

Schokoly

süß & fies

Règle du jeu



Mise en forme:
Steffen Mühlhäuser

Graphisme:
Steffen Mühlhäuser,
Bernhard Kümmelmann

Production: Ludofact

© 2011 Steffen Mühlhäuser

© 2011 by Steffen-Spiele

Zum Spielplatz 2
56288 Krastel

REMERCIEMENTS

à Andreas Kuhnekath et son idée de jeu, „Malu“ qui ont donné naissance à notre Scho K.O., jeu pour deux. Vous en retrouverez des éléments dans cette deuxième version du jeu nommée Schokoly.

Schokoly

Un jeu de stratégie pour 2 – 4 personnes à partir de 9 ans.

Par Steffen Mühlhäuser

Contenu

48 cartes avec des carrés de chocolat de trois types différents.

12 Smarties en bois

Idée

Les joueurs posent les cartes les unes à côté des autres et construisent ainsi un paysage chocolaté. Chaque joueur tente de constituer des parcelles de chocolat les plus grandes possibles.

Particularités / Nombre de joueurs

Les règles sont les mêmes pour deux ou quatre joueurs.

Dans la version pour 4 joueurs, deux équipes s'affrontent, constituées par deux joueurs assis l'un en face de l'autre. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

La version pour 3 joueurs a des règles particulières.

Mais commençons par les règles pour 2 ou 4 joueurs, nous finiront par les règles pour 3 joueurs.

Avant de jouer

Les 48 cartes sont mélangées et posées face cachée pour constituer la pioche.

Chaque joueur pioche 4 cartes et les regarde.

Les 12 Smarties sont partagés également entre tous les joueurs.

Celui qui a mangé du chocolat le plus récemment commence la partie.

Comment jouer

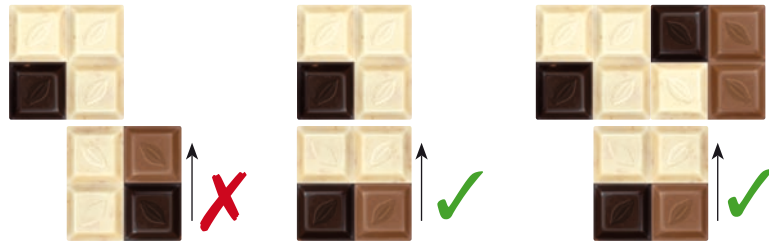
Après avoir regardé les cartes qu'il a en main, le premier joueur choisit une sorte de chocolat, l'annonce clairement et pose la première carte au milieu de la surface de jeu. Puis il pioche une carte pour en avoir toujours 4 en main.

Le deuxième joueur choisit sa sorte de chocolat entre les deux restantes, l'annonce clairement et pose une de ses cartes à côté de la première. Puis il pioche une nouvelle carte.

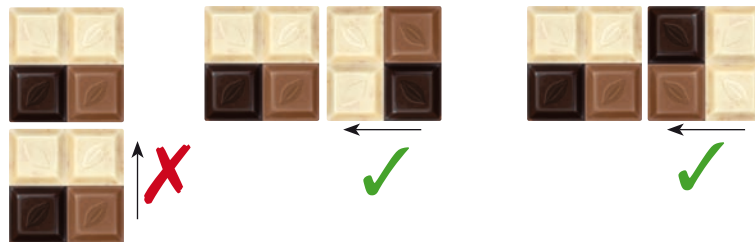
La couleur restante sera neutre pour la suite de la partie.

Comment poser les cartes

- Une nouvelle carte doit avoir au moins deux carrés de chocolat en contact avec celles déjà posées. Ces deux carrés peuvent se trouver sur une ou plusieurs cartes.



- Au moins une des couleurs doit être commune aux cartes en contact.





Il est possible qu'il y ait des trous.

A la fin du jeu, on déterminera quelle est la plus grande zone: celle qui a le plus de carrés de chocolat de la même couleur.

Seuls les contacts par les côtés comptent. Deux carrés liés par les coins ne sont pas considérés comme étant liés.

Les deux zones de chocolat noir et les deux zones de chocolat blanc ne sont pas reliées.

Smarties

Grâce aux Smarties, certaines cartes peuvent devenir spéciales.

1. Cartes pioche

Celui qui 'couvre' une carte avec un Smartie peut la poser au-dessus d'une carte déjà posée au premier niveau. Cette carte Smartie se trouve alors sur le deuxième niveau. Elle doit s'insérer dans le plateau constitué et doit agrandir au moins une des couleurs.

Les cartes se trouvant au premier niveau et étant sous une carte Smartie perdent leur valeur.

Pour poser une carte, il faut observer les règles suivantes :



- la carte doit enjamber deux cartes minimum, c'est-à-dire être posée sur au moins deux cartes.

- la carte ne peut être posée sur une surface vide ou partiellement vide.

Les cartes possédant un Smartie ne peuvent pas être recouvertes.

2. Cartes de sûreté

Puisque les cartes porteuses d'un Smartie ne peuvent plus être recouvertes par d'autres cartes, il peut être utile d'en placer dès le premier niveau.

Comment procéder: Après avoir posé une carte au premier niveau, le joueur pose un de ses Smarties. Il peut être posé sur cette même carte mais aussi sur une des autres.

La couleur neutre

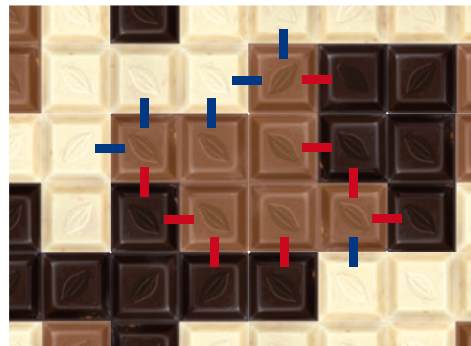
Chaque joueur tente, en plaçant astucieusement ses cartes, de construire la plus grande zone de sa couleur. Pour cela, il peut s'aider de la zone neutre. Une zone neutre comptera pour le joueur dont la couleur sera le plus en contact avec celle-ci, en comparaison avec son adversaire. Pour définir à qui revient la zone neutre, on comptera en fin de partie le nombre de côtés de chaque couleur étant en contact avec un côté neutre. Le joueur dont la zone a le plus de côtés en contact avec des pièces neutres conquiert la zone neutre et la compte dans ses points.

Si les deux couleurs ont le même nombre de côtés en contact avec la zone neutre, celle-ci ne sera conquise par aucun des deux adversaires.

Les zones neutres de moins de six carrés de chocolat ne seront pas pris en compte.

Exemple:

Au centre de l'image, il y a une zone de couleur chocolat au lait, neutre lors de cette partie. Puisqu'il y a plus de côtés noirs en contacts que de blancs, les sept carrés de chocolat au lait seront ajoutés au nombre de carrés de chocolat noir.



— Contacts lait/blanc = 6

— Contact lait/noir = 8

Fin de partie

Dès que la dernière carte est posée, la partie touche à sa fin et il faut faire les comptes.

Tout d'abord, chaque joueur définit quelle est sa plus grande zone.

Chaque carré de chocolat rapporte un point.

Puis on compte les zones neutres et on définit à qui elles reviendront.

Les points sont alors ajoutés.

Le joueur ou l'équipe qui a le plus de points remporte la partie.

Comment jouer lorsqu'on est trois

Dans cette version pour trois joueurs, il n'y a pas de couleur neutre. Une fois que les deux premiers joueurs ont choisi leur couleur, le troisième n'a plus le choix : il prend celle qui reste.

En fin de partie, les joueurs ne peuvent gagner des points que grâce à la plus grande zone de leur propre couleur.

Toutes les autres règles sont identiques à la version pour deux ou quatre joueurs.

Petit plus/Echange de chocolat

Si vous jouez à trois, vous avez le droit d'échanger certaines de vos cartes.

Comment procéder:

Avant de jouer une carte, le joueur qui pioche peut proposer à un autre joueur d'échanger sa carte. Pour se faire, il doit annoncer avec précision de quels carrés de chocolat la carte est constituée.

Si le partenaire accepte cette carte, il doit proposer une carte au moins aussi alléchante en échange. Si les deux parties sont d'accord alors l'échange peut avoir lieu.



steffen
spiele