

Charly

DA 2 A 6 GIOCATORI
DAI 6 ANNI IN SU



I giocatori stanno organizzando una grande festa per gli animali e, da bravi ospiti, devono assicurarsi che non manchi mai il cibo preferito di ogni animale. Comincia la festa ed iniziano ad arrivare gli invitati: Bello il cane con la sua banda, Fips il topo con i suoi amici, Coco la scimmia con il suo gruppo di scimmie e Hoppel il coniglio con le sue sorelle. Arriva anche Charly il maiale sempre affamato e porta con sé suo fratello.

OBIETTIVO

Nella prima parte della partita, i giocatori devono cercare di **CAMBIARE LA COMPOSIZIONE DELLA PROPRIA MANO** in modo da essere in grado di fornire al maggior numero di animali presenti nella propria mano il loro cibo preferito durante la seconda parte del round. In generale non conviene avere troppi animali, ma il maggior numero possibile di tipi diversi. Le carte cibo mostrate durante la preparazione, così come le carte in mano, forniscono alcune indicazioni per conoscere gli animali per i quali ci sarà cibo durante la seconda fase.

Nella seconda parte, **BANCHETTO**, i giocatori cercano di piazzare il maggior numero di animali presenti nella propria mano sulle carte cibo che si trovano al centro del tavolo.

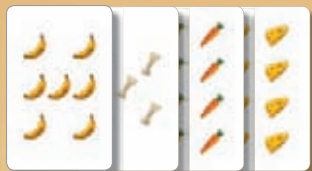
Al termine di ciascun round, i giocatori devono dar da mangiare agli animali rimasti nella propria mano utilizzando le gocce di miele della loro riserva, perché a tutti gli animali piace il miele. Se un giocatore esaurisce la propria riserva di miele, la partita termina. Il giocatore che rimane con il maggior numero di gocce di miele, vince la partita.

CONTENUTO DELLA SCATOLA



66 carte animale

15 carte per ognuno dei seguenti animali:
cane, topo, coniglio e scimmia (ogni set composto da 5 carte con 1 animale, 6 carte con 2 animali e 4 carte con 3 animali)
e 6 carte maiale con 2 animali



20 carte cibo

5 carte per ognuno dei seguenti tipi:
banana, osso, carota, e formaggio
(ogni set comprende i valori 4, 5, 6, 7 e 8)



90 gocce di miele



1 piatto per il cibo

regolamento

PREPARAZIONE

MIELE
PIATTO
ANIMALE



Ciascun giocatore riceve **15 gocce di miele** che piazza di fronte a sé come riserva personale. Rimettere nella scatola le gocce di miele in più poiché non saranno utilizzate.



Piazzare il piatto per il cibo al centro del tavolo in modo che sia facilmente raggiungibile da parte di tutti i giocatori.



Separare le carte cibo dalle carte animale.

Mescolare le carte animale. Distribuire ad ogni giocatore **7 carte animale** coperte come mano iniziale.

Formare con le carte animale restanti un mazzo da cui pescare e piazzarlo a faccia in giù al centro del tavolo. Scoprire la prima carta e piazzarla scoperta accanto al mazzo come prima carta degli scarti.

CIBO



In base al numero di giocatori, rimuovere un determinato numero di carte cibo dal mazzo:

con **2 giocatori** tutte le carte di **valore 7 e 8**

con **3 e 4 giocatori** tutte le carte di **valore 8**

con **5 giocatori** tutte le carte di **valore 4**.

con **6 giocatori** non rimuovere nessuna carta.

Mescolare le carte cibo rimanenti.

Distribuire ad ogni giocatore **1 carta cibo** a faccia in giù che ognuno aggiungerà alla propria mano.

Infine, in base al numero di giocatori, scoprire delle carte cibo dal mazzo e piazzarle sul tavolo una accanto all'altra.

DISPOSIZIONE
CARTE
CIBO



1 carta cibo

con **2 giocatori**



2 carte cibo

con **3 e 5 giocatori**



3 carte cibo

con **6 giocatori**

Le carte cibo non scoperte non verranno utilizzate durante il round – mettere da parte a faccia in giù.



Il giocatore iniziale del primo round è chi è in grado di strillare come un maiale meglio di tutti. Nei round successivi inizierà il giocatore con il minor numero di gocce di miele. In caso di parità inizierà il giocatore più giovane.

Nota: Il giocatore iniziale cambia sempre in modo non regolare e pertanto alcuni giocatori potrebbero iniziare il round più spesso di altri.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

PARTE I - MIGLIORARE LA MANO

Durante il proprio turno, un giocatore deve decidere se vuole **SCAMBIARE UNA CARTA ANIMALE** oppure annunciare un **INVITO AL BANCHETTO**.

SCAMBIARE UNA CARTA ANIMALE

Se vuoi migliorare la tua mano, puoi scambiare una carta animale.

Puoi scegliere se pescare una carta dal mazzo oppure prendere la carta che si trova in cima al mazzo degli scarti. Successivamente devi scegliere una carta animale che si trova nella tua mano e aggiungerla a faccia in su sopra il mazzo degli scarti.

INVITO AL BANCHETTO

Se pensi di avere in mano carte buone, puoi invitare gli avversari ad un grande banchetto e invece di scambiare una carta, annunciare a voce alta "è pronto da mangiare". Iniziando dal primo giocatore alla tua sinistra, ognuno ha un turno in più per scambiare una carta animale dopodiché il **BANCHETTO** inizia.

IMPORTANTE: Se all'inizio del turno di un giocatore, il mazzo da cui pescare è terminato, il giocatore è obbligato ad annunciare "è pronto da mangiare" ed in questo caso nessun giocatore potrà scambiare carte animale poiché il banchetto inizierà immediatamente.

PARTE II - BANCHETTO

In questa fase ogni giocatore rivela la propria carta cibo ricevuta in mano all'inizio del round e la piazza scoperta accanto alle carte cibo mostrate all'inizio del round.

Nota: In base al numero di giocatori, ci saranno 3, 5, 6, 7 oppure 9 carte cibo scoperte.

Partendo dal giocatore che ha annunciato "è pronto da mangiare" e proseguendo in senso orario, ogni giocatore gioca una carta animale dalla propria mano e la piazza in corrispondenza della corretta carta cibo.

QUANDO SI GIOCA UNA CARTA, I GIOCATORI DEVONO PRESTARE ATTENZIONE A DUE COSE

1. La maggior parte degli animali può essere piazzata sulle carte che raffigurano il loro cibo preferito: cani sulle ossa, topi sul formaggio, scimmie sulle banane e conigli sulle carote. I maiali, invece, mangiano qualsiasi cosa. Essi possono essere piazzati su qualunque tipo di cibo!

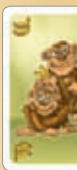
Suggerimento: Per portare via il cibo preferito dagli animali degli avversari, puoi piazzarci sopra i maiali.

2. La quantità di cibo raffigurata sulle carte cibo rappresenta il numero massimo di animali che puoi piazzarci sopra. Le carte cibo sulle quali non è più possibile piazzare animali, devono essere voltate. Non conta il numero di carte animale, ciò che conta è il numero totale di animali presenti su ciascuna carta!

IMPORTANTE: Formare una colonna separata di animali per ciascuna carta cibo.

Le carte animale devono essere giocate in modo che tutti possano vedere con facilità quanti animali sono stati aggiunti alla carta cibo corrispondente.

Suggerimento: Per capire rapidamente cosa sta accadendo, la quantità di cibo richiesta da ogni carta animale si trova sull'angolo di ogni carta.



ESEMPIO:

Sulla carta con
4 ossa:
Si può aggiungere
soltanto 1 cane.



Sulla carta con
5 carote:
Si può aggiungere

1 carta con 3 conigli **oppure**
2 carte, una con 1 coniglio
ed una con 2 conigli **oppure**
3 carte con 1 coniglio
ciascuna **oppure**
2 carte, una con 1 coniglio e
una con 2 maiali.



I giocatori che non possono più giocare carte animale devono passare. I giocatori restanti invece, fino a che ne hanno la possibilità, continuano turno dopo turno ad aggiungere carte animale sulle carte cibo.

FINE DEL ROUND E DARE DA MANGIARE AGLI ANIMALI IN MANO

Il round termina quando nessun giocatore può più giocare carte animale.

DARE DA MANGIARE IL MIELE AGLI ANIMALI

I giocatori a cui sono rimaste carte animale in mano, devono dar da mangiare a questi animali utilizzando le gocce di miele della loro riserva. Per ogni **cane, topo, scimmia e coniglio** sulle carte, i giocatori devono aggiungere **1 goccia di miele** dentro il piatto per il cibo. Per ogni **maiale**, i giocatori devono aggiungere **2 gocce di miele**.

Nota: Dato che le carte maiale raffigurano sempre 2 maiali, questo significa che i giocatori dovranno aggiungere sempre 4 gocce di miele per ognuna di queste carte che gli resta in mano.

PREPARAZIONE PER UN NUOVO ROUND

Fintanto che ogni giocatore possiede almeno una goccia di miele nella propria riserva, si raccolgono tutte le carte cibo e tutte le carte animale. Mescolare questi due mazzi e distribuire le carte ai giocatori nella stessa maniera descritta nel paragrafo "Preparazione". Inizia un nuovo round.

CONCLUSIONE DELLA PARTITA E PUNTEGGIO

La partita termina se alla fine di un round, un giocatore (o più) finisce tutte le sue gocce di miele.

Nota: I giocatori devono comunque dar da mangiare al maggior numero possibile di animali che gli sono rimasti nella mano. Se non è possibile dar da mangiare a tutti gli animali raffigurati su una carta animale, si considera che tutti gli animali sulla carta restino a digiuno e queste carte si piazzano scoperte di fronte al giocatore.

Vince la partita il giocatore con il maggior numero di gocce di miele rimaste nella propria riserva. Se a nessun giocatore sono rimaste gocce di miele, vince il giocatore con il minor numero di carte a digiuno davanti a sé. In caso di parità, il vincitore è il giocatore che è seduto più lontano dal giocatore che ha annunciato "è pronto da mangiare" durante l'ultimo round.

Autore: Inon Kohn, Illustrazioni: Christian Fiore

Traduzione: Michele Mura, Revisione: Riccardo Semino Favro

© 2010 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich

Tutti i diritti riservati. Made in Germany.

www.abacusspiele.de

