



1,2,3... Nuts!



REGLAMENTO

Español

Contenido:

- 1 tablero del Árbol
- 1 ficha de ardilla
- 1 dado
- 36 nueces (8 nueces con gusano en el dorso).
- 4 tableros (canastos con 8 nueces a encontrar enumerados del 1 al 8).
- 32 nueces de color (8 nueces con gusano en el dorso).

DINÁMICA 1: CONTANDO NUECES

Preparación del juego:

Coloca el tablero en el centro del área de juego. Rellena las casillas del árbol con las fichas con la nuez hacia arriba. Entrega un canasto a cada jugador. Coloca la ardilla en cualquier casilla exterior del árbol y dale el dado al jugador más joven.

Objetivo:

El primero jugador en rellenar su canasto con las nueces correspondiente será el ganador.

¿Como jugar?

Todos comparten la ficha de la ardilla. El jugador más joven va primero empieza la partida. El jugador más joven tira el dado y mueve la ardilla en cualquier dirección del árbol, según el número de puntos que indique el dado. La casilla en la que termine indicará qué camino seguirá la ardilla a través del árbol, recogiendo todas las nueces que estén en ese camino. Dejará la ficha de la ardilla en la casilla final al exterior del árbol. Entonces será el turno del siguiente jugador. Si dos caminos comparten la misma nuez, los dos jugadores podrán obtener una nuez (una nuez que se encontrara en el árbol y la otra en la caja de nueces). Si un jugador recorre un camino, y no recoge ninguna nuez, el árbol se vuelve a rellenar.

DINÁMICA 2: LAS NUECES DE COLORES

Preparación del juego:

Coloca el tablero en el centro del área de juego. Rellena las casillas del árbol con las fichas con la nuez hacia arriba. Entrega un canasto a cada jugador. Coloca la ardilla en cualquier casilla exterior del árbol y dale el dado al jugador más joven.

Objetivo:

El primero jugador en rellenar su canasto con las nueces correspondiente será el ganador.

¿Como jugar?

Todos comparten la ficha de la ardilla. El jugador más joven va primero empieza la partida.

El jugador más joven tira el dado y mueve la ardilla en cualquier dirección del árbol, según el número de puntos que indique el dado. La casilla en la que termine indicará qué camino seguirá la ardilla a través del árbol, recogiendo todas las nueces que estén en ese camino. Los jugadores deben elegir un camino en el que haya el mayor número de nueces de los colores que indique su canasto. Las nueces que no puedan utilizar en su canasto vuelven a la caja o las deja en el árbol. Dejará la ficha de la ardilla en la casilla final al exterior del árbol. Entonces será el turno del siguiente jugador. Si dos caminos comparten la misma nuez, los dos jugadores podrán obtener una nuez (una nuez que se encontrará en el árbol y la otra en la caja de nueces). Si un jugador recorre un camino, y no recoge ninguna nuez, el árbol se vuelve a rellenar.

Características del dado:



Mano: Si el jugador saca una mano, roba una nuez del tablero (cesta) de cualquier otro jugador.



Nuez: Si el jugador tira una nuez, podrá robar una nuez de la caja de las nueces (¡asegúrate de que no sea una nuez con gusano!). Asegúrate de colocar las fichas de modo que la cara con la nuez esté boca arriba.

Nuez con gusano:



Algunas nueces ya tienen un gusano comiéndoselas. ¡Qué asco! Nadie quiere una nuez con gusanos. Si encuentras una de estas nueces, devuélvela a la caja y será el turno del siguiente jugador.

Ganador:

El primer jugador que rellene su canasto será el ganador.



1,2,3...



REGULAMENTO

Português

Conteúdo:

- 1 tabuleiro da árvore
- 1 ficha de esquilo
- 1 dado
- 36 nozes (8 nozes com minhoca na parte de trás).
- 4 tabuleiros (cestos com 8 nozes para encontrar, numeradas de 1 a 8).
- 32 nozes de cor (8 nozes com minhoca na parte de trás).

DINÂMICA 1: CONTAR NOZES

Preparação do jogo:

Coloca o tabuleiro no centro da área de jogo. Preenche as casas da árvore com as fichas, com a noz virada para cima. Entrega um cesto a cada jogador. Coloca o esquilo em qualquer casa exterior da árvore e dá o dado ao jogador mais novo.

Objetivo:

O primeiro jogador a encher o seu cesto será o vencedor.

Como jogar?

Todos partilham a ficha do esquilo. O jogador mais jovem começa primeiro e inicia o jogo. O jogador mais novo lança o dado e move o esquilo em qualquer direção da árvore, de acordo com a quantidade de pontos indicada no dado. A casa onde termina indicará o caminho que o esquilo seguirá através da árvore, recolhendo todas as nozes que se encontrem nesse caminho.

Deixará a ficha do esquilo na última casa, no exterior da árvore. Passa então a vez ao jogador seguinte. Se dois caminhos partilharem a mesma noz, ambos os jogadores poderão obter uma noz (uma noz que esteja na árvore e a outra na caixa das nozes). Se um jogador percorrer um caminho e não recolher nozes, a árvore volta a ser enchida.

DINÂMICA 2: NOZES COLORIDAS

Preparação do jogo:

Coloca o tabuleiro no centro da área de jogo. Preenche as casas da árvore com as fichas, com a noz virada para cima. Entrega um cesto a cada jogador. Coloca o esquilo em qualquer casa exterior da árvore e dá o dado ao jogador mais novo.

Objetivo:

O primeiro jogador a encher o seu cesto com as nozes correspondentes será o vencedor.

Como jogar?

Todos partilham a ficha do esquilo. O jogador mais jovem começa primeiro e inicia o jogo.

O jogador mais novo lança o dado e move o esquilo em qualquer direção da árvore, de acordo com a quantidade de pontos indicada no dado. A casa onde termina indicará o caminho que o esquilo seguirá através da árvore, recolhendo todas as nozes que se encontrem nesse caminho.

Os jogadores devem escolher o caminho com o maior número de nozes das cores indicadas no seu cesto. As nozes que não servirem para o seu cesto são devolvidas à caixa ou deixadas na árvore.

Deixará a ficha do esquilo na última casa, no exterior da árvore. Passa então a vez ao jogador seguinte. Se dois caminhos partilharem a mesma noz, ambos os jogadores poderão obter uma noz (uma noz que esteja na árvore e a outra na caixa das nozes). Se um jogador percorrer um caminho e não recolher nozes, a árvore volta a ser enchida.

Características do dado:



Mão: Se o jogador rolar uma mão, rouba uma noz a qualquer outro jogador.



Noz: Se o jogador lançar uma noz, poderá roubar uma noz da caixa das nozes (certifica-te de que não é uma noz com uma minhoca lá dentro!). Certifica-te de que colocas as fichas de modo a que a face com a noz fique virada para cima.

Noz com minhoca:



Algumas nozes já têm uma minhoca a comê-las. Que nojo! Ninguém quer uma noz com minhocas. Se encontrares uma destas nozes, devolve-a à caixa e a vez passa para o jogador seguinte.

Vencedor:

O primeiro jogador a encher o seu cesto será o vencedor.

ATENÇÃO! CONTRA-INDICADO PARA CRIANÇAS COM MENOS DE 3 ANOS.
PEQUENAS PARTES. RISCO DE ASFIXIA.
GUARDE ESTA INFORMAÇÃO PARA FUTURAS REFERÊNCIAS.



1,2,3...

Nuts!



RÈGLES DU JEU

Français

Contenu :

- 1 plateau de jeu principal représentant l'arbre
- 1 pion écureuil
- 1 dé
- 36 noix (8 noix avec un ver au dos).
- 4 plateaux de jeu individuels (paniers avec 8 noix à trouver numérotées de 1 à 8).
- 32 noix colorées (8 noix avec un ver au dos).

DYNAMIQUE 1 : COMPTER LES NOIX

Préparation du jeu :

Place le plateau principal au centre de l'aire de jeu. Remplis les cases de l'arbre avec les jetons noix tournés vers le haut. Distribue un panier à chaque joueur. Place l'écureuil sur n'importe quelle case à l'extérieur de l'arbre et donne le dé au plus jeune joueur.

Objectif :

Le premier joueur à remplir son panier a gagné.

Comment jouer ?

Tout le monde se partage le pion écureuil. Le plus jeune joueur passe en premier et commence le jeu. Le plus jeune joueur lance le dé et déplace l'écureuil dans n'importe quelle direction sur l'arbre, en fonction du nombre de points sur le dé. La case sur laquelle il tombe indiquera le chemin que l'écureuil suivra dans l'arbre, en collectant toutes les noix qui se trouvent sur ce chemin.

Il laissera le pion de l'écureuil dans la dernière case à l'extérieur de l'arbre. Ce sera ensuite au tour du joueur suivant. Si deux chemins partagent la même noix, les deux joueurs peuvent obtenir une noix (une noix à trouver dans l'arbre et l'autre dans la boîte à noix). Si un joueur parcourt un chemin et ne ramasse aucune noix, l'arbre est rempli à nouveau.

DYNAMIQUE 2 : LES NOIX COLORÉES

Préparation du jeu :

Place le plateau principal au centre de l'aire de jeu. Remplis les cases de l'arbre avec les jetons noix tournés vers le haut. Distribue un panier à chaque joueur. Place l'écureuil sur n'importe quelle case à l'extérieur de l'arbre et donne le dé au plus jeune joueur.

Objectif :

Le premier joueur à remplir son panier avec les noix correspondantes a gagné.

Comment jouer ?

Tout le monde se partage le pion écureuil. Le plus jeune joueur passe en premier et commence le jeu.

Le plus jeune joueur lance le dé et déplace l'écureuil dans n'importe quelle direction sur l'arbre, en fonction du nombre de points sur le dé. La case sur laquelle il tombe indiquera le chemin que l'écureuil suivra dans l'arbre, en collectant toutes les noix qui se trouvent sur ce chemin.

Les joueurs doivent choisir un chemin qui présente le plus grand nombre de noix de la couleur indiquée par leur panier. Les noix qui ne peuvent pas être utilisées dans leur panier sont remises dans la boîte ou laissées sur l'arbre.

Il laissera le pion de l'écureuil dans la dernière case à l'extérieur de l'arbre. Ce sera ensuite au tour du joueur suivant. Si deux chemins partagent la même noix, les deux joueurs peuvent obtenir une noix (une noix à trouver dans l'arbre et l'autre dans la boîte à noix). Si un joueur parcourt un chemin et ne ramasse aucune noix, l'arbre est rempli à nouveau.

Caractéristiques du dé :



Main : Si en lançant le dé, le joueur tombe sur la main, il vole une noix dans le panier de n'importe quel autre joueur.



Noix : Si en lançant le dé, le joueur tombe sur la noix, il peut voler une noix dans la boîte à noix (assure-toi que ce n'est pas une noix avec un ver dedans !). Veille à placer les jetons de sorte que la face avec la noix soit tournée vers le haut.

Noix contenant un ver :



Certaines noix sont déjà mangées par un ver. Beurk ! Personne ne veut d'une noix contenant des vers. Si tu trouves l'une de ces noix, remets-la dans la boîte et ce sera au tour du joueur suivant.

Gagnant :

Le premier joueur à remplir son panier a gagné.



ATTENTION! NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE TROIS ANS.
PETITS ELEMENTS. DANGER D'ETOUFFEMENT.
CONSERVEZ CES INFORMATIONS EN CAS DE BESOIN.



1,2,3... Nuts!



RULES

English

Content:

- 1 tree board
- 1 squirrel token
- 1 die
- 36 nuts (8 nuts with a worm on the back).
- 4 boards (baskets with 8 nuts to be found numbered 1 to 8).
- 32 colour nuts (8 nuts with a worm on the back).

GAME MODE 1: COUNTING NUTS

Setting up:

Place the board in the centre of the playing area. Place the counters in the squares of the tree with the nut facing upwards. Give each player a basket.

Place the squirrel on any outer square of the tree and give the die to the youngest player.

Objective:

The first player to fill their basket is the winner.

How to play:

The squirrel token is shared by all players. The youngest player goes first and starts the game.

The youngest player rolls the die and moves the squirrel in any direction on the tree, according to the number indicated on the die. The square on which they land will indicate which path the squirrel will take through the tree, collecting all the nuts along the path.

They must leave the squirrel token in the final square on the outer part of the tree. The turn then passes to the next player. If two paths share the same nut, both players can win a nut (one nut from the tree and the other from the box of nuts). If a player is on a path and there are no nuts to collect, the tree is refilled.

GAME MODE 2: COLOURED NUTS

Setting up:

Place the board in the centre of the playing area. Place the counters in the squares of the tree with the nut facing upwards. Give each player a basket.

Place the squirrel on any outer square of the tree and give the die to the youngest player.

Objective:

The first player to fill their basket with the corresponding nuts is the winner.

How to play:

The squirrel token is shared by all players. The youngest player goes first and starts the game.

The youngest player rolls the die and moves the squirrel in any direction on the tree, according to the number

indicated on the die. The square on which they land will indicate which path the squirrel will take through the tree, collecting all the nuts along the path.

Players must choose a path with the highest number of nuts in the colour shown on their basket. Nuts that cannot be used in their basket must be returned to the box or left on the tree.

They must leave the squirrel token in the final square on the outer part of the tree. The turn then passes to the next player. If two paths share the same nut, both players can win a nut (one nut from the tree and the other from the box of nuts). If a player is on a path and there are no nuts to collect, the tree is refilled.

Characteristics of the die:



Hand: If the player rolls a hand, they steal one nut from any other player.



Nut: If the player rolls the nut symbol, they can steal a nut from the box of nuts (make sure it's not a nut with a worm in it!). Make sure the counters are placed with the nut facing upwards.

Nut with a worm:



Some nuts already have a worm eating them. How disgusting! Nobody wants a nut with worms in it. If you find one of these nuts, return it to the box and the turn will pass to the next player.

Winner:

The first player to fill their basket is the winner.

Conforms to the safety requirements of Specification F963

WARNING! NOT SUITABLE FOR CHILDREN UNDER THREE YEARS.
SMALL PARTS. CHOKING HAZARD.

KEEP THIS INFORMATION FOR FUTURE REFERENCE.



Made in Spain by
Fabricado em Espanha por
EDUCA BORRAS, S.A.U.
Osona, 1 - 08192
Sant Quirze del Vallès - Spain
www.educaborras.com