

Anna Oppolzer und Stefan Kloß

ATTRAPE LA NOISETTE!



Règles du jeu



ATTRAPE LA NOISETTE!

La chasse à la noisette
palpitante pour
2 à 4 joueurs
d'Anna Oppolzer et
Stefan Klob



Matériel du jeu



16 écureuils
(4 noirs, 4 blancs, 4 bruns, 4 gris)



1 maman écureuil

1 dé de couleur



1 dé Maman



12 ponts suspendus



Ça bouge à la cime des arbres ! Bien qu'ils devraient être couchés depuis bien longtemps, les petits écureuils sautent allègrement d'arbre en arbre, le long du sentier aux noisettes, pour ramasser autant de noisettes que possible. La maman écureuil est à leur poursuite, car il est grand temps que les petits diables aillent enfin se coucher. Qui arrive à récolter le plus de noisettes, avant que Maman écureuil ne rattrape toute sa turbulente troupe ?



1 planche de jeu



121 jetons noisette

Préparatifs

Avant de jouer pour la première fois, détachez avec précaution les jetons noisette et les ponts suspendus des planches prédécoupées.

Avant de jouer, placez la planche de jeu au milieu, les jetons noisette et les dés à côté. Chacun choisit une couleur et place 3 écureuils (4 pour un jeu à deux) sur la case de départ de la même couleur.

La case de départ de la maman écureuil dépend du nombre de joueurs. La placer sur la case de départ **violette** indiquant le nombre de joueurs. Si vous jouez, par exemple, à trois, la maman écureuil est placée sur la case indiquant 3 joueurs.



Les 12 ponts suspendus sont posés aux endroits repérés en conséquence sur la planche de jeu. Ils relient les diverses sections du sentier aux noisettes.

Position de départ
pour 3 joueurs



Et c'est parti !



Commence qui a vu un écureuil en dernier, après quoi la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Une fois ton tour venu, tu lances simultanément les deux dés.

Principe : le dé de couleur permet de déplacer les petits écureuils et le dé maman violet de déterminer si la maman écureuil avance et, dans l'affirmative, de combien de cases.



Dé de couleur



Après ton lancer de dés, tu regardes tout d'abord le dé de couleur, qui détermine de combien de cases tu dois faire avancer ton écureuil :

Si le dé indique une couleur, tu as le droit de faire avancer l'un de tes écureuils - peu importe lequel - sur la **prochaine case libre de cette même couleur**. Si le dé t'indique la couleur jaune, par exemple, tu fais avancer l'un de tes écureuils sur la prochaine case jaune libre. Si des écureuils se trouvent déjà sur des cases jaunes, tu as le droit de les sauter.

Un bon conseil : cela vaut le coup de réfléchir avec lequel des écureuils tu peux faire le plus grand saut.

Si la case, sur laquelle tu as atterri, montre en plus une noisette, tu as le droit de prendre alors un jeton noisette et de le poser devant toi.

Si le dé t'indique une noisette , tu peux faire avancer l'un de tes écureuils sur la prochaine case libre comportant une noisette. La couleur de la case ne joue pour cela aucun rôle. Dans ce cas aussi, tu as le droit de prendre un jeton noisette.

Le dé Maman



Une fois que tu t'es occupé de ton écureuil, tu regardes si la maman écureuil bouge, elle aussi. Si le dé indique un écureuil, la maman écureuil avance jusqu'à la prochaine case de la couleur jouée. Fais bien attention à la

couleur de l'écureuil : s'il est blanc , la maman écureuil saute jusqu'à la prochaine case indiquant un écureuil blanc. S'il est noir , tu la fais avancer jusqu'à la prochaine case indiquant un écureuil noir. **Autrement dit, la maman écureuil continue toujours de se déplacer sur les cases écureuil violettes.**

Si la maman écureuil saute par-dessus un pont suspendu, retirez le pont suspendu de la planche de jeu et mettez-le de côté.

Au lit, les petits !



Si la maman écureuil saute devant un ou plusieurs écureuils, elle les dépasse. Tous les écureuils dépassés sont alors placés dans la cachette de noix ronde, faisant partie du trajet sur lequel elle se trouve actuellement. Jusqu'à la fin du jeu, les écureuils se trouvant dans la cachette doivent y rester, vu que la liaison au sentier des noix est interrompue. Pour chaque écureuil rattrapé par la maman, le joueur auquel appartient l'écureuil reçoit autant de jetons noixette qu'illustrés dans la cachette de noixettes représentée et les pose devant lui.

Exemple



Paul joue avec l'écureuil blanc et Ella avec le noir. Le dé, venant d'être lancé par Ella, indiquant la couleur bleue, elle fait avancer son dernier écureuil sur la prochaine case libre bleue.

Après quoi, elle place la maman écureuil sur la prochaine case noire libre. La maman écureuil a ainsi rattrapé aussi bien l'écureuil blanc de Paul que l'autre écureuil noir d'Ella. Les ponts suspendus sautés sont retirés. Paul et Ella placent leurs écureuils dans la cachette de noix se trouvant sur la section du trajet sur laquelle ils ont été rattrapés par la maman écureuil et ils y restent jusqu'à la fin du jeu. Paul reçoit 3 jetons noixette et Ella 4.



Petite astuce : plus on avance sur le sentier aux noixettes, plus les réserves en noixettes augmentent dans les cachettes.

Après ton tour, tu transmets les deux dés au joueur suivant qui les lance pour faire avancer l'un de ses écureuils et, le cas échéant, la maman écureuil.

Fin du jeu



Le jeu s'achève dès que tous les écureuils se trouvent dans une cachette de noixettes (après avoir donc été rattrapés par la maman écureuil) ou qu'ils ont atteint la case d'arrivée dans le dernier noisetier. Gagne qui a amassé le plus de jetons noixette. Si vous n'avez pas envie de compter vos jetons noixette, empilez-les et placez les piles cote à cote. Le joueur dont la pile est la plus haute gagne la partie.

Encore une chose :



Il est important, après avoir lancé les dés, de faire avancer d'abord votre écureuil et de ne déplacer la maman écureuil qu'après. Ceci vous permet parfois de lui échapper encore, vite fait, bien fait.



La case devant l'arrivée indique toutes les couleurs et une noisette. Aucun écureuil ne doit se trouver sur cette case. Elle sert seulement à signaler que vous pouvez arriver au but avec n'importe quelle couleur ou une noisette indiquée par le dé et que vous pouvez récupérer immédiatement sept jetons noisette.



Si c'est ton tour et si tous tes écureuils se trouvent déjà dans des cachettes de noisettes, soit parce qu'ils ont été rattrapés, soit parce qu'ils se trouvent déjà sur l'arrivée, mais que les écureuils d'autres joueurs se trouvent encore sur le sentier aux noisettes, tu ne lances alors plus que le dé Maman et tu ne bouges qu'elle.

Vous êtes de vrais petits diables et vous échappez de plus en plus souvent à la maman écureuil ?

Alors, vous pouvez corser le jeu en faisant partir la maman écureuil d'une (ou plusieurs) case de départ plus en avant. Son trajet s'en trouvant ainsi raccourci, il vous faut vous dépêcher encore plus, pour lui échapper.

L'inverse s'avère également possible : si vous avez besoin d'un peu plus de temps, faites partir la maman écureuil d'une case de départ plus en arrière.



réf. 88182

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

