

# Scho K.O.



Un joc de conexiune pentru 2 jucatori de la 8 ani in sus

## Materialele jocului

32 carti in miniatura cu bucati de ciocolata alba si neagra.

## Obiectiv

In timpul jocului fiecare jucator incearca sa-si conecteze piesele de ciocolata si sa construiasca cea mai mare „tabla de ciocolata” posibil.

## Pregatirea jocului

Cele 32 de carti se amesteca cu fata in jos si se aseaza intr-o teanc langa suprafata de joc. Fiecare jucator extrage 4 carti din teanc si le tine rasfirate in mana astfel incat sa nu fie vazute de catre oponent. Cand ai mancat ultima data o tableta de ciocolata? Jucatorul pentru care a trecut cel mai mult timp de cand a mancat una, va incepe!

## Desfasurarea jocului

Jucatorii isi privesc cartile. Primul jucator alege ciocolata alba sau neagra. Prima carte este asezata in mijlocul suprafetei de joc. O noua carte este apoi extrasa din teanc, fiecare jucator trebuind sa aiba mereu cate patru carti in mana. Al doilea jucator continua, asezand o carte langa cea a oponentului astfel incat sa conecteze pe latura zone de aceeasi culoare.. O alta carte este extrasa din teanc.

Cartile trebuie asezate intotdeauna astfel incat fiecare jucator sa continue cu cel putin una din cele doua varietati de ciocolata.



Fiecare conexiune noua trebuie sa atinga cel putin doua laturi ale ciocolatei asezate deja pe suprafata de joc – cel putin una sau doua carti diferite pot fi conectate.



Sunt permise spatii goale.

Doar laturile alaturate sunt considerate o conexiune.

Doa piese, care-si ating colturile nu formeaza o conexiune.

(Gruparile albe si negre nu sunt legate).

La finalul jocului, numai o grupare – cea mai mare – va conta.



## Suprapunerea cartilor

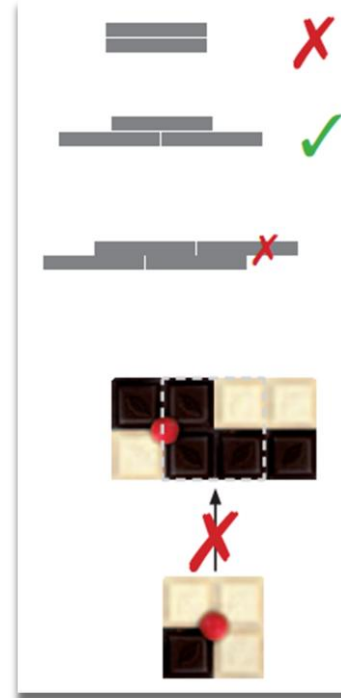
Zece carti formeaza o carte speciala pe o piesa de ciocolata.

Aceste carti sunt cartile suprapuse si pot fi folosite pentru primul sau al doilea nivel, fiind deja asezate deasupra cartilor existente. Piesele de ciocolata de pe primul nivel, care sunt deja acoperite isi pierd valoarea.

Pentru suprapunerea cartilor la al doilea nivel, se aplica trei reguli de baza:

1. O carte suprapusa poate fi plasata pe nivelul al doilea numai daca exista un spatiu de cel putin 2 carti pe primul nivel.
2. Spatiile nu sunt permise la asezarea cartilor suprapuse.
3. Indiferent unde sunt asezate, pe primul sau al doilea nivel, cartile suprapuse nu pot acoperi niciodata alte carti suprapuse.

[www.happycolor.ro](http://www.happycolor.ro)



## Finalul jocului

Imediat ce ultima carte a fost jucata, jocul se termina. Se face scorul. Castigatorul este acela care a construit cea mai mare tableta de ciocolata cu culoarea aleasa. Fiecare bucata de ciocolata valoreaza un punct. Daca scorul este egal, castiga jucatorul a carui cea de-a doua tableta ca marime e mai mare decat a doua tableta ca marime a celuilalt jucator.

Autor: Steffen Mühlhäuser,  
Bernhard Kümmelmann

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

©steffen-spiele  
[www.steffen-spiele.de](http://www.steffen-spiele.de)

