Choco Late

Un gioco di Stefano Calabrò e Salvo Guastella

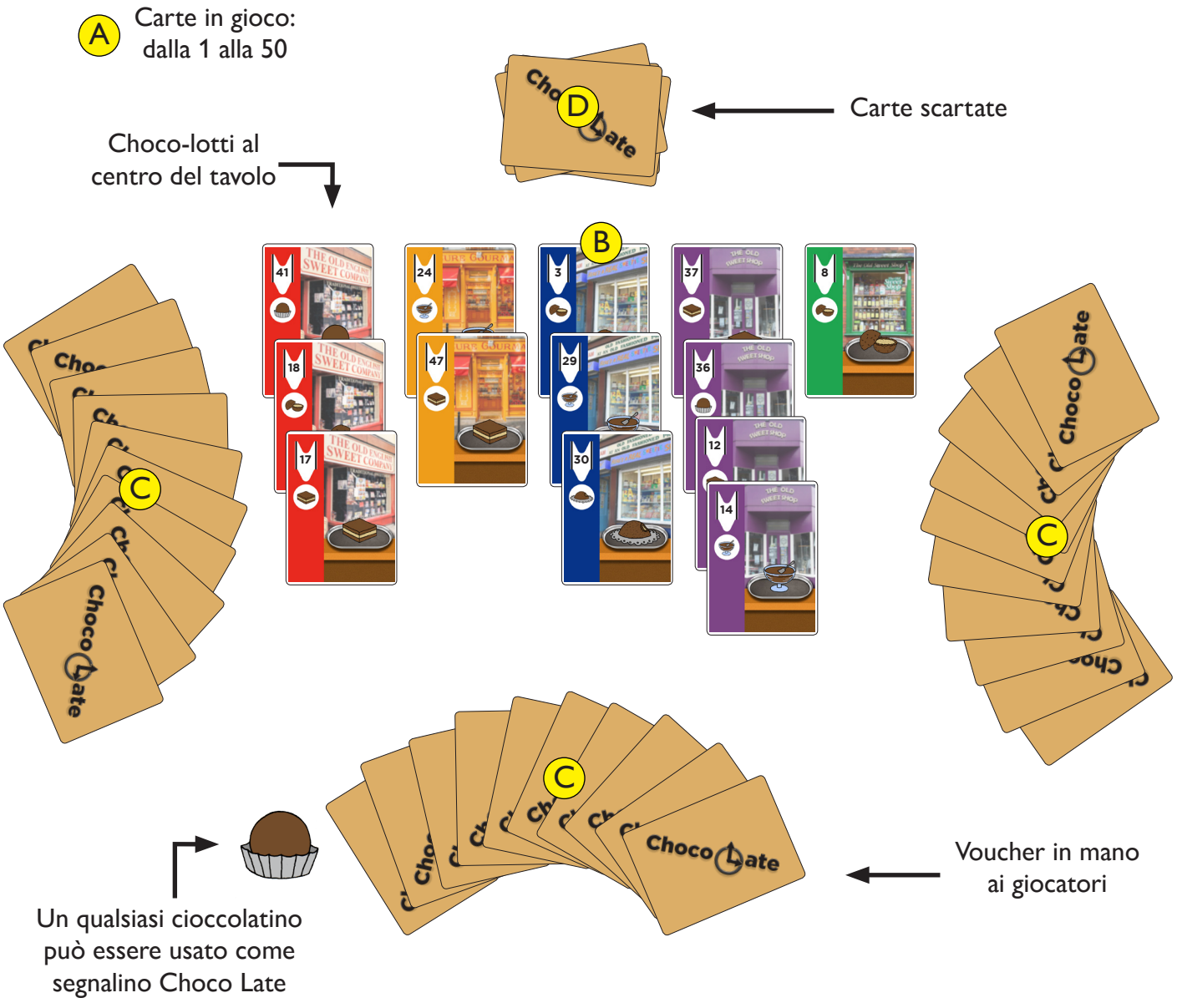
Tempo di gioco: 15-45 minuti
Giocatori: 2-6
Etá: 10+

Contenuto

- 100 carte numerate da 1 a 100 e caratterizzate da una tipologia di cioccolato (simbolo) e da un negozio (colore).
- 4 carte riepilogo Punti Vittoria
- Questo regolamento

Le Festività sono alle porte. A poche ore dall'inizio dei festeggiamenti, vi accorgete di aver dimenticato di comprare una cosa essenziale: la cioccolata! Amici e parenti arriveranno a breve, ma avete ancora abbastanza tempo per una corsa veloce ai vostri negozi di fiducia, con la speranza di trovare ancora qualcosa.
Fortunatamente, durante le ultime settimane avete collezionato moltissimi voucher, che finalmente potrete utilizzare al meglio.

Armati di tanta buona volontà, una volta arrivati davanti ai negozi, notate subito l'incredibile folla di persone che, come voi, cercano di effettuare gli acquisti dell'ultimo momento.
In mezzo alla calca, cercate di farvi notare dai negozianti sventolando in aria i vostri voucher, aspettando anziosamente il vostro turno.
Riuscirete a comporre un bel vassoio di cioccolata da presentare ai vostri ospiti?



Esempio di setup di Choco Late per 3 giocatori

Setup

Il setup della partita varia in base al numero dei giocatori, come indicato nella tabella sottostante:

Numero di giocatori	A) Carte utilizzate per la partita	B) Choco-lotti al centro del tavolo	C) Voucher per ogni giocatore	D) Carte da riporre nella scatola
2	Dalla 1 alla 50	9	11	19
3	Dalla 1 alla 50	14	10	6
4	Dalla 1 alla 75	18	11	13
5	Dalla 1 alla 75	23	10	2
6	Dalla 1 alla 100	27	11	7

A) Create il mazzo includendo solo le carte che presentano i numeri indicati nella colonna A della tabella.

B) Estraete casualmente dal mazzo un numero di carte indicato nella colonna B e disponetele al centro del tavolo. Questi sono i **Choco-lotti**, ovvero i prodotti al cioccolato che i vari negozi hanno in vendita.

C) Dal mazzo rimanente, distribuite ai giocatori il numero di carte indicato nella colonna C. Questi sono i che i giocatori avranno a disposizione per le varie aste durante la partita.

D) Le carte rimanenti vengono riposte nella scatola (colonna D).

La partita quindi ha inizio. Chi più recentemente ha mangiato del cioccolato sceglierà un qualsiasi oggetto a portata di mano che sia facilmente identificabile: per il resto della partita questo conterà come **segnalino Choco Late**. Lo stesso giocatore sarà il possessore iniziale di questo segnalino.

Scopo del gioco

I giocatori si alterneranno turno dopo turno nella scelta dei pochi Choco-lotti rimasti nei negozi, offrendo uno o più voucher con lo scopo di aggiudicarsi l'assortimento migliore di colori e simboli.

Svolgimento della partita

Ogni turno è diviso nelle seguenti fasi:

1. Scelta del Choco-lotto oggetto d'asta
2. Asta
3. Scelta dei voucher da offrire
4. Verifica del vincitore dell'asta
5. Posizionamento dei voucher spesi nella pila personale (solo per la Variante "Che vinca il migliore")
6. Raccolta del Choco-lotto da parte del vincitore
7. Passaggio del segnalino "Choco Late"

1) Scelta del Choco-lotto oggetto d'asta: il possessore del segnalino "Choco Late" sceglie un Choco-lotto al centro del tavolo e lo indica a tutti gli altri giocatori.

2) Asta: a partire dal possessore del segnalino "Choco Late", ciascuno giocatore in senso orario esegue una delle seguenti azioni:

- Piazzare un'offerta (possibile solamente se nessun giocatore ha già piazzato un'offerta): offrire almeno un voucher per aprire l'asta
- Partecipare all'asta: offrire il numero di voucher richiesti dall'offerta corrente
- Rilanciare: offrire almeno un voucher in più rispetto all'offerta corrente
- Passare il turno e ritirarsi dall'asta in corso.

NB: Nessun giocatore è obbligato a partecipare all'asta. Ad esempio, il possessore del segnalino "Choco Late" potrebbe scegliere il Choco-lotto oggetto d'asta e decidere di passare senza offrire alcun voucher.

L'asta termina in una delle tre seguenti condizioni:

A) Nessun giocatore ha offerto voucher: in questo caso il Choco-lotto oggetto d'asta viene semplicemente scartato dal gioco, e si procede direttamente al punto *7. Passaggio del segnalino "Choco Late"*.
B) Tutti i giocatori si sono ritirati dall'asta tranne uno.
C) Più giocatori hanno offerto la stessa quantità di voucher e nessuno di questi è interessato a rilanciare l'offerta.

3) Scelta dei voucher da offrire: sia nella condizione B) che nella condizione C) tutti i giocatori che partecipano all'asta a questo punto scelgono dei voucher dalla propria mano in modo da soddisfare l'offerta fatta. Questo avviene anche nel caso in cui un solo giocatore stia partecipando all'asta.

Un voucher può essere utilizzato solo se soddisfa **almeno** uno dei due criteri qui sotto indicati:

- Possiede la stessa **tipologia di cioccolato (simbolo)** del Choco-lotto oggetto d'asta
- Possiede lo stesso **negozio (colore)** del Choco-lotto oggetto d'asta

NB: Un voucher che soddisfa contemporaneamente entrambi i criteri, ovvero il cui simbolo e colore coincidano con quelli del Choco-lotto oggetto d'asta, conta **sempre** come un solo voucher.

4) Verifica del vincitore dell'asta: quando tutti i giocatori che partecipano all'asta hanno rivelato i propri voucher, si procede alla verifica della validità delle offerte.

Choco-lotto

Voucher valido: stesso colore

Voucher valido: stesso simbolo

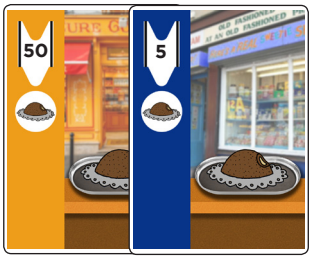
Voucher valido: stesso colore e simbolo

Voucher non valido: colore e simbolo diversi

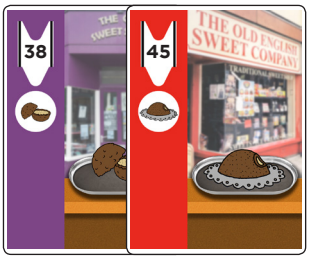
In caso di pareggio, l'asta viene vinta dal giocatore che ha giocato il voucher contrassegnato dal numero **più basso** tra tutti quelli offerti dai giocatori in pareggio.
Se un solo giocatore partecipa all'asta, allora questo vincerà automaticamente, dopo aver comunque rivelato e verificato i voucher offerti.
Il vincitore dell'asta scarta tutti i voucher da lui offerti e li rimuove dal gioco. I restanti giocatori riprendono in mano tutti i voucher da loro offerti.

Choco-lotto

Giocatore 1



Giocatore 2: Vincitore

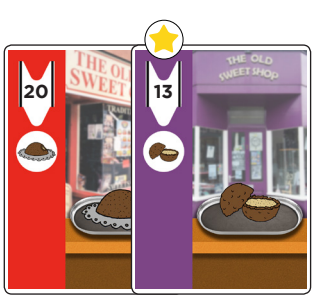


Giocatore 3

Nel caso in cui un partecipante all'asta dovesse rivelare uno o più voucher non validi (ovvero il cui colore e simbolo non corrispondano a quelli del Choco-lotto oggetto d'asta, sia per errore o per bluff), sarà possibile per il giocatore sostituire i voucher non validi con altrettanti validi dalla propria mano. I numeri che contrassegnano questi voucher tuttavia **non** potranno essere utilizzati per decretare il vincitore dell'asta.

NB: Se un giocatore non ha abbastanza voucher per sostituire tutti i propri voucher non validi, allora quel giocatore scarta comunque tutti i voucher che ha offerto per l'asta in corso ed in aggiunta è costretto a ritirarsi da quest'ultima. Nel caso in cui si tratti dell'unico giocatore partecipante all'asta, allora il Choco-lotto viene rimesso al centro del tavolo tra quelli disponibili. In tal caso, si procede direttamente al punto *7. Passaggio del segnalino "Choco Late"*.

Choco-lotto

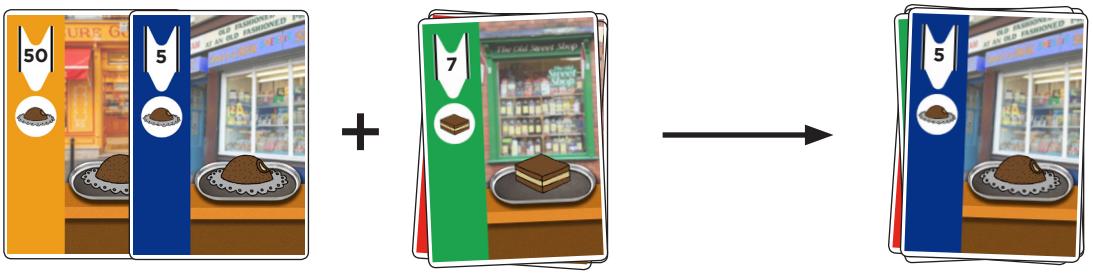


Il giocatore 2 ha offerto per sbaglio un voucher non valido. Lo rimpiazza con uno valido, che non conta ai fini dello spareggio. Il giocatore 1 vince l'asta con il numero più basso tra quelli validi.

5) Posizionamento dei voucher spesi nella pila personale (solo per la Variante "Che vinca il migliore"): se il vincitore dell'asta viene decretato in seguito ad uno spareggio, i voucher spesi non vengono rimossi dal gioco, ma devono essere posizionati in una

pila a faccia in su vicino a lui. Ogni volta che un giocatore aggiungerà dei voucher a questa pila, dovrà aver cura di porre quello contrassegnato dal numero minore in cima alla stessa.

Nel caso in cui il vincitore fosse l'unico partecipante all'asta, allora i voucher spesi andrebbero normalmente scartati e rimossi dal gioco.



Vinto il pareggio, il giocatore spende i voucher offerti (raffigurati a sinistra) e li aggiunge alla propria pila (a destra).

Pila finale riordinata

6) Raccolta del Choco-lotto da parte del vincitore: il vincitore dell'asta mette di fronte a sé il Choco-lotto che ha vinto.

7) Passaggio del segnalino "Choco Late": il possessore del segnalino "Choco Late" passa quest'ultimo al giocatore alla sua sinistra.

Fine partita

Il gioco termina quando tutti i Choco-lotti al centro del tavolo saranno terminati. A quel punto, si procederà alla composizione dei Vassoi dei giocatori e al conteggio dei Punti Vittoria.

Il totale dei Punti Vittoria di ciascun Vassoio dei giocatori è calcolato in base ai Choco-lotti in esso contenuti, ed è pari alla somma dei due seguenti valori:

- Migliore combinazione di tipologie di cioccolato (simboli) - colonna a sinistra
- Migliore combinazione di negozi (colori) - colonna a destra

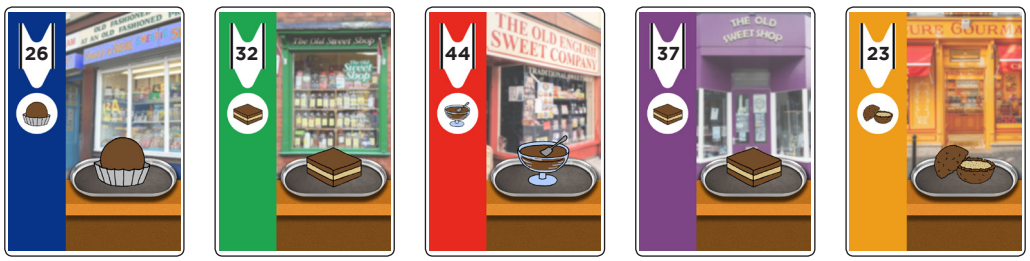
Tutte le possibili combinazioni di Choco-lotti sono indicate nella tabella al lato e nelle carte riepilogo.

Punti Vittoria per ogni composizione di simboli	Composizione	Punti Vittoria per ogni composizione di colori
10	5 diversi	9
9	5 uguali	10
9	Tripla coppia	9
8	Tris + Coppia	8
8	4 diversi	7
7	4 uguali	8
6	Doppia coppia	6
5	Tris	5
3	Coppia	3

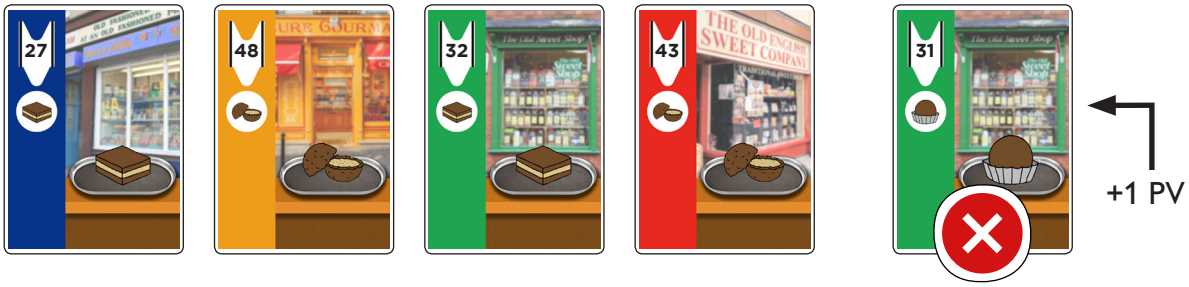
Ciascun Vassoio fornisce punti con **una sola** combinazione di simboli ed **una sola** combinazione di colori.

I Choco-lotti che non contribuiscono a nessuna delle due combinazioni, valgono 1 Punto Vittoria ciascuno.

Il giocatore con più Punti Vittoria vince la partita. In caso di pareggio, vincono tutti i giocatori con più Punti Vittoria.

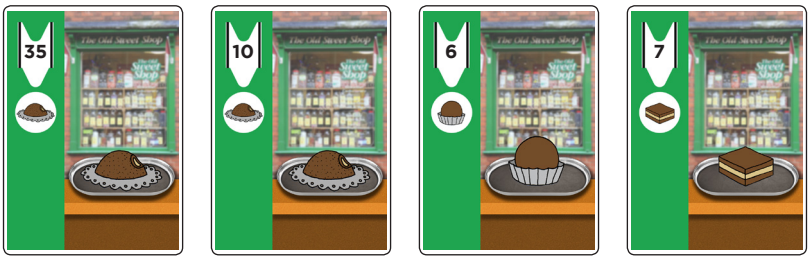


Il valore in Punti Vittoria di questo Vassoio è 17, dato dalla combinazione di 4 simboli diversi (8 PV) e dalla combinazione di 5 colori diversi (9PV). E' presente anche una coppia di simboli, ma non essendo la combinazione di simboli più vantaggiosa (solo 3 PV), viene ovviamente preferita la combinazione di 4 simboli diversi.

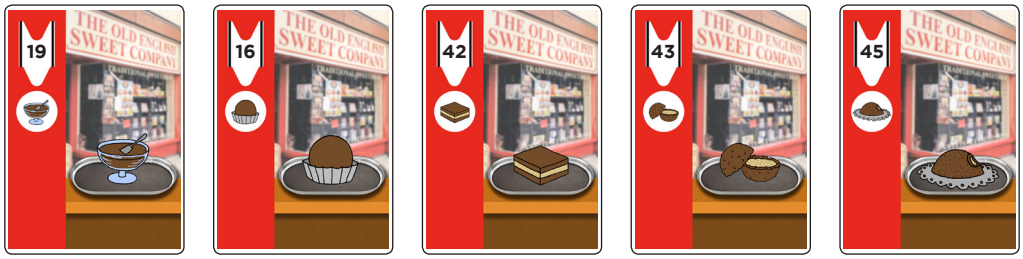


Il valore in Punti Vittoria di questo Vassoio è 14, dato dalla combinazione di una Doppia Coppia di simboli (6 PV) e dalla combinazione di 4 colori diversi (7PV). Il voucher numero 31 non rientra in nessuna delle due combinazioni migliori, quindi fornisce semplicemente 1 Punto Vittoria aggiuntivo

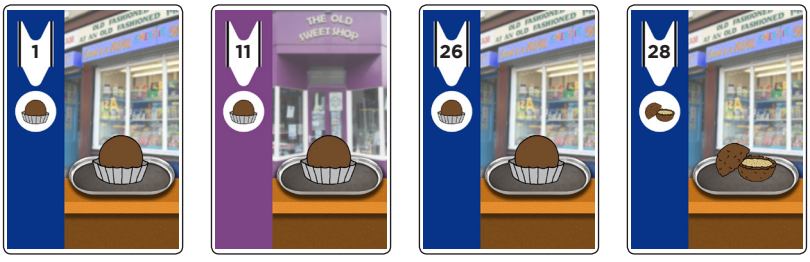
Il valore in Punti Vittoria di questo Vassoio è 17, dato dalla combinazione di una Tripla Coppia di simboli (9 PV) e dalla combinazione di Tris + Coppia di colori (8PV).



Il valore in Punti Vittoria di questo Vassoio è 11, dato dalla combinazione di una Coppia di simboli (3 PV) e dalla combinazione di 4 colori uguali (8PV).



Il valore in Punti Vittoria di questo Vassoio è 20, dato dalla combinazione di 5 simboli diversi (10 PV) e dalla combinazione di 5 colori uguali (10PV).



Il valore in Punti Vittoria di questo Vassoio è 10, dato da un Tris di simboli (5 PV) e da un Tris di colori (5PV).

Varianti per Esperti

Asta pazza

Questa variante di gioco rende più dinamica la fase *2. Asta* indicata nella sezione "Svolgimento della partita". Durante l'asta, i giocatori non sono costretti a seguire l'ordine orario del turno, bensì possono offrire e rilanciare voucher o passare in qualsiasi ordine preferiscano. L'asta termina come di consueto.

Che vinca il migliore

Questa variante permette di stabilire un solo vincitore anche in caso di pareggio a fine partita.
Durante ogni turno di gioco, verrà effettuata la fase *6. Posizionamento dei voucher spesi nella pila personale (solo per la Variante "Che vinca il migliore")*, come spiegato nella sezione "Svolgimento della partita".

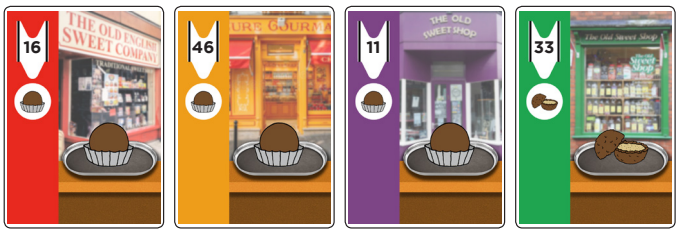
A fine partita, in caso di pareggio, il vincitore della partita è il giocatore il cui voucher in cima alla propria pila è contrassegnato dal numero **maggiore**.

Sfida a due vassoi (da 2 a 4 giocatori)

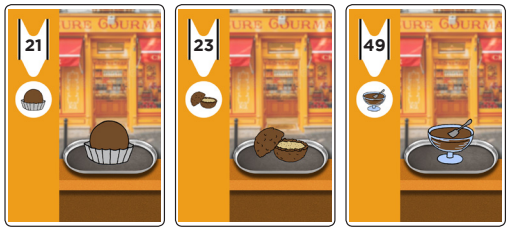
Questa variante di gioco richiede un setup differente (vedi tabella sottostante), che permetterà ai giocatori di collezionare più Choco-lotti durante il corso della partita.

Numero di giocatori	A) Carte utilizzate per la partita	B) Choco-lotti al centro del tavolo	C) Voucher per ogni giocatore	D) Carte da riporre nella scatola
2	Dalla 1 alla 75	17	20	18
3	Dalla 1 alla 100	26	18	20
4	Dalla 1 alla 100	34	16	2

Ogni giocatore dovrà comporre esattamente **due** Vassoi, suddividendo in essi i Choco-lotti collezionati a propria discrezione. Il valore di ognuno di essi sarà calcolato come spiegato nella sezione "Fine partita". La somma di entrambi i valori e degli eventuali Choco-lotti non inclusi in alcuna combinazione costituirà il punteggio finale del giocatore. Si consiglia di giocare questa variante insieme alla variante "Che vinca il migliore".



Il valore in Punti Vittoria del Vassoio a sinistra è 12, dato da un Tris di simboli (5 PV) e da una combinazione di 4 colori diversi (7PV). Il valore in Punti Vittoria del Vassoio a destra è 15, dato da una combinazione di 4 simboli diversi (8 PV) e da una combinazione di 4 colori diversi (7PV). Il giocatore ha totalizzato 27 Punti Vittoria!



Il valore in Punti Vittoria del Vassoio a sinistra è 5, dato da un Tris di colori (5 PV) e da nessuna combinazione valida di simboli. Il valore in Punti Vittoria del Vassoio a destra è 16, dato da una combinazione di 4 simboli diversi (8 PV) e da una combinazione di 4 colori uguali (8PV). Il giocatore ha totalizzato 21 Punti Vittoria!

Choco Late, 2020 - Ideato da Stefano Calabrò - Grafiche di Salvo Guastella