

CACHE NOISETTES

Contenu :

4 écureuils, 4 brouettes, 20 noisettes (4 couleurs différentes), plateau de jeu puzzle (4 pièces), arbre (tronc en 3 parties, feuillage en 3 parties), 2 ponts, 20 cartes, 4 nids, 1 dé et 1 planche de stickers.

But du jeu

Les écureuils tentent de collecter les noisettes représentées sur leurs cartes. Pas si facile car il faut à la fois collecter les noisettes de la bonne couleur et emprunter le chemin le plus rapide pour revenir au nid.

Préparations du jeu

Collez les stickers sur le dé. Assemble le plateau de jeu puzzle. Construis l'arbre d'après les indications en images. Pose l'arbre, sur la partie évidée, au centre du plateau. Place les deux ponts sur les emplacements plus foncés de la rivière. Chacun prend une brouette et un écureuil et les fixe ensemble. Installe ton écureuil et le nid correspondant à la couleur de ton écureuil à l'extérieur du plateau de jeu, à proximité de la flèche de ta couleur.

Insère 7 noisettes au hasard dans chacune des deux parties du tronc et ajoute les 6 noisettes restantes dans la troisième partie du tronc. Mélange les cartes et distribue 5 cartes à chaque joueur. Laisse les cartes en trop dans la boîte. Les joueurs posent leurs cartes visibles devant eux. (Ils peuvent aussi se mettre d'accord pour tenir leurs cartes secrètement en main)

Comment jouer ?

Déplacement

Le plus jeune joueur commence, puis le tour passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, le joueur lance le dé. Si le dé indique :

1

• **1, 2 ou 3**
Le joueur avance son écureuil, dans la direction de son choix, **du nombre exact de cases** précisé par le dé.

2

• **Pont 2 ou Pont 3**

choix, **du nombre de cases** **indiqué par le dé. Puis il** **déplace son écureuil,** dans la direction de son choix, **d'autant de cases.**



• L'écureuil

Il est possible de **déplacer son écureuil d'une, deux ou trois cases,** dans la direction de son choix.

Il peut y avoir plusieurs écureuils arrêtés sur une même case. Les ponts comptent pour une case. Les écureuils peuvent accéder à l'île uniquement en passant sur un pont. Si des écureuils se trouvent sur un pont qui est déplacé, ils seront transportés par ce pont. Si un pont rencontre l'autre pont lors d'un déplacement, l'autre pont sera alors entraîné dans son déplacement.

Collecter et échanger des noisettes.

Il y a trois cases sur l'île, chacune située en face d'un des trois creux de l'arbre.

Chaque fois qu'un joueur se trouve sur l'île, il a la possibilité de prendre 2 noisettes maximum dans le creux situé devant lui.

Regarde tes cartes : si dans le creux de l'arbre situé devant toi il y a une noisette correspondant à l'une des couleurs que tu attends, prends-la et pose-la dans ta brouette. Si la couleur de la noisette suivante située dans ce même creux de l'arbre t'intéresse, prends-la aussi. Et si la première ou la seconde noisette qui se présentent, ne t'intéressent pas, tu peux tout de même les sortir et les replacer dans la même partie du tronc l'arbre par le haut.

Tu ne peux charger ta brouette avec plus de deux noisettes à la fois. Dès que ta brouette contient deux noisettes maximum, ton écureuil doit rentrer au nid c'est-à-dire rejoindre, par le chemin le plus court et le plus rapide, l'emplacement situé à côté d'une flèche de la couleur de ton écureuil.

Si tu as pris une noisette qui n'est pas nécessaire, remplace-la dans le tronc de l'arbre (par le haut) immédiatement.

De retour au nid!

Quand ton écureuil a rejoint le nid, dépose les noisettes collectées dans son nid. Débarrasse-toi de la carte correspondant à chaque noisette gagnée. S'il te reste des points à jouer avec le dé, tu ne les joues pas. Le tour passe au joueur suivant. Au tour suivant, ton écureuil repart à nouveau et tente de gagner d'autres noisettes pour achever son contrat.

Fin de la partie et le gagnant

Le jeu prend fin lorsqu'un joueur a collecté toutes les noisettes dont les couleurs correspondent à ses cartes.

Variantes

- Version simplifiée : Les ponts ne sont pas mobiles. Même si un joueur obtient le pont au dé, il déplace son écureuil.
- Version plus rapide : Il est possible de transporter dans sa brouette trois noisettes en même temps.
- Version avancée plus stratégique : Un joueur qui obtient l'écureuil, lors du jet de dé, commence par déplacer un pont d'une, deux ou trois cases, dans la direction de son choix puis il déplace l'écureuil, d'une, deux ou trois cases, toujours dans la direction de son choix