

CRAZY NUTS



5 ans years
años Jahre 9

Jeu de parcours
Trail game
Wettlaufspiel
Juego de recorrido





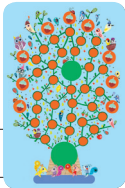
FR



5-9 ans



De 2 à 4 joueurs

**Contenu** : 9 jetons «noisette», 4 pions écureuil, 1 plateau de jeu, 1 dé.**But du jeu** : Récupérer 3 noisettes.**Préparation du jeu** :

Disposer les 9 jetons «noisette» sur les cases noisettes tout autour de l'arbre.

Chaque joueur choisit son écureuil et le pose sur la case de départ du tronc de l'arbre.

Le joueur le plus jeune commence. Puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Règle du jeu :

À tour de rôle, les joueurs lancent le dé et avancent d'autant de cases qu'indiqué sur le dé.

(Il n'est pas nécessaire de tomber pile sur la case noisette pour la récupérer : le joueur peut avancer sur la case où se trouve une noisette, la récupérer puis repartir pour finir son déplacement.)

Lorsqu'un écureuil cueille une noisette il prend le jeton noisette et le place sur son écureuil.

Puis il doit se rendre au plus vite sur la case du tronc d'arbre afin d'y déposer sa noisette. (le joueur récupéré alors la noisette et la pose devant lui)
Puis il peut repartir à la recherche d'une autre noisette.

Mais attention à ne pas se la faire voler par les autres joueurs en chemin !

En effet, si à la fin de son déplacement, un écureuil «se pose» sur une case déjà occupée par un autre écureuil, ce dernier est envoyé sur la case retour centre (au milieu de l'arbre).

- S'il portait une noisette, il doit la donner à l'écureuil qui a pris sa place.
- Si l'écureuil qui a pris sa place avait déjà une noisette, il doit remettre la sienne sur l'une des cases «noisette» libre et prendre celle de l'écureuil qui occupait la place.

Chaque écureuil peut donc choisir d'aller chercher les noisettes sur l'arbre, ou de les voler aux autres écureuils.

Qui gagne ? Le premier joueur qui a récupéré 3 noisettes a gagné.



DJECO



GB



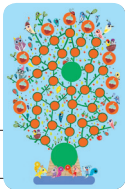
Ages 5 to 9



From 2 to 4 players



Contents: 9 «hazelnut» counters, 4 squirrel pawns, 1 game board, 1 dice.



Aim of the game : Collect 3 hazelnuts.



Getting the game ready:

Put the 9 «hazelnut» counters out on the hazelnut squares all around the tree. Each player chooses their squirrel and places it on the start square on the tree's trunk.

The youngest player starts. Then, the game is played in a clockwise manner.

Rules of the game:

Each in turn, the players throw the die and move forward as many squares as shown by the die.

(you don't have to land exactly on the hazelnut square to win it: the player can advance to the square where they find the hazelnut, remove it and then carry on to finish their move).

When a squirrel gathers a hazelnut, it takes the hazelnut counter and places it on its squirrel.

The squirrel must then get to the tree trunk as fast as possible to place its hazelnut there (the player can then pick up their hazelnut and place it in front of them). Then, they can go off to look for another hazelnut.

But, they have to watch out the other players don't swipe it along the way!

If at the end of its move, squirrel A lands on a square that is already occupied by squirrel B,

squirrel B is sent to the return square (in the middle of the tree).

- If it was carrying a hazelnut, it must give it to the squirrel that has taken its place.

- If the squirrel that has taken its place was already carrying a hazelnut, it must put this hazelnut on one of the «hazelnut» squares and collect the one that squirrel B was carrying.

Each squirrel can therefore choose between picking hazelnuts from the tree and stealing them from the other squirrels.

Who wins? The first player to collect 3 hazelnuts wins.



DJECO



D



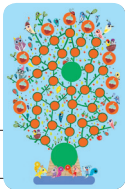
5-9 Jahre



Für 2 bis 4 Spieler



Inhalt: 9 Nuss-Spielchips, 4 Eichhörnchen-Spielsteine, 1 Spielbrett, 1 Würfel.



Ziel des Spiels: 3 Nüsse sammeln.



Spielvorbereitung:

Die 9 Nuss-Spielchips müssen auf den Nuss-Feldern um den Baum herum verteilt werden.

Jeder Spieler sucht sich ein Eichhörnchen aus und stellt es auf das Startfeld auf dem Stamm des Baumes.

Der jüngste Spieler beginnt. Gespielt wird dann im Uhrzeigersinn.

Spielregeln:

Die Spieler würfeln abwechselnd und rücken so viele Felder vor, wie der Würfel Augen anzeigt.

(Man muss nicht genau auf ein Nuss-Feld kommen, um die Nuss einzusammeln: Der Spieler kann bis zu einem Feld vorrücken, auf dem sich eine Nuss befindet, diese einsammeln und seinen Zug dann beenden.)

Wenn ein Spieler eine Nuss einsammelt, nimmt er den Spielchip und legt ihn auf sein Eichhörnchen.

Danach muss er schnellstmöglich zurück zu dem Feld auf dem Baumstamm gelangen, um dort seine Nuss abzulegen. (Der Spieler sammelt die Nuss also auf und legt sie vor sich.)
Danach kann er sich wieder auf die Suche nach einer anderen Nuss machen.

Aber Vorsicht, nicht auf dem Weg von den anderen Mitspielern ausrauben lassen!

Wenn sich nämlich ein Eichhörnchen am Ende des Zuges auf ein Feld «setzt», auf dem sich schon ein anderes Eichhörnchen befindet, wird letzteres auf das Feld in der Mitte des Baumes geschickt.

- Wenn es eine Nuss dabei hatte, muss es diese dem Eichhörnchen geben, das seinen Platz eingenommen hat.
- Wenn das Eichhörnchen, das seinen Platz eingenommen hat, schon eine Nuss hat, muss es seine Nuss auf einem der freien Nuss-Felder ablegen und die Nuss des Eichhörnchens nehmen, das auf dem Feld saß.

Jedes Eichhörnchen kann sich also aussuchen, ob es selber Nüsse auf dem Baum suchen möchte oder die der anderen Eichhörnchen klaut.

Wer gewinnt?

Gewonnen hat der Spieler, der zuerst 3 Nüsse gesammelt hat



DJECO



E



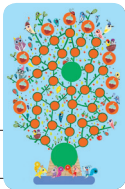
5-9 años



De 2 a 4 jugadores



Contenido: 9 fichas «avellana», 4 peones ardilla, 1 tablero de juego, 1 dado.



Objetivo del juego: Conseguir 3 avellanas.



Preparación del juego:

Colocar las 9 fichas «avellana» en las casillas avellana situadas alrededor del árbol.

Cada jugador escoge su ardilla y la coloca en la casilla de salida del tronco del árbol.

Empieza el jugador más joven. Luego se juega en el sentido de las agujas del reloj.

Reglas del juego:

Los jugadores lanzan por turnos el dado y avanzan tantas casillas como éste indica.

(No es necesario caer en la casilla avellana para conseguirla: el jugador puede avanzar hasta la casilla en la que hay una avellana, recogerla, y seguir avanzando para terminar su desplazamiento.)

Cuando una ardilla recoge una avellana, se queda con la ficha avellana y la coloca encima de su ardilla.

Luego debe dirigirse lo más rápido posible hacia la casilla del tronco de árbol para depositar en ella su avellana. (el jugador recoge entonces la avellana y la coloca delante de él).

Luego puede volver a salir en busca de otra avellana.

¡Pero cuidado, porque por el camino otros jugadores pueden robársela!

De hecho, si al final de su desplazamiento una ardilla «se sitúa» en una casilla que ya está ocupada por otra ardilla, esta última tiene que regresar a la casilla de regreso del centro (en el centro del árbol).

- Y si llevaba una avellana, deberá entregársela a la ardilla que ocupó su casilla.

- Si la ardilla que ocupó la casilla también llevaba una avellana, debe dejar la suya en una de las casillas «avellana» libre y quedarse con la de la ardilla que ocupaba la casilla.

Así que cada ardilla puede optar por ir a buscar las avellanas al árbol o por robárselas a las demás ardillas.

¿Quién gana?

Gana el primer jugador que consigue 3 avellanas.



DJECO



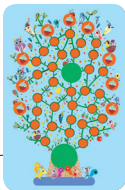
5-9 anni



Da 2 a 4 giocatori



Contenuto: 9 gettoni «nocciola», 4 pedine scoiattolo, 1 vassoio da gioco, 1 dado.



Scopo del gioco: Recuperare 3 nocciole.



Preparazione del gioco:

Disporre i 9 gettoni «nocciola» sulle caselle nocciola intorno all'albero. Ogni giocatore sceglie il suo scoiattolo e lo posa sulla casella di partenza del tronco dell'albero. Comincia il giocatore più giovane. Si gioca poi in senso orario.

Regola del gioco:

A turno, i giocatori lanciano il dado e avanzano del numero di caselle indicato sul dado.

(non è necessario arrivare proprio sulla casella nocciola per recuperare la nocciola: il giocatore può avanzare sulla casella in cui si trova la nocciola, recuperarla e poi ripartire per terminare il suo spostamento.)

Quando uno scoiattolo raccoglie una nocciola, questo prende il gettone nocciola e lo pone sul suo scoiattolo.

Deve poi recarsi il più velocemente possibile sulla casella del tronco d'albero al fine di posarvi la sua nocciola (il giocatore ha recuperato perciò la nocciola e la posa davanti a sé).

Può in seguito ripartire in cerca di un'altra nocciola.

Ma attenzione a non farvi rubare le nocciole dagli altri giocatori per strada!

Infatti, se uno scoiattolo alla fine del suo spostamento si «posa» su una casella già occupata da un altro scoiattolo, quest'ultimo viene inviato sulla casella ritorno al centro (in mezzo all'albero).

- Se lo scoiattolo portava una nocciola, deve darla allo scoiattolo che ha preso il suo posto.

- Se lo scoiattolo che ha preso il suo posto aveva già una nocciola, questo deve rimettere la sua nocciola su una delle caselle «nocciola» libera e prendere quella dello scoiattolo che occupava il suo posto.

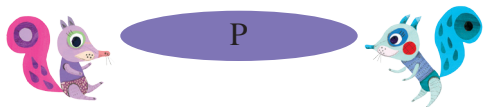
Ogni scoiattolo può scegliere perciò di andare a cercare delle nocciole sull'albero, o di rubarle agli altri scoiattoli.

Chi vince?

Il primo giocatore che ha recuperato 3 nocciole ha vinto.



DJECO



5-9 anos



De 2 a 4 jogadores



Conteúdo: 9 peças «avelã», 4 peões esquilo, 1 tabuleiro de jogo, 1 dado.



Objectivo do jogo: Recuperar 3 avelãs.



Preparação do jogo:

Coloque as 9 peças «avelã» nas casas das avelãs à volta da árvore.

Cada jogador escolhe o seu esquilo e coloca-o na casa de partida do tronco da árvore.

Começa o jogador mais jovem. Depois, joga-se no sentido dos ponteiros do relógio.

Regras do jogo:

Um de cada vez, os jogadores lançam o dado e avançam o número de casas indicado.

(não é necessário calhar na casa da avelã para a recuperar: O jogador pode avançar para a casa onde a avelã se encontra, recuperá-la e continuar para terminar o seu movimento.)

Quando um esquilo apanha uma avelã, pega na peça e coloca-a no seu esquilo. Depois, tem de ir o mais depressa possível para a casa do tronco da árvore para lá colocar a sua noz. (o jogador recupera então a avelã e coloca-a à frente dele) Depois, pode voltar a partir à procura de outra avelã.

Mas cuidado para que os outros jogadores não roubem a avelã pelo caminho!

Na verdade, se no final do movimento, um esquilo «calhar» na casa já ocupada por outro esquilo, este é enviado para a casa central (no meio da árvore).

- Se ele tiver uma avelã, deve dá-la ao esquilo que ficou com o seu lugar.

- Se o esquilo que ficou com o seu lugar já tiver uma avelã, deverá colocar a sua numa das casas «avelã» livre e ficar com a do esquilo que ocupava aquele lugar.

Cada esquilo pode então escolher ir procurar as avelãs na árvore ou roubá-las aos outros esquilos.

Quem ganha? Ganha o primeiro jogador a recuperar 3 avelãs.



DJECO



NL



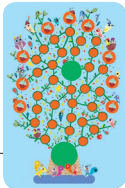
5-9 jaar



Van 2 tot 4 spelers



Inhoud: 9 fiches «hazelnoot», 4 pionnen «eekhoorn», 1 spelbord, 1 dobbelsteen.



Doel van het spel: 3 hazelnootjes verzamelen.



Vorbereiding van het spel:

Leg de 9 fiches «hazelnoot» op de hazelnootvakjes rond de boom.

Elke speler kiest een eekhoortje en zet het op het startvakje met de boomstam.

De jongste speler begint. Vervolgens wordt met de klok mee gespeeld.

Spelregel:

De spelers werpen beurtelings de dobbelsteen en gaan zoveel vakjes vooruit als de dobbelsteen aangeeft.

De speler hoeft niet precies op een hazelnootvakje uit te komen om de hazelnoot te pakken: hij kan vooruitgaan tot het hazelnootvakje, de hazelnoot pakken en vervolgens doorgaan om zijn verplaatsing te voltooien).

Als een eekhoorn een hazelnoot pakt, neemt hij de fiche en plaats hem op zijn eekhoorn.

Vervolgens moet hij zo snel mogelijk naar de boomstam gaan om zijn hazelnoot neer te leggen. (de speler pakt dan de hazelnoot en legt hem voor zich neer). Dan kan hij verder gaan om een andere hazelnoot te zoeken.

Maar pas op, de andere spelers kunnen zijn hazelnoten stelen!

Als de eekhoorn namelijk aan het einde van zijn verplaatsing uitkomt op een vakje dat al door een andere eekhoorn is bezet, dat wordt deze laatste teruggestuurd naar het middelste vakje (midden in de boom).

- Als hij een hazelnoot droeg, geeft hij deze aan de eekhoorn die zijn plaats heeft genomen.

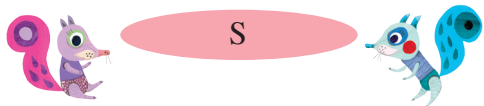
- Als de eekhoorn die de plaats heeft genomen al een hazelnoot had, moet hij deze op één van de lege «hazelnootvakjes» leggen en de hazelnoot pakken van de eekhoorn wiens plaats hij heeft ingenomen.

Elke eekhoorn kan dus kiezen om hazelnoten in de boom te gaan zoeken of die van de andere eekhoorns te stelen.

Wie wint? De eerste speler die 3 hazelnoten heeft verzameld heeft gewonnen.



DJECO



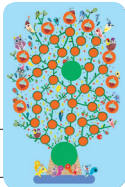
5 till 9 år



2 till 4 spelare



Innehåll: 9 «hasselnötskort», 4 ekorrpjäser, 1 spelplan, 1 tärning.



Spelets mål: Samla in 3 hasselnötter.



Förberedelser:

Placera ut de 9 «hasselnötterna» på hasselnötsrutorna runt om i trädet.

Varje spelare väljer sin ekorre och placerar den i startrutan på trädstammen. Den yngsta spelaren får börja. Sedan går spelturen medsols.

Spelregler:

Spelarna kastar tärningen i tur och ordning och förflyttar sig det antal rutor som tärningen visar.

(Man måste inte hamna exakt på en hasselnöt för att få samla in den. Spelaren kan hoppa till rutan där hasselnöten ligger, samla in den och sedan fortsätta de steg som är kvar.)

När en spelare samlar in en hasselnöt tar han/hon hasselnötskortet och placerar det på sin ekorre.

Därefter måste ekorren så fort som möjligt ta sig tillbaka till trädstammen för att lägga ifrån sig hasselnöten. (Spelaren tar då bort hasselnötskortet från ekorren och lägger det framför sig.)

Sedan måste ekorren ge sig iväg och samla in fler hasselnötter.

Men se upp så att du inte de andra spelarna du möter längs vägen stjäla din hasselnöt!

Om en ekorre på sitt sista tärningssteg hamnar på en ruta där det redan står en annan ekorre skickas den ekorren tillbaka till mittrutan (mitt i trädet).

– Om ekorren bar på en hasselnöt måste han/hon ge den till ekorren som tog hans/hennes plats.

– Om ekorren som tog hans/hennes plats redan bar på en hasselnöt måste han/hon lägga tillbaka den på någon av de lediga hasselnötsrutorna och ta hasselnöten från den andra ekorren i stället.

Varje ekorre kan alltså välja om han/hon vill leta efter hasselnötter i trädet eller stjäla dem från de andra ekorrarna.

Vem vinner? Den första spelaren som har samlat in 3 hasselnötter vinner spelet.



DJECO



DK



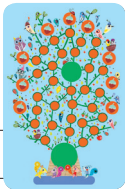
5-9 år



2 til 4 spillere



Indhold: 9 «nødde-jetoner», 4 egern-brikker, 1 spilleplade, 1 terning.



Målet med spillet: Få fat på 3 nødder.



Forberedelse af spillet:

Læg 9 «nødde-jetoner» på nødde-felterne omkring træet. Hver spiller vælger et egern og placerer det på startfeltet på træstammen. Den yngste spiller begynder. Spillet foregår i solens retning.

Spilleregler:

Spillerne kaster terningen, når det er deres tur, og flytter så mange felter frem, som terningen viser.

(det er ikke nødvendigt at flytte nøjagtig frem til nødde-feltet for at få fat på nødden: Spilleren kan gå frem til feltet med en nød, tage nødden og derefter gå videre for at afslutte sit slag).

Når en spiller samler en nød op, tager han/hun nødde-jetonen og placerer den på sit egern.

Derefter skal egernet skynde sig hen til feltet på træstammen for at aflevere sin nød. (Så tager spilleren nødden og lægger den foran sig).

Derefter kan egernet gå på jagt efter en ny nød.

Men egernet skal passe på ikke at få stjålet sin nød undervejs!

Hvis et egern efter et slag kommer til at «stå» på et felt, der allerede er optaget af et andet egern, vil sidstnævnte egern blive slået hjem (midt på træet).

- Hvis det bar på en nød, skal det give nødden til det egern, der har slået det hjem.
- Hvis det egern, der overtager feltet, allerede bar på en nød, skal det lægge sin nød på et af de frie «nødde-felter» og tage nødden fra det egern, der blev slået hjem.

Hvert egern kan således vælge at hente nødder på træet eller stjæle dem fra de andre egern.

Hvem vinder? Den spiller, der først får fat på 3 nødder, har vundet.



DJECO



RUS



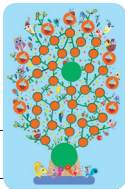
от 5 до 9 лет



2 – 4 игрока



Состав игры: 9 жетонов – «орешков», 4 шашки – белочки, 1 игровая доска, 1 игральный кубик.



Цель игры: Собрать 3 орешка.



Подготовка игры:

Расположить 9 жетонов – «орешков» в клетки орешков вокруг дерева. Каждый игрок выбирает одну шашку–белочку и ставит ее на стартовую клетку ствола дерева.

Начинает самый младший игрок. Затем игра ведется по часовой стрелке.

Правила игры:

Игроки по очереди бросают кубик и передвигаются на столько клеток, сколько указано на кубике.

(Нет необходимости попадать точно на клетку орешка, чтобы взять его: игрок может перейти на клетку, где находится орешек, взять его, и затем закончить свое передвижение).

Когда белочка подбирает орешек, игрок берет жетон «орешек» и кладет его на шашку–белочку.

Затем он должен как можно быстрее добраться до клетки на дереве, чтобы положить туда орешек. (игрок тогда забирает орешек и кладет его перед собой). Затем он снова может отправиться на поиски следующего орешка.

Однако нужно следить, чтобы по пути его не украли другие игроки!

Ведь если в конце своего пути белочка «останавливается» на клетке, уже занятой другой белочкой, вторая белочка отправляется назад в центральную клетку (в середине дерева).

– Если она несла орешек, она должна отдать его белочке, занявшей ее место.

– Если у занявшей ее место белочки уже был орешек, она должна положить свой на одну из свободных клеток «орешков» и забрать орешек белочки, которая занимала это место.

Таким образом, каждая белочка может выбрать, отправляться ли ей искать орешек на дереве, или забирать его у других белочек.

Кто выигрывает?

обеждает тот, кто первым соберет 3 орешка.



DJECO

CRAZY NUTS

DJ08425

Attention! Petits éléments. Warning! Small parts. Achtung! Kleine Teile. ¡Atención! Partes pequeñas. Attenzione! Piccole parti. Oppgepast! Kleine onderdelen. Cuidado! Peças de pequenas dimensões. Advarsel! Små delar. Varning! Små dele. Осторожно! Внимание: Маленькие части. Προσοχή! Μικρά μέρη.



Djeco
3 rue des Grands Augustins
75006 Paris - France
www.djeco.com
Made in China.
Designed in France.