

EXEMPLE:

Sous la carte
4 os :

On ne peut plus
ajouter qu'une carte
1 chien.



Sous la carte
5 carottes,
on peut encore ajouter:

1 carte 3 lapins **ou**

3 cartes 1 lapin **ou**

1 carte 1 lapin et

1 carte 2 lapins **ou**

1 carte 1 lapin et

1 carte 2 cochons.



Un joueur qui ne peut plus jouer de carte animaux doit passer son tour. Les autres joueurs continuent à jouer en ajoutant des cartes animaux, tant qu'ils le peuvent.

FIN DE LA MANCHE

La manche se termine lorsque aucun joueur ne peut plus jouer de cartes.

RAYONS DE MIEL

Les joueurs qui ont encore en main des cartes animaux doivent nourrir ceux-ci avec du miel de leurs réserves. Pour chaque **chien, souris, singe** ou **lapin** sur ses cartes, un joueur doit dépenser **1 rayon de miel**.

Pour chaque **cochon**, un joueur doit dépenser **2 rayons de miel**.

Note: Chaque carte cochon représente 2 cochons, et oblige donc à dépenser 4 rayons de miel.

PRÉPARATION DE LA MANCHE SUIVANTE

Tant qu'il reste à chaque joueur au moins un rayon de miel, toutes les cartes animaux et nourriture sont ramassées et mélangées, et on en redistribue aux joueurs comme en début de partie. On commence alors une nouvelle manche.

FIN DU JEU ET SCORE

Si un ou plusieurs joueurs n'ont plus de rayon de miel, la partie est terminée.

Note: Les joueurs doivent nourrir autant d'animaux qu'ils le peuvent. Si tous les animaux d'une carte ne peuvent être nourris, alors aucun n'est considéré comme nourri. Chacun garde visible devant lui les cartes animaux qu'il n'a pu entièrement nourrir.

Le joueur auquel il reste le plus grand nombre de rayons de miel est le vainqueur.

En cas d'égalité, le vainqueur est celui des ex-æquo qui est le plus éloigné, en sens horaire, du joueur qui a annoncé le dernier repas.

Auteur: Inon Kohn, Illustrations: Christian Fiore
Traduction: Bruno Faidutti

© 2010 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
Tous droits réservés. Made in Germany.
www.abacusspiele.de



Charly

POUR 2 À 6 JOUEURS
À PARTIR DE 6 ANS



C'est la fête des animaux, et chaque joueur tient à ce que sa réception soit la plus réussie. Pour cela, il faut prévoir les repas préférés de chacun, ceux de Bello le chien et sa bande, de Fips la souris et ses amis, de Coco le singe et son gang, de Hoppel le lapin et ses sœurs. Même le cochon Charly, celui qui a toujours faim, sera là avec son petit frère. Avec de si nombreux invités, il risque de ne pas y avoir assez à manger pour tout le monde.

PRINCIPE DU JEU

Charly se joue en un certain nombre de manches. Chaque manche consiste en deux phases consécutives. Durant la première phase **OPTIMISATION DES MAINS DES JOUEURS**, les joueurs essaient d'optimiser leur main de manière à pouvoir nourrir le plus possible d'animaux de leur main avec leurs plats préférés.

Généralement, chacun cherche à ne pas avoir un trop grand nombre d'animaux, mais à avoir le plus d'espèces différentes possibles. Les cartes nourriture en main et sur la table donnent à chacun quelques indications sur les animaux qu'il sera possible de nourrir.

Vient ensuite le **REPAS DES ANIMAUX** lors duquel les joueurs cherchent à jouer les cartes animaux de leur main en dessous des cartes de leur nourriture préférée.

Finalement, les joueurs doivent nourrir les animaux qu'il leur reste en main avec du miel, apprécié de tous. La partie se termine lorsqu'un joueur n'a plus de miel en réserve, et celui à qui il en reste le plus est vainqueur.

MATERIEL



66 cartes animaux

15 cartes chiens, souris, lapins et singes,
avec pour chaque espèce (5 cartes de 1 animal,
6 cartes de 2 animaux, 4 cartes de 3 animaux)
6 cartes cochons, avec deux animaux



90 rayons de miel



20 cartes nourriture

5 cartes de chaque type,
banane, os, carotte et fromage
(de valeurs 4, 5, 6, 7 et 8)



1 plat

1 livret de règles

MISE EN PLACE



Chaque joueur reçoit **15 rayons de miel**, qu'il place devant lui dans sa réserve. Les rayons restants ne seront pas utilisés.



Placez le plat au centre de la table, à portée de main de tous les joueurs.



Triez les cartes selon la couleur de leur dos, entre d'une part les animaux et d'autre part la nourriture.

Mélangez les cartes animaux et distribuez à chacun une main de **7 cartes animaux**, faces cachées.

Les cartes animaux restantes constituent la pioche, placée face cachée au centre de la table. La première carte de la pioche est retournée face visible et placée à côté de la pioche, pour commencer la pile de défausse.



Un certain nombre de cartes nourriture sont retirées du jeu, en fonction du nombre de joueurs:

à **2 joueurs** toutes les cartes de valeur **7 et 8**

à **3 et 4 joueurs** toutes les cartes de valeur **8**

à **5 joueurs** toutes les cartes de valeur **4**

à **6 joueurs** toutes les cartes sont utilisées.

Mélangez les cartes nourriture.

Donnez à chaque joueur **1 carte nourriture**, face cachée, qu'il ajoute à sa main.

Enfin, piochez et placez faces visibles des cartes nourriture, au centre de la table.



1 carte nourriture

À **2 joueurs**



2 cartes nourriture

À **3 à 5 joueurs**



3 cartes nourriture

À **6 joueurs**

Les cartes nourriture qui n'ont pas été distribuées ou révélées ne seront pas utilisées pour cette manche, et sont donc mises de côté.



Le premier joueur de la première manche est celui qui imite le mieux le grognement du cochon. Lors des manches suivantes, ce sera celui à qui il reste le moins de miel, et en cas d'égalité le plus jeune.

Note : Le premier joueur changeant de manière irrégulière, il se peut qu'un joueur commence une manche plus souvent qu'un autre. Cela est voulu.

DEROULEMENT DU JEU

I. OPTIMISATION

À son tour de jeu, un joueur doit soit tenter d'améliorer sa main en échangeant une carte animaux, soit annoncer le repas.

ÉCHANGER UNE CARTE ANIMAUX

Pour améliorer sa main, le joueur commence par piocher soit la première carte cachée de la pioche, soit la carte visible au sommet de la défausse. Il défausse ensuite une carte animaux de sa main, face visible, sur la défausse.

ANNONCER LE REPAS

Si un joueur pense que sa main de cartes est satisfaisante, il peut, **au lieu** d'échanger une carte, annoncer le **repas des animaux**. Il ne peut bien sûr alors plus échanger de carte. Les autres joueurs, en sens horaire, ont encore une dernière occasion d'échanger une carte. La phase d'échange est ensuite terminée, et le repas commence.

IMPORTANT: Si au tour d'un joueur, la pioche est épuisée, le joueur **doit** annoncer le repas. Les autres joueurs ne pouvant pas non plus piocher de carte animaux, le repas commence immédiatement.

II. REPAS DES ANIMAUX

Les joueurs révèlent les cartes nourriture qui leur avaient été distribuées au début de la manche et les ajoutent à celles déjà visibles. Toutes ces cartes sont alignées sur la table.

Note: Selon le nombre de joueurs, il doit donc y avoir sur la table 3, 5, 6, 7 ou 9 cartes nourriture.

Les joueurs jouent ensuite, une à une, les cartes animaux de leur main en dessous de cartes de leur nourriture préférée. Chacun joue à son tour, en sens horaire, en commençant par le joueur qui a annoncé le repas.

LES CARTES ANIMAUX DOIVENT ÊTRE JOUÉES EN RESPECTANT LES DEUX RÈGLES SUIVANTES

1. La plupart des animaux doivent être placés sous leur nourriture préférée – os pour les chiens, fromage pour les souris, bananes pour les singes, carottes pour les lapins. Les cochons peuvent être joués sous n'importe quel type de nourriture.

Conseil: Vous pouvez jouer des cochons sous une carte de nourriture pour qu'elle ne soit plus disponible pour les animaux des autres joueurs.

2. La quantité de nourriture indiquée sur chaque carte correspond au nombre d'animaux qui peuvent être joués sous cette carte. Ce qui compte est le nombre d'animaux, non le nombre de cartes.

IMPORTANT: Une colonne de cartes animaux distincte est donc placées sous chaque carte nourriture.

Les cartes animaux doivent être jouées de telle sorte que le nombre d'animaux sous chaque carte nourriture soit parfaitement visible.

Conseil: Pour rendre les choses plus claires, on peut retourner les cartes nourriture sous lesquelles il n'est plus possible d'ajouter des animaux.

