

L'araignée volante

But du jeu :

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

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 2 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 2 dés, le premier joueur avance une de ses mouches le long du chemin en spirale du nombre de points indiqués sur le dé standard en partant du centre vers l'extérieur de la toile. Chaque trou et chaque fente compte pour une case.
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 qu'elle 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 lentement, 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 2 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 indiquées 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".

Le gagnant

Le premier joueur qui libère ses 2 mouches de la toile d'Araignée est le gagnant.