

# GO NUTS!



2 à 4 joueurs · Âge : 7+  
**RÈGLE DU JEU**

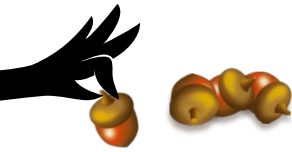
## Contenu



5 x dés Écureuil    4 x dés Chien

## Principe du jeu

L'hiver approche, et il s'annonce long et rude ! Nos écureuils doivent amasser autant de noisettes que possible pour survivre, mais ils ne sont pas seuls : un geai voleur rôde, prêt à saisir la moindre occasion de leur chiper leur précieuse récolte. Pour réussir, les écureuils vont devoir redoubler d'efforts et prendre des risques, tout en restant toujours sur leurs gardes.



## But du jeu

Chaque joueur tente de cumuler un maximum de points en lançant les dés. Dès qu'un joueur atteint ou dépasse 50 points, la partie se termine à la fin de la manche en cours.

## Mise en place

Chaque joueur reçoit un dé Chien. Les dés Chien non utilisés sont rangés dans la boîte. Placez les 5 dés Écureuil au milieu de la table. Un joueur est chargé de noter les points sur une feuille de papier.



## Déroulement de la partie

Le dernier joueur à avoir mangé un fruit sec commence. Il est le joueur actif et lance les 5 dés Écureuil.



Chaque **Noisette** obtenue rapporte 1 point et peut être relancé.



Un **Écureuil** ne rapporte pas de point mais peut également être relancé.



Chaque **Geai** ne rapporte aucun point et doit être mis de côté.

Tant que le joueur actif n'obtient pas que des Geais > « **Que des Geais** » ou que des Écureuils > « **Que des Écureuils** » aux dés, il a toujours 2 options au choix :

### A) Cacher ses noisettes

Son tour est alors **terminé** et il marque autant de points que le nombre de noisettes accumulées. Puis c'est à son voisin de gauche de jouer.

### B) Continuer ses provisions

Il compte le nombre de noisettes récupérés (= points), puis **relance tous les dés** indiquant un Écureuil et une Noisette. Il laisse de côté les Geais.

Si le joueur actif décide de continuer à lancer les dés, il additionne au fur et à mesure les Noisettes obtenues à chaque lancer.

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 ses points.



## Que des Geais

Si un joueur n'obtient **que des Geais sur tous les dés** qu'il vient de lancer, son tour est immédiatement terminé et il perd tous les points accumulés lors de ce tour.



## Que des Écureuils

Lorsque le joueur obtient uniquement des Écureuils lors de son lancer (*entre 1 et 5 dés*), il perd tous les points accumulés lors de ce tour. Les joueurs passent alors **immédiatement** à une phase de « Course aux Noisettes ».

## Course aux Noisettes !

Le joueur actif crie « Course aux Noisettes ! » et reprend en main le(s) dé(s) montrant des Écureuils. Il doit les relancer aussi vite et aussi souvent qu'il peut (y compris s'ils tombent sur la face Geai) pour essayer de récolter le maximum de Noisettes, **en comptant à voix haute chaque Noisette obtenue. Pendant ce temps**, tous les autres joueurs lancent leur dé Chien aussi vite et aussi souvent que possible pour tenter de l'arrêter.



## ouaf-ouaf !

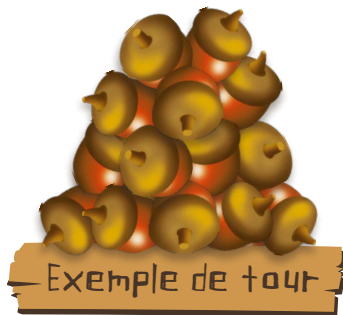
Dès qu'un joueur passif obtient une face Chien, il crie « Ouaf-ouaf ! » et met fin à son lancer. Dès que tous les joueurs passifs ont obtenu une face Chien, le joueur actif doit immédiatement s'arrêter de lancer. Le total des points qu'il a obtenus est noté sur la feuille. Ensuite, son voisin de gauche devient le joueur actif.

## Le dernier dé

S'il ne reste plus qu'un seul dé au joueur actif, qu'il le lance et obtient une noisette, il peut reprendre les 5 dés en main et les lancer. Il continue d'additionner les noisettes aux points obtenus jusqu'à présent lors de ce tour.

**Exemple :** Le joueur actif a encore 3 dés. Il obtient 2 Geais et 1 Écureuil et doit mettre les 2 Geais de côté. S'il décide de relancer ce dé Écureuil et qu'il obtient une Noisette, il marque 1 point de plus et peut reprendre les 5 dés en main et continuer.

**Remarque :** Si, avec son dernier dé, il obtient un Geai ou un Écureuil, les règles de base restent identiques (voir « Que des Geais » ou « Que des Écureuils »).



### 1er lancer



2 points

Le joueur met de côté le dé Geai, compte les Noisettes gagnées, puis relance les dés restants (tous les Écureuils et les Noisettes).

Résultat après ce lancer :  
**2 points.**

### 2ème lancer



1 point

Le joueur met le Geai de côté et ajoute 1 point aux 2 gagnés lors du 1er lancer. Puis, il relance les dés restants (tous les Écureuils et la Noisette).

Résultat après ce lancer :  
**3 points.**

### 3ème lancer



0 point

Le joueur met le Geai de côté. Comme il n'a obtenu aucune Noisette, il ne marque aucun point supplémentaire. Il relance les deux Écureuils.

Résultat après ce lancer :  
**3 points.**

### 4ème lancer



2 points

Le joueur gagne 2 points supplémentaires. Comme après chaque lancer, il pourrait s'arrêter là et marquer ses points.

Résultat après ce lancer :  
**5 points.**

### 5ème lancer :



Mais le joueur décide de relancer ses deux dés et n'obtient que des Écureuils. Il perd alors tous les points accumulés lors de ce tour. Il passe immédiatement à une phase de « Course aux Noisettes », armé de ces deux dés.

## Le saviez-vous ?

... L'écureuil a besoin de 3000 noisettes pour passer l'hiver.

... Il en cache jusqu'à 10000 par an pour disposer de suffisamment de nourriture durant l'hiver et le printemps. Une grande partie est volée par ses concurrents fûtés (dont les geais).

... L'écureuil est omnivore. En plus des noisettes, il se nourrit également de glands, d'insectes, d'escargots, d'oisillons, d'aéufs d'oiseaux et de champignons.



Version Game Factory : © 2021 Game Factory  
Illustrations : Sam Ward  
Design : Michelle Albano  
Rédaction : Frank Weiß  
Un jeu de B. Spence, G. J. Donner & M. S. Steer

Distribution : Blackrock Games,  
ZA du Pra de Serre, 63960 Veyre-Manton  
France / [www.blackrockgames.fr](http://www.blackrockgames.fr)



FR  
DONNEZ  
OU  
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



OU  
DÉCHÈTERIE

Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)



Fin de la partie

La partie continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur atteigne ou dépasse 50 points. Finissez la manche en cours, de manière à ce que chacun ait joué le même nombre de tours en tant que joueur actif. Celui qui totalise le plus de points remporte la partie.