensions.

CONTENU



BUT DU JEU

Franchir en premier la ligne d'arrivée avec ses 3 fourmis ... tout en empêchant celles de ses adversaires d'en faire autant en utilisant judicieusement les araignées.

MISE EN PLACE



1) Posez le plateau Fourmi sur le calage vide de la boîte. Vous pouvez choisir le parcours long ou court (en fonction de la face du plateau choisie).



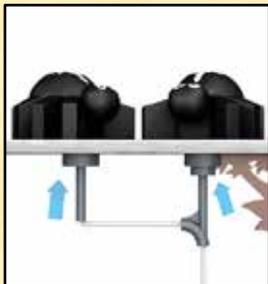
2) Fixez les quatre troncs aux quatre coins de la boîte.



3) Insérez le plateau Toile d'araignée (face illustrée au-dessus) en haut des troncs et bloquez-le avec les quatre embouts.



4) Placez les 2 araignées sans fil sur la toile d'araignée (très proches l'une de l'autre pour commencer, n'importe où sur le plateau).



5) Placez les deux aimants sous la toile d'araignée, juste en dessous des deux araignées. Les 3 araignées se déplacent désormais d'une manière solidaire. Ce mécanisme va

permettre à la petite araignée, de descendre et de remonter, suspendue à son fil.



6) Écartez ensuite les 2 araignées sans fil, sans les soulever, chacune s'arrêtant sur une intersection marquée d'un point rouge ; **il doit y avoir deux autres points rouges entre elles.**



7) Chaque joueur place les 3 fourmis de sa couleur sur la case Départ (flèche).



8) Placez la souche sur n'importe quelle case du parcours des fourmis.

9) Gardez les trois dés à portée de main à côté du jeu.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Celui qui a le moins peur des araignées commence. La partie se poursuit dans le sens horaire.

LANCEMENT DES DÉS DE DÉPLACEMENT

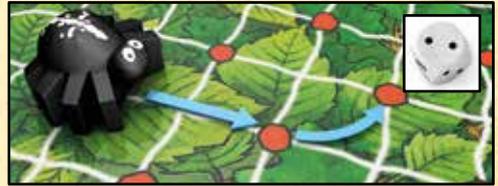
Quand vient son tour, le joueur lance les 3 dés :

- ➔ Si le **dé vert** indique « **Araignée** », le joueur peut déplacer les araignées. Il est possible de répartir librement les points de déplacements entre les 2 araignées sans fil.



COMMENT DÉPLACER LES ARAIGNÉES:

Le dé Araignée blanc indique le maximum de points rouge dont on peut déplacer les araignées. On ne compte que les points rouges. Il est interdit d'aller et venir entre deux points mais il est possible de changer de direction.



La petite araignée a attrapé une fourmi ? Voir p.4 : capture d'une proie.

REMARQUE :

Il ne doit jamais y avoir plus de deux points rouges (en suivant le chemin le plus direct) entre les deux araignées qui portent la plus petite.



- ➔ Si le **dé vert** indique « **Fourmi** », le joueur peut déplacer l'une de ses fourmis.



COMMENT DÉPLACER UNE FOURMI:

Le joueur choisit laquelle de ses fourmis il souhaite déplacer. Le **dé Fourmi marron** indique de **combien de cases** cette fourmi peut avancer **vers l'arrivée** (case avec les baies).



- ➔ Il n'est **pas nécessaire d'obtenir le nombre de points exact au dé** pour atteindre l'arrivée ; les points supplémentaires sont ignorés. **C'est le seul cas où l'on peut laisser de côté des points du dé.**
- ➔ Il est permis de sauter par-dessus les autres fourmis ainsi que par-dessus la souche.
- ➔ Si le joueur termine son déplacement sur une case occupée, il doit placer sa fourmi **sur le dos de celle(s) qui s'y trouve(nt) déjà, ou sur la souche.**
- S'il y a déjà une fourmi sur la souche, le joueur **place la sienne sur son dos.**
 - Il ne peut **pas** y avoir **plus de deux fourmis sur la souche** : une troisième fourmi qui atterrirait sur la souche n'a pas le droit d'effectuer son déplacement.
- ➔ Si un joueur souhaite déplacer une fourmi qui a d'autres fourmis sur son dos, elle transportera alors **tout ce petit monde avec elle !**
- Il n'y a pas de limite au nombre de fourmis empilées sur une case normale.
- ➔ Les fourmis qui se trouveraient **sous la souche** sont bloquées. Elles **ne peuvent pas être déplacées.**
- ➔ Si le tirage de dé ne permet pas à un joueur d'effectuer un déplacement valide, c'est immédiatement au tour du joueur suivant.

- ➔ Si le **dé vert** indique « **Feuille** » le joueur peut à la fois **changer la souche de place** et déplacer, **au choix**, les araignées **ou** une de ses fourmis.



CHANGEMENT DE PLACE DE LA SOUCHE :

le joueur place la souche en priorité sur une case occupée par une ou deux fourmis. Si c'est impossible, il la place simplement sur une case libre. En plus du déplacement de la souche, le joueur déplace les araignées **ou** l'une de ses fourmis comme expliqué précédemment, en utilisant les résultats du lancer de dés.

- ➔ Le joueur peut changer la souche de place **avant ou après** avoir déplacé sa fourmi ou les araignées. Il est permis de libérer ainsi une fourmi qui se trouverait sous la souche et de la déplacer dans le même tour. Il est **interdit de laisser la souche à la même place**.
- ➔ La souche ne doit recouvrir **au maximum que 2 fourmis à la fois**. Il est interdit de recouvrir un empilement de 3 fourmis ou plus.
 - ➔ Si des fourmis se trouvent **sur la souche**, elles sont toutes transportées **avec elle**.



CAPTURE D'UNE PROIE

Si un joueur parvient à faire descendre la petite araignée suffisamment bas au-dessus d'une fourmi, elle va la capturer. Mais attention de ne pas la faire descendre par erreur au-dessus d'une de ses propres fourmis car elle la capturerait aussi !

Si plusieurs fourmis sont empilées, la petite araignée n'attrape **que celle du dessus**. Elle ne peut pas porter plus.

- ➔ La petite araignée attrape également les fourmis qui **atterrissent** sur la case au-dessus de laquelle elle se trouvait aux aguets.
- ➔ Les fourmis qui ne font que passer sous la petite araignée **sans s'arrêter** sur la case au-dessus de laquelle elle est suspendue ne sont pas capturées.

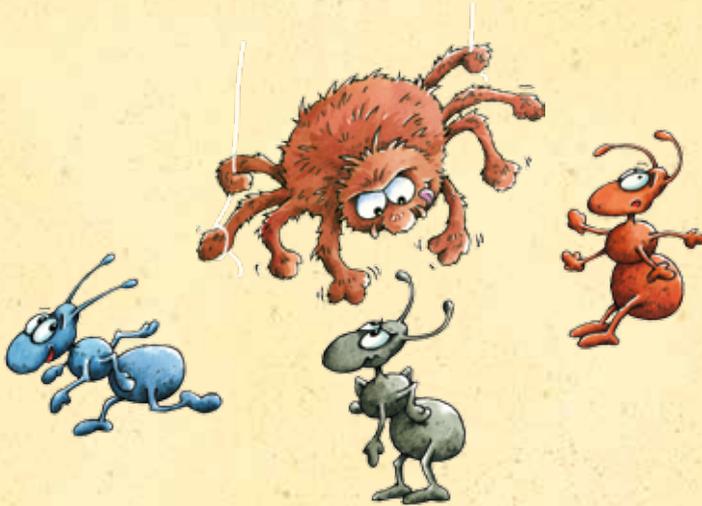


Que se passe t-il quand une fourmi est capturée ?

- Toute fourmi capturée est renvoyée au Départ.
- Si un joueur a capturé une fourmi **adverse**, il peut déplacer une de ses fourmis en **récompense** : il la déplace du nombre de cases indiqué par le dé Fourmi marron. Si le joueur ne peut déplacer aucune de ses fourmis, tant pis pour cette récompense !
- Si le joueur a capturé l'une de ses **propres fourmis**, il ne gagne malheureusement **aucune récompense**.
- Le joueur qui a capturé la fourmi, écarte ensuite les 2 araignées sans fil comme en début de partie. Pour cela il en déplace une (et une seule) jusqu'à un point rouge, de manière à ce qu'il y ait **de nouveau deux points rouges** entre elles.

FIN DE LA PARTIE ET VAINQUEUR

La partie s'arrête dès que la **troisième fourmi d'un joueur** atteint l'arrivée. Ce joueur gagne la partie. Si la troisième fourmi d'un joueur atteint l'arrivée avec, sur son dos, la troisième fourmi d'un ou plusieurs autres joueurs, il y a alors plusieurs vainqueurs.



© 2015 Zoch Verlag
www.zoch-verlag.com

Auteur : Roberto Fraga
Illustrations : Doris Matthäus
Édité par Zoch Verlag – Munich - Allemagne

Adaptation et distribution
pour la France et la Belgique :



BP 30 - F 62930
Wimereux - France
www.gigamic.com



Attention ! Ce jeu contient des aimants ou des composants magnétiques. Des aimants collés les uns aux autres ou à un objet métallique à l'intérieur du corps humain peuvent entraîner des lésions graves ou mortelles. En cas d'ingestion ou d'inhalation d'aimants, demandez immédiatement une assistance médicale.

Attention ! Risque d'étouffement. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans en raison de petites pièces pouvant être avalées !

Données et adresse à conserver. 12-2014

Une grande famille de jeux déplumants !



Le Rallye des Vers de Terre

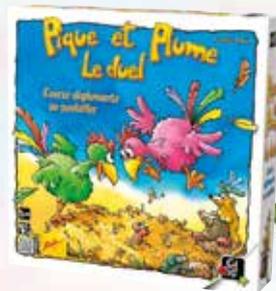
Participez à cette étonnante course souterraine avec d'amusants vers de terre. Mais avant d'atteindre la ligne d'arrivée, vous devrez parier avec malice sur les deux étapes clés du parcours. Le premier ver de terre qui sort la tête du potager remporte la victoire !

dès 4 ans - 2 à 4 joueurs - 15 min.

Pique et Plume : Le duel

Pique et Plume s'affrontent dans une course palpitante autour de la basse-cour pour récupérer leurs plumes. Plus grande sera votre mémoire, et plus vite votre volatile s'envolera vers la victoire !

dès 5 ans - 2 à 4 joueurs - 20 min



Bazar Bizarre

Retournez une carte et identifiez vite l'élément à saisir : mais soyez rapide, car vous n'êtes pas le seul à vouloir l'attraper ! Vivacité d'esprit et réflexes exigés pour ces jeux d'observation terriblement prenants qui ont déjà rendus accrocs des milliers de joueurs !

dès 6 ans - 2 à 8 joueurs - 20 à 30 min

Pickomino

Un jeu de dés à piquer des vers ! Si vous aimez le yams, vous allez adorer Pickomino qui y ajoute convivialité et rebondissements en tout genre.

dès 8 ans - 2 à 7 joueurs - 20 à 30 min



Cache Tomate !

Il y a 7 catégories d'objets et 7 objets par catégories. Une carte Objet de chaque couleur est placée face cachée devant sa catégorie puis une carte Objet de la pioche est retournée. Le plus rapide à indiquer ce que représente la carte Objet restée face cachée gagne le point. Déduction, mémoire et célérité sont de rigueur !

dès 6 ans - 2 à 8 joueurs - 15 min environ

Cacofolie !

Arriverez-vous à faire correspondre une de vos cartes avec l'une des cartes cachées au milieu de la basse cour ? Attention à ne pas glisser en chemin sur une crotte de poule !

Dans ce jeu de défausse complètement loufoque les enfants font travailler leur mémoire en s'amusant !

dès 5 ans - 2 à 6 joueurs - 20 min environ

