

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com

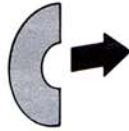


MONTAGE DU JEU

CONTENU DU JEU

- 1 grille "toile d'araignée" en plastique
- 2 supports de base
- 6 petites araignées en plastique
- 2 grosses araignées
- 4 éléments en caoutchouc
- 1 feuille d'autocollants

1. Les autocollants "repare" verts.
Fixez les autocollants verts sur les 2 côtés du repaire du haut. Cet emplacement est indiqué par un "G."



← LE CÔTÉ DU JOUEUR VERT



2. Les autocollants "repare" oranges.
Fixez les autocollants oranges sur les 2 côtés du repaire du bas. Cet emplacement est indiqué par un "O."

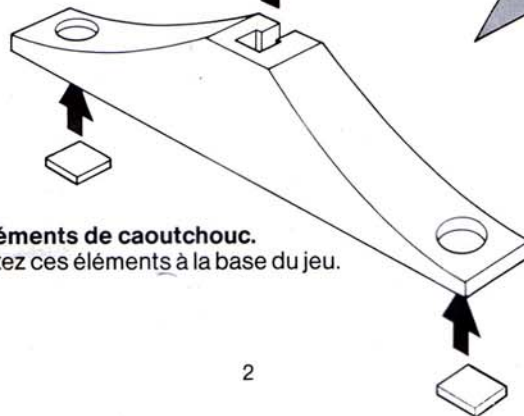


← LE CÔTÉ DU JOUEUR ORANGE

Figure 1

3. Autocollants du nom du jeu.
Fixez l'autocollant vert sur le "G" pour identifier le côté du joueur vert.

5. La base.
Emboîtez la toile dans ses bases.



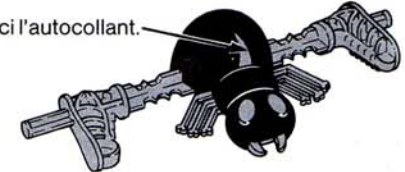
4. Éléments de caoutchouc.
Fixez ces éléments à la base du jeu.

2

Préparation des araignées

Figure 2

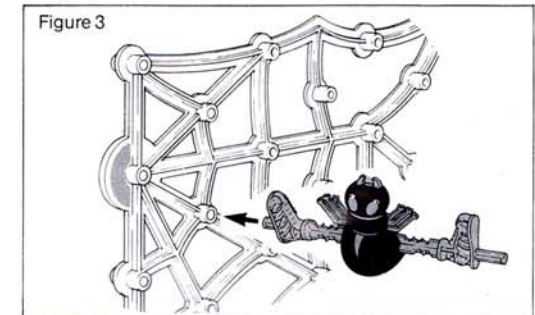
Fixez ici l'autocollant.



Détachez les araignées de leur support.
Aposez les autocollants.

Pour fixer l'araignée à la toile, enfoncez la base de chaque patte dans un des trous de la toile.

Figure 3



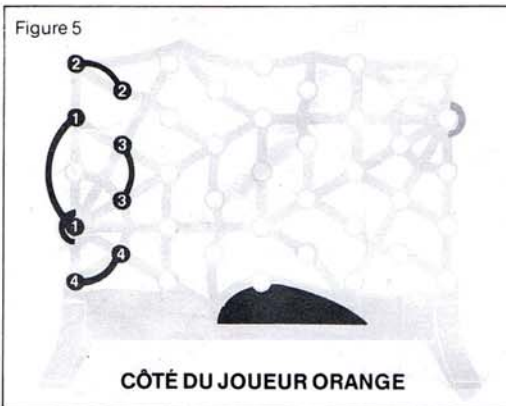
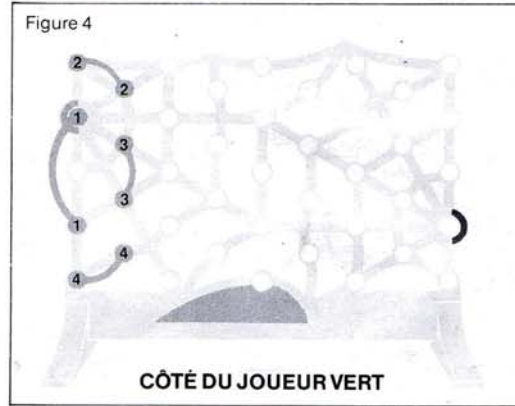
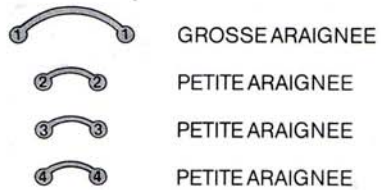
3

PREPARATION DU JEU

1. Choisissez une couleur pour jouer – verte ou orange. Prenez 3 petites araignées et une grosse araignée de même couleur.
2. Asseyez-vous en face de votre adversaire et placez la toile au milieu de telle sorte que la couleur choisie se trouve de votre côté.
3. Vous devez ensuite fixer vos araignées à la toile comme le montrent les figures 4 et 5.

POSITION DES ARAIGNEES EN DEBUT DE JEU

Fixez les araignées vertes dans les trous de la toile, comme indiqué figure 4.



Fixez les araignées oranges dans les trous de la toile, comme indiqué figure 5.



BUT DU JEU

Il faut être :

- soit le premier joueur à faire tomber toutes les araignées de votre adversaire;
- soit parvenir le premier au repaire de l'adversaire avec une de vos araignées.

LE JEU

Déterminez le joueur qui commencera à jouer.

Les joueurs ne déplacent que les araignées de leur propre couleur.

DEPLACEMENT DES ARAIGNEES

Pour faire effectuer un mouvement à votre araignée il faut retirer une patte de la toile puis l'enfoncer dans un autre trou de la toile.

La distance qui sépare deux trous correspond à un espace.

a) **Au premier tour:**

- Le premier joueur déplace 1 seule patte d'une petite araignée.
- Le deuxième joueur déplace 2 pattes d'une araignée ou 1 patte de deux petites araignées différentes.

b) **Les tours suivants:**

- Chaque joueur se déplace

conformément aux règles ci-dessous:

c) **Règles de déplacement des araignées:**

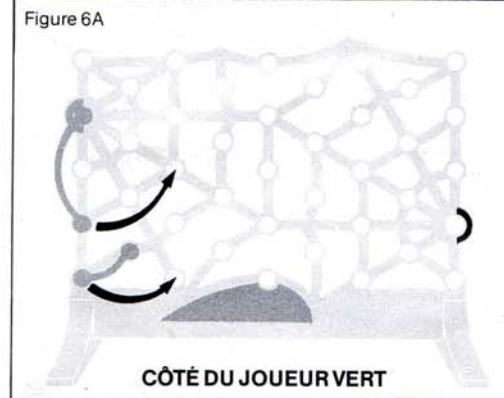
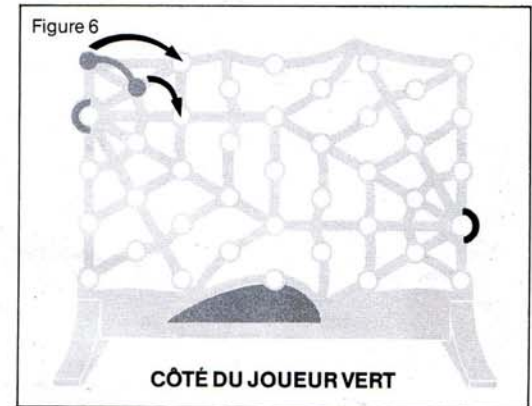
- Les araignées peuvent se déplacer dans toutes les directions.
- A votre tour, vous avez le choix entre déplacer 2 pattes de la même araignée (voir fig. 6) ou de déplacer 1 patte de 2 araignées différentes (voir fig. 6A).

Remarque: vous ne pouvez pas déplacer la même patte 2 fois pendant le même tour.

- Les petites araignées: les pattes de ces araignées se déplacent d'un espace (distance séparant 2 trous).
- Les grosses araignées: elles peuvent faire de grandes enjambées et se déplacer de 2 espaces.

DEUX POSSIBILITES DE DEPLACEMENT

Le joueur vert peut déplacer les 2 pattes de sa petite araignée verte.



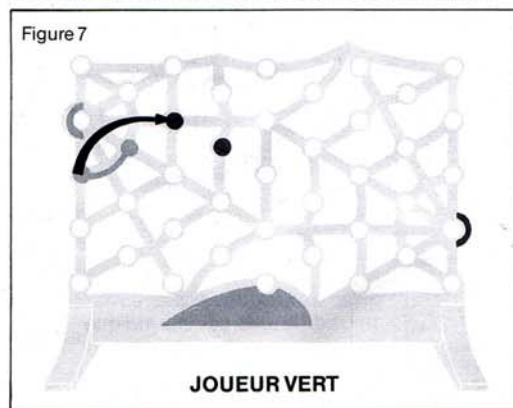
Le joueur peut déplacer 1 patte de sa grosse araignée et 1 patte de sa petite araignée.

L'ATTAQUE

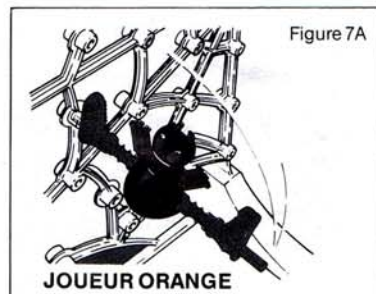
A. Comment faire capituler une araignée: Pour éliminer les araignées adverses de la toile, vous allez essayer de déplacer vos araignées dans les trous déjà occupés par votre adversaire, toujours en respectant les règles de déplacement ci-dessus citées.

1. Dans un premier temps, vous déplacez 1 patte de votre araignée pour la replacer dans un trou déjà occupé par 1 patte d'araignée ennemie. Cette dernière va se retrouver suspendue

Le mouvement: l'araignée verte attaque l'araignée orange, elle enfonce une de ses pattes dans un trou occupé par une araignée orange.

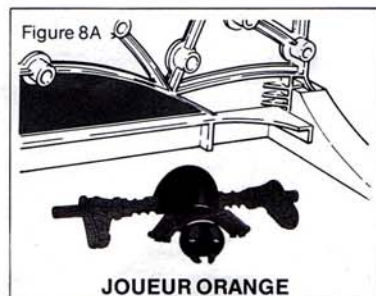
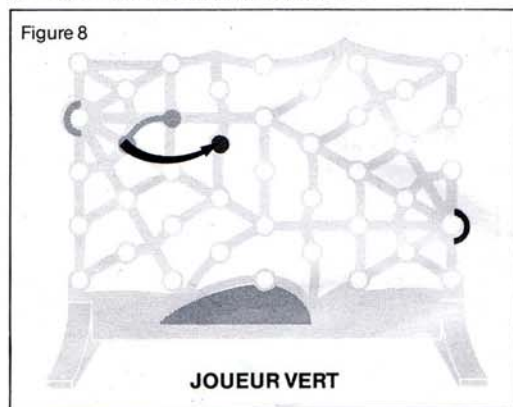


- sur 1 seul point d'appui (voir fig. 7 et 7A).
2. Au même tour ou au tour suivant (à condition que l'araignée adverse n'ait pas bougé) vous avez la possibilité de la faire tomber de la toile en positionnant une de vos pattes sur le trou constituant le point d'appui de votre adversaire (voir fig. 8 et 8A).



Le résultat:
la patte de l'araignée orange est délogée de son trou, elle n'a plus qu'un seul point d'appui!

Le mouvement: l'araignée verte conclut son attaque! Elle enfonce sa patte dans le trou où l'araignée orange était suspendue.



Le résultat:
l'araignée orange tombe par terre, elle est alors hors combat.

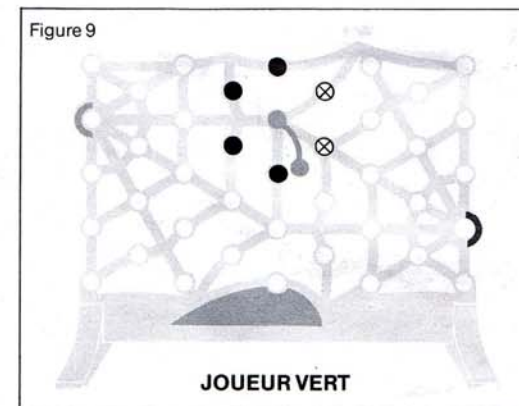
B. Une araignée en difficulté: Si une de vos araignées se retrouve en équilibre sur une patte, vous avez la possibilité, lorsque c'est votre tour de jouer, de replacer dans un trou sa patte libérée, à condition de respecter les règles suivantes:

1. **Replacer** une patte compte **pour 1 tour complet**: vous n'avez pas le droit lors de ce même tour de déplacer une autre patte.

2. Vous ne pouvez fixer cette patte que dans un trou non occupé.
3. Vous n'avez pas le droit de replacer cette patte en direction du repaire adverse (voir fig. 9).

Cette petite patte verte ne peut être remplacée que dans un des trous noirs. Elle ne peut être fixée dans aucun trou comportant une croix car elle se rapprocherait du repaire de l'adversaire! Tous les autres trous sont hors de son atteinte.

- DÉPLACEMENTS AUTORISÉS
- ⊗ DÉPLACEMENTS NON-AUTORISÉS



LE GAGNANT

Pour être le grand vainqueur de cette bataille, il faut soit faire tomber le premier toutes les araignées de votre adversaire, soit parvenir le premier avec une araignée au repaire de celui-ci.