

# Chocolá

Tempo di gioco: 10-30 minuti

Giocatori: 2-4

Etá: 10+



Ideato ed illustrato da Salvo Guastella

## Guida veloce

### Setup

- Distribuzione delle carte Cioccolato
- Creazione della Tavoletta
- Estrazione del Dessert Ispirazione
- Estrazione delle Richieste.

### Turno di gioco

Esegui una delle seguenti azioni:

- Prendere Cioccolato
- Preparare un Dessert
- Scambiare Cioccolato

### Fine partita

- Calcolo del punteggio  
Opzionale: seconda fase  
Dichiarazione del vincitore

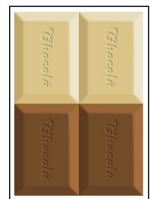
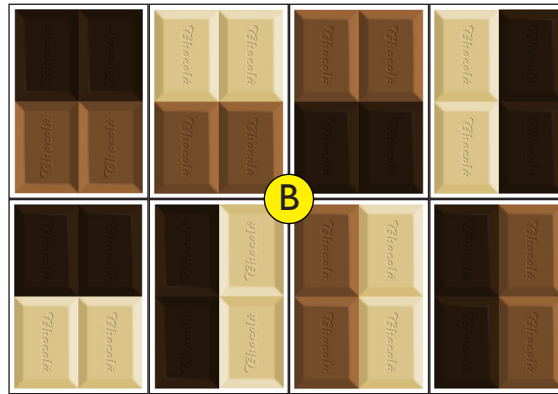
Carte Cioccolato scartate



Dessert Ispirazione



Dessert richiesti



Tavoletta



A



Area del Giocatore

## Scopo del gioco

In Chocolà, i giocatori sono dei bravissimi pasticceri invitati ad una competizione culinaria di altissimo livello. Chi riuscirà a comporre il più bel vassoio di cioccolatini decorati vincerà il titolo di *Maitre Chocolatier*.

## Contenuto della scatola

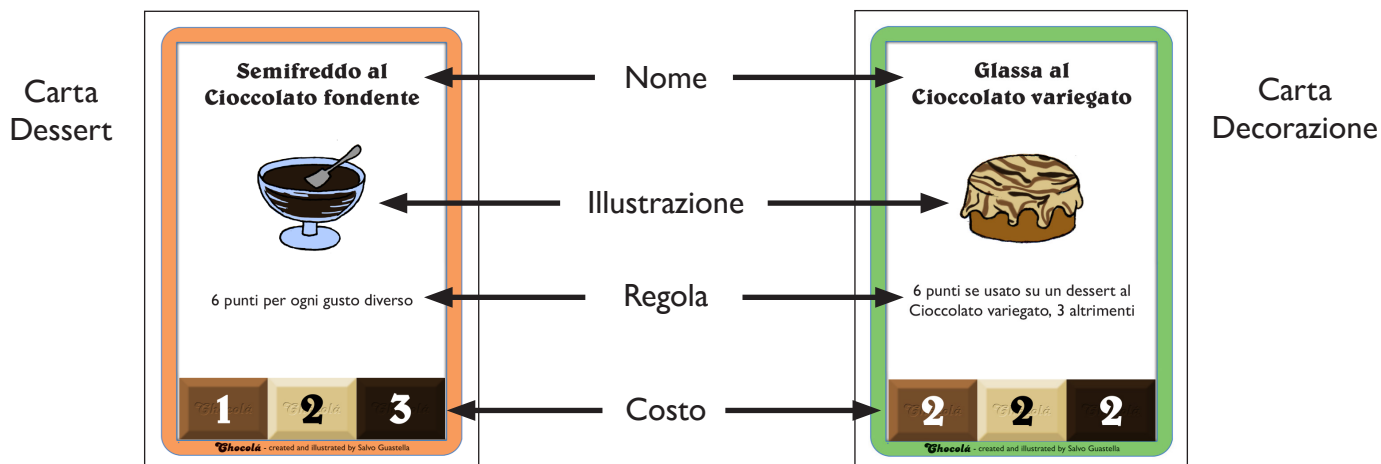
48 carte Cioccolato (di cui 12 contrassegnate dal simbolo "3-4")

24 carte Dessert

24 carte Decorazione

Opzionalmente: taccuino segnapunti

## Anatomia delle carte



## Setup iniziale

Il setup iniziale si compone di quattro parti: A) *Distribuzione delle carte Cioccolato*, B) *Creazione della Tavoletta*, C) *Estrazione del Dessert Ispirazione* e D) *Estrazione delle Richieste*.

A) La fase di *Distribuzione delle carte Cioccolato* varia lievemente in base al numero dei giocatori:

- **2 giocatori:** rimuovere tutte le carte Cioccolato contrassegnate dal simbolo "3-4" dal mazzo, mischiarlo, quindi distribuire due carte Cioccolato scoperte a caso ad ogni giocatore.
- **3 giocatori:** includere tutte le carte Cioccolato nel mazzo, mischiarlo, rimuovere due carte Cioccolato coperte dal gioco e quindi distribuire due carte Cioccolato scoperte a caso ad ogni giocatore.
- **4 giocatori:** includere tutte le carte Cioccolato nel mazzo, mischiarlo e quindi distribuire due carte Cioccolato scoperte a caso ad ogni giocatore.

Le carte distribuite rappresentano il contenuto iniziale della riserva personale di ogni giocatore.

B) La fase di *Creazione della Tavoletta* consiste nell'arrangiare tutte le carte Cioccolato rimanenti in otto mazzetti contenenti lo stesso numero di carte a faccia in su, opportunamente accostati in un rettangolo da 2x4 carte.

In una partita per 2 giocatori, ogni mazzetto conterrà 4 carte. In 3 o 4 giocatori, ogni mazzetto ne conterrà 5.

C) A seguire, viene estratta una carta Dessert casuale ed una carta Decorazione casuale: la combinazione di queste due carte rappresenterà il *Dessert Ispirazione* per la partita corrente.

D) Per terminare il setup, vengono estratte 4 carte Dessert, a rappresentare le prime *Richieste della partita*. Porre il mazzo contenente le rimanenti carte presso le carte estratte.

*Mestoli alla mano. Si comincia!*



Esempio di disposizione iniziale della Tavoletta

## Dessert Ispirazione

La giuria della competizione fornirà un bellissimo Dessert decorato come ispirazione per tutti i partecipanti.

Le due carte che lo compongono saranno poste nell'area centrale del tavolo, in modo da essere ben visibili a tutti i giocatori.

Questo Dessert e' condiviso da ogni giocatore ai fini del calcolo del punteggio alla fine di ogni fase di gioco. Tutti i dettagli sono spiegati nella sezione *Calcolo del punteggio*.

## Svolgimento del turno

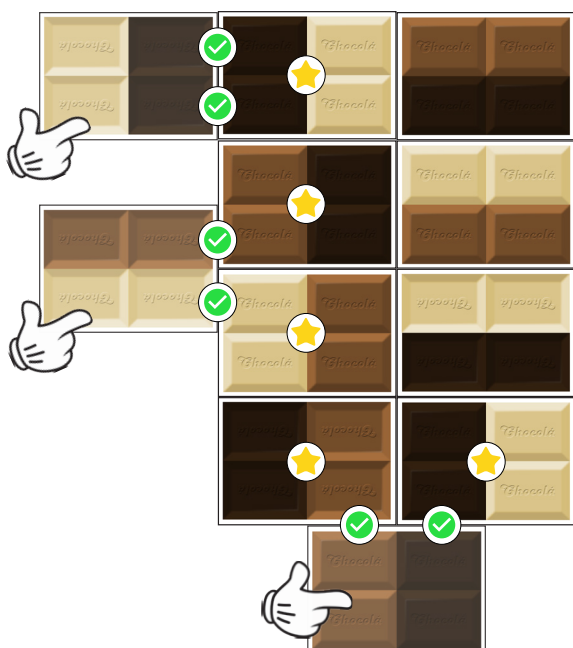
La partita si svolge in turni, svolti in senso orario a partire dal giocatore che piú recentemente ha mangiato cioccolato. Un turno di gioco consiste unicamente nell'eseguire **una** sola fra le seguenti azioni:

- A) Prendere Cioccolato
- B) Preparare un Dessert
- C) Scambiare Cioccolato

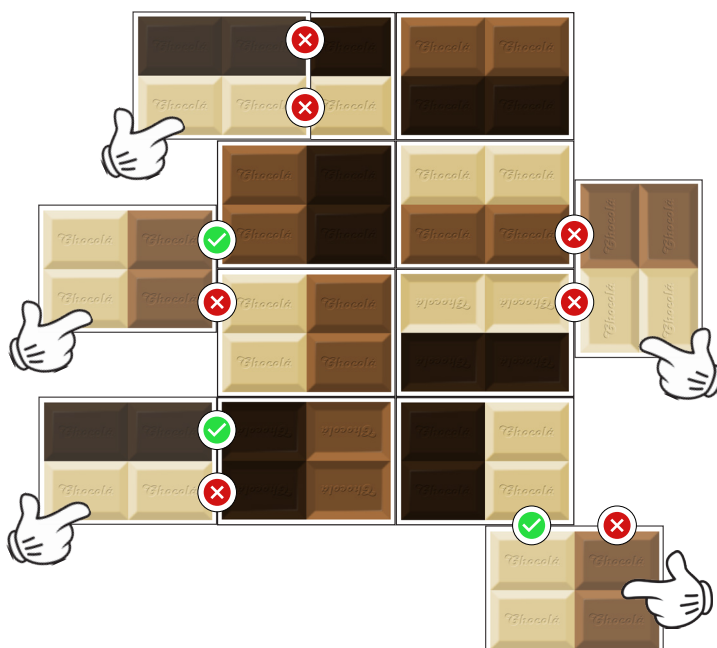
## Prendere Cioccolato

Con questa azione, il giocatore può aggiungere ulteriori carte Cioccolato alla propria riserva personale, posta di fronte a se. Non é possibile eseguire questa azione se la Tavoletta al centro del tavolo non contiene piú carte, né se il giocatore possiede già **6** carte Cioccolato nella propria riserva.

Per fare ciò, il giocatore accosta una delle carte Cioccolato dalla propria area personale ad una o piú delle carte Cioccolato visibili nella Tavoletta al centro del tavolo. La carta utilizzata può essere ruotata a piacimento, mantenendo comunque lo stesso senso di lettura della Tavoletta, in modo da far combaciare tutti i colori del lato scelto con altrettanti della Tavoletta.



Esempi di mosse concesse



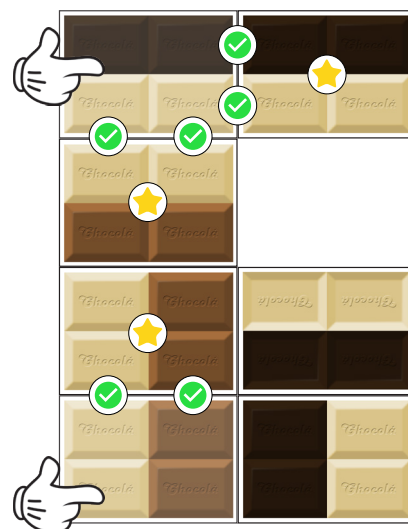
Esempi di mosse non concesse

Non é mai possibile sovrapporre le carte Cioccolato durante questa azione. In questo modo, il giocatore può ottenere fino a 2 nuove carte Cioccolato ogni turno. Il giocatore riposiziona la carta Cioccolato utilizzata per effettuare l'azione nuovamente nella sua area personale, insieme a tutte quelle alle quali é stata accostata facendo combaciare correttamente i colori.

Le carte nella riserva personale sono sempre scoperte e non possono **mai** essere piú di 6.

Nel caso in cui un giocatore dovesse ottenere piú carte di quanto concesso in seguito ad un'azione "Prendere Cioccolato", dovrà rinunciare ad una o piú di esse, lasciandole nella loro posizione originale nella Tavoletta al centro del tavolo.

Durante lo svolgimento della partita, i mazzetti che costituiscono la Tavoletta saranno svuotati, con la possibilità di formare buchi o addirittura di creare due o piú aree separate. Il giocatore potrà sempre accostare le proprie carte Cioccolato a quelle ancora presenti nella Tavoletta, a patto di accostare almeno un lato della carta giocata secondo le regole sopra riportate.



Esempi di mosse concesse in presenza di buchi nella Tavoletta

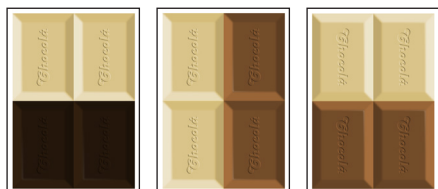
## Preparare un Dessert

Questa azione permette ad un giocatore di spendere carte Cioccolato dalla propria riserva per preparare uno dei Dessert richiesti per turno.

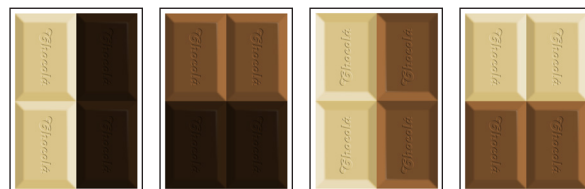
Ogni carta Cioccolato fornisce 1 unità di Cioccolato per ogni colore su di essa riportato. In questo modo, ogni Carta fornirà un totale di 2 unità di Cioccolato di 2 diversi colori.

Ogni carta Dessert ha un costo totale di 6 unità di Cioccolato, nella combinazione indicata nella parte inferiore della carta.

Il giocatore sceglie una carta Dessert tra le 4 visibili, quindi scarta carte Cioccolato dalla propria area in modo da pagare il costo richiesto. Sarà compito del giocatore usare il minor numero di carte e di evitare inutili sprechi!



*Esempio #1: Spendendo queste tre carte Cioccolato è possibile pagare a pieno il costo del Dessert a destra senza alcuno spreco!*



*Esempio #2: Spendendo queste quattro carte Cioccolato è possibile pagare il costo del Dessert a sinistra, sprecando tuttavia un'unità di Cioccolato al latte ed una di Cioccolato fondente*

Non è possibile preparare un Dessert spendendo tutte le proprie carte Cioccolato disponibili nella propria riserva: il giocatore dovrà disporre di almeno una di queste carte per giocare il turno successivo.

Una volta pagato il costo richiesto, il giocatore sposta la carta scelta di fronte a sé, e la rimpiazza con una carta dal mazzo corrispondente.

## Scambiare Cioccolato

Un giocatore può sempre effettuare questa azione al posto delle precedenti due.

Il giocatore prende una carta a scelta tra quelle visibili nella Tavoletta e la sostituisce con una di quelle nella propria riserva.

## Svolgimento della partita

La partita prosegue finché un giocatore, effettuando l'azione Prendere Cioccolato, ottiene tutte le carte Cioccolato rimanenti nella Tavoletta al centro del tavolo, lasciandola vuota.

Da quel momento in poi, tutti i giocatori potranno unicamente effettuare l'azione Preparare un Dessert, ma con la possibilità di spendere fino all'ultima carta Cioccolato dalla propria riserva.

Se un giocatore non possiede abbastanza carte per eseguire l'azione di cui sopra, è costretto a passare.

Non appena tutti i giocatori avranno passato, si procederà alla fase di *Creazione del Vassoio*.

## Creazione del Vassoio

I giocatori utilizzano le carte Dessert collezionate durante la partita per creare il proprio Vassoio e tentare di impressionare i giudici della competizione, guadagnando il più alto numero di punti.

Un vassoio **non** può contenere più di **un Dessert per tipo** (un Cremino, una Mousse, etc...), ad eccezione dei Bon Bon, che possono essere presenti in qualsiasi numero. Nessun limite viene invece imposto in base al gusto dei Dessert scelti.

Qualsiasi carta Dessert che non rientri nei limiti descritti, viene messa al lato del Vassoio.

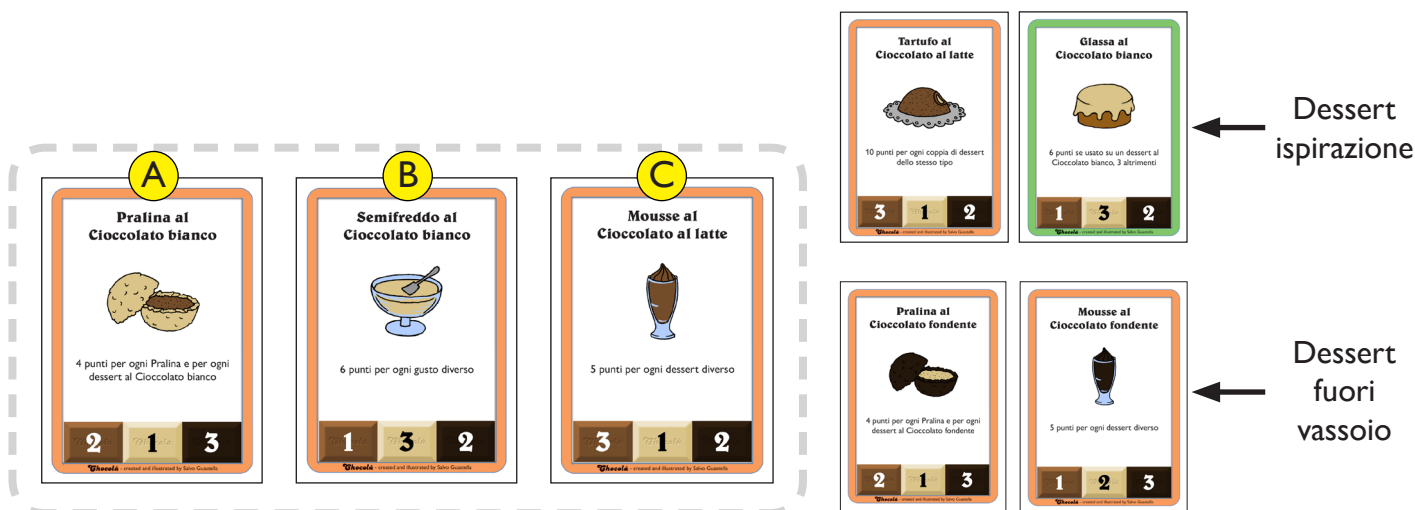


*Esempio di Vassoio: una Pralina, un Semifreddo ed una Mousse, scelti a discrezione del giocatore tra tutte le proprie carte Dessert collezionate durante la partita*

*I dessert doppi (ad eccezione dei Bon Bon) vengono sempre posti fuori dal vassoio*

## Calcolo del punteggio

Si procede quindi al calcolo del punteggio finale: ogni giocatore conta i punti in base alle regole descritte sui Dessert contenuti nel proprio Vassoio, applicandole anche ai Dessert esclusi ed al Dessert Ispirazione.



*Esempio di punteggio finale:*

- A) 4 punti per ogni Pralina e per ogni Dessert al Cioccolato Bianco (2 Praline e 2 Dessert al Cioccolato Bianco) = 16;  
 B) 5 punti per ogni tipo diverso di Dessert (Pralina, Semifreddo, Mousse e Tartufo) = 20;  
 C) 5 punti per ogni gusto diverso di Dessert (Cioccolato bianco, al latte, fondente) = 15.  
 Per un totale di 51 punti.

**N.B.:** Le regole descritte su entrambe le carte che compongono il Dessert Ispirazione **non** vengono mai applicate per nessun giocatore. E' tuttavia possibile che la carta Decorazione alteri il tipo/gusto della carta Dessert, come nel caso delle "Gocce" o delle decorazioni "In cima". Anche in questo caso, qualsiasi punto extra viene comunque ignorato.



Le Gocce aggiungono il proprio gusto a quello del Dessert al quale vengono assegnate. Nell'esempio riportato, il gusto di questo Bon Bon è sia Cioccolato Bianco che Fondente

Le decorazioni "In cima" aggiungono un tipo extra al Dessert al quale vengono assegnate. Nell'esempio riportato, questo Semifreddo conta anche come un Cremino

## Fine della partita / Inizio della seconda fase

Dopo il calcolo del punteggio, i giocatori possono decidere di terminare la partita, proclamando vincitore chi ha totalizzato più punti. Alternativamente può essere giocata una **seconda** fase di gioco, durante la quale sarà possibile decorare i propri Dessert e quindi migliorare il contenuto del proprio Vassoio.

### Seconda fase

La seconda fase di gioco si svolge esattamente come la prima, con alcune specifiche variazioni.

Il primo giocatore sarà quello ad aver totalizzato il punteggio **più basso** al termine della prima fase.

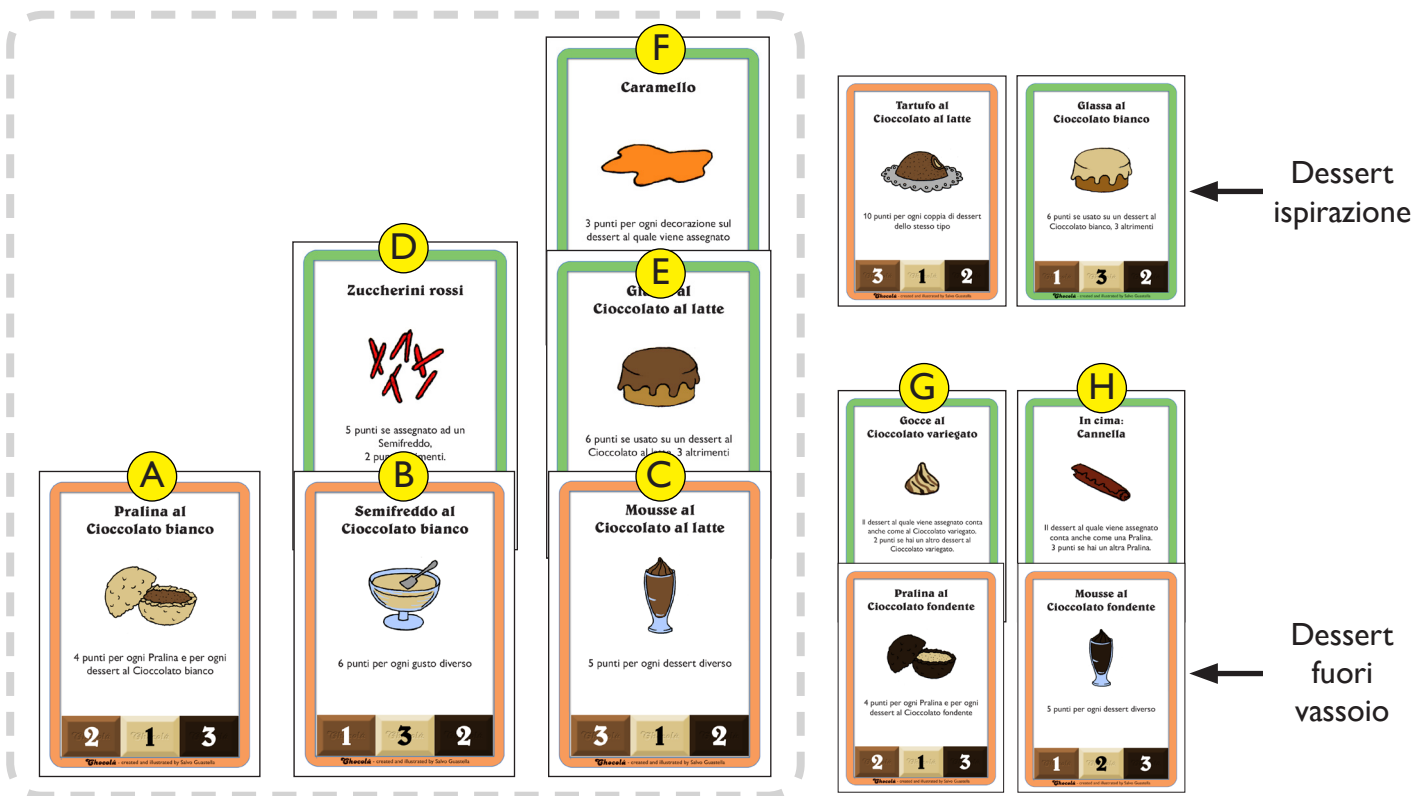
Viene effettuato nuovamente il Setup iniziale, avendo cura di utilizzare questa volta le carte Decorazione al posto delle carte Dessert. **Non** viene estratto un nuovo Dessert Ispirazione, in quanto già in gioco dall'inizio della prima fase.

La partita si svolge normalmente, con l'unica differenza che durante questa fase i giocatori otterranno carte Decorazione al posto di quelle Dessert.

## Decorazione del Vassoio

Al termine della seconda fase di gioco, i giocatori dovranno assegnare le carte Decorazione da loro collezionate ai propri Dessert, sia a quelli inclusi nel Vassoio che a quelli esclusi.

**Non** è possibile assegnare più di **una** Decorazione **per tipo** ad un Dessert (una carta "Glassa", una carta "In cima", etc...). Tutte le Decorazioni forniscono punteggio, **comprese** quelle assegnate a Dessert esclusi dal Vassoio.



Esempio di fine partita con Dessert Decorati

## Aggiornamento del punteggio

I giocatori ricalcolano il proprio punteggio come spiegato precedentemente, tenendo stavolta conto delle possibili alterazioni al tipo/gusto dei Dessert apportate dalle Decorazioni assegnate e delle regole su di esse riportate.

**N.B.:** Per semplificare il conteggio finale, si consiglia l'utilizzo del taccuino segnepunti.

Il giocatore con più punti vince la competizione!

Ecco un esempio di punteggio finale, calcolato secondo la configurazione in alto:

Dessert = **64** punti

- A) 4 punti per ogni Pralina e per ogni Dessert al Cioccolato bianco: 2 Praline + 2 Dessert al Cioccolato bianco + 1 Pralina extra, in quanto la Decorazione "In cima: Cannella" aggiunge il tipo "Pralina" alla Mousse al Cioccolato fondente = **20**.
- B) 6 punti per ogni gusto diverso: Cioccolato al latte + fondente + bianco + variegato grazie alla Decorazione "Gocce al cioccolato variegato" = **24**.
- C) 5 punti per ogni Dessert diverso: Pralina + Semifreddo + Mousse + Tartufo = **20**.

Decorazioni = **20** punti

- D) Zuccherini rossi: **5** punti, in quanto assegnato ad un Semifreddo.
- E) Glassa al Cioccolato al latte: **6** punti, in quanto assegnata ad un Dessert al Cioccolato al latte.
- F) Caramello: Fornisce 3 punti per ogni Decorazione giocata sul Dessert al quale viene assegnato. In questo caso sulla Mousse al Cioccolato al latte sono presenti 2 Decorazioni, per un totale di **6** punti.
- G) Gocce al cioccolato Fondente: **0** punti, in quanto il giocatore non dispone di nessun altro Dessert al Cioccolato variegato.
- H) In cima: Cannella: **3** Punti, in quanto il giocatore dispone di almeno un'altra Pralina.

Punteggio totale = **84** punti