



Chocolatl: un gioco ambientato nell'affascinante epoca Azteca, tra la leggenda di Quetzalquatl e, ovviamente, il Cacao, il frutto degli dei!

Il tuo obiettivo: fare l'offerta più grande agli dei, raccogliere i semi di Cacao migliori, costruire la Piramide e guadagnare punti nelle differenti aree della mappa. Il giocatore che farà l'offerta più meritevole a Quetzalquatl (Chocolatl) sarà il vincitore della partita.



Il gameplay è molto semplice: in ogni round le azioni si svolgono valutando le aree sulla plancia (da 1 a 6) una dopo l'altra

SETUP

Posizionare la plancia al centro del tavolo. Su di essa sono rappresentate le sei regioni (1-6) dove, ogni round, si svolgeranno le azioni in senso orario partendo dalla regione in basso a destra (Chocolatl: Regione 1). Al centro della plancia si trova l'altare sacrificale (A) che verrà utilizzato solamente all'inizio e alla fine del gioco.

Posiziona le figure di Chocolatl e dell'Anziano sui cerchi nella Regione 1. Prendi le carte Miglioramento (bordo nero) divise per tipo (in base al dorso) e mescola i mazzi separatamente. Dovrebbero esserci due mazzi: uno per ogni tipo. Posiziona questi mazzi ai bordi della plancia.

Ogni giocatore riceve un set di carte Cacao (raffiguranti sacchi di cacao numerati da 0 a 12) e nove cubetti del proprio colore.

Mescola insieme i dischetti segnapunti, sorteggiali uno per uno e posizionali sulla casella '0' della scoring track (B) impilandoli l'uno sull'altro. L'ordine con cui sono impilati i dischetti è importante per risolvere i casi di parità.

Ogni giocatore riceve anche una plancia di personale, che posiziona davanti a sé. Sul fronte della plancia giocatore sono riportate le sei aree della mappa, mentre sul retro è riportato il sommario delle regole. La sesta plancia giocatore ha il solo scopo di essere posizionata vicino la plancia principale in maniera tale che tutti possano leggere il riassunto delle regole.

COMPONENTI



5 x 9 cubetti in 5 colori



7 chip bonus
Per le capanne



1 cubetto
bianco



1 segnalino anziano e
1 segnalino Chocolatl



12 carte miglioramento
(bordo nero)



5 x 13 carte cacao in 5 colori



7 dadi (nero)
& 3 dadi raccolta cacao
(bianchi)



5 dischetti segnapunti



6 plance giocatore

1 plancia di gioco
Regolamento

INIZIARE IL GIOCO - I Sacrifici

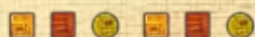
Il cioccolato era la bevanda degli dei e si trovava in grande abbondanza nei templi Aztechi

Prima che la partita cominci ciascun giocatore deve sacrificare una delle proprie carte cacao coperta sull'altare sacrificale al centro della plancia (vedi figura A in prima pagina). Queste carte rimangono coperte ed inutilizzabili per tutta la partita. Ad ogni modo, a fine partita varranno un tanti punti vittoria quant'è il valore della carta più tre punti bonus per chi ha sacrificato la carta con valore più alto

GAME PLAY

Il gioco consiste in una serie di round (massimo 7). In ogni round ogni giocatore assegnerà due delle sue carte Cacao a ciascuna delle sei aree di gioco sulla plancia posizionandole sulla propria plancia giocatore, nell'area corrispondente.

Una volta che tutte le aree sono state risolte si procede con un nuovo round.



PREPARAZIONE PER OGNI ROUND

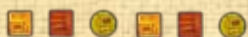
Preparazione per ogni round (per la numerazione delle regione vedi la prima pagina)

1. Lancia tre dadi bianchi raccolta cacao e piazzali ognuno in uno spazio nell'area 2 Raccolta semi cacao (in basso al centro della plancia).

2. Piazza un dado nero nel cerchio al centro della città di Tenochtitlan, area 3, angolo in basso a sinistra della plancia (il valore del dado non ha importanza)

3. Il cubetto bianco è piazzato sul primo spazio (sopra il valore 8/4) nella regione 5, Preparazione Bevanda Cacao. Questo cubetto verrà spostato di uno spazio a destra all'inizio di ogni round, per tenere traccia del numero di round giocati (max 7).

4. Scopri la prima carta di ciascun mazzo carte Miglioramento e piazzale nelle caselle "6" e "3" nella regione 6: Tachli nell'angolo in alto a destra della plancia.



OFFERTE:

I giocatori fanno le loro offerte usando le loro 12 carte Cacao (avendo già sacrificato la loro 13ma carta al tempio). Devono obbligatoriamente usare due carte in ogni regione. Queste carte saranno sommate ed il totale sarà utilizzato per determinare chi vince in ogni regione. Ci sono tre tipi diversi di offerta (vedi il retro della plancia giocatore). Il tipo di offerta viene scelto ad ogni round, vale solo per il round in corso ed è determinato dal colore della casella occupata dal segnapunti con il valore più alto sulla scoring track.



In un round in cui il disco segnapunti del(dei) giocatore(giocatori) in vantaggio si trova su di una casella dorata: le offerte vengono risolte un'area per volta. I giocatori cominciano piazzando due carte coperte nell'area 1: Chocولات della loro plancia personale. Quando tutti i giocatori hanno posizionato due carte, queste vengono rivelate e l'area viene risolta. Si passa poi all'offerta per l'area successiva e così via fino a che tutti i giocatori hanno piazzato, scoperto e risolto le proprie offerte per ciascuna delle sei aree.

INIZIO:

Ogni giocatore...

- Sceglie una delle sue carte Cacao
- Posa questa carta coperta sul Tempio



Il Tempio

PREPARAZIONE PER IL ROUND



OFFERTE:

- Ogni giocatore fa un'offerta con 2 carte per regione
- Il tipo di offerta dipende dalla posizione del giocatore in testa



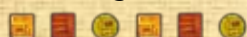
In un round in cui il segna punti più alto si trova su di uno spazio rosso o sullo '0' i giocatori posizionano immediatamente tutte e 12 le carte (2 per regione) coperte all'inizio del round. Poi, a partire dalla Regione 1 e continuando in senso orario vengono rivelate e risolte le varie offerte



In un round in cui il segna punti più alto si trova su di uno spazio verde ogni giocatore piazza una carta coperta su ciascuna regione sulla propria plancia. Di seguito vengono rivelate tutte e 6 le carte piazzate ed i giocatori piazzano la seconda carta coperta in ciascuna regione. Infine, le carte vengono scoperte e le offerte risolte in senso orario

NOTA: Movimento sulla scoring track. Quando un giocatore arriva in una casella occupata piazza il suo segnalino sopra le altre pedine già presenti. Quest'ordine viene utilizzato per risolvere i pareggi (quando non è coinvolto il segnalino Chocolatl) vedi il box RISOLUZIONE PAREGGI

Risoluzione regioni: in ogni regione, risolvere le offerte ha degli effetti diversi. A seconda di chi ha fatto l'offerta più alta o più bassa ci saranno dei bonus, penalità o punti vittoria in ogni regione. (Ricorda che il totale delle offerte è la somma delle due carte giocate in ogni regione)



Regione 1: CHOCOLATL

Si dice che Quetzalquatl era solito guardare nello specchio del futuro. Quando si è visto riflesso è rimasto sbalordito dalla sua immagine: un anziano con la barba grigia.

Il giocatore che ha fatto l'offerta più alta riceve subito il segnalino Chocolatl. Avanza immediatamente di un punto sulla scoring track e da adesso vince tutti i pareggi in cui è coinvolto (finché mantiene il segnalino Chocolatl).

Il giocatore che ha fatto l'offerta più bassa riceve il segnalino 'Anziano'. In questo turno dovrà posizionare il segnalino con il simbolo '-1' davanti la sua plancia. Nelle prossime cinque offerte del turno dovrà sottrarre un punto al totale delle carte giocate.

NOTA: All'inizio del round seguente la pedina 'Anziano' viene rimessa nella regione 1. Il giocatore che restituisce la pedina riceve un punto bonus per l'offerta in quest'area

IMPORTANTE: RISOLUZIONE PAREGGI

In ogni pareggio nel gioco (anche nell'area Piramide) vale la regola: se il pareggio si verifica dopo che sono stati applicati tutti i bonus e le penalità, se uno dei giocatori ha il segnalino Chocolatl questi vince. Se nessuno ha la pedina Chocolatl vince chi ha meno punti vittoria. In caso di pareggio sulla scoring track vince il pareggio il giocatore la cui pedina si trova in cima alla casella del punteggio (vedi NOTA sul movimento delle pedine sulla scoring track)

1. GIOCATORE IN TESTA SU UNA CASELLA DORATA



Giocare 2 carte coperte per una regione. Rivelare le offerte e risolvere la regione e poi passare all'offerta successiva

2. GIOCATORE IN TESTA SU UNA CASELLA ROSSA O '0'



Giocare le carte coperte per tutte le regioni all'inizio del turno. Rivelare tutte le offerte e risolvere ogni regione

3. GIOCATORE IN TESTA SU UNA CASELLA VERDE



Giocare una sola carta coperta per tutte le regioni. Rivelare le carte e quindi giocare la seconda carta per ciascun'area. Rivelare anche la seconda carta e risolvere le offerte.

REGIONE 1: CHOCOLATL

L'offerta più alta riceve la pedina Chocolatl (1 PV, vince le parità)



L'offerta minore riceve la pedina 'Anziano': meno 1 per le offerte nelle aree 2-6, più 1 per l'offerta nella regione 1 (prossimo round)



PAREGGI:

Il segnalino Chocolatl vince, altrimenti vince chi ha meno punti vittoria

REGIONE 2: RACCOLTA DEI SEMI DI CACAO

Quetzalquatl propiziava un abbondante raccolto di Cacao, frutto che amava moltissimo.

Il giocatore che vince l'asta riceve immediatamente un numero di punti vittoria pari al numero più alto mostrato sui dadi. La seconda offerta riceve un numero di PV pari al secondo dado e la terza riceve un numero di PV pari al dado più basso



REGIONE 3: LA CITTÀ DI TENOCHTITLAN

Qui si trova Tenochtitlan, capitale degli Aztechi.

Il giocatore che vince l'asta ha una scelta:

a) può costruire una capanna, posizionando un suo cubetto su di un edificio libero. L'edificio dà un bonus di +1 per le offerte nelle altre aree. Per ricordarlo il giocatore prende un segnalino "+1/-1" e lo piazza sulla sua plancia giocatore



OPPURE

b) può prendere il dado al centro della città. Il dado può essere usato una volta per incrementare le offerte future. Per far ciò, dopo che le offerte sono state rivelate il dado (o i dadi, se il giocatore ne ha più di uno e intende usarne più di uno) viene lanciato ed il totale è sommato all'offerta scelta. Una volta che il dado è stato utilizzato viene scartato.

Il giocatore con la seconda offerta più alta nella città di Tenochtitlan deve prendere il bonus scartato dal primo giocatore.

NOTA

La capanna conta come bonus per le offerte in tutte le aree eccetto che per la Città di Tenochtitlan, dove conta come un malus di -1, perché gli abitati della capanna devono nutrirsi



REGIONE 4: LA PIRAMIDE CHOLULA

La più importante tomba del mondo Azteco si trova a Cholula. Per volume, la piramide di Cholula è la piramide ed il monumento più grande del mondo.

La piramide è costruita dal basso. In ogni round 2 pietre (cubetti colorati) sono piazzati nella piramide. Ogni pietra conta come 1 PV a fine partita (punti extra sono assegnati più avanti nella partita). Quando si risolvono le offerte a Cholula, si verificano due situazioni:



a) Il giocatore con l'offerta maggiore piazza entrambe le pietre nella piramide. Questo avviene se l'offerta più alta supera di almeno 3 la seconda. Il giocatore piazza le pietre nello spazio disponibile più in basso e più a sinistra.

OPPURE

b) I giocatori che hanno fatto le offerte più alte (se c'è un massimo di 2 punti di differenza) piazzano entrambi una pietra nella piramide. In questo caso il giocatore con l'offerta maggiore decide chi deve piazzare per primo (questo è importante per ricevere i bonus a fine partita e per il completamento di una riga, vedi più avanti)

REGIONE 2: RACCOLTO

- Il giocatore con l'offerta più alta riceve il valore di dado più alto in punti vittoria
- Il giocatore con la seconda offerta più alta riceve il secondo valore di dado più alto in punti vittoria
- Il giocatore con la terza offerta più alta riceve l'ultimo valore di dado più alto in punti vittoria

REGIONE 3: LA CITTÀ

- Il giocatore con l'offerta più alta può scegliere:
 - costruire una capanna
 - prendere un dado nero
- Il giocatore con la seconda offerta più alta sceglie ciò che non ha scelto il primo giocatore.

Capanne:

- +1 alle aste in tutte le Regioni, tranne regione 3
- -1 alle offerte nella Regione 3

Il dado nero può essere usato una volta per aumentare il valore di un'offerta

REGIONE 4: LA PIRAMIDE

- Se il giocatore con l'offerta più alta ha offerto almeno 3 più della seconda offerta può piazzare due cubetti nella piramide
- Se il giocatore con l'offerta più alta non ha offerto almeno 3 più della seconda offerta entrambi piazzano un cubetto

Punti bonus: non appena una riga si completa, il giocatore con la maggioranza di cubetti in quella linea riceve subito 2-5 pv (il valore di punti è indicato alla sinistra di ciascuna riga).

Come per tutti gli altri pareggi (vedi pagina 4), se c'è un pareggio per la maggioranza in una riga della piramide, se uno dei giocatori ha il segnalino Choclatl vince. Se il giocatore con il segnalino Choclatl non è coinvolto, vince il pareggio il giocatore con il minor numero di punti vittoria nella scoring track.

ESEMPIO: il giocatore arancione riceve 5 punti perché ha la maggioranza nella riga più bassa della piramide. Il giocatore verde riceve 4 punti per la seconda riga: il giocatore verde ha il segnalino Choclatl e quindi vince il pareggio con il giocatore viola.



REGIONE 5: PRODURRE LA CIOCCOLATA

Secondo la leggenda, Quetzalquatl ha scoperto il frutto del Cacao su di una montagna mistica piena di alberi di cacao.

In ogni round, in questa regione vengono assegnati immediatamente punti vittoria. Ad ogni round il numero di punti vittoria assegnati diminuisce. Nel primo round il giocatore con l'offerta più alta ottiene 8 punti, mentre la seconda offerta riceve 4 punti. Nel round 2 vengono assegnati 7 punti per l'offerta più alta e 3 per la seconda offerta. Dal quarto turno in poi vengono assegnati punti solo al giocatore che fa l'offerta più alta. Ad ogni round, il giocatore che fa l'offerta più bassa perde due punti.



REGIONE 6: TACHLI

Gli Aztechi amavano il gioco del Tachli. È uno sport giocato con una palla di gomma dura che assomiglia ad un misto tra basket e calcio.

Chi primeggia nel gioco del Tachli riceve come ricompensa una nuova e migliore carta Cacao per le offerte future. Il giocatore con l'offerta più alta riceve la carta con valore maggiore, mentre il secondo riceve la carta con valore inferiore. Entrambi devono scartare una delle loro carte, rimettendola nella scatola, in cambio della nuova carta (naturalmente scarteranno la carta con valore più basso).



NOTA: Nell'ultimo round (si sa se è l'ultimo round solo nel round corrente, vedi condizioni di fine partita) ricevere una carta migliore per le offerte è di scarsa utilità. Quindi, nell'ultimo round non vengono assegnate carte al gioco del Tachli. Invece le due offerte più alte ricevono immediatamente pv (sulla scoring track): il giocatore con l'offerta più alta riceve 6 punti, mentre la seconda offerta riceve 3 pv.

Punti bonus:
Se una riga è completa → 2-5 punti vittoria per la maggioranza

REGIONE 5: BEVANDA CACAO

- I giocatori con le due offerte più alte ottengono punti nei round 1-3
- Dal 4 round in poi solo il giocatore con l'offerta più alta ottiene punti
- Ad ogni round il giocatore con l'offerta più bassa perde due punti

REGIONE 6: TACHLI

- Il giocatore con l'offerta più alta riceve la carta di valore più alto
- Il giocatore con la seconda offerta la carta di valore più basso

Entrambi i giocatori scartano una delle loro carte

FINE DEL GIOCO

Quando si verifica una delle seguenti condizioni il round in corso è l'ultimo della partita:

- Tutti gli spazi della Piramide sono stati occupati. In questo caso sono stati giocati tutti e sette i round
- Un giocatore totalizza 40 o più punti vittoria
- Un giocatore esaurisce tutti i cubetti della sua riserva.

Una volta che si verifica una di queste condizioni i giocatori completano il round in corso, risolvendo le rimanenti offerte e si procede con il conteggio finale. Se un giocatore ha esaurito i cubetti a sua disposizione continua a totalizzare punti come se avesse ancora cubetti. Per rendere questo più evidente possono essere utilizzati dei cubetti di un colore non scelto dai giocatori, se disponibili.

PUNTEGGIO FINALE

Alla conclusione del round finale vengono assegnati dei punti bonus ai vari giocatori.

I punti bonus si ottengono per le seguenti condizioni:

- | | |
|--|----------|
| - ciascuna pietra nella piramide | 1 punto |
| - maggioranza di pietre nella piramide* | 3 punti |
| - il giocatore con il segnalino Chocolat a fine partita | 3 punti |
| - il giocatore con il segnalino 'Anziano' a fine partita | -3 punti |
| - il valore della carta sacrificata al Tempio | ? punti |
| - bonus per il sacrificio più alto al Tempio | 3 punti |
| - ogni giocatore che ha almeno un dado non utilizzato può lanciarlo ed ottenere un corrispondente numero di pv | ? punti |

*Se si verifica un pareggio in questi casi ogni giocatore riceve i punti vittoria. Il segnalino Chocolat non viene preso in considerazione

Chi ha soddisfatto maggiormente gli Dei ed ha ottenuto il maggior numero di punti vittoria è il vincitore di Chocolat. In caso di pareggio (per decidere chi vince il gioco), il giocatore che ha sacrificato la carta più alta è il vincitore. Se più giocatori hanno fatto il sacrificio più alto al Tempio, si dividono gli onori della vittoria.

Traduzione a cura di Alessandro Cunsolo

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

CREDITS

Author: Günter Burkhardt

Illustration and Graphic Design: Ryan Laukat

Editor: Arno Quispel and Frank Quispel (www.quined.com)

Günter Burkhardt would like to thank Bernd Kovascik, Norman Kurock, Thomas Rühle and Dirk Lautner.

Quined Games would like to thank: Luk Van Lokeren - Jeroen Hollander - Malorie Laukat - Pascal Cadot - Steve McKeogh - Grischa Zimmerman - Martyn F

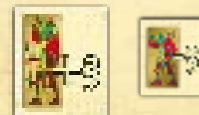
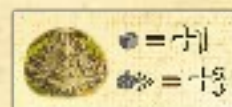
www.quined.com , info@quined.com

© 2010 Quined Games, Günter Burkhardt

IL GIOCO TERMINA quando

- La piramide è completa
- Un giocatore raggiunge o supera 40 pv
- Un giocatore esaurisce i suoi cubetti

PUNTEGGIO FINALE



Pareggi durante lo scoring finale: il segnalino Chocolat non ha effetto