

OÙ EST CHARLIE?®

LE JEU

Ouvrez l'œil et
soyez le plus rapide
à trouver Charlie !



Ravensburger

OÙ EST CHARLIE?[®]

LE JEU

**Ouvrez l'œil et
soyez le plus rapide
à trouver Charlie !**

Jeux Ravensburger[®] n° 26 569 5

Un jeu d'observation passionnant pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

Contenu :

- 1 plateau de jeu (en 2 parties)
- 40 cartes
- 1 toupie (composée d'un anneau, d'une base et d'une queue)
- 30 jetons pour toupie
- 4 pions + 4 socles
- 4 marqueurs ronds en plastique

Le jeu propose 2 variantes différentes.

1. La chasse aux pirates

PRÉPARATION :

Installer le plateau sur la table, la scène avec le bateau pirate sur le dessus. Détacher soigneusement les 40 cartes des planches prédécoupées, les mélanger et former une pile à côté du plateau. Chaque joueur choisit un des quatre marqueurs en plastique et le garde devant lui. Les pions, la toupie et les jetons ne sont pas utilisés dans cette variante.

DÉROULEMENT DU JEU :

Le joueur le plus âgé commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur retourne la première carte du paquet et la place, face visible, au centre de la table, de manière à ce que chacun puisse la voir. Puis, il donne le signal : « Où est Charlie ? Prêts ? Partez ! » et tous les joueurs se mettent à chercher en même temps le dessin correspondant sur le plateau. Celui qui le trouve place son marqueur dessus. Les joueurs vérifient alors ensemble si le marqueur est bien placé sur le plateau :

S'il est bien placé, le joueur qui a été le plus rapide à retrouver le bon emplacement gagne la carte correspondante ;
S'il est mal placé, tous les joueurs qui n'ont pas encore posé leur marqueur sur le plateau continuent de chercher pour gagner la carte.

Les cartes dont le dessin n'a été retrouvé par aucun joueur sont écartées.
Le joueur suivant retourne une nouvelle carte, donne le signal et la chasse reprend !

La partie prend fin lorsque la pile de cartes est épuisée.
Le vainqueur est le joueur qui possède le plus de cartes.

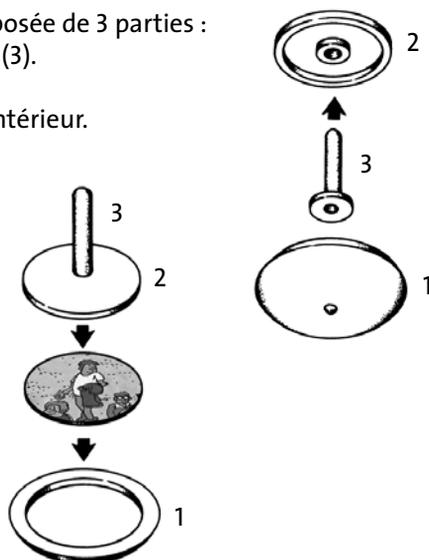
2. La toupie gagnante

PRÉPARATION :

Installer le plateau au milieu de la table avec la scène de la fête forraine sur le dessus. Détacher soigneusement les pions et les jetons des planches prédécoupées. Insérer les pions dans les socles transparents. Chacun en choisit un et le place sur la case Départ bleue. Chaque joueur choisit également un marqueur de couleur qu'il garde devant lui. Bien mélanger les jetons et les empiler, face cachée, à côté du plateau. Les cartes rectangulaires ne sont pas utilisées dans cette variante.

Monter la toupie. Celle-ci est composée de 3 parties : la base (1), l'anneau (2) et la queue (3).
Enfiler la queue à travers l'anneau de la toupie et bien l'enfoncer à l'intérieur.

Placer ensuite la partie supérieure sur la base. La toupie est prête.



Avant de commencer, chaque joueur peut essayer la toupie : Lancer la toupie d'un rapide mouvement de rotation de la queue. Une fois lancée, soulever la partie supérieure : la base continue à tourner seule sur la table.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus âgé commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand vient son tour, le joueur pioche un jeton de la pile et le place dans la base de la toupie, l'image visible. Aucun adversaire ne doit voir le dessin ; il faut donc vite le recouvrir avec la partie supérieure ! Le joueur lance alors la toupie, puis soulève la partie supérieure une fois qu'elle tourne.

Aux adversaires de jouer maintenant ! Quelle image se cache dans la toupie ? Petit à petit, elle perd de la vitesse et l'image est de plus en plus distincte. Celui qui pense avoir reconnu le dessin, se dépêche de placer son marqueur de couleur sur l'image ronde correspondante du plateau. Mais : Une fois placé, un marqueur ne peut plus être changé. Il ne peut jamais y avoir plus d'un marqueur de couleur par image ronde sur le plateau. Tant pis si quelqu'un a été plus rapide !

Le joueur dont le marqueur de couleur se trouve sur le bon dessin remporte cette manche et peut avancer son pion de 2 cases. Si personne ne trouve le bon dessin, le joueur qui a lancé la toupie et qui n'a pas participé à cette manche peut avancer son pion d'1 case.

Le jeu s'arrête dès qu'un joueur atteint la case rouge avec son pion. Il remporte la partie.

Où est Charlie ? TM & © Classic Media Distribution Limited.
All rights reserved.
www.ouestcharlie.fr

Jeux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach · F-68120 Pfastatt
Service consommateurs Tél. : 0821 022 023 (0,119 €/min)

