

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 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



Règles du jeu

Récupère les noisettes sans réveiller la belette !



Retrouve la règle sur notre chaîne : Jeux Auzou



3+



1-4



10 min



1 arbre en 3D à monter



20 noisettes en bois



1 dé en bois



4 oiseaux en bois



1 sac en tissu



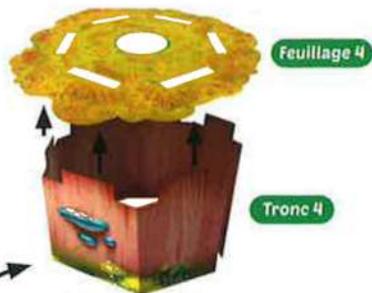
1 belette



10 feuilles

MONTAGE

1 Détacher le tronc 4 et le feuillage 4, puis les assembler en insérant le tronc dans le feuillage pour former l'étage 4. Répéter l'opération avec les étages 3, puis 2, puis 1.



2 Monter les étages comme suit :



Vous pouvez poser un étage comme vous le souhaitez, il faut uniquement respecter l'ordre des étages et poser l'étage 2 en mettant les trous bleus au-dessus des zones rayées bleues (//) présentes sur l'étage 1.

3 Voilà votre arbre monté !

Pour le ranger, il suffit de séparer les 4 étages de l'arbre et de les mettre dans la boîte, sans détacher les troncs des feuillages.

BUT DU JEU

Récupérer les **20 noisettes** sans réveiller la belette !

MISE EN PLACE

- Monter **l'arbre en 3D** comme indiqué ci-avant.
- **Retourner** la partie inférieure de la boîte de jeu et **insérer l'arbre dessus** pour former le plateau. Superposer les étages en respectant l'ordre du schéma, puis placer le plateau sur une **surface dure** (nécessaire au bon fonctionnement du jeu).
- Placer **la belette à côté** du plateau et mettre les **20 noisettes au centre**. **Recouvrir** la belette avec les **feuilles** : mettre les 10 feuilles pour un niveau facile, 8 pour un niveau normal et 6 pour un niveau difficile.
- **Répartir les oiseaux** entre toutes les personnes, à 3 donner 2 oiseaux à la plus jeune.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La dernière personne à être allée dans la forêt commence.

- À son tour de jeu, elle lance le dé et effectue **l'action indiquée** :



Placer une noisette dans un trou cerclé de rouge.



Placer une noisette dans le trou cerclé de vert.



Placer une noisette dans un trou cerclé de bleu.



Placer une noisette dans un trou cerclé de rouge et une autre noisette dans le trou cerclé de vert.



Placer deux noisettes dans le trou cerclé de vert.



Un coup de vent vient secouer l'arbre ! Il faut faire tourner la boîte d'un quart de tour.

- Chaque fois qu'une ou plusieurs noisettes **tombent au fond de l'arbre, sur la surface dure, en faisant du bruit**, la belette se réveille un peu plus ! On **retire alors une feuille** posée sur la belette.
- Au début de son tour et **avant de lancer le dé**, on peut décider **d'utiliser son oiseau**. On dépose l'oiseau sur les feuilles de l'arbre, et grâce au chant de l'oiseau, la belette reste endormie. Si des noisettes tombent au fond de l'arbre lors du tour, **pas besoin de retirer une feuille** ! Un oiseau ne peut être utilisé qu'une seule fois par partie.
- Lorsqu'une personne a fini son action, c'est **au tour de la personne à sa gauche** et ainsi de suite.

FIN DE LA PARTIE

- Si l'on a réussi à **cacher les 20 noisettes** dans l'arbre avant que la dernière feuille ne soit retirée, c'est gagné !
- Si **toutes les feuilles ont été enlevées** alors qu'il reste encore des noisettes entre les pattes de la belette, elle se réveille et la partie est perdue !

QUE SE PASSE-T-IL SI...

- **...une noisette tombe alors que personne ne faisait une action ?** On retire une feuille, il faut faire bien attention à ne pas bouger la table !
- **...on veut complexifier le jeu ?** Si l'action présente sur le dé après un lancer indique de mettre 2 noisettes dans l'arbre, on retire jusqu'à 2 feuilles si l'on entend du bruit après chaque geste.

VARIANTE COMPÉTITIVE

On joue avec **les mêmes règles** mais chacun pour soi ! Lorsqu'on fait tomber une ou plusieurs noisettes lors de son action, **on prend une feuille** sur la belette et on la place devant soi. À la fin de la partie, s'il reste des feuilles sur la belette, la personne avec **le moins de feuilles** devant elle **gagne** ! Par contre, s'il reste des noisettes mais plus de feuilles, tout le monde a perdu !