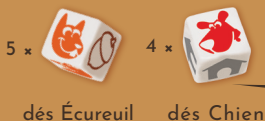


GO NUTS!



2-4 joueurs
à partir de 7 ans
RÈGLES DU JEU

Matériel



dés Écureuil dés Chien

Principe du jeu

L'hiver approche ! C'est le moment pour les écureuils de constituer des réserves de noisettes. Et plus il y en a, mieux c'est ! Mais cela attire le casse-noix moucheté, qui ne se gêne pas pour voler leurs provisions. Les écureuils doivent alors prendre des risques pour pouvoir rassembler suffisamment de noisettes.



Objectif

Les joueurs essaient de marquer le plus de points possible en lançant les dés. Si un joueur obtient au moins 50 points, la partie se termine à l'issue de la manche en cours.

Mise en place

Chaque joueur reçoit un dé Chien. Les dés Chiens non utilisés sont retirés du jeu. Les 5 dés Écureuil sont placés au centre de la table. Un joueur est chargé de noter les points sur une feuille de papier.



Déroulement

Le dernier joueur à avoir mangé une noisette commence et, en tant que joueur actif, lance les 5 dés Écureuil.



Chacune des faces **Noisette** rapporte 1 point. De plus, le dé peut être relancé.



Les **Écureuils** ne rapportent pas de point, mais le dé peut être relancé.



Les **Casse-noix** ne rapportent pas de point. Le dé est mis de côté et ne peut pas être relancé.

Tant que les dés qui viennent d'être lancés n'affichent pas uniquement des Casse-noix (voir ► **Que des Casse-noix**) ou uniquement des Écureuils (voir ► **Que des Écureuils**), le joueur actif a toujours le choix entre 2 possibilités :

A) Cacher ses noisettes

Il **termine son tour** et compte les noisettes qu'il a collectées. Les points obtenus sont inscrits sur la feuille. Puis, c'est au tour du joueur suivant.

B) Continuer sa collecte

Il compte les noisettes obtenues (= les points) et **continue à lancer tous les dés** montrant un Écureuil ou une Noisette. Les dés affichant un Casse-noix sont mis de côté.

Si le joueur actif choisit de continuer à lancer les dés, il ajoute le nombre de noisettes qu'il vient d'obtenir à son total de noisettes déjà obtenues ce tour.

Après chaque lancer, il doit décider soit de relancer tous les Écureuils et toutes les Noisettes, soit de mettre fin à son tour et marquer des points.



Que des Casse-noix

Si le joueur actif **n'obtient que des Casse-noix lors d'un jet de dés**, quel que soit le nombre de dés lancés, son tour se termine aussitôt et il perd tous les points accumulés ce tour.



Que des Écureuils

Lorsque le joueur actif obtient uniquement des Écureuils lors d'un jet de dés, quel que soit le nombre de dés lancés, il perd tous les points qu'il a accumulés ce tour. On passe **immédiatement** à la phase « Aux noisettes ! ».

Aux Noisettes !

Le joueur actif crie « Aux noisettes ! » et prend le(s) dé(s) qu'il vient de lancer (c'est-à-dire ceux qui n'ont obtenu que des Écureuils).

Il doit lancer ces dés le plus rapidement et le plus souvent possible (même les Casse-noix peuvent être relancés) afin de récolter le plus de noisettes possible. Chaque face Noisette lui octroie 1 point. Il **compte à voix haute les Noisettes qu'il obtient**.

Pendant ce temps, tous les autres joueurs lancent leur dé Chien le plus rapidement possible. Celui qui obtient une face dé Chien crie à voix haute « Ouaf ouaf » !



Ouaf ouaf

Dès que tous les joueurs passifs ont obtenu une face Chien, le joueur actif arrête de lancer ses dés. Il gagne autant de points que le nombre de noisettes qu'il est parvenu à récolter. Puis, c'est au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de jouer.

Le dernier dé



Durant son tour, si le joueur n'a plus **qu'un seul dé** et qu'il obtient une Noisette, il peut reprendre les 5 dés et continuer à les lancer. Il ajoute bien sûr la Noisette obtenue à son total.

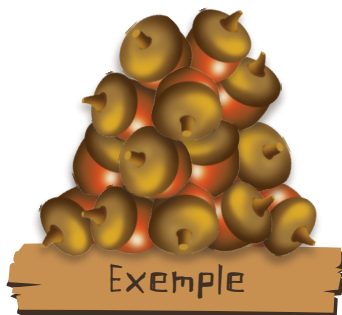
Exemple : le joueur a encore 3 dés. Il obtient 2 Casse-noix, qu'il met de côté, et 1 Écureuil. S'il décide de relancer l'Écureuil et qu'il obtient une Noisette, il ajoute ce point à son total. Il peut ensuite prendre les 5 dés et continuer à les lancer.

Remarque : si le joueur lance son dernier dé et obtient un Casse-noix ou un Écureuil, les règles de base restent valables (voir ► **Que des Casse-noix** ou ► **Que des Écureuils**).



Fin de partie

La partie se poursuit jusqu'à ce que l'un des joueurs atteigne **au moins 50 points**. Le cas échéant, la manche est jouée jusqu'à la fin, de sorte que tous les joueurs aient joué le même nombre de fois. Le joueur avec le plus de points est déclaré vainqueur.



1er lancer



+2 points

Le joueur met de côté le Casse-noix, compte les noisettes et lance à nouveau les dés restants (tous les Écureuils et les Noisettes).

Total après ce lancer :
2 points

2e lancer



+1 point

Le joueur met de côté le Casse-noix et ajoute 1 point à ses 2 points du 1er lancer. Ensuite, il lance à nouveau les dés restants (tous les Écureuils et les Noisettes).

Total après ce lancer :
3 points

3e lancer



+0 point

Le joueur met de côté le Casse-noix. Comme il n'a pas obtenu de Noisette, il ne reçoit pas de point pour ce lancer. Il lance à nouveau les deux Écureuils.

Total après ce lancer :
3 points

4e lancer



+2 points

Le joueur obtient deux points supplémentaires. Comme après chaque lancer, il pourrait maintenant s'arrêter et enregistrer les points qu'il a accumulés.

Total après ce lancer :
5 points

5e lancer



Le joueur décide de lancer une nouvelle fois les dés. Il n'obtient que des Écureuils, et perd donc tous les points qu'il a accumulés pendant ce tour.

Cela déclenche une phase « Aux noisettes ! » avec ces 2 dés...

Saviez-vous que les écureuils...

- ... ont besoin de 3 000 noisettes pour survivre à l'hiver,
- ... cachent jusqu'à 10 000 noisettes par an pour avoir suffisamment de nourriture en hiver et au printemps. Beaucoup de ces noisettes sont volées par des concurrents ingénieux (comme le casse-noix),
- ... sont omnivores. En plus de fruits à coques, ils se nourrissent aussi d'insectes, d'escargots, de petits oiseaux, d'œufs et de champignons.



© 2021 Game Factory
Illustrations : Sam Ward
Graphismes : Michelle Albano
Rédaction : Frank Weiß
Traduction : Arnauld Della Siega



Un jeu de B. S. Spence, G. J. Donner & M. S. Steer
Go Nuts! est la localisation du jeu Auf die Nüsse!



Localisation et distribution France :
Atalia Jeux SARL
40 avenue Charles de Gaulle
92350 Le Plessis-Robinson
www.atalia-jeux.com