

LE TRÉSOR DE PIERRE L'ARAIGNÉE



POUVEZ-VOUS
PRENDRE LES
BAGUES AVEC LE
CROCHET AVANT QU'IL
NE SAUTE?

PIERRE L'ARAIGNÉE A UN VRAI
TRÉSOR DE BAGUES VOLÉES, ET
C'EST À VOUS DE LES RÉCUPÉRER.
MAIS ATTENTION! S'IL SAUTE AVANT
QUE VOUS NE PUISSIEZ LES
PRENDRE AVEC LE CROCHET, VOUS
DEVREZ LES REMETTRE DANS LA PILE.
LE PREMIER JOUEUR À PRENDRE 5
BAGUES GAGNE LA PARTIE!

- CONTENU**
- Pierre l'Araignée
 - 12 bagues
 - Plateau de jeu en plastique moulé, avec coffre au trésor et levier de lancement
 - 1 crochet
 - 2 dés Araignée
 - 1 base de crochet
 - 1 dé Trésor
 - 2 pinces de soutien de la boîte

ATTENTION:
DANGER D'ÉTOUFFEMENT -
Petits éléments. Ne convient pas
aux enfants de moins de 36 mois.

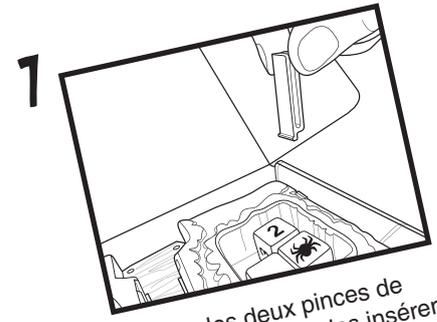
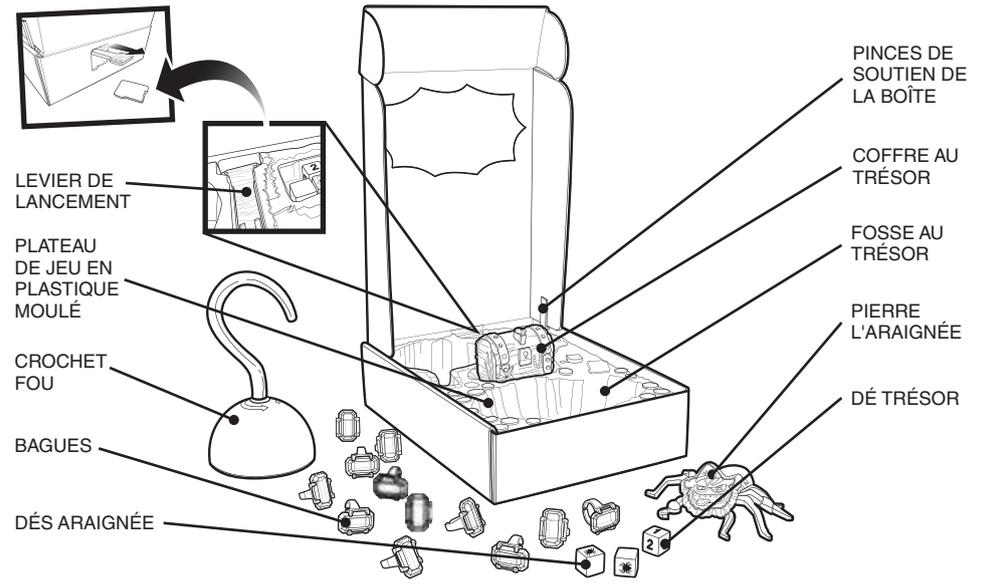
BUT DU JEU

Être le premier joueur à accumuler 5 bagues.

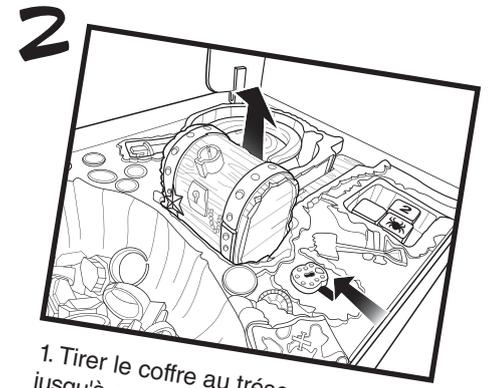
PRÉPARATIFS

Le jeu se joue avec la boîte.

REMARQUE : Avant la première partie, enlever la pièce perforée à l'arrière de la boîte afin de ménager un trou pour le levier de lancement. Jeter cette pièce.

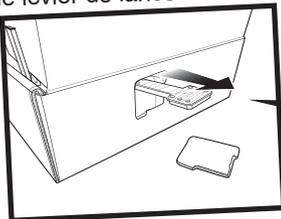


Prendre les deux pinces de soutien de la boîte, les insérer dans les fentes puis insérer soigneusement le haut de la boîte dans les pinces.

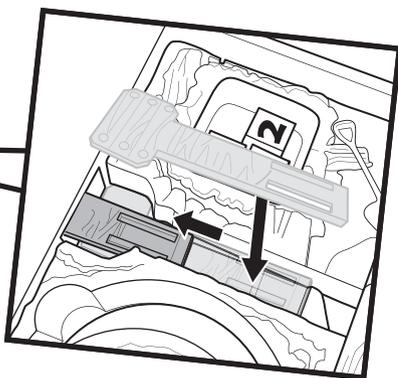


1. Tirer le coffre au trésor vers le haut jusqu'à ce qu'un clic se fasse entendre.
2. Faire glisser le verrou mauve vers le coffre au trésor afin de le fixer en place.

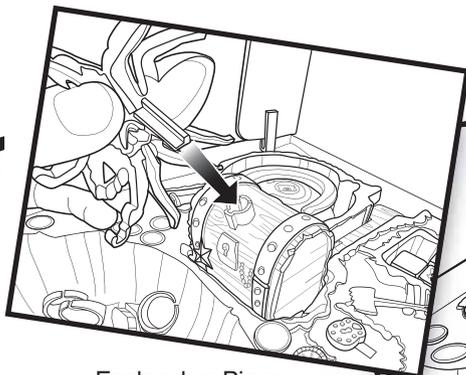
3 Déployer complètement le levier de lancement.



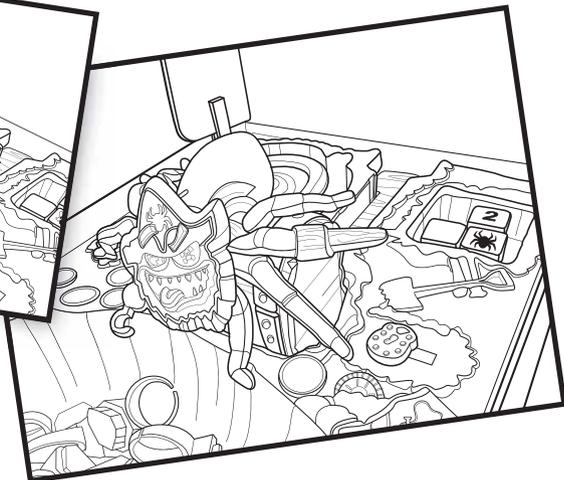
Si le levier s'est détaché, le remettre en place comme indiqué.



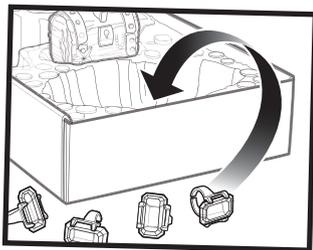
4



Enclencher Pierre l'Araignée sur le coffre au trésor.



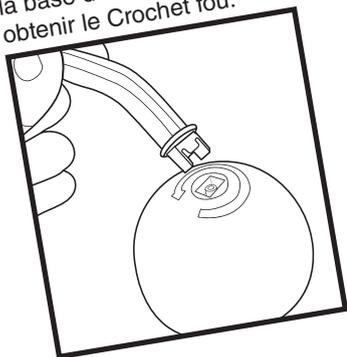
5



Mettre toutes les bagues dans la fosse au trésor du plateau de jeu en plastique moulé.

7

Enclencher le crochet dans la base du crochet pour obtenir le Crochet fou.



6

Déterminer le joueur qui sera Pierre l'Araignée et celui qui sera le Pirate en lançant un dé Araignée. Chaque joueur lance le dé; le premier à obtenir une araignée devient Pierre l'Araignée. Ensuite, le plus jeune des joueurs qui restent devient le Pirate. Par la suite, les autres joueurs deviennent Pierre l'Araignée et Pirate à tour de rôle.

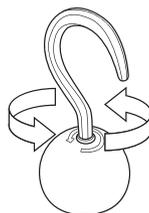
8

Donner le Crochet fou et le dé Trésor au joueur qui est le Pirate. Donner les deux dés Araignée au joueur qui est Pierre l'Araignée.

AU JEU!

Deux joueurs participent à chaque tour; le Pirate tente de prendre les bagues dans la fosse au trésor de Pierre l'Araignée.

PIRATE

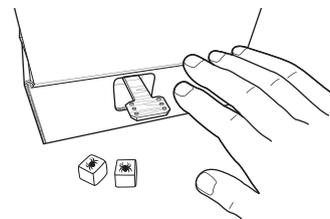


- Lancer le dé Trésor. Il indiquera 1, 2 ou 3. Ce chiffre correspond au nombre de bagues à prendre pendant le tour.
- Prendre le crochet par la poignée et le tourner dans le sens antihoraire jusqu'à ce qu'un CLIC se fasse entendre; il faudra tourner de 6 à 8 fois. Relâcher le crochet, qui se met alors à TOURNER.
- C'est le moment de jouer au pirate! Avec le crochet tournant, essayer de voler le nombre approprié de bagues dans la fosse au trésor.

- Il n'est pas nécessaire de prendre toutes les bagues D'UN SEUL COUP. Il est possible de prendre une bague, de la mettre de côté puis d'essayer vite d'en prendre d'autres. Mais c'est bien aussi d'en prendre plusieurs à la fois!
- Après avoir obtenu le nombre de bagues requis, crier «ohé!» pour le faire savoir à l'autre joueur. Les joueurs doivent mettre les bagues recueillies sur leurs doigts.
- Si Pierre l'Araignée SAUTE avant que le joueur n'ait pu obtenir le nombre de bagues requis, son tour est terminé, et il doit remettre les bagues ramassées à ce tour dans la fosse au trésor.

PIERRE L'ARAIGNÉE

- Se placer derrière la boîte et se préparer à lancer les dés Araignée.
- Dès que le Pirate commence à essayer de voler les bagues, lancer les dés.
- Continuer à lancer les dés jusqu'à ce que DEUX symboles d'araignée apparaissent. Si deux faces vierges apparaissent, lancer les deux dés à nouveau. Si l'on obtient un symbole d'araignée et une face vierge, mettre de côté le dé avec le symbole araignée et continuer de lancer l'autre dé.



- Dès que les deux dés montrent un symbole d'araignée, crier «AAAAHHH!» et FRAPPER le levier de lancement. Pierre l'Araignée saute, ce qui met fin au tour.
- Si Pierre l'Araignée saute avant que le Pirate n'ait pu prendre les bagues, le Pirate doit remettre les bagues ramassées à ce tour dans la fosse au trésor.

Attention : Ne pas viser les yeux ou le visage. N'utiliser que les projectiles fournis avec ce jouet. Ne pas tirer à bout portant.

Une fois le tour terminé, d'autres joueurs deviennent le Pirate et Pierre l'Araignée. Lors d'une partie à deux joueurs, intervertir simplement les rôles.

LA VICTOIRE

Le premier joueur à recueillir 5 bagues gagne la partie!



DWV62-2B70
1101086341-2LB

