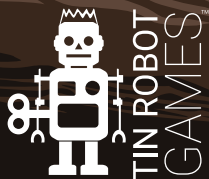




NUTTY SQUIRRELS™

OF THE OAKWOOD FOREST

LIVRET D'INSTRUCTIONS



TIN ROBOT
GAMES™

1 À 6 JOUEURS
8 ANS ET PLUS
15-45 MINS



RÈGLES DU JEU

APERÇU DU JEU : Nutty Squirrels of the Oakwood Forest est un jeu compétitif de chance, de mouvement, de collecte de glands de noisetier et de marquage de points, avec quelques pouvoirs spéciaux pour ajouter du piquant à la partie! Le mode solo est également disponible et vient avec ses propres instructions à la fin du livret.

OBJECTIF : Être le premier joueur à obtenir 20 points ou à avoir le plus de points une fois que les cartes feuilles aient été révélées.

PIÈCES DU JEU :

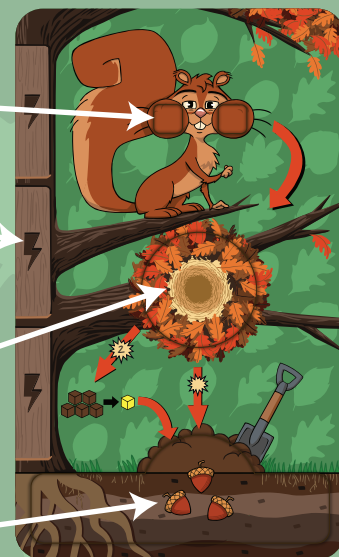
- 1 Tronc central
- Les cartes feuilles (six cartes pouvoir)
- Les glands de noisetier (60 cubes bruns, 15 cubes dorés)
- Cartes de joueurs et jetons de couleurs assorties



MISE EN PLACE DU JEU : Placez le tronc central au milieu de la table. Retirez les six cartes pouvoir et distribuez-en une à chaque joueur. Mélangez les cartes feuilles et distribuez-les, face cachée, en lignes droites, cinq cartes à partir du centre, le long de chaque bord du tronc (30 cartes au total), pour ainsi former les six branches de l'arbre. Mettez les cartes restantes de côté, créant ainsi la pile « feuille ». Placez un gland de noisetier brun sur la carte feuille du milieu et la carte feuille la plus éloignée du tronc central sur chaque branche. Placez tous les cubes restants sur le côté, formant ainsi la réserve générale. Choisissez les jeux des joueurs et les jetons en nombre égal à celui des joueurs à la table, et placez les jetons sur le tronc central. Mélangez et distribuez les cartes de joueurs de façon à ce que les faces soient cachées. Choisissez un jeton de couleur et demandez à tous les joueurs de révéler leur carte de joueur. La personne qui a cette couleur doit jouer en premier. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

PLATEAUX DE JOUEURS : Voici les quatre sections principales :

- (1) **L'ÉCUREUIL** : Utilisé pour repérer les glands de noisetier, l'écureuil en ramasse activement dans ses joues, jusqu'à un maximum de deux.
- (2) **ESPACES POUR LES CARTES DE POUVOIR** : Un joueur peut avoir jusqu'à trois cartes de pouvoir différentes (pas de doublons), qui sont placées face visible dans un espace disponible lorsque la carte pouvoir est utilisée. Les cartes de pouvoir seront expliquées plus bas.
- (3) **LE NID** : Peut être utilisé pour stocker temporairement les glands de noisetier, de vos joues or votre sac à dos, avant de les enterrer (de plus amples explications seront fournies). Vous devez être sur le tronc central pour l'utiliser.
- (4) **LA TANIÈRE** : C'est ici que vous enterrez les glands de noisetier. Les glands enterrés ici sont en sécurité et comptent comme des points à la fin du jeu.



TOURS DE JEU : Un joueur a jusqu'à trois points d'action (PA)  à dépenser pendant son tour. Le joueur a le choix entre entre 6 actions qui coûtent tous un nombre différent de points d'action.

DÉPLACEMENT : Le passage d'une carte feuille (révélée ou non) ou du tronc central à une carte adjacente, et vice versa, coûte un PA. Le passage à une branche brisée (de plus amples instructions seront fournies) coûtent deux PA. Vous ne pouvez pas finir votre tour sur une branche brisée.

RETOURNER UNE CARTE : Un joueur peut retourner la carte feuille cachée sur laquelle il se trouve pour un PA. Vous pouvez la retourner même si d'autres joueurs se retrouvent dessus. Il y a trois résultats possibles :

(1) Une carte feuille est révélée et contient 0 à 3 glands bruns ou dorés. Demeurez où vous êtes, rassemblez le nombre correspondant de glands de noisetier de la réserve générale et placez-les sur la carte feuille qui vient d'être révélée.

(2) Vous retournez une carte de pouvoir. Réclamez la carte si vous le souhaitez. Un joueur peut ramasser une carte de pouvoir révélée ou une carte laissée par un autre joueur sans que cela ne lui coûte en PA. Si vous avez une case de pouvoir libre sur votre plateau de joueur, placez la carte réclamée face visible à côté d'une case. Les cartes feuilles en bas des branches se déplacent vers le tronc central. Ajoutez une nouvelle carte feuille face cachée à la fin de la branche. Placez tous les jetons des joueurs qui étaient sur la carte de pouvoir maintenant révélée, sur la carte qui a bougé plus près de l'espace vide. Les jetons des joueurs et les glands de noisetier demeurent sur toute autre carte ayant été déplacée. Déplacez les jetons de joueur vers le tronc si la carte qui est passée sous eux est une carte de branche cassée (répétez si nécessaire). Si vous n'avez aucune case de pouvoir libre lorsque vous réclamez une carte de pouvoir, échangez les positions de la carte de pouvoir réclamée avec celle que vous possédez actuellement. Dans ce cas, ne déplacez aucune carte sur le tronc central.

NOTE : Si le joueur réclame une carte de pouvoir sur une branche ayant été raccourcie, il ne faut pas ajouter de nouvelles carte à la fin.



(3) Le joueur retourne une carte événement. L'évènement doit avoir lieu immédiatement. Retirez ensuite la carte du jeu (hormis quelques exceptions qui seront détaillées), en suivant le protocole pour déplacer les cartes le long d'une branche, comme décrit ci-haut lorsqu'un joueur ramasse une carte de pouvoir.

RAMASSER UN GLAND : La récolte des glands de noisetier ne coûte aucun AP au joueur. Vous pouvez ramasser jusqu'à deux glands dans vos joues (les cartes sur le plateau de jeu) à n'importe quel moment donné. Vous pouvez librement déposer et ramasser des glands sur les cartes à tout moment pendant votre tour (par exemple, déposer un gland brun pour en ramasser un doré).

CACHER : Lorsqu'un joueur se trouve sur le tronc central, il peut déplacer n'importe quel gland de noisetier de leur joues ou leur sac à dos vers leur nid sans que cela ne lui coûte en PA.

CONVERTIR : Lorsqu'un joueur est sur le tronc central, il peut échanger cinq glands bruns de son nid contre un gland doré de la réserve générale pour un PA. La conversion peut sauver du temps et des PA lorsqu'un joueur enterre ses glands de noisetier.

ENTERRER ET MARQUER DES POINTS : Lorsque le joueur se situe sur le tronc central, il peut déplacer des glands de noisetier de ses joues, son sac à dos ou son nid vers sa tanière pour un PA par gland. Les glands ne peuvent pas être déterrés. Seuls les glands enterrés comptent pour le total de vos points. Les glands de noisetier bruns valent un point chaque et les glands dorés valent cinq points chaque.

LES CARTES D'ÉVÈNEMENT : Les cartes d'évènement visibles doivent être jouées immédiatement. Si l'on vous demande de retirer, suivez la procédure qu'un joueur doit suivre lorsqu'il pige une carte de pouvoir :



BRANCHE BRISÉE : Lorsque cette carte est retournée, n'importe qui se trouvant sur la carte tombe. Déplacez tous les jetons de joueur qui occupent cette carte vers le tronc central, en remettant les glands qu'ils détiennent actuellement dans leurs joues ou dans leur sac à dos dans la réserve générale. Ainsi, le tour du joueur prend fin immédiatement. Ces cartes demeurent en jeu. **NOTE** : *Si deux cartes de branche cassée sont révélées de façon adjacente l'une à l'autre (par exemple, à cause d'une carte de pouvoir ou d'une autre carte événement), la branche de l'arbre est cassée. Enlevez toutes les cartes (face visible ou non) situées au-delà des deux cartes de branche cassée et placez-les hors du jeu.*



RAFALE DE VENT : Lorsque cette carte est retournée, déplacez tout écureuil sur cette branche de deux cartes en direction opposée du tronc central. Si cela vous pousse, ou pousse un autre joueur, sur la dernière carte ou sur une branche cassée, vous tombez et devez suivre la règle de la « branche cassée ». Retirez ensuite cette carte du jeu.



L'OR DES FOUS : Lorsque cette carte est révélée, si vous avez un gland de noisetier doré en votre possession (joue, nid ou tanière), vous devez l'échanger contre un gland brun. Retirez ensuite cette carte du jeu.



LES PATTES COLLANTES : Lorsque cette carte est retournée, vous perdez un point PA lors de votre prochain tour. Retirez-la du jeu, mais placez-la à côté de votre plateau de joueur, et défaussez-la à la fin de votre prochain tour.



L'ARBORISTE : Lorsque cette carte est révélée, le joueur retourne toutes les autres cartes feuilles de la même branche, montrant les avantages et les dangers cachés en dessous.

LES CARTES DE POUVOIR : Les cartes de pouvoir améliorent la capacité de votre écureuil à traverser, à recueillir ou même à voler sournoisement les glands de noisetier des autres joueurs. Un rappel : un joueur ne peut pas avoir en main deux cartes de pouvoir identiques. Voici les détails des cartes de pouvoir :



L'ÉCUREUIL ACROBATE : Cela réduit le coût de la traversée sur une carte de branche cassée de deux PA à un seul PA. Cette carte ne peut vous sauver dans le cas où une branche cassée est retournée.



LE SAC À DOS : Cette carte vous permet de stocker un gland supplémentaire en le plaçant sur la carte elle-même. Lorsque vous recueillez des glands de noisetier, vous pouvez échanger librement les glands de vos joues et de votre sac à dos. Si vous tombez, les glands seront perdus. Cependant, ils sont à l'abri du vol, alors pensez à garder vos glands de noisetier ayant plus de valeur ici.



COUP DE POUCE SUCRÉ : Cela donne au joueur un PA supplémentaire par tour, pour un total de quatre.



DOIGTS COLLANTS : Pour le coût d'un PA, vous pouvez voler un gland à un autre joueur, mais seulement une fois par tour. Vous pouvez voler dans le nid d'un autre joueur quand : (1) vous êtes sur le tronc central et (2) l'autre joueur ne l'est pas. Vous pouvez voler directement dans les joues d'un joueur lorsqu'il se trouve sur la même carte feuille que vous (sauf si vous êtes sur le tronc central). Repérez les glands de noisetier volés sur la carte pouvoir (jusqu'à un maximum de trois). En remplissant la carte, ils sont automatiquement enterrés gratuitement et la carte est ensuite retirée du jeu. Au lieu de voler un gland de noisetier, vous pouvez aussi voler une carte pouvoir à un autre joueur sur la même carte feuille que vous. Retirez ensuite la carte Doigts collants du jeu. **NOTE : Vous pouvez voler un pouvoir même si vous avez déjà volé des glands grâce à cette carte sans toutefois avoir atteint la limite de 3. Les glands volés dans cette situation sont retirés du jeu et ne sont pas enterrés.**



LE LASSO : Il vous permet de tirer un gland d'une carte adjacente à la carte sur laquelle se trouve votre écureuil pour le coût d'un PA.



DOPPELGÄNGER : Vous pouvez temporairement imiter tout pouvoir qu'un autre joueur possède et que vous ne possédez pas. Si vous imitez le pouvoir du voleur, placez les glands volés dans vos joues ou votre sac à dos. **Cette carte est à usage unique, vous devez donc la retirer du jeu après l'avoir utilisée.**



CRACHOIR : La carte crachoir vous permet de cracher, voire de catapulter, votre gland de noisetier de n'importe quel endroit sur le tronc central vers le nid pour le coût d'un PA.

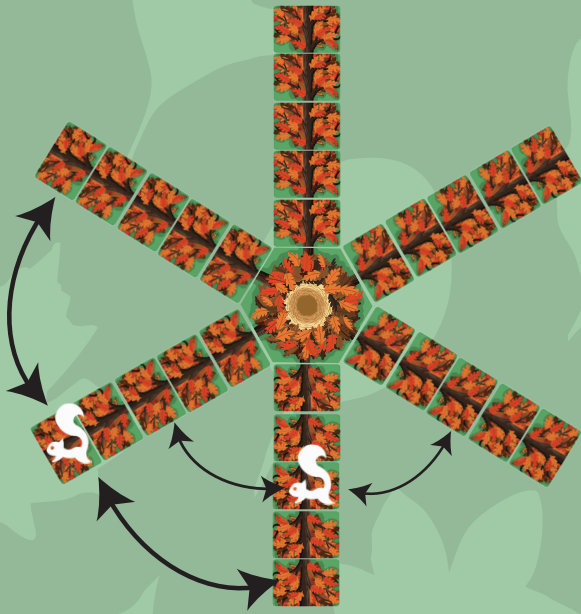


LE HIBOU : Le joueur dispose ainsi d'une aide puissante pour faire des ravages depuis les cieux! Puisque le hibou est votre animal domestique, vous n'êtes pas pénalisé. Lorsque vous êtes sur une branche, vous pouvez faire en sorte que le hibou effraie les autres joueurs de la branche, les faisant tomber (en suivant les mêmes règles que pour la révélation d'une carte de branche cassée). Lorsque vous êtes sur le tronc central, vous pouvez choisir n'importe quelle branche et choisir quels joueurs seront ciblés. Vous pouvez également utiliser cette carte pour détruire toute carte de pouvoir d'un autre joueur, quelle que soit votre position. **Cette carte est à usage unique, vous devez donc la retirer du jeu après l'avoir utilisée.**



L'ÉCUREUIL VOLANT : Cette carte permet au joueur de traverser une branche adjacente à une autre branche pour 1 PA par mouvement. Assurez-vous que la position de votre carte feuille reste la même (par exemple, en passant de la quatrième carte feuille d'une branche à la quatrième carte feuille d'une autre). Vous ne pouvez pas atterrir sur une carte de branche cassée ni passer par-dessus une branche tombée sur laquelle il n'y a aucune carte disponible pour atterrir.

Mouvement de l'écureuil volant :



FIN DE LA PARTIE : Il y a deux situations possibles :

(1) Le joueur a enterré suffisamment de glands pour atteindre 20 points. Félicitations, vous êtes gagnant! Assurez-vous juste de ne pas dépenser tous vos glands de noisetier tous en même temps!

(2) Lorsque la dernière carte feuille est retournée, la partie prend fin. Une fois que le tour actuel est terminé (c'est-à-dire que tout le monde a eu un nombre égal de tours), tous les joueurs auront un dernier tour avant la fin du jeu. Le joueur avec le plus de points gagne la partie!

En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de glands de noisetier dorés gagne. Si deux joueurs sont toujours à égalité, le joueur ayant la plus grande valeur de glands collectés et cachés est le gagnant. Si les deux joueurs sont toujours à égalité, c'est un match nul!

INSTRUCTIONS DU JEU EN MODE SOLO

APERÇU DU JEU : Comme il s'agit d'un jeu de style solitaire, la plupart des règles multijoueurs sont en vigueur, avec quelques changements là où ils sont indiqués. Les actions n'ont aucun coût en PA. La conversion des glands de noisetier ne s'applique plus.

OBJECTIF : Vous gagnez si vous parvenez à recueillir au moins 20 points de glands de noisetier pour l'hiver, dans l'espoir d'obtenir un meilleur score à chaque nouvelle partie. Les glands de noisetier bruns et dorés ont la même valeur que la version 2-6 joueurs.

MISE EN PLACE DU JEU : Retirez toutes les cartes de pouvoir et d'évènement de la pioche, à l'exception des cartes Hiboux, Doigts collants, et Branche brisée, et mettez-les de côté. Mélangez le jeu et distribuez les cartes en suivant les règles de configuration multijoueur. Ne placez pas de glands bruns sur les cartes pendant la mise en place du jeu. Placez votre jeton sur le tronc central pour commencer.

GLANDS DE NOISETIER : Ceux-ci comptent comme des points, mais peuvent maintenant être utilisés comme de la monnaie pour acheter des cartes pouvoir. Les glands de noisetier utilisés retournent dans la réserve générale. Si vous payez avec des glands dorés, vous pouvez reprendre la différence de prix en glands bruns.

LE MARCHÉ : Récupérez un écureuil volant, un sac à dos, un lasso et une carte pouvoir écureuil acrobate, en les gardant à portée de main. Ces cartes constituent le marché. À tout moment, vous pouvez acheter une carte pouvoir pour 3 glands de noisetier (de vos joues, de votre réserve ou de votre sac à dos). Si vous avez trois pouvoirs et que vous choisissez le quatrième sur le marché, après avoir payé, vous pouvez l'échanger contre l'un des pouvoirs que vous possédez actuellement, en remettant le pouvoir échangé sur le marché (pour le racheter plus tard si vous le souhaitez).

LES CARTES POUVOIR FONCTIONNENT COMME SUIT :

Les cartes de l'écureuil volant, du sac à dos, du lasso sont jouées de la même façon que dans le jeu multijoueur.

L'ÉCUREUIL ACROBATE : Cette carte vous permet de traverser les branches cassées et constitue le seul moyen d'y parvenir. Les coûts des glands de noisetier s'appliquent toujours lorsque le joueur s'éloigne du tronc et atterrit sur une carte retournée.

DÉPLACEMENT : Lorsque vous tombez sur une carte face cachée, vous devez la retourner immédiatement. Le joueur peut s'éloigner du tronc sur les cartes précédemment retournées pour le coût d'un gland par carte. Les déplacements vers le tronc central, ou latéralement à travers les branches n'ont pas de coût.



RETOURNER UNE CARTE : Certaines exceptions s'appliquent en fonction de ce que vous retournez.

(1) Cartes d'évènement et de branche brisée - suivez les règles de jeu multijoueur.

(2) Vous retournez une carte hibou - si vous ne pouvez pas donner trois glands de noisetier au hibou, la partie est immédiatement terminée. Retirez ensuite la carte hibou et déplacez les cartes vers l'intérieur pour remplir l'espace (n'ajoutez pas de carte à l'extrémité de la branche).

(3) Vous révéléz une carte « doigts collants », votre écureuil gourmand est déchaîné! Si vous avez des glands de noisetier dans vos joues ou votre sac à dos, perdez le gland de valeur la plus faible. N'enlevez pas cette carte. Son effet reste en jeu tout au long de la partie, s'activant si vous atterrissez à nouveau sur la carte, en vous déplaçant vers l'intérieur ou l'extérieur d'une branche.

RAMASSER UN GLAND DE NOISETIER : Suivez les règles du jeu multijoueur ici.

CACHEZ ET ENTERREZ : Tous les glands de noisetier recueillis peuvent rester sur la partie « nid » de votre plateau de joueur et n'ont pas besoin d'être enterrés. Tous ces points seront comptabilisés dans votre score final.

FIN DU JEU : Si vous avez réussi à rassembler 20 points de glands de noisetier, la partie est terminée et vous avez gagné. En outre, si tous les mouvements disponibles ont été épuisés, le jeu est terminé si vous tentez de dépasser votre meilleur score. Un rappel : si vous ne parvenez pas à distraire le Hibou avec les trois glands, la partie est terminée.

Special thanks to all playtesters who have helped make this game a reality!
Un grand merci à tous les testeurs qui ont contribué à faire de ce jeu une réalité!

Playtesters / Les testeurs : Randy Ramkissoon, Sarah Pippy, Judith McCann, Bob Cabral, Joe Gallant, Ashley Graeber, Annabel Lee, Alex Young, Mike Barnett, Vicky Russel, Jessica Lagrotta, Adriana Staley, Chase Snook, Charlize Snook, Mara Staley, Lacy Mackay, Alex Dennis, David Mulveney, Brian Staley, Joseph De Girolamo, Laura De Girolamo, Andre De Girolamo, Anna Cavanagh, James Reuben, Chris Backe, Emma, Katie & Kyla Staley.

GAME DESIGN / CONCEPTION DU JEU : James & Adam Staley

DEVELOPMENT / DÉVELOPPEMENT : James Staley

ILLUSTRATION : Mitch Deslippe

LEAD PLAYTESTER & RULES POLISHER /

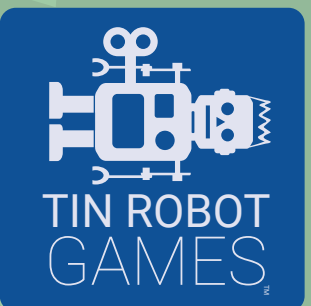
TESTEUR DE JEU PRINCIPAL & AMÉLIORATION DES RÈGLES : Steven Hill

KICKSTARTER COLLABORATOR / COLLABORATEUR : Bobby Fiorentino

PUBLISHED BY / FABRIQUÉ PAR : TIN ROBOT GAMES

For more information on rules and videos, visit tinrobotgames.com and follow-us on social media @tinrobotgames

Pour de plus amples renseignements sur les règles et les vidéos, visiter tinrobotgames.com et suivre-nous sur les médias sociaux @tinrobotgames.



**CHECK OUT THESE OTHER GREAT TITLES /
DÉCOUVREZ D'AUTRES SUPER JEUX :**

