

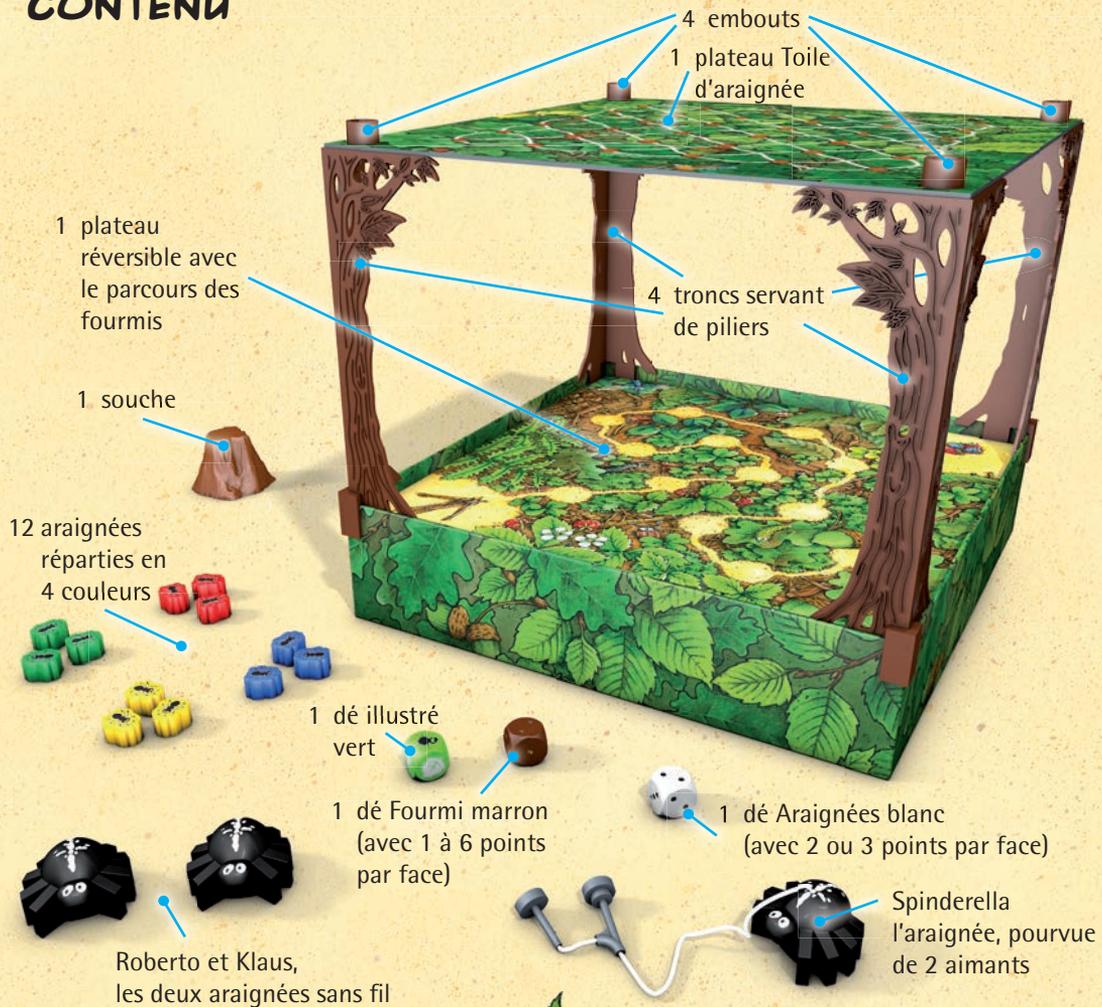
Spinderella

DE ROBERTO FRAGA



Roberto et Klaus, les deux frères araignées, sont d'accord sur une chose : « C'est vraiment génial d'avoir une sœur ! ». Légère comme une plume, nos deux jeunes n'ont en effet aucune difficulté à la faire descendre au bout d'un fil très fin. Spinderella aussi adore ça : quoi de plus amusant que de faire un petit clin d'œil à l'autoroute des fourmis, qui passe juste en dessous, et de faire peur à l'une de ses infatigables petites forces de la nature. « Hop, hihhi ! », Spinderella a de nouveau attrapé une fourmi et la renvoie d'où elle vient. Mais elle et ses frères sont bien loin de se douter que c'est précisément aujourd'hui qu'a lieu le grand marathon international des fourmis. Et ils se moquent éperdument de savoir quelle équipe franchira la première la ligne d'arrivée avec trois fourmis et remportera ainsi la médaille d'or. Roberto, Klaus et Spinderella, eux, ne pensent qu'à s'amuser...

CONTENU



BUT DU JEU

Franchis la ligne d'arrivée avec tes fourmis... tout en empêchant les petits bolides à six pattes de tes adversaires d'en faire autant avec l'aide de Spinderella.

MISE EN PLACE



1) Posez le plateau Fourmis sur le calage vide de la boîte. Vous pouvez choisir le parcours long ou court (sur l'autre face).



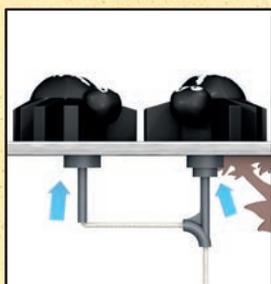
2) Fixez les quatre troncs aux quatre coins de la boîte.



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



4) Placez Roberto et Klaus sur la toile d'araignée (très proches l'un de l'autre pour commencer).



5) Passez les deux aimants sous la toile d'araignée, juste en dessous des deux araignées. Roberto et Klaus se déplacent désormais ensemble, avec leur sœur en suspension, reliés par magnétisme.

Ce mécanisme va permettre à Spinderella, de descendre et remonter, suspendue à son fil.



6) Écartez ensuite Roberto et Klaus, sans les soulever, chacun jusqu'à une intersection marquée d'un point rouge ; **il doit y avoir deux autres points rouges entre eux.**



7) Chaque joueur place les 3 fourmis de sa couleur sur la case Départ (avec une 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 la plus grande araignée au plafond commence. La partie se poursuit dans le sens horaire.

LANCEMENT DU DÉ ET DÉPLACEMENT

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



Si le **dé vert** indique « **Araignée** », bien ! Déplace les araignées ! Tu peux répartir les points de déplacement comme tu veux entre Roberto et Klaus.



COMMENT LES DÉPLACER :

Le dé Araignées blanc t'indique de combien de points tu peux déplacer au maximum les araignées le long des fils de toile. Ne compte que les points rouges ! Tu n'as pas le droit d'aller et venir sans arrêt entre deux points mais tu peux « tourner » à chaque point rouge.



Tu découvriras ce qui se passe lorsque Spinderella attrape une fourmi au chapitre « Spinderella capture une proie ».

AUTRES REMARQUES :

Il ne doit jamais y avoir plus de deux points rouges (en suivant le chemin le plus direct) entre les deux araignées. (Sinon, Roberto et Klaus pourrait perdre le fil ! Tu peux toujours essayer avant d'entamer la première partie...)



Si le **dé vert** indique « **Fourmi** », super ! Tu peux déplacer l'une de tes fourmis.



COMMENT TE DÉPLACER :

Choisis laquelle de tes fourmis tu souhaites déplacer. Le **dé Fourmi marron** t'indique de combien de cases tu peux l'avancer vers l'arrivée (la case avec les baies).



- ➔ Il est permis de sauter par-dessus les autres fourmis et la souche.
- ➔ Si tu déplaces une fourmi avec d'autres fourmis sur son dos, elle transporte **tout ce petit monde avec elle** ! Il n'y a pas de limite au nombre de fourmis empilées.
- ➔ Si tu termines ton déplacement sur une case occupée, place ta fourmi **sur le dos de l'autre (des autres) ou sur la souche qui s'y trouve**.
 - S'il y a déjà une fourmi sur la souche, **place la tienne 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'aurait pas le droit de se déplacer.)
- ➔ Les fourmis **sous la souche** sont bloquées. Elles **ne peuvent pas être déplacées**.
- ➔ Si le ne te permet pas le moindre déplacement, c'est immédiatement au tour du joueur suivant de jouer. Mais, pas de panique : cela arrive très rarement.
- ➔ 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.**



Si le **dé vert** indique « **Feuille** », félicitations ! Tu peux à la fois **changer la souche de place** et déplacer, **au choix**, les araignées **ou** une de tes fourmis.



CHANGEMENT DE PLACE DE LA SOUCHE :

Place la souche en priorité sur une case occupée par une ou deux fourmis. Si c'est impossible, place-la simplement sur une case libre. En plus (du déplacement de la souche), déplace les araignées **ou** l'une de tes fourmis comme expliqué précédemment pour chacun des résultats du lancer de dés.

- ➔ Tu peux changer la souche de place **soit avant, soit après** avoir déplacé ta fourmi ou les araignées. Il est permis de libérer ainsi une fourmi 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 simplement toutes transportées **avec elle**.



SPINDERELLA CAPTURE UNE PROIE

Si tu parviens à faire descendre Spinderella suffisamment bas au-dessus d'une fourmi, elle la capture. Mais attention de ne pas la faire descendre par erreur au-dessus d'une de tes propres fourmis car elle la capturerait aussi !

Si plusieurs fourmis sont empilées, Spinderella n'attrape toujours **que celle du dessus**. Notre courageux bébé araignée ne peut pas porter une masse supérieure !

- ➔ Spinderella attrape également les fourmis qui atterrissent sur la case au-dessus de laquelle elle se trouvait aux aguets. Place la fourmi sur cette case et attends de voir si Spinderella l'attrape (l'aimante) vers le haut ou pas.
- ➔ Les fourmis qui ne font que passer sous Spinderella **sans s'arrêter** sur la case au-dessus de laquelle elle est suspendue ne sont **pas** capturées.



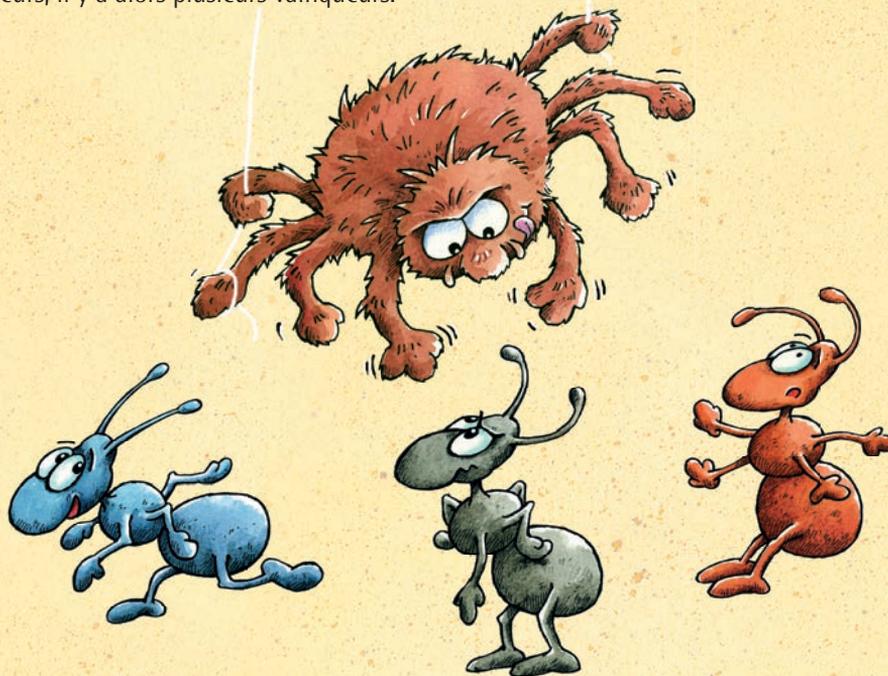
Tu as capturé une fourmi avec Spinderella ? Bravo !

- Si tu as capturé une fourmi **adverse**, tu peux déplacer une de tes fourmis en **récompense** : Déplace-la du nombre de cases indiqué par le dé Fourmi marron. (Si tu ne peux déplacer aucune de tes fourmis, tant pis pour ta récompense !)
- Si tu as capturé l'une de tes **propres fourmis**, tu ne gagnes malheureusement **aucune récompense**.
- Toute fourmi capturée est renvoyée au Départ.
- Écarte de nouveau Roberto et Klaus comme en début de partie. Pour cela, déplace un des deux frères jusqu'à un point rouge de manière à ce qu'il y ait **de nouveau deux points rouges** entre Roberto et Klaus.

FIN DE LA PARTIE ET VAINQUEUR

La partie s'arrête dès que la **troisième fourmi d'une même couleur** atteint l'arrivée. Si tu possèdes 3 fourmis à l'arrivée, tu remportes la partie !

Si la 3^e fourmi d'un joueur atteint l'arrivée avec, sur son dos, également la 3^e fourmi d'un ou plusieurs autres joueurs, il y a alors plusieurs vainqueurs.



Auteur: Roberto Fraga
Illustration: Doris Matthäus

Art.Nr.: 60 110 5077

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

