

## F Règle du jeu

# ChoCoChulo

**Jeu de bluff et de mémoire pour les gourmands.**

Age : 6 - 12 ans  
Nombre de joueurs : 2 à 4  
Durée : 15 min



### Contenu du jeu :

4 planches, 32 Chocolats aux parfums différents :  
7 chocolats à la cerise, 7 à la fraise, 7 à la banane,  
7 à la pommes et 4 aux champignons !

### But du jeu :

Rassembler 4 Chocolats identiques ou 4 Chocolats différents.  
(Mais attention, pas de chocolats aux champignons !)

### Déroulement du jeu :

Au début de chaque partie : mélanger tous les chocolats, les poser faces cachées sur les plateaux puis placer les plateaux côte à côte sur la table.  
Le plus jeune joueur commence ; on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Son tour venu, chaque joueur peut :

- Prendre un chocolat sur un des plateaux
- ou prendre un chocolat à un autre joueur.

### 1 - Prendre un Chocolat sur le plateau :

Le joueur prend un chocolat, en regarde le parfum (sans le montrer aux autres), puis annonce à voix haute quel est le parfum de ce chocolat.

Ex: « Ohhh, le bon chocolat à la Banane ! »

Puis il place ce chocolat devant lui, face cachée. Les chocolats suivants seront placés à droite de celui-ci et ne pourront pas être changés de place pendant toute la partie (afin que les joueurs puissent mémoriser leurs emplacements).

Pour tromper les autres joueurs, il peut annoncer un parfum autre que celui qu'il vient de prendre.

(Petit conseil : le joueur qui prend un chocolat aux champignons a évidemment intérêt à mentir).

### Un des joueurs peut alors lui dire qu'il a menti :

- Si il a en effet menti, l'autre joueur prend ce chocolat sans en montrer le parfum aux autres joueurs et le place à la suite de ses propres chocolats (et tant pis si il s'agissait d'un chocolat au champignon !)
- Si ce n'était pas le cas, le joueur qui n'avait pas menti peut alors rejouer.

### 2 - Prendre un chocolat à un autre joueur :

Si le joueur choisit de prendre un chocolat à un autre joueur :

Il annonce « Je vais prendre un chocolat à Roberto ».

Roberto ferme immédiatement les yeux.

Le joueur choisit alors un de ses propres chocolats et le repose sur le plateau, à la place de son choix (sans en montrer le parfum à quiconque).  
Puis il prend un chocolat de Roberto, en regarde le parfum et le replace devant lui, à la place laissée vide par le chocolat qu'il vient de reposer sur le plateau.

Puis Roberto ouvre les yeux, et n'a ainsi pas vu où le joueur avait perché son chocolat !!

C'est alors au joueur situé à sa gauche de choisir à son tour une des 2 actions.

**NB : à tout moment du jeu, un joueur peut regarder les parfums de ses chocolats.**

### Fin du jeu

Le jeu se termine lorsqu'un des joueurs a réuni 4 chocolats de même parfum (4 Fraises ou 4 Bananes ou 4 Pommes ou 4 Cerises) ou 4 chocolats de parfums différents (1 fraise, 1 banane, 1 pomme et 1 cerise).

Dans les deux cas, il peut détenir en plus de ses 4 chocolats « gagnants », d'autres bons chocolats mais en aucun cas, pour gagner, il ne doit avoir de chocolat aux Champignons.



Gagné !



Gagné !



Perdu !



Perdu !





# ChoCoChulo

**A game of bluffing and memory for gourmands.**

Age: 6 - 12 years  
 Number of players: 2 to 4  
 Duration: 15 min



**Game contents:**

4 boards, 32 Chocolates with different flavours:  
 7 Cherry, 7 Strawberry, 7 Banana, 7 Apple and 4 mushroom chocolates!

**Aim of the game:**

Collect 4 identical chocolates or 4 different chocolates.  
 (But be careful, no mushroom chocolates!)

**How the game is played:**

At the beginning of each game: mix all the chocolates, place them face down on the boards then place the boards next to each other on the table. The youngest player starts; the game is played in clockwise direction. When it is his turn, each player may:

- Take a chocolate from one of the boards
- or take a chocolate from another player.

**2 - Take a chocolate from another player:**

If the player chooses to take a chocolate from another player: He announces "I am going to take a chocolate from Robert". Robert immediately closes his eyes.

The player then chooses one of his own chocolates and places it on the board, in the place of his choice (without showing the flavour to anyone). Then he takes the chocolate from Robert, looks at the flavour and places it in front of him, in place of the chocolate that he has just put back on the board.

Then Robert opens his eyes, and has thus not seen where the player has put down his chocolate!!

It is then the turn of the player on the left to select one of the 2 actions.

**NB. A player may at any time in the game look at the flavours of his chocolates.**

**End of the game**

The game ends once one of the players has collected 4 chocolates of the same flavour (4 Strawberries or 4 Bananas or 4 Apples or 4 Cherries) or 4 different flavoured chocolates (1 Strawberry, 1 Banana, 1 Apple and 1 Cherry).

In both cases, he can collect over and above his 4 "winning" chocolates, other good chocolates but in order to win, he must never have any mushroom chocolates.



**1 - Take one chocolate from the board:**

The player takes one chocolate, looks at the flavour (without showing the others), then announces the flavour of this chocolate.

*E.g.: "Ohhh, a lovely Banana chocolate!"*

Then he places this chocolate in front of him, face down. The next chocolates will be placed to the right of this one and their position may not be changed throughout the game (so that the players can memorise their location).

In order to mislead the other players, he can announce a different flavour to that which he has just taken.

(Advice: it is of course in the interest of the player who takes a mushroom chocolate to be dishonest).

**One of the players can then say that he is lying:**

- If he has in fact lied, the other player takes this Chocolate without showing the flavour to the other players and places it next to his own chocolates (and bad luck if it was a mushroom chocolate!).
- If this is not the case, the player who has not lied gets to play again.

Winner!



Winner!



Looser!



Looser!





## E Reglas del juego

# ChoCoChulo

**Juego de falsas verdades y de memoria para los golosos.**

**Edad:** de 6 a 12 años  
**Número de jugadores:** de 2 a 4  
**Duración:** 15 mn



### Contenido del juego:

4 láminas, 32 bombones con sabores diferentes:  
7 bombones de sabor a cereza, 7 de sabor a fresa,  
7 de sabor a plátano, 7 de sabor a manzana y 4 de sabor a champiñón.

### Objetivo del juego:

Reunir 4 bombones idénticos o 4 bombones diferentes.  
(Pero ten cuidado, ya que debes excluir los bombones con sabor a champiñón)

### Desarrollo del juego:

Al comienzo de cada partida: mezcla bien los bombones, colócalos boca abajo en las bandejas y luego coloca las bandejas unas al lado de otras sobre la mesa.

Empieza a jugar el jugador más joven; se juega en el sentido de las agujas del reloj.

Cuando le llega el turno, cada jugador puede:

- Coger un bombón en una de las bandejas
- O coger un bombón a otro jugador.

### 2 - Coger un bombón a otro jugador:

Si el jugador decide coger un bombón a otro jugador:

Anuncia «*Le voy a coger un bombón a Roberto*».

Roberto cierra los ojos inmediatamente.

Entonces el jugador elige uno de sus bombones y lo vuelve a colocar en la bandeja, en el lugar que elija (**sin mostrar el sabor a nadie**).

Luego coge un bombón de Roberto, mira el sabor y lo vuelve a colocar delante de él, en el lugar vacío que dejó el bombón que acaba de volver a colocar en la bandeja.

Luego Roberto abre los ojos, y no ha podido ver donde ha colocado el jugador de nuevo su bombón.

Ahora le toca al jugador situado a su izquierda elegir una de las 2 acciones.

**NB: en cualquier momento del juego, un jugador puede mirar los sabores de sus bombones.**

### Final del juego

El juego se termina cuando uno de los jugadores ha reunido 4 bombones del mismo sabor (4 fresas, 4 plátanos, 4 manzanas o 4 cerezas) o 4 bombones de sabores diferentes (1 fresa, 1 plátano, 1 manzana y 1 cereza).

En ambos casos, puede poseer además de los 4 bombones «ganadores», otros bombones adecuados pero para ganar no puede tener, en ningún caso, bombones con sabor a champiñón.



### 1 - Coger un bombón en la bandeja:

El jugador coge un bombón, mira cuál es su sabor (**sin enseñárselo a los demás**), y luego anuncia en voz alta cual es el sabor de ese bombón.

*Ej: «¡Ohhh, el rico bombón de sabor a plátano!»*

Luego coloca este bombón delante de él, boca abajo. Los bombones siguientes se colocarán a la derecha de éste y no se podrán cambiar de lugar durante toda la partida (para que los jugadores puedan memorizar sus ubicaciones).

Para despistar a los otros jugadores, puede indicar un sabor diverso al que realmente acaba de coger.

(Pequeño consejo: es evidente que al jugador que coge un bombón de sabor a champiñón le conviene mentir).

### Entonces uno de los jugadores puede decirle que ha mentido:

- Si ha mentido realmente, el otro jugador coge este bombón sin mostrar el sabor a los restantes jugadores y lo coloca a continuación de sus propios bombones (¡y no importa si se trataba de un bombón de sabor a champiñón!)
- Si no era el caso, el jugador que no había mentido puede volver a jugar.

iHas ganado!



iHas ganado!



iHas perdido!



iHas perdido!

