

Чарли

**НАСТОЛЬНАЯ ИГРА
ДЛЯ 2–6 ИГРОКОВ
В ВОЗРАСТЕ ОТ 6 ЛЕТ**

Весь дом вверх дном! Затеваается большая вечеринка: придут пёс Барбос с друзьями, кролик Всеволод с потомством, мышка Машка с семейством, мартышка Эллочка с кавалерами, и даже заезжий кабанчик Чарли со своим братом заглянут на огонёк. А вот и гости, уже на пороге. Что в печи — на стол мечи!

ОБ ИГРЕ

Партия длится несколько раундов. Каждый раунд делится на два этапа: подбор карт и пир.

На первом этапе вы **ПОДБИРАЕТЕ КАРТЫ НА РУКЕ** таким образом, чтобы на втором этапе накормить как можно больше доставшихся вам животных. Как правило, держать на руке много животных невыгодно — гораздо важнее набрать животных разных видов. Подбирая карты животных, ориентируйтесь на раскрытые карты корма, а также на карту корма у вас на руке.

Второй этап раунда — **ПИР**. Игроки раскрывают все карты корма, а потом по очереди выкладывают на стол карты животных, если для них там достаточно еды.

После этого игроки обязаны накормить животных, оставшихся у них на руках, мёдом из своих личных запасов — уж мёд-то всем по вкусу! Партия завершается, как только хотя бы у одного игрока закончится мёд. Тот, у кого на этот момент останется больше мёда, чем у любого другого соперника, станет победителем.

СОСТАВ ИГРЫ



66 карт животных

по 15 карт собак, мышей, кроликов и мартышек
(в каждый набор входят 5 карт с 1 животным,
6 карт с 2 животными и 4 карты с 3 животными)
и 6 карт свиней с 2 животными



20 карт корма

по 5 карт бананов, костей,
морковки и сыра
(в каждый набор входят карты
с ценностью от 4 до 8)



90 капель мёда



6 карт «Свин-гурман»
с 1 свиной каждой,
нужны для расширенного
варианта игры

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

МЁД



Раздайте каждому игроку **по 15 капель мёда**. Он кладёт их перед собой — в личный запас. Лишние капли уберите в коробку. Положите коробку на край стола — в ходе партии игроки будут сбрасывать туда мёд из личного запаса.

Разделите карты на колоду корма и колоду животных.

ЖИВОТНЫЕ



Для упрощённой игры уберите из колоды животных 6 карт «Свин-гурман». Советуем сделать это, когда будете играть в первый раз. В дальнейшем вы сможете играть как с этими картами, так и без них.

Перетасуйте колоду животных и сдайте каждому игроку **по 7 карт**. Игроки забирают их **на руку**, не показывая соперникам.

Оставшиеся карты животных положите посередине стола в закрытую. Раскройте верхнюю карту колоды и положите рядом лицом вверх — это будет первая карта в стопке сброса.

КОРМ



В зависимости от числа игроков уберите часть карт корма:
для **2 игроков** уберите все карты с ценностью **7 и 8**
для **3 и 4 игроков** — все карты с ценностью **8**
для **5 игроков** — все карты с ценностью **4**
для **6 игроков** не убирайте никаких карт

Перетасуйте оставшиеся в колоде карты корма.

Сдайте каждому игроку **по 1 карте корма**. Эти карты игроки также забирают на руки, не показывая соперникам.

Наконец, в зависимости от числа игроков, возьмите из колоды корма несколько случайных карт и положите их на стол в открытую:

1 карту
при
2 игроках



2 карты
при
3—5 игроках



3 карты
при
6 игроках



КАРТЫ
КОРМА

Остальные карты корма в этом раунде не пригодятся: отложите их в сторону лицом вниз.



Первый раунд начинает тот из игроков, кто лучше всех визжит поросёнком. В следующих раундах первым ходит тот, у кого осталось меньше мёда. Если запасы мёда одинаковы, первым будет ходить тот, кто младше.

Некоторые игроки будут ходить первыми в раунде чаще других.

ХОД ИГРЫ

I. ПОДБОР КАРТ

В свой ход выберите одно из двух действий: ЗАМЕНА КАРТЫ или ПРИГЛАШЕНИЕ НА ПИР.



ЗАМЕНА КАРТЫ ЖИВОТНОГО

Если вам не нравятся карты на руке, вы можете заменить одну карту животного. Сначала вы берёте верхнюю карту либо из колоды животных, либо из стопки сброса. Затем вы должны выбрать карту животного на руке и положить её лицом вверх в стопку сброса.

ПРИГЛАШЕНИЕ НА ПИР

Если карты на руке вас устраивают, вы можете **вместо** замены карты пригласить животных на пир. Громко крикните: «**Кушать подано!**» Все ваши соперники, начиная с вашего соседа слева, делают ещё по одному ходу, на котором они могут заменить по карте. После этого начинается ПИР.

ВАЖНО: если в начале вашего хода в колоде нет карт, вы *обязаны* пригласить животных на пир. В этом случае никто из ваших соперников не получает права заменять карты: пир начинается немедленно!

II. ПИР

Каждый игрок открывает на всеобщее обозрение карту корма, которую держал на руке. Эти карты выкладываются рядом с теми, что были раскрыты в начале раунда.

В зависимости от числа игроков, в итоге будет раскрыто 3, 5, 6, 7 или 9 карт корма.

Начиная с того, кто пригласил гостей на пир, игроки поочерёдно (по часовой стрелке) кладут по одной карте животного с руки на карту соответствующего корма.

ПРИ ЭТОМ СОБЛЮДАЙТЕ ДВА ПРАВИЛА:

1. Карту животного можно положить только на карту его любимого корма: собаки любят кости, мышки — сыр, маргышки — бананы, кролики — морковку. И только свиньи едят всё: карту с двумя свинками можно класть на любой корм!

Исключение: карту «Свин-гурман» можно положить только на *один из двух* видов корма, указанных в углах этой карты.

С помощью свиней вы можете отнять любимый корм у других животных!



2. Количество корма на карте показывает, сколько животных она может накормить. При этом считаются не сами карты животных, а общее число животных, изображённых на этих картах (на карте может быть от одного до трёх животных). Когда весь корм с карты съеден, переверните её лицом вниз.



ВАЖНО: от каждой карты корма должен идти свой ряд карт животных.

Карты надо выкладывать так, чтобы всем игрокам было видно, сколько животных уже кормится с карты.

В каждом углу карты животного указано, сколько и какой еды нужно животным с этой карты.

Если игрок не может выложить карту животного, он пасует. Остальные продолжают выкладывать карты по очереди, пока и их возможности не будут исчерпаны.

ПРИМЕР

На четвёрку костей
можно выложить
только ещё одну
карту с 1 собакой.



На пятёрку морковки
можно выложить:
карту с 3 кроликами
или карту с 1 кроликом
и карту с 2 кроликами
или 3 карты с 1 кроликом
или карту с кроликом
и карту с 2 свиньями.



КОНЕЦ РАУНДА

Раунд завершается, когда никто больше не может выложить животных с руки.

ПРОКОРМ ГОЛОДАЮЩИХ

Теперь каждый, у кого на руке остались животные, должен накормить их мёдом из личного запаса. Сбросьте в коробку **по 1 капле мёда** за каждую **собаку, мышку, мартышку и кролика** и **по 2 капли мёда** за каждую **свинью** на оставшихся у вас картах.

ПОДГОТОВКА К СЛЕДУЮЩЕМУ РАУНДУ

Если у каждого игрока в запасе осталась хотя бы одна капля мёда, партия продолжается. Соберите все карты животных и корма в отдельные колоды и перетасуйте. Затем сдайте карты точно так же, как в начале игры.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается в конце того раунда, в котором у любого игрока закончился мёд.

Вы обязаны кормить своих животных мёдом, пока он у вас есть, даже если мёд уже закончился у кого-то из соперников. Если вам не хватает мёда, чтобы накормить хотя бы одно животное с карты, выложите её лицом вверх на стол перед собой.

Игрок, у которого в запасе осталось больше мёда, становится победителем. Если мёда не осталось ни у кого, побеждает тот, перед кем выложено меньше голодных животных. При ничейном исходе выигрывает тот из претендентов на победу, кто сидит дальше от игрока, объявившего пир (считая по часовой стрелке).

Автор игры: Инон Кон

Художник: Кристиан Фиоре

© 2010 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG

Frankfurterstr. 121, 63303 Dreieich

www.abacusspiele.de

Перепечатка и публикация правил игры,
компонентов игры и иллюстраций
без разрешения правообладателя
запрещены.



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Перевод: Алексей Перерва

Редактура: Петр Тюленев

Вёрстка: Анна Горюнова

Вопросы издания игр решает директор по развитию
бизнеса Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)

© 2012 ООО «Мир Хобби» правообладатель

на территории РФ и стран СНГ.

Все права защищены.

www.hobbyworld.ru



Играть интересно