

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 ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# La Révolte des Noyaux

## Matériel :

40 cartes *action*  
40 cartes *récolte*  
1 dé  
1 livret de règles

2 à 4 joueurs à partir de 6 ans  
Durée: 15-20 min

## Principe du jeu

Le but est de récolter le plus d'abricots possible !

## Mise en place

1. Séparer les cartes *récolte* et les cartes *action*
2. Distribuer une carte *récolte* de 2 points à chaque joueur, qu'il pose devant lui, visible de tous. Ceci constitue son stock de base.
3. Distribuer 3 cartes *action* à chaque joueur, qu'il garde en main. Si un joueur reçoit une carte *désastre naturel*, il la remet au hasard dans la pioche et reçoit une nouvelle carte *action*.
4. Les cartes *récolte* et *action* restantes sont mélangées séparément et constituent deux pioches faces cachées au centre de la table.



défausse  
récolte

pioches

défausse  
action

## Comment jouer?

À son tour, le joueur peut au choix :

- tirer le dé
- ou
- utiliser une carte *action*
- ou
- jeter une carte *action* dans la défausse et tirer une nouvelle carte *action*

## TIRER LE DÉ

**pair** : le joueur tire une carte *récolte* et la pose devant lui face visible dans son stock.

**impair** : le joueur tire une carte *action* et la met dans sa main. S'il tire une carte *désastre naturel*, il doit la jouer immédiatement.

Si le résultat est **6**, le joueur tire 1 carte *récolte* et 1 carte *action*.



## CARTES RÉCOLTE

Les cartes *récolte* sont posées devant le joueur, visibles de tous. Elles seront comptées à la fin du jeu.

**Cartes abricot pourri** : Ces cartes enlèvent 1 point au compte final. Elles restent dans le stock du joueur jusqu'à la fin du jeu sauf si le joueur utilise une carte *fongicide*. Elles peuvent aussi être données à un autre joueur comme une carte *action d'attaque*.

## CARTES ACTION

Il y a 4 types de cartes action : *attaque*, *défense*, *bonus* et *désastre naturel*.

On ne peut pas avoir plus de 5 cartes *action* en main.



## ATTAQUE/DÉFENSE

Les cartes *attaque* se posent devant un autre joueur. Elles restent devant le joueur tant qu'elles font effet ou qu'elles ne sont pas annulées.

Les cartes *défense* se jouent dès que l'on est attaqué. Ensuite, les 2 cartes (*attaque* et *défense*) vont à la défausse

**Vol** : Vole 2 abricots qui vont dans le stock du voleur

**Chien de garde** : Bloque un *vol*

**Sabotage** : Le joueur attaqué doit passer 2 tours

**Boîte à outils** : Bloque un *sabotage*.



**Moisissure** : A chaque tour, le joueur perd 1 abricot de son stock qu'il pose dans la défausse. Une seule *moisissure* par joueur ! La carte reste et le joueur continue à perdre un abricot chaque tour.

## Que faire?

- utiliser une carte *fongicide*. Elle peut se jouer immédiatement si le joueur l'a en main ou à son prochain tour si il la tire dans la pioche.
- tirer le dé : le joueur tire le dé. En plus de prendre une carte *action* ou *récolte* en fonction du résultat, il se débarrasse de la *moisissure* si il fait 5 ou 6.
- jouer une carte *action* et perdre 1 abricot.

**Fongicide** : le joueur peut retirer une *moisissure* ou un *abricot pourri* de son stock.



## BONUS

**Grand panier** : Le joueur pioche 2 cartes *récolte*.

**Assurance** : se place devant le stock et protège des effets d'un *désastre naturel* durant 4 tours. Une fois le stock protégé contre un *désastre naturel* ou après 4 tours, la carte part dans la défausse.

**Casino** : Le joueur mise le nombre d'abricots de son choix au casino. Il place les abricots devant lui et choisit pair ou impair. Les autres joueurs peuvent aussi jouer mais doivent faire la même mise. Puis il lance le dé. S'il gagne, il double sa mise. Sinon il la perd. Pareil pour tous les joueurs. Les gains se prennent dans la pioche *récolte* d'abord puis dans la défausse.



## DÉSASTRES NATURELS

Elles se jouent *immédiatement* et affectent *tous les joueurs*. Après effet, elles se placent dans la défausse.

**Invasion d'insectes** : Tous les joueurs perdent immédiatement 2 abricots.

**Grêle** : tous les joueurs perdent la moitié de leur *récolte*.

**Révolte paysanne** : Tous les joueurs passent leur stock à leur voisin de gauche, y compris les *moisissures*.

**Tempête** : Toutes les cartes *action* que les joueurs tiennent en main, ainsi que celles posées sur la table (*moisissure*, *sabotage*) sont jetées dans la défausse et une nouvelle série de 3 cartes *action* sont distribuées à chaque joueur. Si un joueur reçoit une carte *désastre naturel*, il la repose au hasard dans la pioche et tire une autre carte *action*. La carte *Tempête* est ensuite retirée du jeu.

## FIN DE PARTIE ET COMPTAGE DES POINTS



Il existe 2 variantes de la révolte des noyaux.

**Jeu facile** : La partie se termine lorsqu'il n'y a plus de cartes *récolte* dans la pioche. Chaque joueur compte les points de son stock de *récolte*. Chaque carte *abricot pourri* enlève 1 point. Le joueur qui a le plus grand nombre de points gagne la partie.

**Jeu plus difficile** : Le premier cultivateur qui atteint 10 points exactement à la fin de son tour gagne, sans *abricot pourri* ni *moisissure*.

## CREDITS

Un jeu de Gwendoline Kriegers et Sabrina Gay

Illustrations de Joël Schopfer Supervision de Thomas Crausaz

Un jeu créé par l'Épac en collaboration avec la Commune de Saxon et le Seigneur du Jeu.



Vous trouverez des informations, vidéos et des photos sur notre page Facebook : [www.facebook.com/revoltenoyaux](http://www.facebook.com/revoltenoyaux)

Merci à nos amis, collaborateurs et connaissances qui ont testé, corrigé, suggéré, influencé, critiqué et supporté la création de ce jeu.