

4100 102

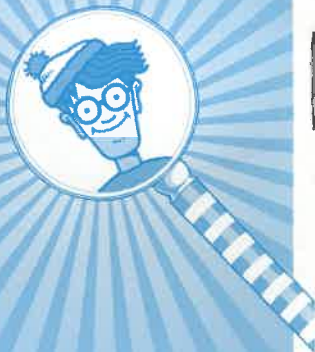
OÙ EST CHARLIE?



LES RÈGLES DU
GRAND JEU

Gründ

ACCORD PLO



DE 1 À 5 JOUEURS
À PARTIR DE 7 ANS

Gründ

www.grund.fr

Editeur Gründ, un département d'Asie,

12 avenue d'Alsace, 75011 Paris

Assurance: Kiosque Culture

©2011 Les Éditions Gründ, tous les droits réservés à l'usage de

Charles, notamment à l'usage de Charles, à l'exception de

Charles, Charles et Charles, Charles, Charles et Charles, Charles, Charles

Charles, Charles, Charles, Charles, Charles, Charles

Charles, Charles, Charles, Charles, Charles, Charles

Charles, Charles, Charles, Charles, Charles, Charles

Charles, Charles, Charles, Charles, Charles, Charles

Charles, Charles, Charles, Charles, Charles, Charles

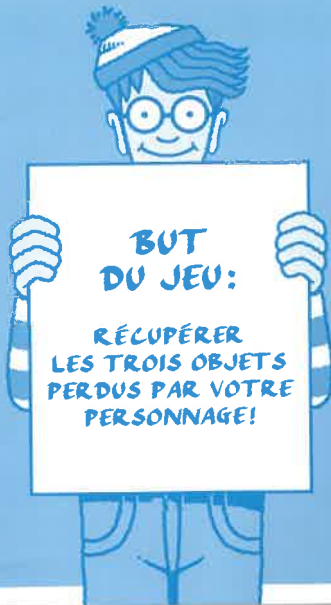
Charles, Charles, Charles, Charles, Charles, Charles

Charles, Charles, Charles, Charles, Charles, Charles

Charles, Charles, Charles, Charles, Charles, Charles

Charles, Charles, Charles, Charles, Charles, Charles

Charles, Charles, Charles, Charles, Charles, Charles

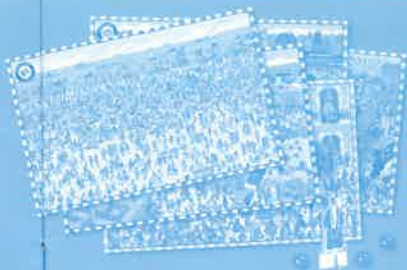


Avant de commencer

- Faire cinq tas avec les cartes Charlie, Félicie, Ouaf, Blanchebarbe et Pouah, avec la face personnage visible.
- Sortir les grandes scènes Charlie, numérotées de 1 à 20.
- Déplier le plateau de jeu.



4



- Détacher les pions-personnages, en choisir un par joueur et les poser à la case départ.
- Détacher les pions-objets et les poser sur le plateau de jeu, sur les cases où ils sont représentés.



5

Comment jouer

Charlie et ses amis ont perdu trois objets chacun. Chaque joueur choisit son personnage et doit aller chercher les objets correspondants !



Le plus jeune joueur commence. Vous jouez chacun votre tour en lançant le dé pour avancer. Depuis la case départ de votre choix, vous devez rejoindre les trois objets que votre personnage doit récolter. Mais attention ! **Pour en récupérer un, vous devez l'échanger contre 5 cartes :** 1 carte Charlie, 1 carte Félicie, 1 carte Ouaf, 1 carte Blanchebarbe et 1 carte POUAH.

Déplacez-vous d'une case à l'autre, sans jamais sauter par dessus un espace blanc ou passer par une case prison. Pour aller sur une case, il faut que l'un de ses côtés touche votre case actuelle. Parcourez le nombre de cases indiqué par le dé et lorsque vous vous arrêtez,

piochez une carte correspondant au personnage représenté sur la case. Par exemple, si vous tombez sur une case Félicie, piochez une carte Félicie. Attention aux cases spéciales du plateau de jeu, elles ont la forme d'étoiles,

Pour gagner les cartes piochées, ouvrez grand les yeux et surmontez le défi proposé par la carte ! Attention, le temps est compté. La carte indique à combien de tours de sablier vous avez droit.



Si vous ne trouvez pas la réponse, la carte part à la poubelle. **Dommage !**

Gagner des cartes, c'est très bien, mais vous ne pouvez avoir que 8 cartes maximum en main ! À tout moment du jeu, vous pouvez mettre vos cartes à la poubelle. Lorsque vous échangez vos 5 cartes pour un objet, les cartes vont également à la poubelle et vous prenez le pion de l'objet. Lorsqu'un tas de pioche est épuisé, on réintègre les cartes de la corbeille au jeu.

Une fois les trois objets récupérés, retournez le plus rapidement possible au milieu du plateau, par l'arrivée de votre choix. **Et c'est gagné !**

Les cartes de jeux

Chaque carte, quel que soit le personnage représenté, propose un défi d'observation à relever en examinant une des 20 grandes cartes-scènes. Où est Charlie ?



Le numéro et la couleur, indiqués sur la carte, renvoient à la grande carte-scène sur laquelle le jeu d'observation va se faire. Vous devez, dans le temps imparti (1 ou 2 sabliers), trouver le ou les éléments demandé(s) par la carte dans la scène.

LES TYPES DE JEUX :

CHERCHE ET TROUVE

Retrouvez le ou les personnages représentés sur la carte.



LES 3 DIFFÉRENCES

Repérez les 3 différences existantes entre ce que montre la carte et le dessin de la grande scène.



QUI EST-CE ?

Une description vous indique quoi chercher dans la scène. Pas de panique, plusieurs réponses sont possibles.



ÇA COMMENCE PAR...



Animal, objet, vêtement, métier... Tous les coups sont permis pour trouver sur la planche 3 éléments commençant par la lettre de l'alphabet demandée.

JEU D'OMBRE

Quelle mystérieuse silhouette... Retrouvez sur la planche le personnage auquel l'ombre correspond.



QUI EST L'INTRUS ?



Parmi les éléments représentés, trouvez celui qui n'est pas sur la carte-scène indiquée.

LE JEU DU MIME

Si vous tirez une carte Mime, désignez un allié qui choisira et mimera un personnage de la grande scène. Vous ne gagnerez qu'en retrouvant ce personnage. Si vous échouez, vous et votre allié devez mettre une carte chacun à la poubelle.



Quand la carte comporte ce pictogramme, c'est un duel ! Choisissez la personne qui vous affrontera. Le premier qui répond au défi gagne la carte !



Les cartes spéciales



Au milieu des cartes, se sont glissés des jokers aux effets magiques... ou catastrophiques ! Il y en a 15 en tout. Aurez-vous la main chanceuse ?



À VOUS DE JOUER !