

# Schokoly

*süß & fies*

Spielregel



Gestaltung:

Steffen Mühlhäuser

Graphische Arbeiten:

Steffen Mühlhäuser,

Bernhard Kümmelmann

Fertigung: Ludofact

© 2011 Steffen Mühlhäuser

© 2011 by Steffen-Spiele

Zum Spielplatz 2

56288 Krastel

## **DANK**

an Andreas Kuhnekath, aus dessen Spielidee „Malu“ das Zweipersonenspiel SchoK.O. hervorgegangen ist. Auch in der Weiterentwicklung Schokoly wurden Elemente der Grundidee verwendet.

# Schokoly

Ein Legespiel für 2 – 4 Personen ab 9 Jahren

Von Steffen Mühlhäuser

## **Spielmaterial**

48 Kärtchen mit Schokoladenstücken in drei verschiedenen Geschmacksrichtungen.

12 Smarties aus Holz

## **Spielidee**

Die Spieler legen Schokoladentäfelchen aneinander und bilden damit eine verzweigte Schokolandschaft. Jeder Spieler versucht, mit seiner Farbe möglichst große Gebiete zu erobern.

## **Besonderheit/ Spielerzahl**

Die Regeln des Zweier- und Viererspiels sind dieselben.

In der Viererversion spielen je zwei gegenüberstehende Spieler als Team zusammen. Es wird dabei reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Die Dreierversion wird nach eigenen Regeln gespielt.

Zunächst werden die Grundregeln anhand der Version für 2 und 4 Spieler beschrieben, im Anschluss daran die Regeln für 3 Spieler.

## Spielvorbereitung

Die 48 Kärtchen werden verdeckt gemischt und als Vorratsstapel neben dem Spielfeld abgelegt.

Jeder Spieler zieht vier Kärtchen vom Stapel und nimmt sie auf die Hand.

Die 12 Smarties werden gleichmäßig unter den Mitspielern verteilt. Wer als letzter Schokolade gegessen hat, darf das Spiel beginnen.

## Spielweise

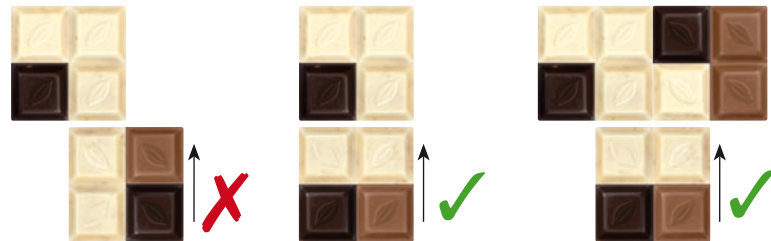
Nach Betrachten seiner Handkarten wählt der Startspieler eine Schokoladensorte, gibt die Farbe laut bekannt und legt das erste Kärtchen in die Mitte der Spielfläche. Anschließend zieht er ein neues Kärtchen aus dem Vorratsstapel, so dass er wieder vier Karten auf der Hand hat.

Der zweite Spieler entscheidet sich nun für eine der beiden anderen Schokoladenfarben, sagt sie an und legt eine seiner Handkarten an die Startkarte an. Danach zieht er ebenfalls ein Kärtchen nach.

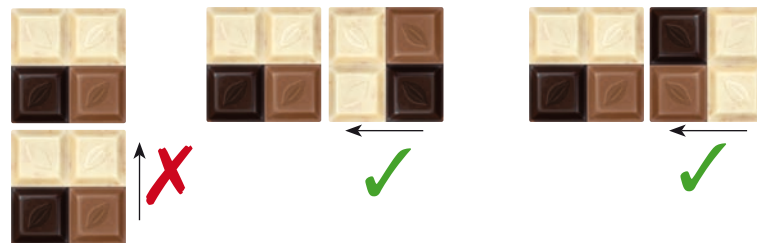
Die verbleibende Schokoladensorte gilt als neutrale Farbe.

## Anlegen der Kärtchen

- Jedes neu gelegte Kärtchen muss mindestens zwei Schokoladenstückchen des Spielfeldes berühren. Diese können sich auf einem, oder auf zwei verschiedenen Kärtchen befinden.



- Die Kärtchen müssen immer so angelegt werden, dass mindestens *eine* der drei Schokoladenfarben fortgesetzt wird.





Lücken im Spielfeld dürfen entstehen.

Am Ende des Spiels wird die größte zusammenhängende Gruppe der eigenen Schokoladensorte gewertet.

Nur eine seitliche Berührung von Schokostückchen gilt als Verbindung. Zwei Stückchen, die sich lediglich an ihren Ecken berühren, gelten als nicht verbunden.

Die beiden weißen und die beiden schwarzen Gruppen gelten als nicht verbunden.

## Smarties

Mithilfe der Smarties können beliebige Karten in Sonderkarten verwandelt werden.

### 1. Stapelkarten

Wer eine Karte mit einem Smartie „belegt“, darf diese in der zweiten Ebene des Spielfelds auf andere Karten auflegen. Dabei muss die Karte das Schokoladenraster einhalten und nach wie vor mindestens eine Farbe fortsetzen

Schokoladenstückchen in der ersten Ebene, die von Karten in der zweiten Ebene überdeckt werden, verlieren ihre Bedeutung. Für das Auflegen gelten folgende Bedingungen:



Kärtchen, die mit Smarties belegt sind, dürfen nicht von weiteren Karten überdeckt werden.

### 2. Sicherungskarten

Da mit Smarties belegte Karten nicht mehr überbaut werden dürfen, kann es sinnvoll sein, diese bereits in der ersten Ebene des Spielfelds einzusetzen.

Ablauf: Nach dem Anlegen einer Karte in der ersten Ebene platziert der Spieler eines seiner Smarties. Das Smartie kann auf der soeben gelegten, sowie auf einer beliebigen anderen Karte abgelegt werden.

## Die neutrale Farbe

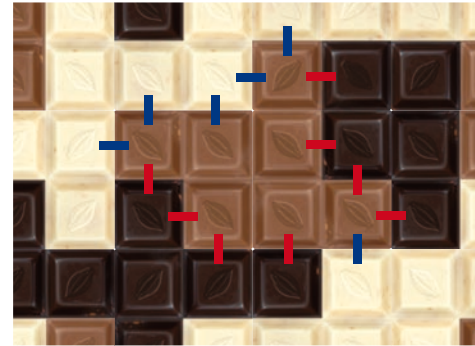
Jeder Spieler versucht durch geschicktes Legen seiner Kärtchen ein möglichst großes Gebiet der eigenen Farbe zu bilden. Darüber hinaus ist es möglich, Gebiete der neutralen Farbe zu erobern.

Ein neutrales Gebiet wird dem Spieler zugerechnet, dessen Farbe mehr Berührungen mit dem Gebiet aufweist als die gegnerische Farbe. Um die Zugehörigkeit der Gebiete zu ermitteln, werden am Ende des Spiels die jeweiligen Seitenkontakte eines neutralen Gebiets zu den beiden anderen Farben gezählt. Der Spieler, dessen Farbe mehr Seitenkontakte zu einem neutralen Gebiet hat, darf die entsprechenden Stückchen zu seinen Punkten dazurechnen.

Haben beide Farben gleich viele Seitenkontakte zu einem neutralen Gebiet, wird das Gebiet nicht gewertet. Neutrale Gebiete aus weniger als sechs zusammenhängenden Feldern werden ebenfalls nicht gewertet.

## Beispiel:

In der Mitte der nebenstehende Grafik befindet sich eine neutrale Gruppe aus Vollmilchschokolade. Da Schwarz mehr Seitenkontakte zu ihr hat wie Weiß, werden die sieben braunen Stückchen Schwarz zugerechnet.



— Seitenkontakte Braun/Weiß = 6

— Seitenkontakte Braun/Schwarz = 8

## Spielende

Sobald das letzte Kärtchen gelegt ist, endet das Spiel und das entstandene Muster wird ausgewertet.

Zunächst wertet jeder das größte Gebiet der eigenen Farbe. Jedes einzelne Schokoladenstückchen zählt dabei einen Punkt.

Dann werden die neutralen Gebiete gewertet und den entsprechenden Farben zugeordnet. Die Punktezahlen werden addiert.

Der Spieler oder das Team mit der höchsten Gesamtpunktezahl gewinnt die Partie.

### **Spielweise für drei Personen**

In der Dreiversion gibt es keine neutrale Farbe. Nachdem die ersten beiden Spieler ihre Schokoladenfarbe gewählt haben, fällt dem dritten Spieler automatisch die verbleibende Farbe zu.

Die Spieler können am Ende nur mit der größten zusammenhängenden Gruppe der eigenen Farbe punkten.

Alle anderen Regeln bleiben unverändert.

### **Zusatzregel – Schokoladentausch**

Im Spiel für drei Personen ist es erlaubt, untereinander Karten zu tauschen.

Ablauf:

Der ziehenden Spieler darf, bevor er eine Karte ausspielt, einem Mitspieler eine seiner Handkarten zum Tausch anbieten.

Dabei muss der Anbieter die Anzahl der gegnerischen Schokostückchen, die auf der betreffenden Karte abgebildet sind, laut und wahrheitsgemäß benennen.

Will der Mitspieler die angebotene Karte annehmen, muss er in der Regel über ein für den Anbieter ähnlich attraktives Tauschangebot verfügen. Sind beide Seiten einverstanden, kann der Tausch stattfinden.

**Kennen Sie schon . . .**



. . . den frechen kleinen Bruder?!

Scho K.O. ist die eigenständige Zweipersonen Variante des Schokoladenspiels.

Mit seiner kürzeren Spieldauer, dem übersichtlichen Spielfeld und dem höheren Glücksfaktor ist Scho K.O. gut geeignet für den schnellen und raffinierten Genuss zwischendurch.



steffen  
spiele