

GO NUTS!

The Completely Cracked-Up Dice Game 2 to 4 players • Ages 8 and up RULES OF PLAY

CONTENTS

- 9 custom dice
 - 5 with squirrels, acorns, and cars
 - 4 with dogs and houses
- 1 score pad
- 1 pencil



OBJECT

Roll the dice to score the most points in each round.
The first player to 50 points wins.

SET UP

Give each player a Dog die and place the five Squirrel dice in the middle of the playing area. Choose one player to keep score.

HOW TO PLAY

The player who last ate a nut goes first. On your turn, roll all five Squirrel dice at the same time. (Only roll your dog die on other players' turns.)

Each die that lands on an acorn counts as one point, squirrels have no value but can be re-rolled, and dice with cars are out of play.

As long as you didn't roll all squirrels (See Go Nuts!) or all cars (See All Cars), you have the option to **either**:

1. Add up the total number of acorns rolled and keep rolling all dice that landed on a squirrel or acorn (place cars off to the side), or
2. Score the total number of acorns accumulated and end your turn. Note the total on the score pad and play passes to the left.

If you decide to keep rolling, add the number of acorns you roll to the previous amount rolled on this turn.

Remember, after each roll you must choose to re-roll all squirrel and acorn dice, or end your turn.

GO NUTS!




Any time you roll all squirrels in a single roll, with any amount of dice, you lose all points accumulated so far in your turn and immediately enter a Go Nuts! round. Shout "Go Nuts!" and then pick up only the squirrel dice you just rolled and roll

them over and over as fast as you can, adding up acorns along the way. (Count out loud.) At the same time, the other players should roll their dog dice as fast as they can. As soon as they roll a dog they stop rolling and yell, "Woof, Woof, Woof!" When all players have rolled dogs, you must stop rolling. Record the total number of acorns rolled during the Go Nuts! round and play passes to the left.

Important Note: If you roll any cars during a Go Nuts! round, do not place them to the side. Just pick them up and re-roll them.

Go Nuts! Examples

• It would be a Go Nuts! round if you rolled five squirrels on your turn. Shout, "Go Nuts!", then pick up and quickly roll all five dice to accumulate as many acorns as possible before your opponents roll dogs.

• If, during your regular turn, you rolled  this does not cause a Go Nuts! round because you rolled a mixture of cars and squirrels. Put the three cars aside and roll the two squirrel dice again.




ALL CARS

Any time you roll all cars in a single roll, with any amount of dice, your turn ends immediately and you lose any points that you acquired during this turn. (Does not affect points won in previous turns.)

ONE DIE LEFT RULE



If you have only one die left and you roll an acorn you get to pick up all five dice and continue rolling! (Add the acorn to your previous total.)

For example, if you rolled:  the cars would go out of play. If you choose to roll the remaining die and get an , add one to your previous total and pick up all five dice and continue your turn.

Note: If you have one die left and roll a car, it ends your turn and wipes out your score for that turn. Rolling a squirrel also wipes out your score but you get to play a Go Nuts! round.

TURN EXAMPLE

First roll 

First set aside the car die, then count two acorns, and roll the remaining four dice again. **Total = 2**

Second roll 

Again set aside the car die and add one point to your previous score for rolling an acorn. **Total = 3**

Third roll 

Set aside the car die and then roll again. No points awarded in this round, but you can re-roll the squirrel dice. **Total = 3**

Fourth roll 

Score two points this roll which makes your score five. Remember, on each roll you have the option to take your score and end your turn, or keep rolling. **Total = 5**

Fifth roll 

Rolling all squirrels signifies a Go Nuts! round. Your previous acorn total (five) is wiped out. Pick up both dice and roll them as fast as you can, adding up acorns along the way until all of your opponents roll dogs.

ENDING THE GAME

Play continues until one player reaches 50 points. For a longer or shorter game, set different point goals before playing.

A WORD FROM GAMESRIGHT

Go Nuts! marks the release of our fifteenth 12 Minute Game (be sure to collect them all!), but our first to feature only dice. The game has many elements that we love about dice games: quick counting, fast decision-making, and rapid-fire rolling! It's also great for keeping everyone involved even when it's not their turn. Gather some players and get cracking!

Game by: **Brian S. Spence,**
Garrett J. Donner,
and **Michael S. Steer**

Illustrations by: **Sam Ward**



GAMESRIGHT®

Games for the Infinitely Imaginative®
70 Bridge Street, Newton, MA 02458
Tel: 617-924-6006 Fax: 617-969-1758
e-mail: jester@gamesright.com
www.gamesright.com

©2008 Gamesright, a trademark of Ceaco
All rights reserved.

Go Nuts!

¡Vuélvase Loco!

Un Juego de Dados Completamente Loco

2 a 4 jugadores • Edades: 8 años y mayores

REGLAS DEL JUEGO

CONTENIDO

- 9 dados especiales
- 5 de ardillas, bellotas, y carros
- 4 de perros y casas
- 1 libreta para el puntaje
- 1 lápiz



OBJETIVO

Tire los dados para obtener el puntaje de bellotas más alto en cada ronda. El primer jugador en obtener 50 puntos ganará.

ESTABLECIENDO EL JUEGO

Déle un dado de perro a cada jugador y ponga los cinco dados de ardillas en el centro del área de juego. Escoja un jugador para mantener el puntaje.

COMO JUGAR

El jugador que más recientemente haya comido bellotas empezará. A su turno tire los cinco dados de ardillas al mismo tiempo. (Solo tire su dado de perro durante el turno de otro jugador.) Cada dado que caiga en una bellota le dará un punto, las ardillas no tienen valor pero esos dados pueden ser tirados de nuevo. Los dados que caigan en carro quedarán fuera de la jugada. Mientras que no tire solo ardillas (vea ¡Vuélvase Loco!) o solo carros (vea Solo Carros), tiene una de las siguientes opciones:

1. Sume el total de las bellotas y continúe tirando los dados que hayan caído en ardillas o bellota (ponga los que cayeron en dado a un lado), o;
2. Sume el total de bellotas que haya acumulado y termine su turno. Escriba el total en la libreta del puntaje y pase el turno a la persona a su izquierda.


Si decide continuar tirando los dados, sume el número de bellotas al total anterior. *Recuerda, después de cada tirada de los dados debe decidir si quiere volver a tirar los dados de ardillas y bellotas o si quiere terminar su turno.*

¡VUÉLVASE LOCO!

Cada vez que en una sola tirada de dados (no importa cuantos dados este jugando) obtenga solo ardillas, perderá todos los puntos acumulados en esa ronda e inmediatamente entrará en una ronda de locura. Grite "¡Que locura!", recoja los dados de ardillas y tirelos una y otra vez, tan rápido como pueda mientras suma las bellotas que vaya acumulando. (Cuenta en voz alta.) Al mismo tiempo, los demás jugadores deberán tirar sus dados de perro tan rápido como puedan. Tan pronto como tiren los dados y salga un perro, deberán gritar "¡Perro!" Cuando todos los jugadores hayan tirado y sacado un perro, usted deberá parar de tirar los dados. Sume el total de bellotas acumuladas durante esta ronda de locura y pase el turno a la persona a su izquierda.

Nota Importante: Si tira carros durante una ronda de ¡Vuélvase Loco! no ponga esos dados a un lado. Recójalos y vuélvalos a tirar.



¡Vuélvase Loco!, Ejemplos

- Si durante su turno normal tira,  esto no cuenta para una ronda de ¡Vuélvase Loco! porque obtuvo una mezcla de carros y ardillas. Ponga los tres carros a un lado y tire los dados de ardillas de nuevo.
- Será una ronda de ¡Vuélvase Loco! si saca 5 ardillas a su primer turno. Grite ¡Vuélvase Loco!, recoja los dados rápidamente y tire los cinco dados para acumular tantas bellotas como sea posible antes de que sus oponentes tiren perros con sus dados.

SOLO CARROS

Cada vez que saque solo carros en una sola tirada de los dados (no importa la cantidad de dados que este jugando), su turno terminará inmediatamente, y perderá todos los puntos que haya acumulado durante ese turno. (Esto no afectará los puntos acumulados en rondas previas.)

REGLA DE UNA BELLOTA

Si solo le queda un dado y al tirarlo saca una bellota, puede recoger los cinco dados y ¡seguir jugándolos! (Sume las bellotas al total anterior.) Por ejemplo si tiro , los carros deberán salir de la jugada. Si tira el dado restante y saca una  entonces sume uno al total anterior y recoja los cinco dados y continúe su turno.

Nota: Si le queda solo un dado y saca un carro, esto concluirá su turno y anulará todo el puntaje acumulado durante ese turno. Si saca una ardilla, esto también anulará su puntaje pero le permitirá jugar una ronda de ¡Vuélvase Loco!

EJEMPLO DE UN TURNO

Primer turno 

Primero ponga a un lado el dado de carro, luego cuente dos bellotas, y tire los cuatro dados restantes de nuevo. **Total = 2**

Segundo turno 

De nuevo ponga a un lado el dado de carro y = sume un punto al total anterior por haber sacado una bellota. **Total = 3**

Tercer turno 

Ponga a un lado el dado de carro y tire los otros dos dados de nuevo. Esta ronda no le dará puntos, pero puede volver a tirar los dados que salieron en ardillas. **Total = 3**

Cuarto turno 

Sume dos puntos al total anterior. Su nuevo puntaje es de cinco. Recuerde, a cada turno tiene la opción de sumar su puntaje y terminar su turno, o puede escoger seguir tirando los dados. **Total = 5**

Quinto turno 

Sacar solo ardillas significa una ronda de ¡Vuélvase Loco! Su puntaje anterior de cinco puntos queda anulado. Recoja los dos dados y tirelos tan rápido como pueda, sumando las bellotas que vaya acumulando hasta que los demás jugadores saquen perros con sus dados.

TERMINANDO EL JUEGO

El juego continúa hasta que un jugador llegue a 50 puntos. Para un juego más largo, determine un puntaje más alto antes de empezar a jugar.

UNA NOTA DE CAMEWRIGHT

¡Vuélvase Loco! marca nuestro quinceavo juego de 12 minutos (¡asegúrese de coleccionarlos todos!), pero es el primero en usar solo dados. El juego tiene muchos de los elementos que más nos gustan de los juegos de dados: hay que contar rápidamente, se toman decisiones en un instante, y ¡los dados se juegan a velocidades increíbles! El juego también incluye a todos los jugadores, aun cuando no es su turno. Invite algunos jugadores y ¡empiece a jugar los dados!

Juego de: Brian S. Spence.

Garrett J. Donner, y Michael S. Steer

Ilustraciones de: Sam Ward

