

# CHARUMA

Un jeu de **Takashi Saito**

Illustré par **Simon Caruso**



8+



2-5



30'





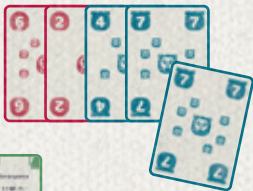
## CHARUMA est un jeu de plis pour 2 à 5 personnes.

Chaque manche commence par une phase d'enchères pour **construire sa main en misant ses points de victoire**, suivie d'une phase de jeu.

Une main est composée de **2 cartes cachées** et des **cartes visibles obtenues pendant les enchères**.

### MATÉRIEL

- 40 cartes : des **Chats** bleus et des **Darumas** rouges, numérotés de **As (A)** à **10**. Toutes les cartes sont en 2 exemplaires.



- 5 **Aides de jeu**.



- 1 jeton **Charuma** pour la **1<sup>ère</sup> joueuse** ou le **1<sup>er</sup> joueur**.



- 5 jetons **Enchère** de valeur zéro.



- 55 jetons **Points de Victoire**.



Dans Charuma, un pli est un tour de table où chacun peut jouer 1 ou 2 cartes.  
La carte ou la paire la plus forte remporte le pli.

## BUT DU JEU

Enchaînez les manches **jusqu'à atteindre le nombre de points nécessaire** pour déclencher la fin de la partie.  
**La personne avec le plus de points en fin de partie remporte la victoire.**



**Au Japon, un Daruma est une figurine en papier mâché représentant un moine bouddhiste.**

Cette figurine, aveugle, doit aider à réaliser un objectif. Une fois celui-ci défini, dessinez-lui un œil et gardez la figurine bien visible, le temps d'atteindre votre but.

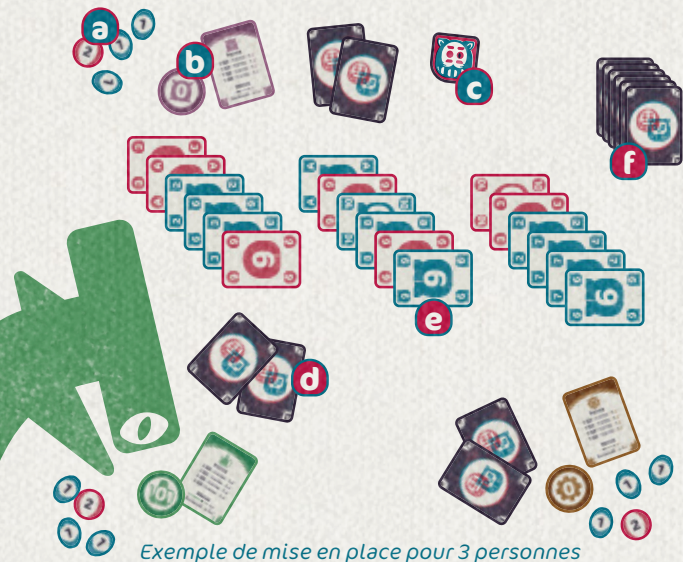
Dessinez-lui alors son 2<sup>ème</sup> œil, en remerciement, pour lui rendre la vue.



## MISE EN PLACE D'UNE PARTIE

### Préparation du paquet de cartes :

- **À 2 personnes** : retirez les cartes de valeur **2, 3, 4** et **5**.
- **À 3** : retirez les cartes de valeur **4** et **5**.
- **À 4 ou 5** : gardez toutes les cartes.



*Exemple de mise en place pour 3 personnes*

### Chaque personne reçoit :

- **a** **5 points** (3 jetons **1 pt** et 1 jeton **2 pts**).
- **b** Un jeton **Enchère** et une **Aide de jeu** à sa couleur.
- **c** Puis déterminez aléatoirement qui commence à jouer et donnez-lui le jeton **Charuma**.

## DÉBUT DE MANCHE

- **d** Mélangez les cartes puis distribuez **face cachée**, 2 cartes à chaque personne (qui en prend connaissance).
- **e** Puis distribuez au centre de la table, **face visible**, **des groupes de 6 cartes** (1 groupe par personne). Dans une partie à **5**, distribuez **des groupes de 5 cartes** seulement.
- **f** Les cartes restantes sont écartées jusqu'à la prochaine manche.

## PHASE D'ENCHÈRES

Pendant la phase d'enchères, chaque personne **doit miser ses points de victoires** pour choisir un groupe de cartes visibles.

Pour toutes les enchères, **la mise minimum est de 0 p<sup>t</sup>** avec le jeton **Enchère** et **la mise maximum est de 5 p<sup>ts</sup>**.

La 1<sup>ère</sup> joueuse ou le 1<sup>er</sup> joueur place son enchère sur le groupe de son choix. Puis, dans le sens des aiguilles d'une montre, **chaque personne doit enchérir** sur :

Un groupe de cartes **sans** enchère.

**OU**

Un groupe de cartes **avec** une enchère, **en augmentant la mise déjà présente**.


La personne dont l'enchère a été dépassée récupère ses points. À son tour, elle devra enchérir à nouveau.


**La phase d'enchères s'arrête quand toutes les personnes ont une enchère placée.**

Les points misés sont perdus et chaque personne récupère et place devant elle, face visible, le groupe de cartes ainsi obtenu.



## EXEMPLE D'ENCHÈRES

 **Hibou** mise  
1 p<sup>t</sup> sur le groupe  
du milieu.

 **Engrenage** mise  
0 p<sup>t</sup> sur le groupe  
de gauche

 **Cafetière** mise  
2 p<sup>ts</sup> sur le groupe  
du milieu.  
 **Hibou**  
récupère sa mise.



**Conseil : Faites une première manche sans la phase d'enchères.** Cela vous permettra de mieux appréhender la valeur des cartes et le nombre de points que vous pouvez gagner à chaque manche, avant de miser ces mêmes points pour les enchères. Pour cette première manche, **prenez au hasard un groupe de cartes visibles.**

**N'hésitez pas à faire d'autres manches sans enchères** si besoin. Vous pouvez même jouer des parties complètes sans enchères. **CHARUMA devient ainsi plus familial,** avec un peu moins de contrôle sur le jeu.



## PHASE DE JEU

Les personnes enchaînent les plis **jusqu'à ne plus avoir de cartes en main** (cachées et visibles).

La 1<sup>ère</sup> joueuse ou le 1<sup>er</sup> joueur ouvre le 1<sup>er</sup> pli en jouant depuis sa main :

**1 carte** (bleue ou rouge).

**OU**


**2 cartes de même valeur**, pour former une paire. La couleur de la paire peut être **bleue, rouge ou bicolore**.


Puis, dans le sens des aiguilles d'une montre, les autres personnes **doivent** jouer :

- **Si vous avez 1 carte** ou 1 paire à la couleur demandée **visible** dans votre jeu, **vous devez la jouer**.
  - **Si vous n'avez pas** les cartes demandées **visibles** dans votre jeu, **vous pouvez jouer les cartes que vous souhaitez**, sans contrainte de couleur. Mais vous ne pouvez pas remporter le pli.
  - **Vous pouvez utiliser, si vous le voulez, des cartes cachées** pour jouer la couleur demandée.
  - **Vous n'êtes pas obligé** de jouer 1 carte (ou 1 paire) de valeur supérieure.
- **Le même nombre de cartes.**






 **Hibou**  
joue une paire  
de 8 bicolore.

 **Cafetière** n'a pas de paire bicolore visible dans sa main. Elle doit fournir **2 cartes**, sans aucune contrainte, mais **ne peut pas remporter le pli**.

Si elle peut former une **paire bicolore** avec ses cartes cachées, elle est libre de la jouer.

 **Engrenage** a une paire de 6 bicolore visible dans sa main. Il doit jouer **cette paire**.

S'il peut former une **autre paire bicolore** avec sa carte cachée, il est libre de jouer celle de son choix.

**Attention :** vous ne pouvez pas consulter les plis précédemment remportés.

## REMPORTER UN PLI

Une fois que toutes les personnes ont joué, **la carte (ou paire de cartes) de plus forte valeur et de la couleur demandée, remporte le pli.**

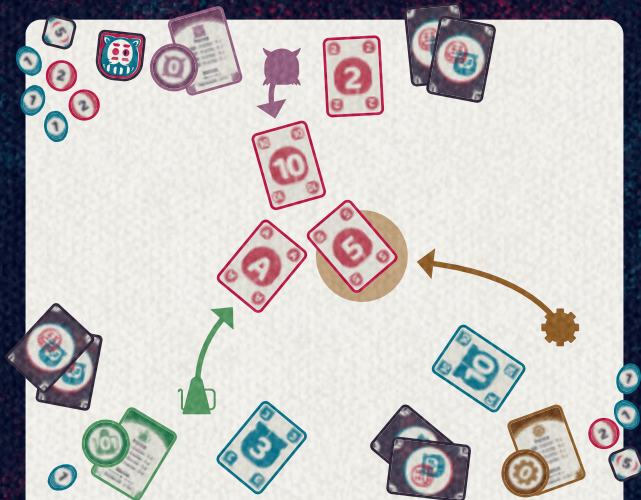
En cas d'égalité, la carte (ou paire) posée **en dernier** remporte le pli.

L'**As (A)** est la carte **la plus faible (= 1)**, sauf s'il se retrouve **face à un 10 de même couleur** dans le pli. Dans ce cas, **l'As devient la carte la plus forte (= 11)**.

De même, une **paire d'As** devient plus forte qu'une **paire de 10** aux couleurs identiques.

**La personne ayant remporté le pli joue en premier lors du pli suivant.**





⚙️ **Engrenage** joue un **5** rouge.

☕ **Cafetière** joue son **As** rouge.

🦉 **Hibou** joue son **10** rouge.

☕ **Cafetière** remporte le pli avec son **As** qui devient plus fort grâce au **10**.

Si 🦉 **Hibou** avait joué son **2** rouge, ⚙️ **Engrenage** aurait remporté le pli avec son **5**.

**L'exemple serait le même avec des paires.**

Face à une paire de **10**, une paire d'**As** de la couleur demandée aurait remporté le pli.

## FIN DE MANCHE

La manche se termine **quand les personnes ont joué toutes leurs cartes**. Les scores sont déterminés en ajoutant les points des plis et les bonus :

### POINTS DES P LIS :

- **1 pli = 1 p<sup>t</sup>**.
- **1 pli remporté avec une paire = 2 p<sup>ts</sup>**.

**Astuce :** vous pouvez compter simplement les points des plis en comptant les cartes comme ceci :

À 2 personnes : 2 cartes = 1 p<sup>t</sup>

À 3 : 3 cartes = 1 p<sup>t</sup>

À 4 : 4 cartes = 1 p<sup>t</sup>

À 5 : 5 cartes = 1 p<sup>t</sup>

### POINTS BONUS :

- Pour chaque **As** dans vos plis : **+ 1 p<sup>t</sup>**
- Pour la personne qui a remporté le dernier pli : **+ 2 p<sup>ts</sup>**

Chacun prend ses points de victoire dans la réserve. Puis le jeton **Charuma** passe à **la personne ayant le moins de points dans la partie**, dans le sens des aiguilles d'une montre en cas d'égalité.

**Attention**, il est fréquent que le dernier pli rapporte beaucoup de points :

**Les points du pli, le bonus de 2 p<sup>ts</sup> du dernier pli et il y a souvent encore des As en jeu.**

## EXEMPLE DE DÉCOMPTE DES POINTS

Peu importe si vous avez conservé séparément les plis remportés. Dans une partie à **3 personnes**, vous marquez **1 p<sup>t</sup> pour 3 cartes**.



### Engrenage

- Plis : 4 p<sup>ts</sup>
- 2 As : + 2 p<sup>ts</sup>

Total : 6 p<sup>ts</sup>



### Cafetière

- Plis : 3 p<sup>ts</sup>

Total : 3 p<sup>ts</sup>



### Hibou

- Pli : 1 p<sup>t</sup>
- 1 As : + 1 p<sup>t</sup>
- Dernier pli : + 2 p<sup>ts</sup>

Total : 4 p<sup>ts</sup>



## FIN DE PARTIE

Enchaînez les manches jusqu'à ce que quelqu'un déclenche la fin de partie, en atteignant le nombre de points indiqué ci-dessous :

- À 2 ou 3 personnes : 25 p<sup>ts</sup>
- À 4 ou 5 : 20 p<sup>ts</sup>

**La personne avec le plus de points en fin de partie remporte la victoire.**

En cas d'égalité, jouez une manche supplémentaire.

### CRÉDITS

**Auteur :** Takashi Saito

**Illustrateur et graphiste :** Simon Caruso

**Éditeur :** Darucat

**Relecture :** Florence Karasek, Grégory Privat  
et Thomas Cosnefroy

### Un merci tout particulier :

À Yannick Deplaedt (**Izobretenik**), à toute la team **Darucat** (Nathalie, Rémi, Florence, Paul, Paul-Henri, Jérôme), à toute la team **Blackrock Games** grâce à qui **Charuma** existe, à Émilie Caruso, à Delvina, à Julien et son vélo, à Xavier, à QRage et à vous toutes et tous qui avez joué aux différentes versions de **Charuma (Gear)** avant sa sortie.

### L'illustration ci-contre a été réalisée par QRage.

Il s'agit de la couverture du jeu d'origine édité au Japon : **Gear**. Vous retrouverez dans **Charuma** quelques clins d'œil à cette couverture.



Pensez à  
Donner ou recycler.





### MISE EN PLACE

#### Préparation du paquet de cartes :

- **À 2 personnes** : retirez les cartes de valeur **2, 3, 4** et **5**.
- **À 3** : retirez les cartes de valeur **4** et **5**.
- **À 4 ou 5** : gardez toutes les cartes.

#### Chaque personne reçoit :

- **5 p<sup>ts</sup>** (3 jetons **1 p<sup>t</sup>** et 1 jeton **2 p<sup>ts</sup>**).
- Un jeton **Enchère** et une **Aide de jeu** à sa couleur.
- Puis déterminez aléatoirement qui commence à jouer et donnez-lui le jeton **Charuma**.

### DÉBUT DE MANCHE

- Distribuez **face cachée**, 2 cartes à chaque personne.
- Distribuez **face visible** des groupes de 6 cartes (1 groupe par personne).  
À **5**, distribuez des groupes de 5 cartes seulement.
- La 1<sup>ère</sup> joueuse ou le 1<sup>er</sup> joueur démarre les enchères et commence aussi à jouer en début de manche.

### FIN DE MANCHE

- Passez le jeton **Charuma** à la personne **ayant le moins de points dans la partie**, dans le sens des aiguilles d'une montre en cas d'égalité.

### RAPPELS

- Un **As** vaut **1**, **sauf face à un 10 de même couleur**. Il vaut alors **11**.
- En cas d'égalité, la carte (ou paire) posée **en dernier** remporte le pli.
- Si vous avez **la couleur demandée visible** dans votre jeu, **vous devez jouer cette couleur**.