

## Hurler le nom du voleur

Si un joueur pense connaître le voleur que son adversaire vient de piocher, il peut crier son nom. Si un joueur crie le bon nom, il marque 2 points ; si plusieurs joueurs hurlent le bon nom, seul le plus rapide marque les points. Le joueur qui a retourné le voleur qui a été reconnu perd toutes ses noisettes (elles sont défaussées). Si un joueur se trompe de nom, il perd 2 points ; si plusieurs joueurs se trompent de nom, seul le premier perd 2 points. Une fois qu'un voleur a été reconnu, la carte qui le représente est défaussée. Si personne ne dit rien, la carte reste sur le haut du paquet, face cachée.

## Les arbres creux

Si votre écureuil s'arrête sur la case d'un arbre creux, vous pouvez y déposer des noisettes. Vous avancez votre pion de comptage de 1, 3, 6 ou 10 cases selon le nombre de noisettes emmagasinées (tout est indiqué sur le plateau de jeu). Vous ne pouvez pas cacher plus de quatre noisettes au cours du même tour.

## Noisetier vide

Si le noisetier à côté de la clairière où vous vous arrêtez ne possède plus de cartes, votre tour se termine.

## Fin de la partie

Le jeu se termine lorsque deux noisetiers sont vides. Le joueur qui a marqué le plus de points est déclaré vainqueur. Le jeu se termine aussi si un pion de comptage atteint la case où se trouvent les trois noisettes. Le joueur à qui appartient le pion est immédiatement déclaré vainqueur.

Thématique



Auteur : Klaus Teuber  
Illustrations : Gabriela Silveira

Pour tous renseignements supplémentaires :  
[www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)



L'hiver approche à grands pas. Il est temps pour nos valeureux Chevaliers écureuils de constituer leurs réserves. Leur mission : réunir autant de noisettes que possible en un minimum de temps.

Mais attention ! La forêt n'est pas sans danger. S'ils croisent la route de Max la Belette, de Léo le Lynx ou de Bernard le Renard, tous leurs efforts seront ruinés. Ils devront donc rester sur leurs gardes et pourront peut-être même

# Les chevaliers de la noixette

par Klaus Teuber

Le jeu comprend :

- 1 plateau
- 4 écureuils écuyers
- 4 pions de comptage
- 1 dé
- 56 cartes (24 cartes de voleurs et 32 cartes de noixettes)

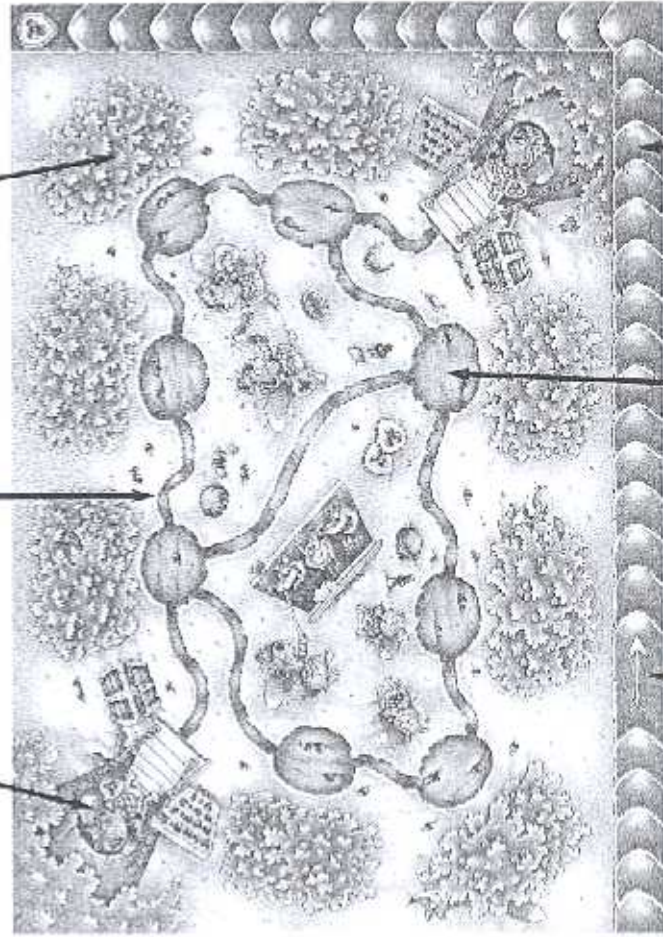
## Présentation du jeu

Le plateau représente la forêt où vivent les écureuils. Elle est parcourue de chemins et parsemée de clairières. À côté de chacune des huit clairières se trouve un noisetier. En haut à gauche et en bas à droite du plateau se trouve un arbre creux ; les écureuils y amassent leurs noixettes. Le premier joueur qui devient chevalier gagne la partie.

Arbre creux

Chemin

Noisetier



## Le jeu comprend deux types de cartes :

- Les noixettes : la plupart des cartes représentent une noixette. Si vous en trouvez une, placez la carte, face visible, devant vous. Plus vous avez de noixettes, plus vous marquez de points.
- Les voleurs : les trois voleurs qui vivent dans la forêt s'appellent Léo le Lynx, Bernard le Renard et Max la Belette. Si vous retournez une des cartes les représentant, reposez-la sur le tas dont d'où elle vient d'être tirée. Ceux qui se souviennent où se trouvent les voleurs peuvent, plus tard, les appeler par leur nom pour jouer des mauvais tours à leurs adversaires.



## Préparation de la partie :

- Mélangez les cartes et posez-en sept, face cachée, sur chaque noisetier.
- Chaque joueur prend un écureuil et un pion de comptage. Le pion de comptage est placé sur la case marquée d'une flèche, en bordure de plateau. Les écureuils sont placés sur n'importe quelle clairière libre, à raison d'un seul écureuil par clairière.
- Le joueur le plus jeune commence. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Décomposition d'un tour

Au début de votre tour, vous devez jeter le dé et déplacer votre écureuil d'un nombre de clairières égal au nombre de pas indiqué par le dé. L'écureuil peut se déplacer dans n'importe quelle direction, en suivant les chemins, mais ne peut pas faire demi-tour. Plusieurs écureuils peuvent occuper la même clairière et ils peuvent se dépasser sans problème. Vous prenez ensuite la première carte du paquet situé à côté de la clairière dans laquelle s'est arrêté votre écureuil. Si c'est une noixette, placez la carte, face visible, devant vous. Si c'est un voleur, ne montrez pas la carte aux autres joueurs et remplacez-la où vous l'avez trouvée.



Les noixettes