

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



Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

Nr. 4183

Susi Spinne



HABA®

Copyright Habermas-Spiele Rodach 1997

Suzie l'araignée

Un jeu de dé tactique pour 2 à 4 enfants à partir de 6 ans d'Helga et Hermann Huber.

Durée du jeu: env. 10 à 15 minutes

Design: Anja Dreier-Brückner

Suzie l'araignée habite avec ses enfants dans une grande toile dont elle a elle-même tissé le fil: celui-ci est d'abord liquide puis se durcit à l'air pour devenir trois fois plus résistant qu'un fil d'acier de même épaisseur. Ce fil résiste même lorsque de bon matin les enfants araignée turbulents aux longues pattes sautillent dessus dans tous les sens pour ramasser les gouttes de rosée.

Contenu du jeu:

- 8 baguettes
- 1 point central de la toile
- 1 ficelle blanche, 1 élastique rouge (pour la toile d'araignée)
- 9 gouttes de rosée en verre
- 11 enfants araignée en quatre couleurs
- 1 Suzie l'araignée
- 1 dé spécial avec flèches



Abrégé:

ramasser les gouttes de rosée

But du jeu:

Les enfants araignée qui peuvent ramasser le plus de gouttes de rosée gagnent le jeu.

monter la toile

Vous devez commencer par aider Suzie l'araignée à monter la toile.

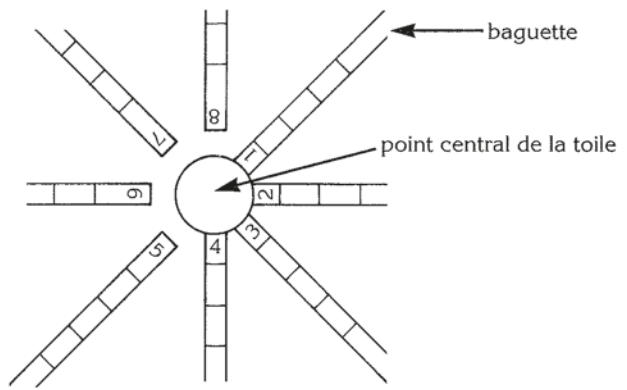
(Une photo de la toile montée figure au dos de la boîte, regardez-la attentivement)

point central de la toile

Regardez le **point central de la toile**: des évidements pour les baguettes de la toile ont été aménagés sur sa face inférieure. Placez le point central de la toile au milieu de la table, de sorte que son **côté lisse** soit orienté **vers le haut**.

ordonner les baguettes: les chiffres à gauche, les fentes à droite

Ordonnez maintenant les **baguettes**: placez la **baguette 1** vers le haut et les autres baguettes dans l'ordre sous celle-ci. Posez-les de sorte que les **chiffres** se trouvent **à gauche** et les **fentes à droite**. Poussez les baguettes dans l'ordre dans les évidements du point central. La **fente** sera placée à cette occasion vers l'extérieur.



tisser la toile

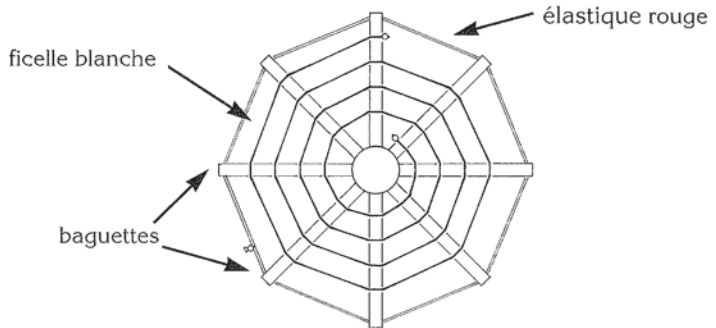
coincer l'élastique dans les fentes, poser la ficelle dans les rainures

Et maintenant il faut tisser la toile.

Les baguettes sont munies de fentes à l'extérieur. Coincez-y l'élastique rouge - tout en retenant d'une main le point central de la toile!

Prenez maintenant la ficelle blanche et coincez l'une de ses extrémités avec la perle dans la rainure de la baguette 1 la plus proche du centre. Posez maintenant la ficelle bien tendue dans les rainures des baguettes suivantes (2, 3 etc.) toujours autour du point central. Coincez la perle derrière la dernière rainure libre de la baguette 8.

La toile est maintenant montée au prix d'un dur travail! Voilà à quoi elle doit ressembler:



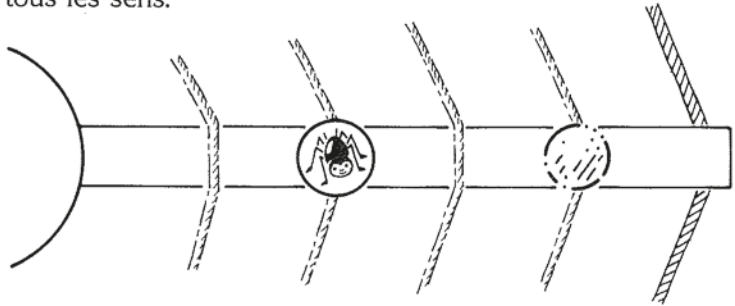
placer Suzie sur l'élastique rouge répartir les enfants araignée, les placer au centre de la toile, gouttes de rosée

Placer Suzie à l'extérieur sur une baguette quelconque, là où l'élastique rouge est coincé.

Quand vous jouez à deux ou à trois, chacun d'entre vous reçoit trois enfants araignée. Avec quatre joueurs, chacun reçoit deux enfants araignée pour jouer. Empilez les enfants araignée et placez-les au centre de la toile. Répartissez les 9 gouttes de rosée sur n'importe quelle baguette. Posez les là où la ficelle passe par des rainures.

passer par des points d'intersection

Celle-ci et tous autres points d'intersection sont les cases sur lesquelles les enfants araignée vont bientôt circuler dans tous les sens.



préparer le dé

Il vous reste à préparer le dé et le jeu peut commencer.

Déroulement du jeu:

Le plus courageux, celui qui imite à la perfection le cri de l'araignée peut commencer.

jeter le dé 1 x

Jeter le dé une fois.

jouer le chiffre:

Un chiffre apparaît sur le dessus du dé:

déplacer l'enfant araignée ...

- Tu peux l'utiliser pour déplacer l'un de tes **enfants araignée**. La première case se trouve au début du fil, là où est la perle. Il court d'une baguette à l'autre toujours le long du fil. Il court vers **l'avant** ou **vers l'arrière**. *Fais entrer en jeu tous tes enfants araignée les uns après les autres, tu pourras ainsi choisir à chaque fois que tu auras jeté le dé lequel est justement bien placé à proximité d'une goutte de rosée.*

.. ou

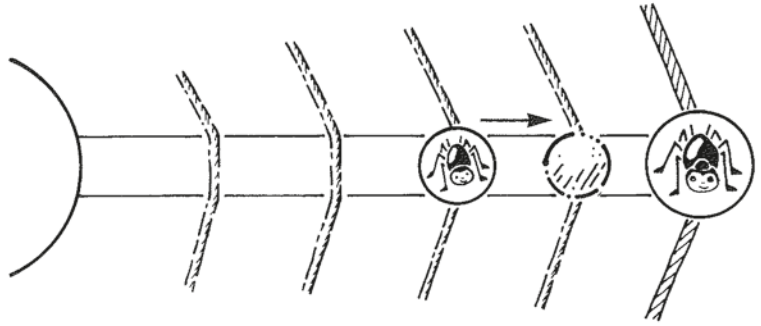
déplacer Suzie et approcher les enfants araignée, ramasser les gouttes de rosée éventuelles

- Mais tu peux aussi déplacer **Suzie**. Elle se déplace d'une baguette à l'autre dans n'importe quelle direction, toujours le long du bord sur l'élastique rouge.

Tu peux utiliser Suzie pour faire sauter des enfants araignée de côté (le long de la baguette en bois). Ils pourront peut être s'emparer ainsi d'une goutte de rosée.

Une fois que vous avez joué votre coup, Suzie atterrit sur une case précise. Les enfants qui sont assis sur la même baguette ou sur la baguette d'en face sautent un point de course en direction de la grande araignée. S'ils sont assis complètement à l'intérieur de la baguette d'en face, ils sautent de manière à dépasser le point central de la toile.

Même ces sauts de côté peuvent amener les enfants araignée à un point sur lequel se trouve une goutte de rosée. Ils la ramasseront alors très vite.



exemple: Suzie atterrit sur cette baguette. La petite araignée saute de côté et ramasse la goutte de rosée.

jeter le dé à flèches:

l'enfant araignée saute de côté

flèche au début

case occupée: pousser l'enfant araignée

ramasser les gouttes de rosée

Qui gagne?

2 enfants:

5 gouttes

3 ou 4 enfants:

3 gouttes

Une flèche apparaît sur le dessus du dé:

- Un de tes enfants araignée effectue un grand bond et saute **un point de côté le long de la baguette en bois** sur laquelle il est justement assis. Il saute vers **l'extérieur ou vers l'intérieur en direction du prochain point d'intersection. De plus, il peut également sauter au-dessus du point central de la toile.** Aucun atterrissage ne s'effectue sur lui!

Si la flèche apparaît tout au début, ton enfant araignée saute sur la première case avec la perle et ensuite une fois sur la baguette vers l'extérieur jusqu'au point d'intersection voisin.

Lorsqu'un enfant araignée atterrit sur une case sur laquelle un autre enfant araignée se trouve déjà, **pousse-le jusqu'à la case libre suivante.** Pousse-le dans la direction dans laquelle tu viens juste d'avancer (en avant, en arrière, de côté). Si une goutte de rosée se trouve sur cette case, l'enfant araignée écarté a eu de la chance, il peut la ramasser (voir ci-dessous).

Ramasser les gouttes de rosée:

Si ta petite araignée atterrit à la fin d'un coup sur une case sur laquelle se trouve une goutte de rosée, tu peux la prendre.

Fin du jeu:

Avec 2 enfants, le premier qui a ramassé **cinq gouttes de rosée** a gagné.

Avec trois ou quatre enfants, le premier qui a ramassé **trois gouttes de rosée** a gagné.