



Chocoly®

RULES / RÈGLES



CONTENU

- 36 tuiles de chocolat.
- 22 jetons (6 caramels, 6 biscuits, 6 amandes, 4 fèves de cacao).

BUT DU JEU

Créez la plus grande surface de carrés connectés de sa saveur de chocolat.

MISE EN PLACE

- Mélangez les tuiles et créez une pile face cachée.
- Chaque joueur prend 4 tuiles en main.
- Chaque joueur reçoit un jeton de fève de cacao.

Dans une partie pour **2 joueurs**, chaque joueur choisit sa saveur. La troisième saveur est considérée comme neutre.

Dans une partie pour **3 joueurs**, chaque joueur choisit 3 jetons d'une même saveur.

Dans une partie pour **4 joueurs**, jouez en deux équipes. Les joueurs de la même équipe reçoivent 3 jetons d'une même saveur et les joueurs s'assoient à côté des joueurs de l'équipe adverse. La troisième saveur de chocolat est considérée comme neutre.

COMMENT JOUER À CHOCOLY

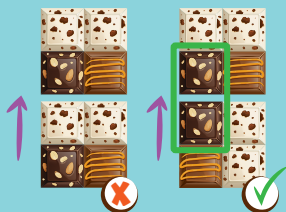
Le joueur qui aime le plus le chocolat débute la partie. Le jeu se joue en sens horaire. À leur tour, les joueurs placent une tuile sur la table et pigent une nouvelle tuile sur le dessus du paquet. Les joueurs doivent respecter les règles de placement suivantes :



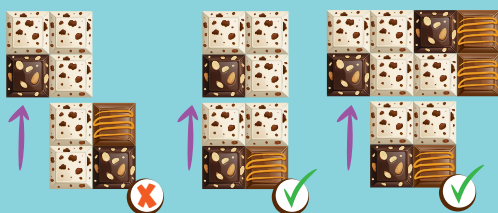
FoxMind

PLACEMENT DES TUILES DE CHOCOLAT

1. Une tuile de chocolat doit être connectée à au moins 1 morceau de chocolat identique.




2. Une tuile doit être alignée à au moins deux morceaux de chocolat et peut toucher une ou plusieurs tuiles.



3. Les espaces sont permis dans l'aire du jeu.



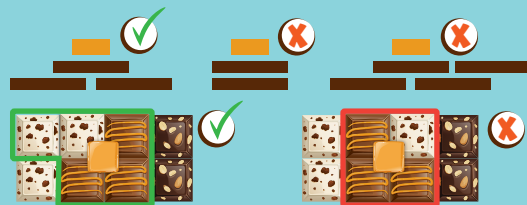
NOTE: Les morceaux de chocolats connectés par les coins ne comptent pas.

Une fois durant la partie, au début de leur tour, les joueurs peuvent utiliser un jeton  fève de cacao pour défausser toutes les tuiles de leur main. Ils les placent sous la pile et en piochent 4 nouvelles. Ils jouent ensuite leur tour normalement.

Les joueurs peuvent se servir d'un de leurs jetons de saveur (3) pour empiler une tuile sur d'autres tuiles, et ce, afin d'agrandir leur zone connectée ou pour séparer la zone de leurs adversaires. Lorsqu'un joueur empile une tuile, il doit placer un jeton saveur sur cette dernière et respecter les règles suivantes :

EMPILER UNE TUILE

1. La tuile doit chevaucher au moins deux tuiles.
2. La tuile doit être connectée à un morceau de chocolat identique.
3. La tuile ne doit pas dépasser des tuiles déjà sur la table.
4. La tuile ne peut pas recouvrir une tuile avec un jeton saveur.



FIN DE PARTIE

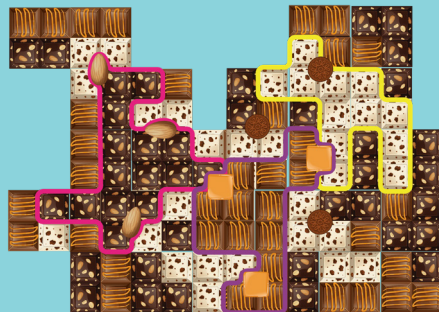
Lorsque les 36 tuiles ont été placées, les joueurs comptent leurs morceaux de chocolat constituant leur plus grande zone connectée. Le joueur avec la plus grande zone connectée gagne la partie!

NOTE: En cas d'égalité, le joueur avec le plus grand nombre de ses jetons de saveur dans sa zone connectée gagne. Si l'égalité persiste, le joueur avec la deuxième plus grande zone l'emporte!

POINTAGE

AMANDES : GAGNANT!
15 morceaux, 3 jetons

BISCUITS :
12 morceaux, 1 jeton



CARAMEL :
13 morceaux, 3 jetons



A YUMMY GAME^{*} FOR THE BRAIN!

* Available in English only



PLAY
THEM ALL
JOUZ-LES
TOUS



A TREAT FOR SHARP MINDS! UNE GÂTERIE POUR L'ESPRIT!



©2024 FoxMind Group LTD. All rights reserved/ Tous droits réservés.

Chocoly® is a registered trademark of FoxMind Group LTD.

Chocoly® est une marque déposée de FoxMind Group LTD.

Distributed in North America by/ Distribué en Amérique du Nord par:

FoxMind Canada Enterprises LTD., 5530 St-Patrick, Suite 1104,
Montreal, Qc, H4E 1A8, Canada

Published by/ Publié par: FoxMind Group LTD.

Author/ Auteur: Steffen Mühlhäuser

Made in China/
Fabriqué en Chine

www.foxmind.com



How To Play
Comment jouer