

Joueurs 2 à 4  
Age 6 ans  
Durée 0:20

**Gare à la toile (Spinderella)**

**Gare à la toile**

16/12/15

**Objectif**

- Être le 1<sup>er</sup> à emmener ses 3 fourmis à l'arrivée

**Mise en place**

**Chaque joueur**

- 3 fourmis de sa couleur sur case départ

**Commun**

- Plateau monté
- Araignées supérieures espacées de 2 points rouge (peu importe l'emplacement)
- Souche sur n'importe quelle case
- 3 dés à proximité

**Déroulement d'un tour**

**A tour de rôle**

- Lancer les 3 dés
- Suivant dé vert → Fourmi **OU** Araignée **OU** Souche

**Fourmi : déplacer une de ses fourmis de la valeur du dé marron**

- Si autres fourmis placées au dessus : se déplace avec
- Possible de passer sur autres fourmis, sur souche, ou de s'arrêter dessus
- Obligé d'utiliser tous les points du dé avec une seule fourmi (sauf si fourmi arrivée, dans ce cas, les points restants sont perdus)
- Si une fourmi ne fait que passer sous une araignée, elle n'est pas capturée
- Si une fourmi termine sous une araignée, elle peut être capturée



**Araignée : déplacer une araignée du nombre de points du dé noir (ou blanc suivant version)**

- Jamais + de 2 points rouge d'écart
- Interdit faire demi tour et repasser par un même filament
- Si capture d'une fourmi
  - La fourmi est remplacée au départ (même si c'est sa propre fourmi)
  - Si c'est une fourmi adverse : récompense = avancer une de ses fourmi du nombre indiqué sur dé marron



**Souche : déplacer la souche**

- Sur une case occupée par 1 ou 2 fourmi (jamais +) ⇔ Si aucune case occupée par 1 ou 2 fourmi : case au choix du joueur
- Si fourmis sur souche : déplacées en même temps

**Fin de partie**

**Condition**

- Dès que les 3 fourmis d'un joueur sont arrivées

**Égalité**

- Si, du fait d'un empilement, il y a une égalité : les joueurs sont ex-æquo.

