



SPIDEY AMAZING FRIENDS

Let's go, Spidey-Team!

Ravensburger® Game Nr.: 25 108 7

For 2-4 Players ages 4-8 years.

Authors: Anna Oppolzer & Stefan Kloß

Design: Gisela Köster

Spidey and his Super Hero friends Spin, Ghost-Spider and Black Panther are ready for a climbing race up the Web-Quarters structure! On your marks! Get set! Go! The four friends climb the Web-Quarters as fast as they can, but Doc Ock and Rhino want to spoil their fun. Who will avoid the two villains and be the first to reach the top? It's time to find out!

Content

- 1 building (consisting of 2 panels)
- 4 clamps
- 4 Super Hero game figures
- 4 Super Hero tokens
- 18 climbing tiles



WARNING:
CHOKING HAZARD - Small parts.
Not for children under 3 years.

Set up

Punch all cardboard components out of the punchboards and all slots out of the **building boards**. Join the upper part of the building to the lower board with the four **clamps**.

Now put the box bottom into the box top and insert the building board in between. Make sure that the Super Hero symbols on the building board match those on the box insert.

All **Super Heroes** are used in every game. Place each of them in the box bottom on the grass matching the corresponding Super Hero symbol.



Pick a Super Hero and place the matching **Super Hero token** in front of you. This way you know exactly who is playing with which Super Hero figure. This is very important because during the game all players will move all the Super Heroes!



Finally, shuffle the **climbing tiles** and place them in a face down pile next to the box.



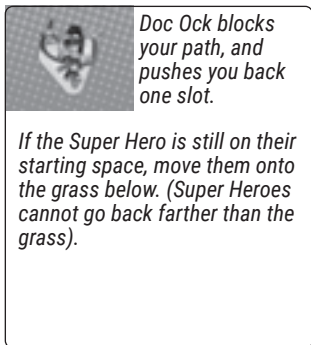
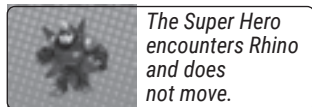
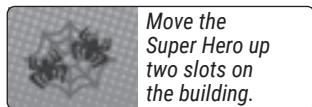
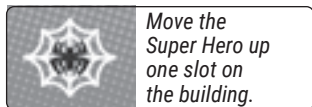
Object of the game

You win the game if your Super Hero is the first to reach the top of the Web-Quarters.

The race begins!

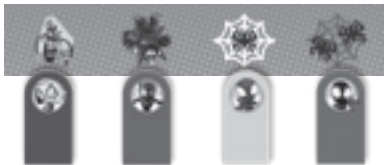
The youngest player starts the game. On your turn, flip over the top climbing tile.

There are four images that show how to move all four Super Heroes (Spidey, Spin, Ghost-Spider and Black Panther) up the walls of the building.



You can position the climbing tile in one of **two ways**. Decide which direction is more advantageous to your Super Hero. In the best case, your Super Hero moves two slots up. However, if you meet Doc Ock, your Super Hero goes back one slot!

Example 1:



You decide to place the climbing tile this way in front of the box.

Ghost-Spider must avoid Doc Ock and goes one slot back.

At the start of the game, this means, that the figure travels back one space and lands on the grass. **Black Panther** meets Rhino and does not move, **Spidey** climbs up one slot, and **Spin** moves up two slots.

Example 2:



If the tile is placed this way, **Ghost-Spider** climbs up two slots, **Black Panther** climbs one, **Spidey** does not move and **Spin** goes back one slot, or if this is the start of the game, Spin travels back on to the grass patch.

Once you have decided on a direction, place the climbing tile in front of the box so that each image on the climbing tile is assigned to a Super Hero.



Spidey and his friends climb according to their color. So, Spidey follows the yellow path, Spin the red one, Ghost-Spider the purple one, and Black Panther the blue one.

As a reminder: All four Super Heroes are always moved, no matter how many people are playing!

End of the game

The Super Hero to reach the top of the Web-Quarters first wins the game.

Secret Super Heroes

This fun variant is played the same as the regular game.

But only you know which Super Hero you are!

Before you start the game, draw a random Super Hero token.

Don't reveal it to the other players! Only you get to know which character you drew. Place your token face down in front of you. You don't know the other players characters, which makes the race to the top even more exciting!





Au top, Spidey Team !

Jeux Ravensburger® n° 25 108 7

Pour 2 à 4 joueurs* de 4 à 8 ans.

Auteurs : Anna Oppolzer & Stefan Kloß

Design : Gisela Köster

Spidey et ses amis extraordinaires, Spin, Ghost-Spider et Black Panther se lancent dans une course des plus originales : il s'agit d'escalader la façade du quartier général. À vos marques... Prêts ? Partez !

Les quatre amis grimpent le plus vite possible vers le haut du bâtiment. Mais Doc Ock et Rhino les attendent, bien décidés à leur gâcher le plaisir. Qui saura éviter ces deux méchants et atteindra le premier le sommet pour remporter cette course ?

Contenu :

- 1 bâtiment (composé de 2 plaques)
- 4 pinces
- 4 pions Super-héros
- 4 jetons Super-héros
- 18 réglettes Grimpe



ATTENTION :
RISQUE D'ÉTOUFFEMENT - Petites pièces.
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

*Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses.
Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

Mise en place

Détachez tous les éléments en carton des planches et dégagez les fentes prédécoupées des **plaques Bâtiment**. Assemblez les parties supérieures et inférieures du bâtiment et fixez-les à la jointure à l'aide des **4 pinces**. Insérez le fond de boîte dans le couvercle et coincez le bâtiment entre les deux. Vérifiez que les symboles des super-héros sur la plaque coïncident bien avec ceux dans le calage de la boîte.

Au départ, placez tous les pions Super-héros dans la boîte, sur le symbole correspondant. Chaque joueur choisit le **pion Super-héros** avec lequel il jouera.



Chacun pose ensuite le **jeton Super-héros** correspondant à son pion, face visible, devant lui. Chaque joueur sait ainsi à qui appartient chaque super-héros. Ceci est d'autant plus important que tous les joueurs déplacent tous les pions au cours de la partie !



Mélangez les **réglettes Grimpe** et formez une pioche, face cachée, à côté de la boîte.



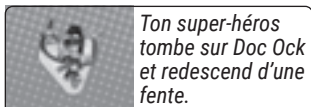
Le but du jeu

Le but du jeu consiste à atteindre le premier la fente en haut du quartier général avec son super-héros.

L'ascension peut commencer !

Le plus jeune joueur commence. Quand vient son tour, le joueur retourne la première réglette Grimpe.

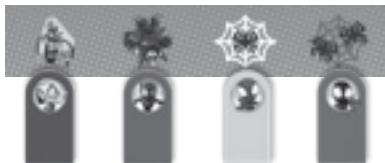
Les 4 illustrations indiquent comment se déplacent Spidey, Spin, Ghost-Spider et Black Panther sur la façade du bâtiment.



S'il est encore au départ sur son symbole, recule-le d'une case dans l'herbe, mais il ne peut pas reculer plus.

Un joueur peut tourner la réglette Grimpe **dans deux directions** pour définir comment vont grimper les super-héros. Le joueur doit bien réfléchir à ce qui avantage le plus son pion. Dans le meilleur des cas, il pourra grimper de 2 fentes vers le haut. Cependant, s'il tombe sur Dock Ock, il devra reculer son pion.

Exemple 1:



Le joueur place la réglette ainsi, devant la boîte. **Ghost-Spider** doit éviter Dock Ock et redescend d'une fente. Au début de la partie, cela signifie qu'elle doit reculer d'une case, de sa position de départ dans la boîte à la case Herbe juste derrière. Mais elle ne peut pas reculer davantage.

Black Panther tombe sur Rhino et reste où il est, **Spidey** grimpe d'1 fente et **Spin** de 2.

Exemple 2:



Si la règlette était tournée dans cette position, les déplacements seraient alors les suivants : **Ghost-Spider** grimperait de 2 fentes, **Black Panther** d'1 fente, **Spidey** ne se déplacerait pas et **Spin** redescendrait d'1 fente (ou reculerait sur l'herbe s'il était encore au départ).

Une fois que le joueur a choisi dans quel sens tourner la règlette, il la place devant la boîte en faisant correspondre chaque illustration sur la règlette à l'un des pions Super-héros.

Spidey et ses amis grimpent en zigzag, le long du parcours correspondant à leur couleur. Spidey suit donc la trace jaune ; Spin, la rouge ; Ghost-Spider, la violette et Black Panther, la bleue.



Très important : Il faut toujours déplacer les quatre super-héros, quel que soit le nombre de joueurs !

Fin de la partie

Le premier qui atteint la fente au sommet du quartier général avec son super-héros remporte la partie.

Course à l'aveuglette !

Les règles sont les mêmes, à une seule exception :

Au début de la partie, chaque joueur tire un jeton Super-héros, regarde secrètement sa couleur, puis le pose devant lui, face cachée. Chacun connaît uniquement la couleur de son super-héros mais pas celles des autres. La course devient encore plus palpitante !



© MARVEL

© 2026

ravensburger.com/service

Ravensburger Verlag GmbH • Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

Imported into the UK by Ravensburger Ltd.

PO Box 515 • Bicester • OX26 9QQ • GB

Ravensburger North America, Inc.,

PO Box 9333 • Seattle, WA 98109 • USA

243300

Ravensburger