

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 ★★☆☆ modulaire 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 · Rulebook · Règle du jeu · Spelregels · Instrucciones · Istruzioni

Walli Wickelspinne

Thade Precht
Gabriela Silveira

Wer geschickt spinnt,
gewinnt!



Web Weavers · Mimi Spider
Walter Wikkelspin · Walli Laraña · Walli, il ragno arraffone

Copyright **HABA** - Spiele Bad Rodach 2022

Mimi Spider

Un jeu de motricité fine avec prise de décisions pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans.

Auteur : Thade Precht
Illustration: Gabriela Silveira
Rédaction : Kristin Dittmann
Durée du jeu : environ 10 minutes

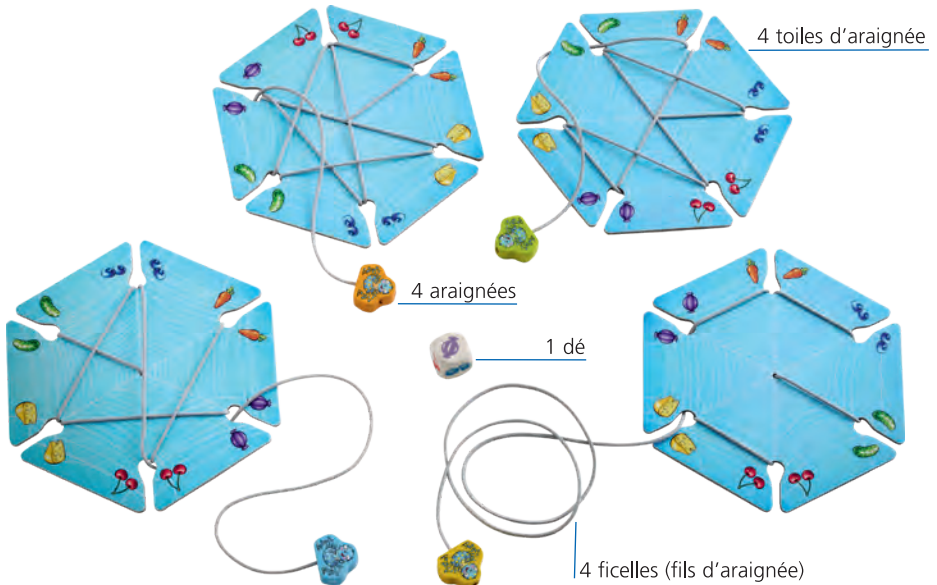


FRANÇAIS

Mimi Spider et ses amies sont en train de tisser de belles et grandes toiles. Elles espèrent bien y prendre de gros bourdons. Mais que voient-elles ? Toutes sortes de friandises très appétissantes se sont collées à leur toile ! Qui l'eut cru ? Aidez Mimi Spider et ses amies à profiter de ses gourmandises. Attention ! Plus les toiles se tissent, plus les fils raccourcissent... jusqu'à ce que les araignées ne puissent plus bouger d'un poil.

L'araignée qui finit en dernier remporte la partie.

Contenu du jeu



Avant de jouer pour la première fois



1. Prends un fil et fais un nœud à l'une des deux extrémités. N'hésite pas à demander l'aide d'un adulte.

Fais maintenant passer l'autre extrémité du fil par le trou le plus large de l'araignée de ton choix et fais disparaître le nœud dans l'araignée.



2. Ensuite, passe l'extrémité non nouée du fil (= sans araignée) par le petit trou au centre de la toile d'araignée.

Attention : les gourmandises de la toile doivent être du côté de l'araignée. Puis, fais aussi un nœud à la seconde extrémité du fil.

Procédez de la même manière avec les trois autres araignées. **Veillez à ce que tous les cordons soient de la même longueur.** Vos araignées sont maintenant suspendues au fil d'araignée de leur toile.

FRANÇAIS



Préparatifs

Chaque enfant choisit une toile et son araignée et déroule entièrement le fil de la toile d'araignée. Rangez les toiles et araignées qui ne servent pas dans la boîte.

Tenez votre toile de manière à ce que le nœud se trouve sur le dessous et que vous voyiez le côté avec les gourmandises. Préparez le dé.

Déroulement du jeu

Qui est le dernier à avoir sauvé une araignée ? Tu commences en lançant le dé !

Le dé indique l'une des six gourmandises que vous voyez aussi sur votre toile d'araignée (fromage, carotte, cerise, myrtille, bonbon, cornichon).



Annonce maintenant à voix haute la gourmandise indiquée par le dé. Cette information concerne **tous** les enfants.

Chacun fait alors passer son fil sur la toile pour atteindre l'ouverture où est illustrée la gourmandise indiquée par le dé. Ainsi, les fils se retrouveront sous puis sur la toile en fonction des trajets qu'ils devront réaliser. On ne retourne jamais la toile pour s'aider !

Veillez à ce que le fil ne s'emmêle pas et à ce qu'il ne soit ni trop tendu ni trop lâche.



Exemple :
le dé indique
le cornichon.

Tous les enfants
passent leur fil
d'araignée par
l'ouverture
du cornichon.

Remarque :

- Après le premier passage, le fil doit passer sous la toile d'araignée pour remonter vers la prochaine gourmandise indiquée par le dé. Pour ce faire, vous ne devez pas retourner la toile d'araignée sur l'envers.
- Lorsque vous faites passer le fil, tendez-le bien et maintenez-le aussi proche de la toile que possible.

Puis, c'est au tour de l'enfant suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de lancer le dé.

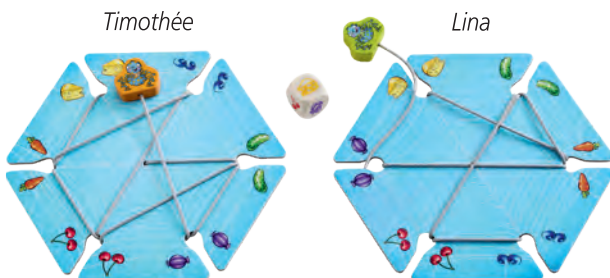
Attention :

Le dé indique-t-il une gourmandise où le fil d'araignée vient d'être passé ? Dans ce cas, tu choisis toi-même celle que ton araignée dégustera. Annonce à voix haute celle que tu choisis. Encore une fois, c'est la même pour tous les enfants.

Fin de la partie

Dès qu'un enfant ne peut plus passer le fil de son araignée à travers l'ouverture de la gourmandise indiquée par le dé, la partie est terminée pour lui.

Le dernier joueur à pouvoir encore jouer remporte la partie. En cas d'égalité, c'est l'enfant dont le fil restant est le plus long qui gagne la partie.



Exemple :
Le fil de Timothée ne peut
plus faire atteindre le fromage
qu'indique le dé.
Il a malheureusement perdu.
Le fil de Lina est encore
assez long. Elle a gagné.

🇫🇷 Chers enfants, chers parents,

Si vous avez perdu ou abîmé une pièce, vous pouvez la demander sur www.haba-play.com/ersatzteile dans la partie Pièces détachées.