

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





LE JEU

Les joueurs sont des écureuils. Tout au long de l'été, ils cachent noix et fruits secs dans des arbres creux, espérant pouvoir les retrouver l'hiver venu, si tant est qu'ils se rappellent où ils les ont cachés. Chaque tour de jeu est donc composé de 2 phases, été et hiver. En été, les écureuils cachent la nourriture, c'est à dire jouent leurs cartes. En hiver, ils retournent aux arbres pour tenter de la retrouver. Le vainqueur est l'écureuil le mieux nourri à la fin de la partie.

INSTALLATION

- Retirez du jeu les cartes avec un bord rouge. Elles serviront dans la variante « Été Riche ».
- Placez les cartes **Arbre** en une rangée horizontale, en ordre croissant de gauche à droite. Il doit y avoir un arbre de plus que de joueurs. Placez en dessous des arbres les cartes **Écureuil** jaunes de mêmes numéros. Au cours de la partie, les cartes **Nourriture** seront placées par les joueurs, en colonne, en dessous des cartes **Arbre** et **Écureuil**.
- Placez sur l'Arbre le plus à droite - celui au numéro le plus élevé - un certain nombre de jetons **Lune** :
 - 🐿 2 joueurs : 7 jetons
 - 🐿 3 joueurs : 6 jetons
 - 🐿 4 joueurs : 5 jetons
- Déplacez immédiatement l'un de ces jetons sur l'**Écureuil** jaune juste en dessous.
- Mélangez les cartes **Écureuil** bleues et donnez-en une, au hasard, face visible, à chaque joueur. La carte restante est mise de côté pour l'instant.



CONTENU

- Règles illustrées
- 5 tuiles Arbres
- 80 cartes Nourriture
- 15 jetons Lune
- 10 cartes Écureuils (5 jaunes et 5 bleues)

Suivant le nombre de joueurs

- À 2 joueurs on n'utilise que les cartes **Arbre** et **Écureuil** numérotées de 1 à 3, à 3 joueurs les cartes de 1 à 4, à 4 joueurs on utilise toutes les cartes.
- À 2 joueurs les 2 cartes **Nourriture** portant un symbole 3+ sont retirées du jeu.

Les numéros des cartes **Écureuil** déterminent l'ordre de jeu de la première manche, ou année, le numéro manquant étant sauté.

- Le dernier joueur de la manche reçoit 2 **jetons lune**, les autres joueurs 1 chacun. Les jetons restants constituent une réserve placée au-dessus des arbres.
- Mélangez les cartes **Nourriture** pour former une poiche, face cachée.

Mise en place à 3 joueurs



TOUR DE JEU

La vie des écureuils est rythmée par les saisons. Chaque manche correspond donc à une année, un été suivi d'un hiver, et l'ensemble de la partie à la vie d'une génération d'écureuils.

ORDRE DE JEU

Dans les deux phases, été puis hiver, l'ordre du tour est indiqué par les cartes **Écureuil**, le rang manquant étant sauté. Ainsi, dans une partie à 3, si les joueurs ont les cartes **Écureuil** 1, 3 et 4, c'est 1 qui joue en premier, suivi de 3 puis de 4, et ainsi de suite.

A. Distribution des cartes

Au début de la première manche, les cartes **Nourriture** sont mélangées et on en distribue 5 à chaque joueur.

Au début des manches suivantes, on distribue 3 cartes supplémentaires à chacun pour porter sa main de nouveau à 5 cartes.

B. Été : stocker la nourriture

Chacun à son tour, dans l'ordre des cartes **Écureuil**, joue une carte **Nourriture** sous un des **Arbres** en respectant les règles suivantes :

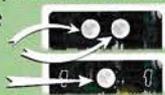
- ▶ Les cartes **Nourriture** sont disposées en colonnes en dessous de chaque **Arbre**.
- ▶ Il ne peut y avoir plus de 3 cartes **Nourriture** sous un **Arbre**.
- ▶ Les cartes sont jouées **face visible** sauf si le joueur utilise l'un de ses jetons **Lune**. Dans ce cas, la carte **Nourriture** est jouée face cachée et le jeton **Lune** déposé dessus.

On poursuit ainsi, chacun à son tour jouant une carte **Nourriture** jusqu'à ce que chaque joueur ait joué 3 cartes, et qu'il reste à chacun 2 cartes en main.

C. Hiver : récupérer la nourriture

Chacun à son tour, dans l'ordre des cartes **Écureuil**, prend :

- ▶ Toutes les cartes **Nourriture** se trouvant sous un arbre.
- ▶ Les jetons **Lune** éventuellement présents sur les cartes **Nourriture** et/ou sur la carte **Écureuil**, ainsi que ceux représentés en haut des cartes **Nourriture** (pris de la réserve).



- ▶ La carte **Écureuil** placée en dessous de l'arbre. Le joueur rend alors son ancienne carte **Écureuil** (la jaune s'il prend la bleue, la bleue s'il prend la jaune).

Le joueur dispose face visible devant lui, bien visible de tous, les cartes **Nourriture** qu'il a récupérées, les ajoutant à celles des manches précédentes.

Si un joueur récupère une carte **Prédateur**, il doit en appliquer l'effet immédiatement et la défausser.

Après que tous les joueurs aient pris une colonne de cartes,

- ▶ Les cartes **Nourriture** de la colonne restante sont défaussées, sans révéler celles qui étaient cachées. Les jetons **Lune** qui s'y trouvaient éventuellement sont également défaussés.
- ▶ Si la dernière colonne n'a pas été prise, le jeton **Lune** sur l'écureuil est aussi défaussé.
- ▶ La carte **Écureuil** non prise est mise de côté, et les cartes **Écureuil** que les joueurs viennent de rendre sont placées sous les arbres correspondants, pour la manche suivante. Un jeton **Lune** est pris sur le dernier **Arbre** et placé sur le dernier **Écureuil**.





Jetons Lune

Les jetons Lune permettent de jouer des cartes **Nourriture** face cachée. Le jeton dépensé est alors placé sur la carte face cachée, et sera récupéré par le joueur qui prendra éventuellement les cartes de cette colonne.

Si un joueur prend la dernière colonne de cartes, la plus à droite, il prend également le jeton Lune qui se trouve sur l'Écureuil.

Un joueur ne peut pas avoir plus de **3 Jetons Lune**, et doit donc défausser les jetons en excédent.

Les jetons Lune défaussés ne quittent pas le jeu, ils retournent dans la réserve.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque, à la fin d'une manche, il ne reste plus de jeton Lune sur le **dernier Arbre**. Une partie dure donc 7 manches à 2 joueurs, 6 manches à 3 joueurs, 5 manches à 4 joueurs. C'est à peu près le nombre d'années de vie d'un écureuil.

Les joueurs ajoutent alors à leurs cartes face visible les **2 cartes** qu'il leur reste en main. Ce sont les seules cartes qu'un joueur peut jouer directement devant lui.

Jouer ces cartes est obligatoire (appliquer leur effet dans l'ordre que vous désirez), et se fait dans l'ordre déterminé par les écureuils récupérés à l'issue de la dernière manche. Cet ordre peut être important pour l'effet de certaines cartes Prédateur.

Chaque joueur calcule alors son score en fonction des cartes qu'il a devant lui, sans oublier de tenir compte des cartes **baies** et **champignons**. Le vainqueur est celui ayant le score le plus élevé.





Description des cartes

- 1 Icône de description de la carte
- 2 Nombre de copies de cette carte dans le jeu
- 3 Carte pour jeu à plus de 2 joueurs



Description des cartes Nourriture

Il y a 4 types de cartes Nourriture :

- Les noix
- Les prédateurs
- Les baies
- Les champignons

Les Noix rapportent des points.

► Chaque carte Noisettes vous rapporte autant de points qu'indiqué.



► Chaque carte Noisettes pourries vous fait perdre 5 points.



► Vous marquez autant de points que le carré de votre nombre de **Glands** (1 gland vaut 1 point, 2 glands 4 points, 3 glands 9 points, etc.)

► Un nombre impair de **Pommes de Pin** vous rapporte 10 points, mais un nombre pair n'en rapporte aucun.



► Le joueur ayant le plus de Noix ou d'Amandes marque 12 points. En cas d'égalité, les ex-æquo marquent tous 8 points.



Les Prédateurs ont un effet immédiat, puis sont défaussés.

Il n'est pas vraiment un prédateur, mais il chamboule fortement la vie des écureuils...

Toutes les cartes de la colonne sont remises dans la boîte, et vous ne gagnez rien, pas même les jetons Lune. Aucune des autres cartes de la colonne, pas même les autres prédateurs, ne fait effet. Vous prenez seulement la carte **Écureuil** pour l'ordre du tour de la manche suivante.



Vous devez immédiatement défausser une carte, de votre choix, parmi celles que vous avez déjà devant vous - pas une des cartes de la colonne du Renard. Cette carte est donc sans effet si vous n'avez aucune carte devant vous.

Vous devez immédiatement défausser une carte de votre choix se trouvant devant un autre joueur.



Vous perdez tous vos jetons Lune.



Variante « Été Riche »

Cette variante rend le jeu plus riche à jouer. Elle est conseillée si vous désirez enrichir votre expérience de jeu. Utilisez simplement toutes les cartes du jeu et appliquez le pouvoir de ces cartes.

Les Prédateurs... (suite)

- Vous perdez toutes vos cartes baies et champignons.



Les baies et champignons restent devant le joueur.

Les baies ont un effet plutôt positif pour le joueur, les champignons un effet plutôt négatif. Certains de ces effets sont permanents, tant que la carte reste devant le joueur. D'autres s'appliquent en fin de partie, si la carte est encore devant le joueur.

- À la fin de chaque été, vous pouvez, sans les regarder, échanger 2 cartes **Nourriture** face cachée se trouvant sous 2 arbres différents.



- Une fois par manche, vous pouvez regarder une carte face cachée.

- Lors du décompte final, vous ne tenez pas compte de vos cartes Noisettes Pourries.



- Au début de chaque manche, vous recevez une carte supplémentaire. Vous commencez donc la manche avec 6 cartes, et pourrez en jouer 4. Après que tous les joueurs ont joué leurs trois cartes, vous devez en jouer une quatrième.



- Après que chaque joueur a choisi un arbre et pris une colonne de cartes, vous pouvez échanger votre carte écreuil avec celle qui n'a pas été prise.



- Lors du décompte final, les Cerises vous rapportent 3 points pour chaque jeton Lune en votre possession.



- Vous ne pouvez plus jouer de cartes face cachée. Vous conservez cependant vos jetons Lune, au cas où vous arriveriez à vous débarrasser de ce champignon.



- À la fin de la partie, vous ne jouez pas devant vous les 2 cartes qu'il vous reste en main.



- Ce champignon est mortel. Si vous l'avez devant vous à la fin de la partie, vous ne pouvez pas gagner la partie. Votre score est calculé normalement, et vous pouvez avoir la majorité des Noix ou des Amandes, mais si vous arrivez en tête, c'est le deuxième meilleur score qui l'emporte.

- Lors du décompte final, vous ne tenez pas compte de vos cartes Noisettes de valeur 5.



© 2017 Blue Orange. Nutz! et Blue Orange sont des marques de Blue Orange.
www.blueorangegames.eu