

Un joc logic de conexiune pentru 2–4 jucatori de peste 9 ani.

## Materialele jocului

36 carti in miniatura in forma de ciocolata -3 culori diferite  
12 jetoane din lemn

## Obiectiv

Fiecare jucator isi conecteaza piesele pentru a construi diferite niveluri de „universul de ciocolata”. Jucatorii vor incerca sa obtina controlul asupra unei suprafete cat mai mari folosind piesele de ciocolata.

## Reguli speciale /Numar de jucatori

Regulile sunt aceleasi atat pentru 2 cat si pentru 4 jucatori. La jocul cu 4 participanti, jucatorii se grupeaza in echipe de cate doi asezandu-se fata in fata. Jucatorii vor juca in sensul acelor de ceasornic.

Pentru varianta cu 3 jucatori, regulile sunt diferite.

La inceput, sunt explicate regulile de baza pentru 2 si 4 jucatori apoi sunt prezentate si cele pentru 3 jucatori.

## Pregatirea jocului

Cele 36 de carti se amesteca cu fata in jos si se aseaza intr-o stiva. Fiecare jucator extrage cate 4 carti si le tine in mana. Cele 12 jetoane sunt impartite in mod egal jucatorilor. Jucatorul care a mancat cel mai recent o tableta de ciocolata incepe jocul.

## Desfasurarea jocului

Jucatorii se vor uita la cartile din mana. Primul alege o culoare de ciocolata facand cunoscuta alegerea sa celorlalti jucatori. Apoi, acesta aseaza prima carte in mijlocul suprafetei de joc. Extrage apoi o carte din stiva, pastrand numarul de patru carti pe care trebuie sa le aiba in mana.

Al 2-lea jucator alege una din cele doua variante de culori ramase, comunicandu-le celorlalti culoarea aleasa si apoi o aseaza langa cartea de inceput dupa care extrage apoi o carte din stiva. Culoarea ramasa este considerata culoare neutra.

## Asezarea cartilor

- Cartile noi trebuie asezate mereu astfel incat sa atinga cel putin doua piese de ciocolata de pe suprafata de joc. Bucatile de ciocolata se pot conecta atat la o carte cat si la doua carti diferite.

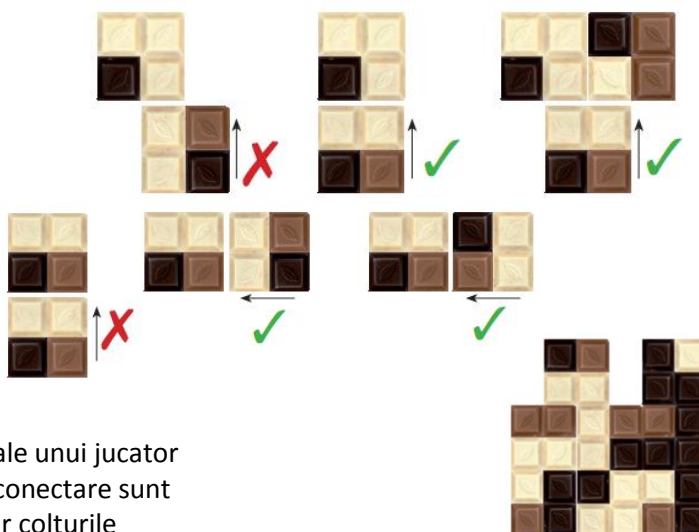
- Cartile trebuie asezate in asa fel incat cel putin una din cele trei culori sa fie conectate cu piesa care este deja asezata pe suprafata de joc.

Sunt permise spatii libere in suprafata de joc.

La finalul jocului, gruparea cu cele mai multe piese ale unui jucator va fi luata in considerare. Numai piesele cu laturile conectare sunt considerate o grupare. Doua piese care isi ating doar colturile nu sunt considerate ca fiind conectare.

## Jetoanele

Jetoanele pot fi folosite pentru a ajuta la transformarea oricarei carti intr-o carte speciala.



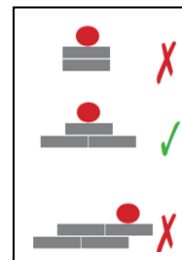
*Atat gruparile albe cat si cea negre sunt considerate ca nefiind conectare.*

## 1. Suprapunerea cartilor

Oricarui jucator care aseaza un jeton pe o carte i se permite sa plaseze aceasta carte pe al doilea nivel al suprafetei de joc si deasupra altei carti. Insa aceasta carte trebuie asezata in interiorul „tablei” de ciocolata si sa continue cu cel putin o culoare.

Piesele de ciocolata de pe primul nivel, care sunt acoperite cu cele de pe cel de-al 2-lea isi pierd valoarea. Pentru suprapunerea cartilor se aplica urmatoarele reguli:

- O carte se suprapune astfel incat sa intretaie cel putin doua carti din primul nivel.
- O carte suprapusa trebuie sa acopere complet alte carti.



Alte carti nu pot fi asezate deasupra cartilor cu jeton.

## 2. Carti de siguranta

Din moment ce cartile cu un jeton deasupra nu pot fi acoperite, este bine ca acestea sa nu fie folosite pe primul nivel. Secventa: dupa asezarea unei carti pe primul nivel, jucatorul plaseaza un jeton. Un jeton poate fi plasat pe o carte care a fost pusa deja jos si deasupra oricarei alteia.

### Colorile neutre

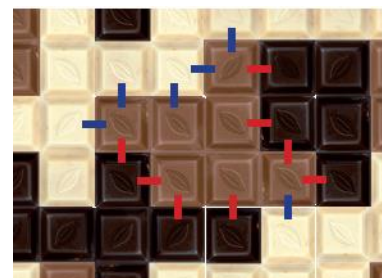
Asezand cu indemanare cartile, fiecare jucator incearca sa conecteze cea mai mare suprafata posibila cu piesele sale. In plus, este posibil sa castige controlul asupra suprafetelor neutre. Un jucator poate castiga puncte pentru suprafata neutra daca piesele sale au mai multe conexiuni cu aceasta suprafata decat cu culoarea oponentului. Pentru a determina care suprafete apartin fiecaruia, la finalul jocului laturile conectate la suprafata neutra se adauga la punctele celorlalte doua culori. Jucatorul a carei culoare se intinde mai mult langa suprafata neutra poate sa adauge piesele la punctajul sau.

In cazul in care ambele culori arata aceeasi suma de parti conectate cu suprafata neutra, nu se calculeaza nici un scor. De asemenea, suprafata neutra cu mai putin de 6 campuri conectate, nu se ia in calcul.

**Exemplu:** O grupare neutra de ciocolata cu lapte apare in zona centrala.

Din moment ce ciocolata neagra are mai multe piese in contact cu gruparea neutra decat ciocolata alba, 7 piese maro sunt adaugate la punctajul jucatorului cu ciocolata neagra.

- contactul dintre ciocolata cu lapte si cea alba = 6
- contactul dintre ciocolata cu lapte si cea neagra = 8



### Finalul jocului

Imediat ce ultima carte este jucata, jocul se termina. Se calculeaza scorul pentru fiecare ciocolata. Mai intai, fiecare jucator identifica cea mai mare suprafata a culorii sale. O piesa de ciocolata valoreaza un punct.

Apoi, suprafata neutra se calculeaza si se aduna la culoarea ciocolatei relevante. Apoi se aduna totalurile.

Castiga jucatorul sau echipa cu cele mai multe puncte.

### Reguli pentru 3 jucatori

In aceasta versiune nu exista culoare neutra. Dupa ce primii doi jucatori si-au ales culoarea, al treilea joaca automat cu ciocolata ramasa.

La final, jucatorii pot calcula numai punctajul pentru cea mai mare grupare conectata din cadrul propriei culori. Celelalte reguli raman neschimbate.

### Reguli suplimentare – schimbarea ciocolatei

Pentru versiunea cu 3 jucatori, exista posibilitatea schimbului de carti intre jucatori. Inainte ca un jucator sa joace urmatoarea carte, acesta poate oferi la schimb una din cartile pe care le are in mana. Jucatorul care face oferta trebuie sa comunice tare si corect numarul pieselor de ciocolata ale oponentului de pe cartea relevanta. Daca jucatorul vrea sa accepte oferta, el trebuie sa poata face o contraoferta celui cu care vrea sa faca schimbul. Daca ambele parti sunt de acord, schimbul poate fi facut.

Autor: Steffen Mühlhäuser,  
Bernhard Kümmelmann

Importator: Grup Primavi SRL Timisoara  
[www.happycolor.ro](http://www.happycolor.ro)

©steffen-spiele Zum spielplatz 2,  
56288, Krastel, [www.steffen-spiele.de](http://www.steffen-spiele.de)



Art.Nr.: Steffen-S24