

Charly

Voor 2 tot 6 spelers
Vanaf 6 jaar

De spelers houden een feest voor de dieren en als goede gastheer, zorg je ervoor dat er voor elk dier voldoende van zijn favoriete eten is.

Dan kan het feestje beginnen, en komt iedereen aan: Bello de hond en zijn kompanen, Fips de muis met haar vrienden, Coco de aap en zijn bende en Hoppel het konijn met haar zussen. Zelfs Charly, het varken dat altijd honger heeft komt, en brengt zijn broer mee.

SPELIDEE

Charly wordt over meerdere ronden gespeeld. Elke ronde bestaat uit 2 delen. In het eerste deel **DE HAND VERBETEREN**, probeert de speler ervoor te zorgen dat hij zoveel mogelijk dieren op hand heeft, die hij zijn favoriete eten kan aanbieden in het 2de deel van de ronde.

In principe is het de bedoeling om niet te veel dieren in de hand te hebben, maar toch zoveel mogelijk verschillende dieren. De opgedraaide voedselkaarten op tafel en de kaart op hand geven een indicatie over welke dieren er in het 2de deel van de ronde er kunnen worden voorzien van voedsel.

In het 2de deel, **FEEST**, proberen de spelers de dierenkaarten uit de hand op voedselkaarten te leggen in het midden van de tafel

Aan het einde van de ronde moeten de spelers alle dieren, die ze nog op hand hebben voederen met honingdruppels uit hun voorraad, want alle dieren houden van honing. Als een speler zijn honingvoorraad is uitgeput, eindigt het spel. De speler die nog de meeste honingdruppels heeft, wint het spel

SPELMATERIAAL



66 Dierenkaarten

15 kaarten van elke soort: hond, muis, konijn en aap, elke set bevat: 5 kaarten met 1 dier, 6 met 2 dieren en 4 met 3 dieren en 6 varkenskaarten met 2 dieren.



20 Voedselkaarten

5 kaarten van elke soort: bananen, botten, wortels en kaas, elke set bevat kaarten met waarde 4, 5, 6, 7 en 8



90 Honingdruppels



1 Voederbak

Spelregels

SPELVOORBEREIDING

Honing
Voederbak



Elke speler ontvangt 15 honingdruppels, en legt deze als persoonlijke voorraad voor zich neer. De overgebleven honingdruppels gaan terug in de doos, deze worden niet gebruikt.



Plaats de voederbak in het midden van de tafel, goed bereikbaar voor alle spelers.

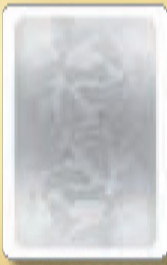
Dieren



Verdeel de kaarten in 2 afzonderlijke stapels, de voedselkaarten en de dierenkaarten.

Schud de dierenkaarten en geef elke speler verdekt 7 kaarten. Leg de overgebleven dierenkaarten als verdeckte trekstapel in het midden van de tafel. Neem de bovenste kaart van de trekstapel, en draai deze open naast de trekstapel, deze vormt de aflegstapel.

Voedsel



Afhankelijk van het aantal spelers worden volgende kaarten uit het spel genomen:

Met **2 spelers**, worden alle kaarten met **waarde 7 en 8** niet gebruikt

Met **3 en 4 spelers**, worden alle kaarten met **waarde 8** niet gebruikt

Met **5 spelers**, worden alle kaarten met **waarde 4** niet gebruikt

Met **6 spelers**, alle kaarten worden gebruikt

Schud de benodigde voedselkaarten.

Geef **1 voedselkaart** gedekt aan elke speler, de spelers nemen deze mee op hand.

Als laatste worden afhankelijk van het aantal spelers voedselkaarten opengedraaid en naast elkaar op tafel gelegd.

Open
Voedselkaarten



1 voedselkaart
bij 2 spelers



2 voedselkaarten
bij 3 tot 5 spelers



3 voedselkaarten
bij 6 spelers

De voedselkaarten die niet worden gedeeld of opengedraaid, worden deze ronde niet gebruikt, leg deze gedekt opzij.



De startspeler voor de eerste ronde, is de speler die het best kan gillen als een varken. De startspeler voor de volgende rondes, is de speler met de minste honingdruppels.

Bij een gelijk aantal, begint de jongste speler de ronde

Opmerking: Hierdoor kan het zijn dat sommige spelers meer als startspeler een ronde beginnen, dan andere spelers.

SPELVERLOOP

I. Deel 1 - DE HAND VERBETEREN

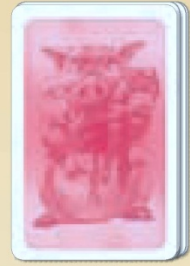
Tijdens je speelbeurt, kan je ofwel EEN DIER WISSELEN ofwel een AANKONDIGING VOOR HET FEEST geven.

EEN DIER WISSELEN

Als je de kaarten in je hand wil verbeteren, kan je een dierenkaart wisselen. Je kunt hiervoor een kaart van de trekstapel nemen, of de bovenste kaart van de aflegstapel. Vervolgens leg je een van je dierenkaarten uit je hand open op de aflegstapel.

AANKONDIGING VOOR HET FEEST

Als je vindt dat je handkaarten goed genoeg zijn, kan je volk uitnodigen voor een groot feest, in plaats van een kaart te wisselen. Dit doe je door duidelijk "ETENSTIJD" aan te kondigen. Beginnend met de speler aan je linkerzijde, krijgen alle spelers nog 1 speelbeurt om een dier te wisselen. Dan begint het FEEST.



BELANGRIJK: Als de trekstapel aan het begin van een speler zijn beurt is uitgeput, moet deze speler de "ETENSTIJD" aankondigen. In dit geval kunnen de andere spelers ook geen dierenkaarten meer wisselen, en begint het feest onmiddellijk.

II. Deel 2 - FEEST

Nu leggen de speler hun voedselkaarten, die ze op hand hadden, open bij de voedselkaarten op tafel.

Opmerking: Er zullen dan 3, 5, 6, 7 of 9 voedselkaarten open liggen.

De spelers leggen dan 1 voor 1 in de richting van de wijzers van de klok een dierkaart op de overeenkomstige voedselkaart, de speler die de ETENSTIJD aankondigde begint.

HOU REKENING MET HET VOLGENDE, BIJ HET NEERLEGGEN VAN EEN DIERENKAART

1. De meeste dieren kunnen enkel worden gelegd bij voedselkaarten waarop hun favoriete voedsel staat afgebeeld: Honden bij botten, muizen bij kaas, apen bij bananen en konijnen bij de wortels. Varkens die eten echter alles. Zij kunnen dus bij een willekeurige voedselkaart worden gelegd.

TIP: Je kunt varkens ook op voedselkaarten leggen, om zo voedsel van dieren van de andere spelers weg te snoepen.

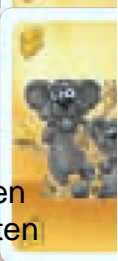
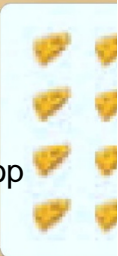
2. De waarde van de voedselkaart geeft aan hoeveel dieren bij de voedselkaart mogen worden gelegd. Voedselkaarten waar geen dieren meer mogen worden bijgelegd worden omgedraaid. Het aantal kaarten is van geen belang, enkel het aantal dieren op de kaarten wordt geteld.

BELANGRIJK: Vorm onder elke voedselkaart een aparte rij dierenkaarten.

De dierenkaarten moeten zo worden neergelegd dat alle spelers duidelijk kunnen zien hoeveel dieren er al bij de voedselkaart liggen.

TIP: Om een beter overzicht te behouden is er in de hoeken van de dierenkaarten aangegeven hoeveel voedsel er nodig is.

Spelers die geen dierenkaarten meer kunnen afleggen, moeten passen. De overige spelers gaan gewoon verder met het uitspelen van dierenkaarten, zo lang ze kunnen.



VOORBEELD:

Bij de 4 bottenkaart:



Bij de 5 wortelskaart:



Er kan nog 1 kaart met 1 hond worden bijgelegd.



Er kan 1 kaart met 3 konijnen **of** 2 kaarten waarvan 1 met 1 konijn en 1 met 2 konijnen **of** 3 kaarten met telkens 1 konijn **of** 1 kaart met 1 konijn en 1 kaart met 2 varkens worden bijgelegd.



EINDE VAN DE RONDE, EN DE DIEREN OP HAND ETEN GEVEN

De ronde eindigt als geen enkele speler nog dierenkaarten kan aanleggen.

DIEREN HONINGDRUPPELS TE ETEN GEVEN

Nu moeten alle spelers die nog dierenkaarten op hand hebben, deze honingdruppels te eten geven uit hun persoonlijke voorraad. Voor elke **hond**, **muis**, **aap** en **konijn** moeten de spelers **1 honingdruppel** in de voederbak leggen. Voor elk varken moeten de spelers **2 honingdruppels** in de voederbak leggen.

Opmerking: Aangezien er op elke varkenskaart 2 varkens staan, wil dat zeggen dat de spelers altijd 4 honingdruppels in de voederbak moeten leggen voor elk van deze kaarten.

DE VOLGENDE RONDE VOORBEREIDEN

Zo lang elke speler nog minstens 1 honingdruppel in zijn persoonlijke voorraad heeft liggen, worden alle dierenkaarten en alle voedselkaarten terug verzameld.

Schud de kaarten en deel ze uit, zoals bij aanvang van de eerste ronde. De volgende ronde kan beginnen.

EINDE VAN HET SPEL EN WAARDERING

Als minstens 1 speler zijn persoonlijke honingdruppel voorraad is uitgeput, eindigt het spel.

Opmerking: De spelers moeten allemaal hun dieren die ze nog op hand hebben nog voederen met honingdruppels uit hun persoonlijke voorraad als ze dat nog kunnen.

Als een dierkaart niet meer volledig kan worden gevoed, geldt deze als niet gevoed. De speler legt deze kaarten open voor zich neer.

De speler met de meeste honingdruppels in zijn persoonlijke voorraad wint het spel. Als er geen enkele speler meer honingdruppels in zijn voorraad heeft liggen wint de speler met de minste niet gevoede dieren. Bij een gelijkspel, wint de speler die het meest links zit van de speler die de etenstijd aankondigde tijdens de laatste ronde.

Auteur: Inon Kohn, Illustraties: Christian Fiore

© 2010 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich

All rights reserved. Made in Germany.

www.abacusspiele.de



Nederlandse vertaling en bewerking: Christophe Mannaert (Christophe.mannaert@telenet.be)