

# NO SPOON RACCOONS



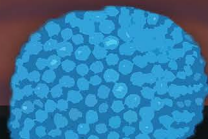
 3-6

 10+

 45'

Laissez tomber la cuillère et plongez pattes premières dans l'énorme gâteau du géant! Régalez-vous de bonbons et de cerises tant que vous le pouvez, quitte à subir la rage de sucre des autres rats! Mais attention, le Géant s'apprête à dévorer les pointes les plus délicieuses! Saurez-vous vous empiffrer sans finir dans son estomac, ou votre gourmandise causera-t-elle votre fin?

No Spoon Raccoons est un jeu de placement d'ouvriers (sous formes de petits rats) dans lequel les joueurs tentent d'obtenir des bonbons, pour ensuite les utiliser afin de manger de délicieux morceaux de gâteau. Chaque tour, 2 pointes de gâteau sont en danger d'être mangées par le géant. Elles offrent davantage de bonbons, mais attention, car vous pourriez vous retrouver dans la





## MISE EN PLACE

- 1** Placez le plateau Assiette au centre de la table.
- 2** Placez les 6 tuiles Morceaux mauves sur l'Assiette aux emplacements désignés.
- 3** Mélangez ensemble 2 cerises de chaque type (Ingrédient, Fraises et Rage de Sucre) et placez-les aléatoirement à l'emplacement désigné des Morceaux placés à l'étape précédente.
- 4** Répétez les étapes 2 et 3 avec, dans l'ordre, les Morceaux rouges, jaunes, verts, et bleus.
- 5** Mélangez ensemble les cartes Rage de Sucre et placez cette pile à portée des joueurs. Faites de même avec les cartes Préparation, Régal, Danger, et Biscuit.
- 6** Dévoilez 2 cartes Biscuit + le nombre de joueurs présents (par exemple, dévoilez 6 biscuits dans une partie à 4 joueurs) et placez-les à portée des joueurs.
- 7** Dévoilez 2 cartes Danger, puis placez les deux Spatules devant les numéros correspondants de l'Assiette.
- 8** Tirez 2 cartes Préparation et 1 carte Régal, mélangez-les afin de former la pile Géant, puis placez-la pile à portée des joueurs.
- 9** Placez la Marmite, le Raton neutre, ainsi que la tuile Recette de Gâteau à portée des joueurs.
- 10** Formez une réserve avec les jetons Bonbon.
- 11** Chaque joueur prend les 2 Rats de la couleur de son choix (3 Rats à 3 joueurs), puis pioche une carte Rage de Sucre.
- 12** Le dernier joueur à avoir mangé du gâteau est le premier joueur. Il récupère la figurine Premier Joueur et commence la partie.

## Matériel

- 13 cartes Biscuit
- 21 cartes Préparation
- 2 cartes Régal
- 16 cartes Rage de Sucre
- 6 cartes Danger
- 132 jetons Bonbon (22 par type et 22 Rubans Colorés)
- 19 pions Raton (3 par couleur et 1 raton neutre)
- 1 figurine Premier Joueur
- 2 tuiles Spatule (A et B)
- 30 tuiles Morceau de gâteau (6 par couleur)
- 1 tuile Recette de Gâteau
- 30 jetons Cerise
- 10 cerises Ingrédient
- 10 cerises Fraises
- 10 cerises Rage de Sucre
- 1 tuile Marmite
- 1 plateau Assiette





## BUT DU JEU

Le joueur ayant accumulé le plus de **Fraises** lorsqu'il ne reste qu'une **Pointe** de gâteau gagne la partie.



## COMMENT JOUER

Une partie de *No Spoon Raccoons* est divisée en manches. Chaque manche est divisée en 3 phases:



**1. Phase de Placement** - À tour de rôle, les joueurs placent un Raton sur un Morceau.



**2. Phase du Géant** - Une carte Géant est dévoilée: Le géant mange une pointe ou décore le gâteau de bonbons.



**3. Phase d'Action** - À tour de rôle, les joueurs effectuent une action avec un Raton, puis le reprennent.

À l'issue de la phase 3, une nouvelle manche commence.



### 1. Phase de Placement

À tour de rôle (en sens horaire) et en commençant par le premier joueur, les joueurs placent un de leurs Rats sur une orange visible et inoccupée.

Lorsque chaque joueur a placé tous ses Rats, la **phase de Placement** prend fin et la **phase du Géant** commence.



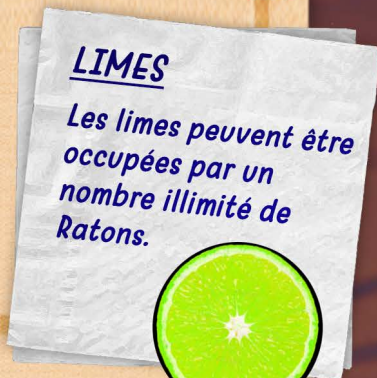
### PAMPLEMOUSSES

À 5 joueurs et plus, vous pouvez également placer vos Rats sur les pamplemousses.



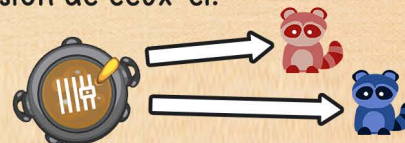
### LIMES

Les limes peuvent être occupées par un nombre illimité de Rats.



## 2. Phase du Géant

Tous les joueurs avec des Rats sur la tuile **Marmite** reprennent possession de ceux-ci.



### POINTES EN DANGER

Les Pointes en danger sont les Pointes indiquées par les deux Spatules.



Dévoilez ensuite la première carte de la pile **Géant**. Si une carte **Préparation** est ainsi dévoilée, chaque Raton présent sur une **Pointe en danger** rapporte les récompenses indiquées à son propriétaire.



Si une carte **Régal** est dévoilée, suivez les étapes suivantes:

1- Tous les Rats présents sur la **Pointe mangée** sont placés sur la tuile **Marmite**. Ces Rats ne pourront pas être placés lors de la prochaine phase de Placement.



2- Tous les **Morceaux** et **Cerises** de la **Pointe mangée** sont remis dans la boîte de jeu, ainsi que la carte **Danger** correspondant à cette Pointe.



3- Chaque Raton présent sur la **Pointe en danger** restante rapportent 2 **Rubans Colorés** à son propriétaire.



4- Reformez et mélangez la pile de cartes **Danger**, puis dévoilez-en 2 nouvelles. Placez ensuite les deux **Spatules** devant les numéros correspondants de l'**Assiette**.



5- Reformez et mélangez les piles de cartes **Préparation** et **Régal**. Tirez ensuite 2 cartes **Préparation** et 1 carte **Régal**, puis mélangez-les afin de reformer la pile **Géant**.





### 3. Phase d'Action

À tour de rôle (en sens horaire) et en commençant par le **premier joueur**, chaque joueur sélectionne l'un de ses **Ratons**, effectue une **action** avec celui-ci, puis le reprend.

Lorsque vous effectuez une action avec un Raton, vous pouvez:  
A) Récolter des bonbons  
B) Manger une tuile

#### A - Récolter des bonbons

Depuis la réserve, prenez les bonbons affichés au bas du Morceau où se trouve le Raton sélectionné, puis placez-les devant-vous.



#### B - Manger une tuile

Dépensez les bonbons affichés dans la partie "crémage" du Morceau où se trouve le Raton sélectionné.

Prenez ce Morceau ainsi que la Cerise qui s'y trouve (vous seul pouvez consulter cette Cerise). S'il y avait d'autres Ratons sur le Morceau, redistribuez-les sur les emplacements du nouveau Morceau (ou l'Assiette) ainsi dévoilé(e). Placez ensuite les bonbons dépensés dans la réserve.



Lorsque chaque joueur a repris tous ses Ratons, le joueur avec la figurine **Premier Joueur** la donne à son voisin de gauche. La **phase d'Action** prend fin et une nouvelle manche commence.

**RUBANS COLORÉS**  
Un Ruban Coloré peut être utilisé comme s'il était de n'importe quel type de bonbon.

**BONBON AU CHOIX**  
Un symbole "Bonbon au choix" peut être payé avec n'importe quel type de bonbon.

**ÉCHANGES 2:1**  
À tout moment, vous pouvez échanger 2 bonbons identiques contre 1 bonbon au choix (sauf un Ruban Coloré) de la réserve.

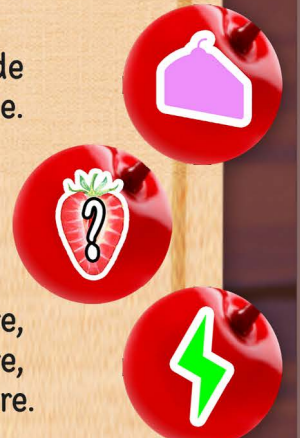


### Types de Cerises

**Ingrédient**  
Collectionnez les 5 différents Ingrédients afin de marquer un maximum de **Fraises** en fin de partie.

**Fraises**  
Rapportent de **1 à 3 Fraises** en fin de partie.

**Rage de Sucre**  
Lorsque vous prenez une cerise Rage de Sucre, piochez immédiatement 2 cartes Rage de Sucre, choisissez en 1 à conserver, puis défaussez l'autre.



### Cartes Rage de Sucre

Les cartes Rage de Sucre peuvent être utilisées à tout moment lors de la/les phase(s) indiquées au bas de la carte.

Avant de piocher une carte Rage de Sucre, si la pioche est vide, mélangez la défausse afin de créer une nouvelle pioche.



### Cartes Biscuits

Pour réclamer un Biscuit, un joueur doit avoir en sa possession les Morceaux des couleurs correspondantes. Dès qu'un joueur remplit les critères pour réclamer un Biscuit, il place ce dernier devant lui et retourne les Morceaux utilisés face cachée (ils ne pourront plus être ré-utilisés afin de réclamer un autre Biscuit). Chaque Biscuit vaut **3 Fraises** en fin de partie.



## FIN DE LA PARTIE

À l'issu de la **phase d'Action**, s'il ne reste qu'une Pointe de Gâteau, la partie prend fin. Chaque joueur compte les **Fraises** qu'il a accumulé, de la façon suivante:

- Autant de **Fraises** qu'indiqué sur vos Morceaux.
  - 3 Fraises** par Biscuit.
  - Autant de **Fraises** qu'indiqué sur vos cerises Fraises.
  - Les **Fraises** correspondant au nombre d'Ingrédients différents accumulés, d'après le tableau ci-contre.
- Le joueur avec le plus de Fraises remporte la partie.

Ingrédients	Fraises
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15