

NUTTY BUSINESS

1925, USA.

EN PLEINE PROHIBITION DE NOISETTES, DES GANGS D'ÉCUREUILS SANS SCRUPULES ORGANISENT LA CONTREBANDE. ÉCHAPPEZ AUX DOUANIERS ET VOLEURS ADVERSES ! PROTÉGEZ VOTRE BUTIN À LA BANQUE ! PRÉPAREZ-VOUS AUX DESCENTES DE POLICE ! ET AMASSEZ LE PLUS DE NOISETTES POSSIBLE !

BUT DU JEU

Avoir le plus de **Noisettes** à la fin de la partie.



MATÉRIEL

- 40 cartes (5 familles de 8 cartes de couleurs différentes)
- 75 jetons Noisette (42 jetons de valeur 1, 21 jetons de valeur 5 et 12 jetons de valeur 10)

MISE EN PLACE

- 1 Chaque joueur prend en main les 8 cartes de sa famille (dos identique : même couleur, même symbole).
- 2 Les jetons Noisette sont placés au centre de la table, à portée de chaque joueur.
- 3 Chaque joueur choisit une carte de sa main et la place face cachée devant lui, formant ainsi sa première pile. Puis tous les joueurs dévoilent cette carte en même temps.
- 4 Un premier joueur est désigné (le dernier à avoir mangé des Noisettes, y compris en gâteau ou en pâte à tartiner !).



DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur.

Le tour d'un joueur se divise en deux phases obligatoires :

1. Ajouter une nouvelle carte
2. Appliquer l'effet de ses cartes visibles

1. AJOUTER UNE NOUVELLE CARTE

Le joueur choisit une carte de sa main puis :

- s'il a une seule pile devant lui (constituée d'une ou plusieurs cartes), il peut poser la nouvelle carte face visible au-dessus de sa pile, ou bien à côté pour constituer une deuxième pile ;
- s'il a deux piles devant lui, il pose la nouvelle carte face visible au-dessus d'une des deux piles.

Il n'est pas possible de créer une troisième pile !

2. APPLIQUER L'EFFET DE SES CARTES VISIBLES

Le joueur **doit** appliquer l'effet de chacune de ses deux cartes visibles (c'est-à-dire des cartes du dessus de chacune de ses deux piles), l'une après l'autre, dans l'ordre de son choix. Attention, les cartes Banque, Douanier et Mise au Vert s'appliquent à un autre moment (voir page 2).

FIN DE PARTIE

Si un joueur ne peut pas poser de nouvelle carte au début de son tour, **la partie se termine immédiatement**.

Le joueur n'applique pas l'effet de ses cartes visibles.

Note : quand un joueur pose la dernière carte qu'il a en main, les autres joueurs n'ont plus qu'un seul tour à jouer.

Les joueurs comptabilisent alors leurs jetons Noisette. Celui qui obtient le plus haut score gagne la partie.

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, le gagnant est celui d'entre eux qui a **en main** les cartes Contrebande totalisant la plus grande valeur. Si l'égalité persiste entre certains joueurs, le gagnant est celui qui a **parmi ses cartes visibles** les cartes Contrebande totalisant la plus grande valeur.

Note : les cartes des joueurs ayant fini de jouer restent actives jusqu'à la fin de la partie (Douanier, Banque, Contrebande).



EFFETS DES CARTES



CARTES CONTREBANDE : *LES NOISETTES, C'EST LA VIE.*

À votre tour, si la carte est visible : Gagnez autant de Noisettes de la réserve que la valeur de la carte (2, 3 ou 5 Noisettes).

⚡ Si vous venez de dévoiler une carte Contrebande, vous devez payer les éventuels Douaniers adverses. Les Douaniers sont payés uniquement avec l'argent encaissé par les cartes Contrebande dévoilées. Si cela ne suffit pas pour payer tous les Douaniers, choisissez comment répartir vos paiements.



DOUANIER : *RIEN À DÉCLARER ? JE VAIS QUAND MÊME VOUS DEMANDER D'OUVRIRE CETTE MALLETTE.*

🕒 Tant que la carte est visible, pendant le tour des adversaires :

- Dès qu'un joueur pose sa carte Contrebande de valeur 2 ou 3, il doit payer 1 Noisette à chaque joueur ayant un Douanier visible.
- Dès qu'un joueur pose sa carte Contrebande de valeur 5, il doit payer 2 Noisettes à chaque joueur ayant un Douanier visible.



VOLEUR : *TU VAS POSER CE SAC DE NOISETTES PAR TERRE, SANS GESTES BRUSQUES.*

À votre tour, si la carte est visible : Chaque joueur doit vous donner 1 Noisette pour chacune de ses cartes Contrebande visibles (donc entre 0 et 2 Noisettes).



BANQUE : *NOTRE BANQUE EST LA MIEUX PLACÉE POUR ASSURER LA SÉCURITÉ DE CES NOISETTES. EN TOUTE DISCRÉTION, BIEN ENTENDU.*

🕒 Tant que la carte est visible, y-compris pendant le tour des adversaires : La carte Banque vous protège des Douaniers et des Voleurs (vous ne payez rien).



DESCENTE DE POLICE : *RIEN DE TEL QUE L'INTERVENTION DES FORCES DE L'ORDRE CHEZ VOS CONCURRENTS POUR CALMER MOMENTANÉMENT LEURS AMBITIONS.*

À votre tour, si la carte est visible : Prenez une des piles d'un joueur adverse et placez-la au-dessus de son autre pile (le joueur se retrouve donc avec 1 seule pile au lieu de 2).

Si la carte du dessus de la pile recouverte était une Banque, gagnez 2 Noisettes de la réserve. Sinon gagnez 1 Noisette de la réserve. Vous ne pouvez pas cibler un adversaire qui n'a qu'une seule pile devant lui.



MISE AU VERT : *SAVOIR SE MÉNAGER UNE PAUSE DE TEMPS EN TEMPS, C'EST IMPORTANT.*

⚡ Une seule fois, lorsque la carte est posée : Choisissez l'une de vos piles, reprenez en main toutes les cartes de cette pile et posez à sa place la carte Mise au vert (cette carte ne pourra donc servir qu'une seule fois durant la partie).

EXEMPLE - JOUEUSE ROUGE

TOUR 1

Rouge a commencé sa partie en dévoilant une carte Contrebande. Mais un autre joueur a dévoilé un Voleur. Rouge joue sa Banque pour se protéger. Elle pourrait recouvrir sa carte Contrebande mais décide de créer une seconde pile. Elle gagne 3 Noisettes.



TOUR 2

Rouge doit recouvrir une de ses 2 cartes car elle ne peut pas avoir plus de 2 piles. Pour contrer le Voleur toujours en jeu, elle recouvre sa Banque avec sa carte Descente de Police. Elle cible le joueur avec le Voleur adverse (qui recouvre son Voleur avec sa seconde pile), et gagne ainsi 1 Noisette, plus les 3 Noisettes pour sa carte Contrebande.



TOUR 3

Il n'y a plus de voleur, mais une autre joueuse a posé un Douanier. Rouge pose malgré tout sa carte Contrebande de valeur 5. Elle gagne donc 3 Noisettes pour sa première carte, et 5 pour sa seconde, mais elle donne 2 de ces Noisettes à la joueuse qui a joué un Douanier.



TOUR 4

Rouge joue sa carte Mise au vert. Elle reprend les cartes de sa pile de droite en main et pose la carte Mise au vert à la place. Plus tard dans la partie, elle pourra rejouer sa Banque, sa Descente de police et sa carte Contrebande de valeur 5. Elle gagne 3 Noisettes.

