

Előkészületek

1

Minden játékos vegyen el egy doboztáblát, egy szívjelzőt és 5 csokigolyót (pénznek). Tegyék a megmaradt csokigolyókat az asztalra, elérhető helyre.

2

Tegyék a központi időtáblát az asztal közepére!

3

Tegyék a szívjelzőiteket az időtábla kezdőmezőjére!
Az a játékos kezd, aki legutóbb evett csokit.

4

Tegyék a (normál) csokielemeket kör vagy ellipszis alakban az időtábla köré!

5

Keressétek meg a legkisebb csokielemet, vagyis az 1x2 méretűt, és tegyék a semleges jelzőt ezen csokielem és az óramutató járása szerinti következő csokielem közé!

Kezdődhet a játék!

8

7

Tegyék az aprósüteményeket az időtábla megjelölt mezőire!

6

Tegyék le a különleges lapkát!

A játék menete

Ebben a játékban nem feltétlen felváltva következnek a körök. Az a játékos hajtja végre a körét, akinek az időtáblán hátrébb van a szívjelzője. Emiatt egy játékos egymás után több kört is végrehajthat, mielőtt az ellenfele köre következne.

Ha mindkét szívjelző azonos mezőn áll, akkor a felső jelző tulajdonosa lép először.



Ez a fehér játékos köre. Hacsak a szívjelzője nem lép 3-nál több mezőt előre, azonnal az ő következő köre jön.

A játékos a körében a következő akciók **egyikét** hajtja végre:

A: Előrelép és csokigolyókat kap

VAGY

B: Elvesz és letesz egy csokielemet

A: Előrelép és csokigolyókat kap

A játékos a szívjelzőjével lépjen közvetlenül az ellenfele szívjelzője előtti mezőre az időtáblán. **Kap 1 csokigolyót (vagyis egy 1-es értékű csokigolyólapkát) minden mező után, amit a szívjelzője megtett.**



A fehér játékos 4 mezőt lép előre a szívjelzőjével, így most a piros időjelzője előtt áll. Ezért 4 csokigolyót kap.



B: Elvesz és letesz egy csokielemet

Ez az akció **5 lépésből áll**, amiket a játékosnak az alább meghatározott sorrendben kell végrehajtania:

1. Egy csokielemet választ

A játékos a semleges jelző előtti (az óramutató járása szerint következő) három csokielemből választhat.

Ebben a példában a játékos a három kiemelt csokielem közül választhat. Ebben a pillanatban semmilyen másik csokielemet nem vehet el.

2. Lép a semleges jelzővel

A játékos tegye a semleges jelzőt a választott csokielem mellé.

3. Fizet a csokielemért

A játékos befizeti a csokielemen jelzett csokigolyóösszeget a készletbe.

A szalag mutatja a csokielemért fizetendő csokigolyók számát.



4. Lerakja a csokielemet a doboztáblájára

A játékos doboztábláján a csokielemek nem fedhetik egymást. A játékos úgy forgathatja a csokielemet, ahogy csak szeretné, mielőtt letenné a doboztáblájára.



