

L'hiver approche à grands pas. Il est temps pour nos valeureux Chevaliers Écurevils 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 espérer une récompense s'ils avertissent leurs camarades à temps.

# Les chevaliers de la noisette

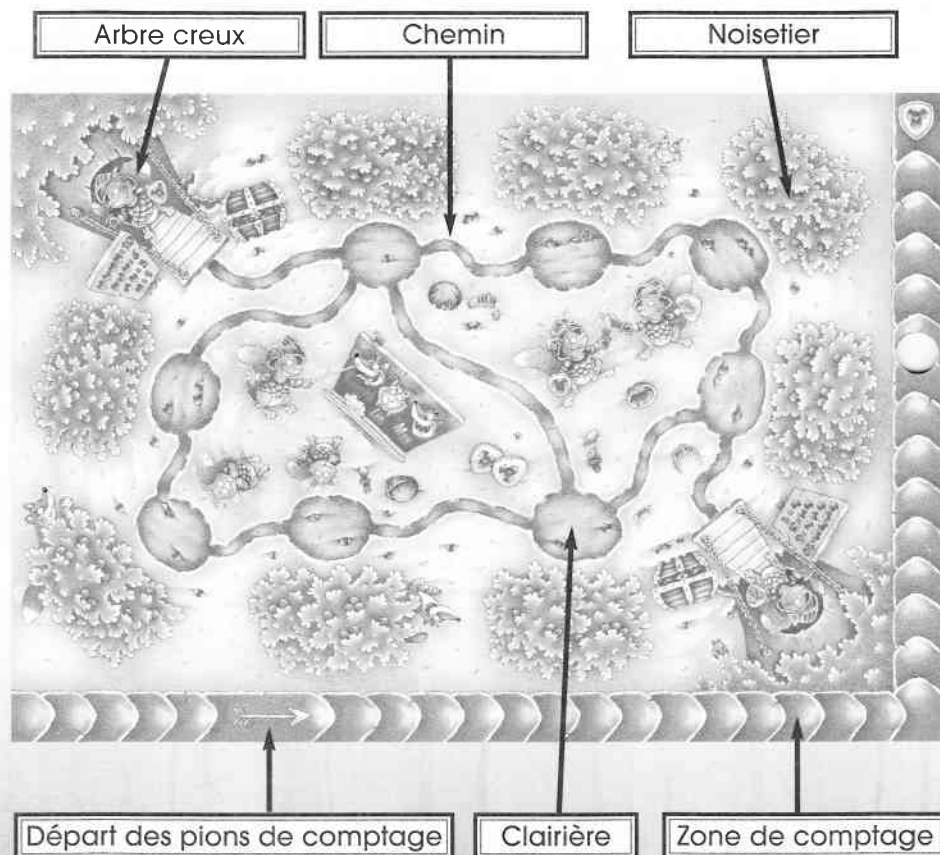
par Klaus Teuber

Le jeu comprend :

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

## 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 noisettes. Le premier joueur qui devient chevalier gagne la partie.



## 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.

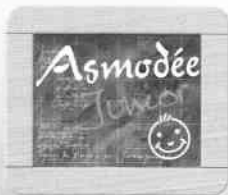


## Noisetier vide

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.



91, rue Tabuteau - BP 408  
78534 Buc cedex

Auteur : Klaus Teuber  
Illustrations : Gabriela Silveira

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

© 1999 Simba Toys - Tous droits réservés  
Made in Germany

