

Chute d'araignées

Un jeu d'adresse pour 2 à 5 arachnophiles de 5 à 99 ans.

Idée : Susanne Armbruster
Illustration : Stefan Fischer
Durée de la partie : env. 10 minutes



Quelle pagaille ! Maman araignée allait juste se mettre tranquillement dans un coin de sa toile et voilà que sa ribambelle d'enfants grimpe sur elle de tous les côtés. Ils sont tellement vifs que parfois ils tombent par terre et si la maman araignée perd aussi l'équilibre, il y a alors une grande chute d'araignées !

Contenu

- 1 maman araignée
- 10 enfants araignée de couleur jaune
- 15 enfants araignée de couleur rouge
- 2 élastiques roses courts
- 2 élastiques rouges longs
- 1 dé à symboles
- 1, règle du jeu

But du jeu

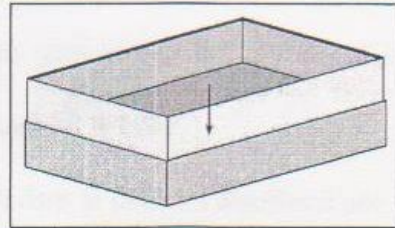
Qui tremblera le moins et aura récupéré le plus d'enfants araignée à la fin de la partie ?

Préparatifs

Le jeu se joue dans la boîte. Retirer d'abord tous les accessoires du fond de la boîte, sauf l'intercalaire.

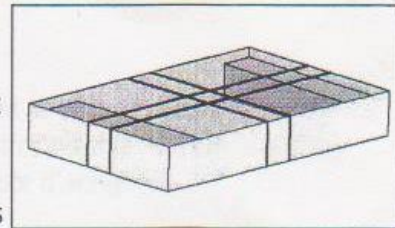
mettre le couvercle de la boîte dans le fond

Retourner le couvercle de la boîte et y mettre le fond.



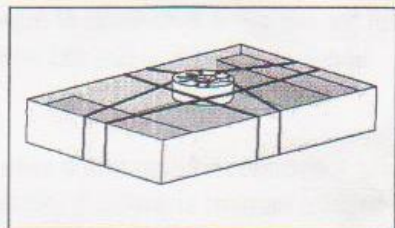
tendre les élastiques autour de la boîte

Tendre les quatre élastiques autour de la boîte ouverte, comme montré sur l'illustration : Les élastiques roses sont posés sur les repères roses que l'on peut voir sur la partie inférieure de la boîte. Les élastiques rouges sont posés sur les repères rouges.



coincer la maman araignée dans les élastiques

Tendre la maman araignée entre les élastiques de manière à ce qu'elle « pende » si possible horizontalement dans la toile d'araignée.



préparer tous les enfants araignée et le dé

Poser les 25 enfants araignée à côté de la boîte en laissant un peu de place et préparer le dé.

Attention : plus la maman araignée « pendra », plus le jeu sera difficile.

Déroulement de la partie

lancer le dé 1x

Celui qui a vu une araignée en dernier a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il lance le dé.

Sur quoi le dé est-il tombé ?

enfant araignée rouge ou jaune = prendre l'araignée correspondante et la poser sur la maman araignée

• **Un enfant araignée jaune ou rouge**

Prends un des enfants araignée de la couleur correspondante dans la réserve à côté de la boîte. Pose-le prudemment sur la maman araignée. Tu as le droit de poser l'enfant araignée directement sur la maman araignée ou sur un enfant araignée déjà posé.

Prudence : pose l'enfant araignée sur la maman araignée de manière à ce que ni un enfant araignée ni la maman araignée ne tombent de la toile d'araignée.

d'araignée de la
bonne couleur =
joueur suivant,
che = tourner la
boîte dans le sens
des aiguilles d'une
montre

des araignées
tombent par terre =
prendre un enfant
araignée

S'il n'y a plus d'enfant araignée de la bonne couleur dans la réserve à côté de la boîte, tu n'en poses pas.

- **Une flèche**

Tourne la boîte doucement une fois dans le sens des aiguilles d'une montre. Aucun enfant araignée ni la maman araignée ne doivent tomber de la toile pendant que tu tournes la boîte.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de lancer une fois le dé.

La grande chute des araignées !

Si un ou plusieurs enfants araignée font la culbute pendant que tu essayes de les poser les uns sur les autres ou si la maman araignée tombe de la toile, c'est une grande chute d'araignées !

Comme punition, le joueur qui a provoqué la chute doit poser devant lui un des enfants araignée tombés par terre. Les autres enfants araignée sont remis à côté de la boîte.

Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre commence un nouveau tour. Comme au début de la partie, il coince la maman araignée entre les élastiques de la boîte et lance le dé.

Règles spéciales importantes :

- Si vous êtes très adroits, il pourra arriver que vous réussissiez à poser tous les enfants araignée sur la maman araignée. Si c'est le cas, aucun des joueurs ne récupère d'enfant araignée. On recommence alors un nouveau tour.
- Si des enfants araignée tombent par terre ou si la maman araignée sort de la toile sans que ce soit la faute d'un joueur, il n'y a pas de punition. Le joueur dont c'est le tour repose la maman araignée et la partie est poursuivie normalement.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur a récupéré trois enfants araignée, la partie est finie.

Le joueur qui aura récupéré le moins d'enfants araignée gagne la partie. Si plusieurs joueurs ont le même nombre d'enfants araignée, ils gagnent tous ensemble.

3ème enfant
araignée =
fin de la partie,
celui qui a
le moins d'enfants
araignée

Variantes

La « chute d'araignée » version difficile

Cette version du jeu est, sauf la règle ci-dessous, identique au jeu de base et est recommandée aux joueurs expérimentés :

- Au début de la partie, ne pas poser les enfants araignée à côté de la boîte mais dedans. Coincer la maman araignée dans la toile.
- Lorsqu'un joueur doit poser un enfant araignée, il le retire prudemment de la boîte. Il ne doit bien sûr faire tomber aucun autre enfant araignée ni la maman-araignée.
- Si un ou plusieurs enfants araignée font une chute, il faut prendre un enfant araignée comme décrit plus haut.
Si la maman araignée est encore dans la toile, on continue à jouer.
- Tous les enfants araignées qui sont tombés à côté de la boîte sont remis avec précaution dans la boîte.

Variante « Couleur d'araignée »

Dans cette variante, il faudra toujours poser un enfant araignée d'une couleur sur un enfant araignée de l'autre couleur. Un enfant araignée rouge sera donc toujours posé sur un enfant araignée jaune.

N.B. : si ce n'est pas possible, on peut alors poser l'enfant araignée directement sur la maman araignée.

Cette variante sera un peu plus facile à jouer si on pose toujours des enfants araignée d'une même couleur les uns sur les autres.

Variante « K.O. »

La partie n'est plus automatiquement terminée quand un joueur a récupéré le troisième enfant araignée.

Les joueurs sont éliminés chacun à leur tour lorsqu'ils récupèrent le troisième enfant araignée. Les autres joueurs continuent de jouer.

Lorsqu'il n'y a plus qu'un joueur, c'est lui le gagnant.