



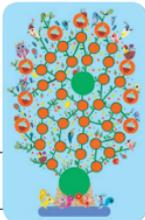
FR



5-9 ans



De 2 à 4 joueurs

**Contenu** : 9 jetons «noisette», 4 pions écureuil, 1 plateau de jeu, 1 dé.**But du jeu** : Récupérer 3 noisettes.**Préparation du jeu** :

Disposer les 9 jetons «noisette» sur les cases noisettes tout autour de l'arbre.

Chaque joueur choisit son écureuil et le pose sur la case de départ du tronc de l'arbre.

Le joueur le plus jeune commence. Puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Règle du jeu :

À tour de rôle, les joueurs lancent le dé et avancent d'autant de cases qu'indiqué sur le dé.

(Il n'est pas nécessaire de tomber pile sur la case noisette pour la récupérer : le joueur peut avancer sur la case où se trouve une noisette, la récupérer puis repartir pour finir son déplacement.)

Lorsqu'un écureuil cueille une noisette il prend le jeton noisette et le place sur son écureuil.

Puis il doit se rendre au plus vite sur la case du tronc d'arbre afin d'y déposer sa noisette. (le joueur récupéré alors la noisette et la pose devant lui)
Puis il peut repartir à la recherche d'une autre noisette.

Mais attention à ne pas se la faire voler par les autres joueurs en chemin !

En effet, si à la fin de son déplacement, un écureuil «se pose» sur une case déjà occupée par un autre écureuil, ce dernier est envoyé sur la case retour centre (au milieu de l'arbre).

- S'il portait une noisette, il doit la donner à l'écureuil qui a pris sa place.
- Si l'écureuil qui a pris sa place avait déjà une noisette, il doit remettre la sienne sur l'une des cases «noisette» libre et prendre celle de l'écureuil qui occupait la place.

Chaque écureuil peut donc choisir d'aller chercher les noisettes sur l'arbre, ou de les voler aux autres écureuils.

Qui gagne ? Le premier joueur qui a récupéré 3 noisettes a gagné.



DJECO