

Charly

FÜR 2 BIS 6 SPIELER
AB 6 JAHREN



Die Spieler geben ein großes Fest für die Tiere, und natürlich müssen gute Gastgeber dafür sorgen, dass genügend Lieblingsfutter für die einzelnen Tiere da ist. Dann ist es so weit, und alle kommen: Der Hund Bello und seine Meute, die Maus Fips mit ihren Freunden, Coco mit seiner Affenbande und Hoppel das Kaninchen mit seinen Geschwistern. Sogar Charly, das immer hungrige Schwein, kommt und bringt auch noch seinen Bruder mit.

SPIELIDEE

Charly wird über mehrere Runden gespielt. Jede Runde besteht aus zwei Teilen. Im ersten Teil **KARTENHAND VERBESSERN** versucht jeder Spieler die Zusammensetzung seiner Tierkarten so zu verändern, dass er im zweiten Teil der Runde möglichst alle Tiere auf seiner Hand mit deren Lieblingsfutter versorgen kann.

Grundsätzlich ist es dabei hilfreich nicht zu viele Tiere und außerdem möglichst unterschiedliche Tierarten auf der Hand zu haben. Durch die Futterkarten, die offen auf dem Tisch liegen, und die Futterkarte auf seiner Hand erhält der Spieler Hinweise darauf, für welche Tiere Futter zur Verfügung steht.

Im zweiten Teil **FESTESSEN** versuchen die Spieler ihre Tierkarten aus der Hand an die Futterkarten in der Tischmitte anzulegen.

Am Ende der Runde müssen die Spieler alle Tiere, die sie dann noch auf der Hand haben, mit Honigtropfen füttern. Denn Honig mögen alle Tiere gerne. Wenn einem Spieler der Honig ausgeht, ist das Spiel beendet. Es gewinnt der Spieler, der dann noch die meisten Honigtropfen übrig hat.

SPIELMATERIAL



66 Tierkarten

je 15 Hunde-, Mäuse-, Kaninchen- und Affenkarten
(je 5 Karten mit 1 Tier, 6 Karten mit 2 Tieren
und 4 Karten mit 3 Tieren) und
6 Schweinekarten mit 2 Tieren



20 Futterkarten

je 5 Bananen-, Knochen-, Möhren-,
und Käsekarten
(je 1x die Werte 4, 5, 6, 7 und 8)



90 Honigtropfen



1 Futternapf

1 Spielregel

HONIG NAPF TIER FUTTER KARTEN AUSLAGE

SPIELVORBEREITUNG



Jeder Spieler erhält **15 Honigtropfen** und legt sie als seinen Vorrat sichtbar vor sich ab. Die übrigen Honigtropfen werden nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.



Der Futternapf wird für alle Spieler gut erreichbar in die Mitte gestellt.



Die Futter- und die Tierkarten werden getrennt.

Die Tierkarten werden gemischt. Dann erhält jeder Spieler verdeckt **7 Tierkarten**, die er auf die Hand nimmt.

Die übrigen Tierkarten werden als verdeckter Nachziehstapel in die Tischmitte gelegt. Die oberste Karte wird aufgedeckt und als erste Karte des offenen Abwurfstapels daneben gelegt.



Je nach Spielerzahl werden von jeder Futtersorte Karten aussortiert und aus dem Spiel genommen:

bei **2 Spielern** die **Werte 7 und 8**

bei **3 und 4 Spielern** der **Wert 8**

bei **5 Spielern** der **Wert 4**.

Bei **6 Spielern** werden keine Karten aussortiert.

Die im Spiel verbliebenen Futterkarten werden gemischt.

Jeder Spieler erhält verdeckt **1 Futterkarte** und nimmt sie auf die Hand.

Anschließend werden abhängig von der Spielerzahl Futterkarten vom Stapel aufgedeckt und nebeneinander in die Tischmitte als Futterkartenauslage gelegt.



1 Futterkarte

bei **2 Spielern**



2 Futterkarten

bei **3 bis 5 Spielern**



3 Futterkarten

bei **6 Spielern**

Die übrigen Futterkarten werden in dieser Runde nicht benötigt und verdeckt zur Seite gelegt.



In der ersten Runde beginnt der Spieler, der am besten Grunzen kann. In den nachfolgenden Runden beginnt der Spieler mit den wenigsten Honigtropfen. Haben mehrere Spieler gleich wenig Tropfen, dann beginnt der jüngste von ihnen die Runde.

Hinweis: Der Startspieler wechselt also unregelmäßig und nicht reihum. Daher werden manche Spieler häufiger Startspieler sein als andere.

SPIELVERLAUF

I. TEIL – KARTENHAND VERBESSERN

Wenn ein Spieler an die Reihe kommt, muss er sich überlegen, ob er EINE TIERKARTE AUSTAUSCHEN oder ZUM FESTESSEN EINLADEN will.



EINE TIERKARTE AUSTAUSCHEN

Will ein Spieler seine Kartenhand verbessern, kann er eine Tierkarte austauschen. Er hat die Wahl, ob er die oberste Karte vom Nachziehstapel oder die oberste offene Karte vom Abwurfstapel auf die Hand nimmt. Danach muss der Spieler eine beliebige Tierkarte von seiner Hand auf den offenen Abwurfstapel legen.

ZUM FESTESSEN EINLADEN

Wenn ein Spieler glaubt seine Kartenhand ist gut genug, dann kann er **anstatt** eine Karte auszutauschen auch zum großen Festessen einladen, indem er laut „**Mahlzeit**“ ruft. Bei seinem linken Nachbarn angefangen, dürfen alle anderen Spieler noch einmal eine Tierkarte austauschen. Dann beginnt das FESTESSEN.

ACHTUNG: Ist der Nachziehstapel zu Beginn eines Zuges aufgebraucht, muss der Spieler „Mahlzeit“ rufen. In diesem Fall darf kein weiterer Spieler mehr Tierkarten austauschen und das Festessen beginnt sofort.

II. TEIL – FESTESSEN

Jetzt legen alle Spieler ihre Futterkarte, die sie zu Spielbeginn erhalten haben, offen zu der Futterkartenauslage.

Hinweis: Je nach Spielerzahl liegen jetzt 3, 5, 6, 7 oder 9 Futterkarten offen aus.

Die Spieler legen reihum im Uhrzeigersinn jeweils eine Tierkarte aus ihrer Hand an eine passende Futterkarte, angefangen bei dem Spieler der „Mahlzeit“ gerufen hat.



BEIM ANLEGEN DER TIERKARTEN MÜSSEN ZWEI DINGE BEACHTET WERDEN

1. Jede Tierart darf nur an eine Karte mit ihrem Lieblingsfutter angelegt werden. Hunde an Knochen, Mäuse an Käse, Affen an Bananen und Kaninchen an Möhren. Schweine jedoch sind Allesfresser. Sie dürfen an jede Futtersorte angelegt werden!

Hinweis: Schweine kann man an Futterkarten anlegen, um den Tieren der anderen Spieler das Futter wegzunehmen.

2. An jede Futterkarte dürfen höchstens so viele Tiere angelegt werden, wie Futter auf ihr abgebildet ist. Futterkarten, an die keine Tierkarten mehr angelegt werden können, dreht man um. Nicht die Anzahl der Tierkarten, sondern die Anzahl der Tiere auf jeder Karte wird gezählt.



ACHTUNG: An jede Futterkarte wird eine eigene Reihe mit Tierkarten angelegt.

Die Tierkarten müssen so angelegt werden, dass alle Spieler immer gut erkennen können wie viele Tiere bereits an eine Futterkarte angelegt wurden.

Hinweis: Zur besseren Übersicht ist die benötigte Futtermenge in den Ecken der Tierkarten abgebildet.

Kann ein Spieler keine Tierkarte mehr anlegen, muss er passen. Es wird reihum weiter angelegt bis alle Spieler gepasst haben.

BEISPIEL:

An die 4 Knochen passt nur noch:

1 Karte mit 1 Hund.



An die 5 Möhren passen noch:

1 Karte mit 3 Hasen **oder**

2 Karten, eine mit 1 Hasen und eine mit 2 Hasen **oder**

3 Karten mit je 1 Hasen **oder**

2 Karten, eine mit 1 Hasen und eine mit 2 Schweinen.



ENDE DER RUNDE UND FÜTTERN DER TIERE AUF DER HAND

Die Runde endet, wenn alle Spieler gepasst haben.

TIERE MIT HONIGTROPFEN FÜTTERN

Nun müssen alle Spieler, die noch Tierkarten auf der Hand haben, diese Tiere mit Honigtropfen aus ihrem Vorrat füttern. Für jeden **Hund**, jede **Maus**, jeden **Affen** und jedes **Kaninchen** auf den Karten muss er **1 Honigtropfen** in den Futternapf legen. Für jedes **Schwein** muss der Spieler **2 Honigtropfen** abgeben.

Hinweis: Da jede Schweinekarte immer 2 Schweine zeigt, bedeutet das, dass der Spieler für jede dieser Karten 4 Honigtropfen abgeben muss.

VORBEREITUNGEN FÜR DIE NÄCHSTE RUNDE

Hat jeder Spieler noch mindestens einen Honigtropfen, werden jetzt alle Tier- und Futterkarten eingesammelt. Sie werden für die nächste Runde so gemischt und verteilt wie in der Spielvorbereitung beschrieben. Die nächste Runde beginnt.

SPIELLENDE UND WERTUNG

Hat am Ende der Runde wenigstens ein Spieler keine Honigtropfen mehr in seinem Vorrat, endet das Spiel.

Hinweis: Die Spieler füttern ihre Tierkarten auf der Hand soweit sie können mit ihren Honigtropfen. Eine nicht komplett gefütterte Tierkarte gilt als nicht gefüttert.

Die Karten mit den nicht komplett gefütterten Tieren legen sie offen vor sich hin.

Es gewinnt der Spieler, der noch die meisten Honigtropfen in seinem Vorrat hat. Hat kein Spieler mehr Honigtropfen im Vorrat, gewinnt der Spieler, der die wenigsten nicht gefütterten Tiere vor sich ausliegen hat. Im Fall eines Gleichstandes gewinnt der Spieler, der am weitesten links von „Mahlzeit“-Rufer sitzt.

Autor: Inon Kohn, Illustration: Christian Fiore

© 2010 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany.
www.abacusspiele.de

Distribution in der Schweiz:
Carletto AG Einsiedlerstr. 31A,
CH-8820 Wädenswil

