




# Pattes attrape




Elle ploufe, tu pioches... mais la toile est piégée !

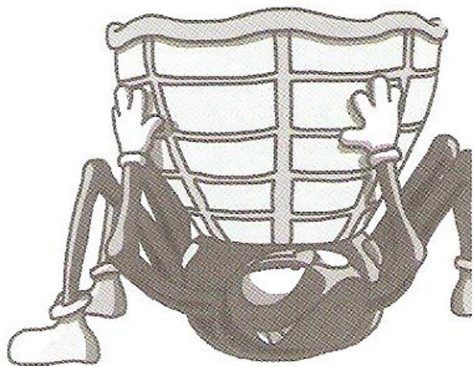
## COMMENT JOUER ?

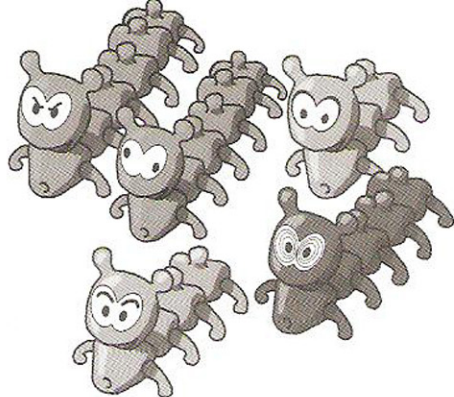
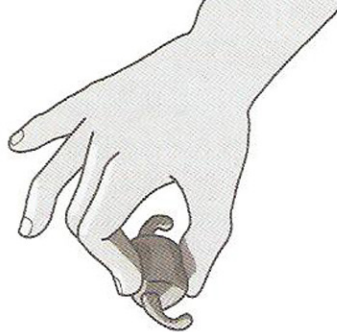
- Chaque joueur choisit une tête de mille-pattes et place les 6 éléments du corps correspondant dans le panier de l'Araignée.
- Mettre en marche Pattes attrape  en appuyant sur le bouton on/off.
- Chaque joueur choisit une patte de l'Araignée et l'active en la **poussant** : la lumière située à la base de la patte s'allume et un son de confirmation retentit. Pour désélectionner la patte si on change d'avis, il suffit de la pousser à nouveau.
- Le plus jeune joueur lance la **Plouf en poussant le bras Plouf**  (voir figure). Seules les pattes sélectionnées participent à la partie, les autres ne jouent pas. 
- Cette 1ère Plouf désigne le joueur qui commence et il pioche une pièce dans le panier. Si la pièce piochée correspond à sa tête (même couleur), il les assemble. Sinon, il la garde la pièce sans l'assembler.
- Parfois, piocher déclenche un gage (bon ou mauvais). Le joueur doit l'exécuter (voir la liste des gages).
- Quand piocher déclenche la "Bourse d'échange", tous les joueurs peuvent s'échanger entre eux, à leur convenance, les pièces qu'ils possèdent.

- Après avoir joué, le **joueur relance la Plouf** qui désigne le joueur suivant. Celui-ci pioche à son tour, et ainsi de suite...
- Si le **panier est vide**, tous les joueurs doivent remettre leurs pièces non assemblées dans le panier.
- Le **1er joueur** qui a assemblé les 6 pièces de son mille-pattes a gagné la partie.

## REMARQUES IMPORTANTES :

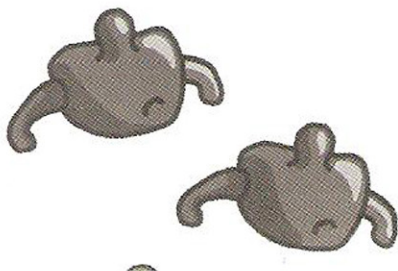
- Pour maintenir un rythme de jeu assez rapide, l'Araignée rappelle à l'ordre les joueurs trop lents : "Allez ! On speede !!". Attention, après 2 avertissements, l'Araignée passe en veille automatique et la partie n'est pas sauvegardée.
- Pour réécouter un gage autant de fois que nécessaire pousser le bras droit de l'Araignée. ☺
- Pattes attrape automatiquement en veille.
- Réglage du volume sonore :  
 Bouton accessible aux parents  
 (sous le plateau de jeu).





### Liste des gages énoncés par l'araignée :

- **"Eh, toi ! Rejette cette patte !"** : le joueur doit remettre la pièce piochée dans le panier.
- **"Tu rejettes 1 patte !"** : le joueur doit remettre 1 de ses pièces dans le panier.
- **"Tu donnes cette patte à 1 autre joueur !"** : le joueur doit donner la pièce piochée à 1 autre joueur.
- **"Eh, toi ! Donne cette patte et repioche !"** : le joueur doit donner la pièce piochée à 1 autre joueur et piocher à nouveau .
- **"Tu donnes 1 patte à 1 autre joueur."** : le joueur doit donner 1 de ses pièces à 1 autre joueur.
- **"Tu prends 1 patte à 1 autre joueur."** : le joueur prend 1 pièce à 1 autre joueur.



- **"Tu prends 1 patte à 1 autre joueur- Repioche."** : le joueur prend 1 pièce à 1 autre joueur et pioche à nouveau.
- **"Echange cette patte avec 1 autre joueur."** : le joueur donne la pièce piochée à 1 autre joueur et lui prend 1 pièce en échange.
- **"Tu échanges 1 patte."** : le joueur prend 1 pièce à 1 autre joueur et lui donne en échange 1 de ses pièces.
- **"Repioche !"**
- **"Tu...rien !" :** Faux gage !
- **"Tu rejettes toutes tes pattes !"** : le joueur doit remettre toutes ses pièces (placées et non placées) dans le panier.
- **"Tu prends tes pattes aux autres joueurs !"** : le joueur récupère et assemble toutes les pièces de la couleur de son mille-pattes présentes sur la table.
- **"Tu échanges ton 1000-pattes avec 1 autre joueur !"** : le joueur doit échanger son 1000-pattes avec 1 autre joueur. Chacun conserve les pièces non assemblées qu'il possède.
- **"Tu... Bourse d'échange !"** : tous les joueurs s'échangent entre eux, à leur convenance, les pièces qu'ils possèdent.

#### Remarques :

Le joueur est libre de choisir la **pièce concernée** et/ou **l'autre joueur concerné** pour toutes les instructions d'échange de don, ou de prise de pièce. Ceci afin d'augmenter au maximum les possibilités de jeu et le suspense.

En cas d'échanges, le joueur choisit est selon sa stratégie, libre d'accepter ou de refuser cet échange.

