

L'Araignée Volante

On s'amuse bien avec Madame l'Araignée

Nombre de joueurs : 2-4

Contenu

- | | |
|---|--|
| 1 plateau de jeu
(La Toile d'Araignée) | Ficelle sur carte |
| 1 dé standard | 1 Araignée |
| 1 dé-Araignée | 1 poids |
| 1 perche | 8 mouches de 4 couleurs
(2 par couleur) |
| 1 bouchon-pivot | 4 pieds supports en
caoutchouc |
| 1 bouchon mobile | |

But du jeu

Etre le premier joueur à libérer ses deux mouches de la toile en évitant d'être attrapé par Madame l'Araignée.

Montage du jeu (voir schéma 1)

1. Détachez les quatre supports en caoutchouc et enfilez-les dans les trous sous les quatre pieds du plateau de jeu.
2. Posez le plateau de jeu sur une table et fixez la perche au centre en la poussant avec soin jusqu'à ce qu'elle tienne fermement en place. Posez le bouchon-pivot au sommet de la perche.
3. Maintenant, déroulez la ficelle; vous avez besoin de toute la longueur. Prenez le poids et enfilez un bout de la ficelle dans le trou au sommet de celui-ci et attachez -le fermement. Coupez la ficelle qui dépasse.
4. Enfilez l'autre bout de la ficelle à travers l'araignée et emboîtez-la sur le poids.
5. Attachez Madame l'Araignée à la tige. Placez le capuchon mobile sur le capuchon-pivot. Prenez le bout libre de la ficelle et passez-le une fois autour du capuchon mobile, dans la rainure intérieure (schéma 1A), tout en ajustant la longueur de la ficelle: la partie ronde du poids doit atteindre le dessous du bord extérieur de la toile lorsque la ficelle est tendue (schéma 1B). Cela fait, tirez la ficelle vers le bas, à travers la fente du capuchon.
6. Lorsque la ficelle est fixée au bouchon mobile, vérifiez le fonctionnement du jeu en faisant tourner Madame l'Araignée autour de sa toile. Lorsqu'elle s'arrête, elle doit

pouvoir glisser facilement dans l'une des huit fentes vers le centre du jeu. La ficelle doit rester tendue (schéma 1C). Si l'atterrissage de Madame l'Araignée n'est pas parfait, vous devez ajuster la longueur de la ficelle, en l'allongeant ou la raccourcissant suivant le cas, jusqu'à ce que Madame l'Araignée puisse attraper les mouches sans difficulté. Pour finir couper les bouts de ficelle qui dépassent.

7. Il y a un trou sous le poids de l'araignée qui lui permet de s'asseoir au sommet de la perche en attendant le moment propice pour sauter sur ses proies.

Schéma 1 – Montage du jeu

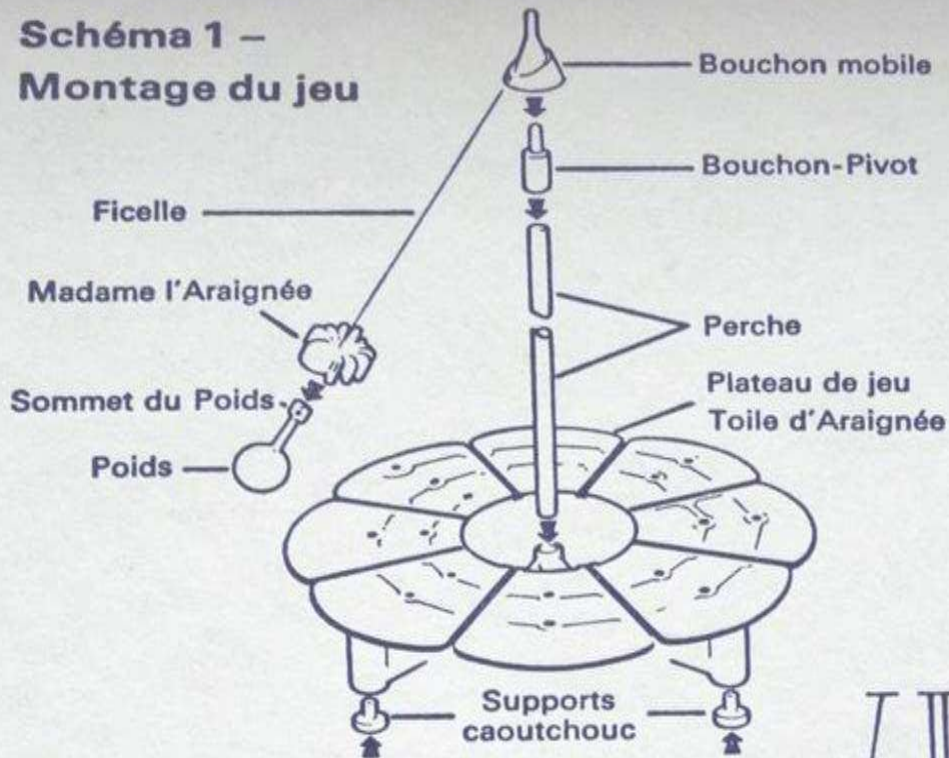
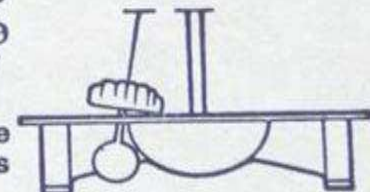
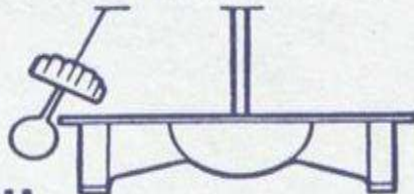


Schéma 1A
Attacher la ficelle
au capuchon
mobile



Schéma 1C ▶
Position correcte de Madame
l'Araignée au repos



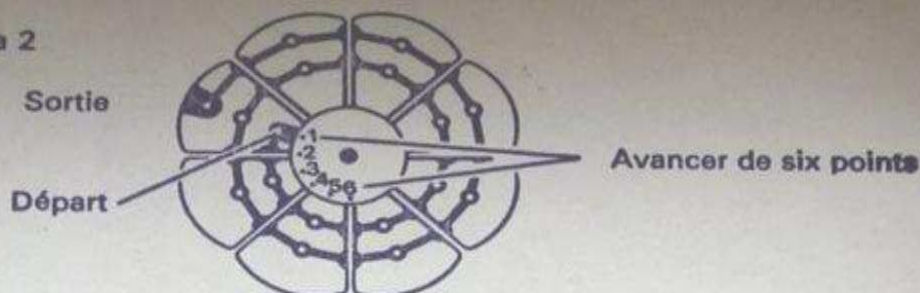
◀ Schéma 1B
Position correcte de
Madame l'Araignée et de
son poids quand la ficelle
est attachée

Règles du jeu

1. Chaque joueur prend deux mouches de la couleur de son choix. Toutes les mouches sont posées dans la cavité au centre du jeu.
2. Tous les joueurs lancent le dé standard, celui qui obtient le plus grand chiffre sera le premier joueur. L'ordre de jeu sera dans le sens des aiguilles d'une montre.
3. Les joueurs doivent lancer les deux dés. Le dé standard indique de combien de cases le joueur doit avancer. Le dé-Araignée indique si l'Araignée doit être jouée.

4. Après avoir lancé les deux dés, le premier joueur avance une de ses mouches le long du chemin en spirale du nombre de points indiqué sur le dé standard en partant du centre vers l'extérieur de la toile. Chaque trou et chaque fente comptent pour une case (voir schéma 2).

Schéma 2



5. Si le dé-Araignée est blanc c'est la fin du tour. Par contre, si c'est une Araignée, vous devez descendre Madame l'Araignée de son perchoir et la faire tourner autour de sa toile. Attendez ensuite qu'elle s'arrête et s'engage dans l'une des fentes. De cette façon, Madame l'Araignée peut attraper les mouches de vos adversaires et les renvoyer au centre du jeu. Toutefois, n'oubliez pas qu'elle peut aussi attraper vos mouches. Si l'araignée ne fait pas tomber la mouche au milieu de sa toile, la mouche continue son chemin.
L'Araignée peut tourner vite ou doucement, suivant votre choix, mais elle doit au moins faire une fois le tour de sa toile avant de s'arrêter. Après être entrée dans une fente, l'Araignée est remise sur son perchoir.
6. Le jeu continue de cette façon, les joueurs lançant les deux dés à tour de rôle puis avançant une de leurs mouches et tournant Madame l'Araignée si le dé-Araignée l'indique. Une mouche qui a été renvoyée au centre du jeu peut recommencer sa course vers la sortie dès le tour suivant.
7. Une mouche peut doubler une autre mouche mais elle ne peut pas s'arrêter sur une case déjà occupée. Si aucune de vos mouches ne peut avancer du nombre exact de cases indiqué par le dé standard, vous passez votre tour. Toutefois, vous devez faire tourner Madame l'Araignée si le dé-Araignée l'indique.
8. Aucune de vos mouches ne peut sortir de la toile tant que vous n'avez pas fait avec le dé standard le nombre exact pour atteindre la case "Sortie" (voir schéma 2).

Le Gagnant

Le premier joueur qui libère ses deux mouches de la toile d'Araignée est le gagnant.

MB FRANCE

B.P. 13

73370 - Le Bourget-du-Lac

Tél. (79) 33.61.81