

Schokoly

süß & fies

Game Rules



Game design:
Steffen Mühlhäuser

Graphic artwork:
Steffen Mühlhäuser,
Bernhard Kümmelmann

Production: Ludofact

© 2011 Steffen Mühlhäuser

© 2011 by Steffen-Spiele

Zum Spielplatz 2
56288 Krastel

ACKNOWLEDGEMENT

Grateful thanks to Andreas Kuhnekath whose idea for the game „Malu“ inspired SchoK.O., the game for two players. Elements of the original game idea were also used to develop Schokoly.

Schokoly

A connection game for 2 – 4 players ages 9 and above

By Steffen Mühlhäuser

Game materials

48 miniature cards with three different coloured chocolate pieces

12 wooden smarties

Object

Each player connects his or her chocolate pieces to build different tiers of a ‘chocolate universe’. Each player attempts to gain control of the largest possible areas using his or her coloured chocolate pieces.

Special rules/Number of players

The rules are the same for two and four players.

With four players, two players form teams sitting opposite each other. Players take turns in a clockwise direction.

There are different rules for the version with three players.

First, the basic rules are explained for two and four players. Game rules for three players are then defined.

Preparation

Blind shuffle the 48 cards and deposit the card stack near the playing field.

Each player takes four cards from the stack and holds them in his or her hand.

12 smarties are equally distributed among the players. The player who goes first was the last to eat a chocolate bar!

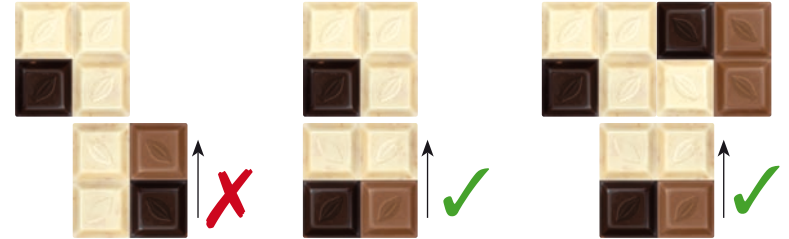
How to play

Review the cards in your hand. The first player chooses a chocolate colour and tells the other players his or her choice. This player then places a first card in the middle of the playing field. Then, he or she draws a new card from the stack, retaining the usual four cards again.

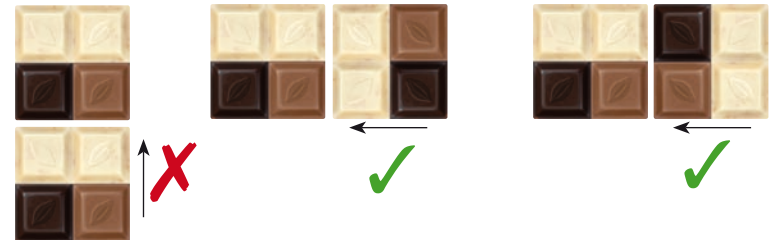
The second player now chooses one of the two other chocolate varieties, telling the others his or her colour choice and placing one of the cards next to the starting card. The second player also draws another card from the stack. The last remaining chocolate variety is treated as a neutral colour.

Placing the cards

- New cards must always be placed so that they touch at least two chocolate pieces within the playing area. Either one single or two different cards can connect with the chocolate pieces.



- Cards must be placed so that at least one of the three coloured chocolate varieties is connected with the chocolate pieces already inside the playing field.





Gaps are allowed in the playing area.

At the end of the game, the biggest connecting group of a player's own coloured chocolate will be counted.

Only side-to-side contact between the chocolate pieces counts as a connection. Two pieces, which only touch at the corners, are not connected.

Both the white and the dark groups are counted as not connected.

Smarties

The wooden smarties can be used to help transform any cards into special cards.

1. Stack cards

Any player putting a smartie down on his or her card is allowed to place this card in the second tier of the playing field and on top of another card.

The card must be placed inside the chocolate grid and continue with at least one chocolate colour.

Chocolate pieces in the first tier, which are covered by stack cards in the second tier, lose their value. The following rules apply for placing stack cards:



- A stack card must be placed so it is overlapping, i.e. on top of at least two cards in the first tier.



- A stack card must fully cover other cards.

Other cards may not be placed on top of cards with a smartie.

2. Security cards

Since the cards with a smartie on top cannot be covered, it is sensible to use these in the first tier of the playing field.

Sequence: after placing a card in the first tier, the player puts down one of his smarties. A smartie can be placed on the card just put down and on top of any other card.

Neutral coloured chocolate

By skilfully placing his cards, each player attempts to connect the largest possible area of his or her own coloured chocolate. In addition, it is possible to win control over neutral colour areas.

A player can count the points for a neutral area if his or her chocolate colour has more connections with this neutral area than with the opponent's coloured chocolate. To determine which areas belong together, at the end of the game respective side-to-side contact of a neutral area is added up with the points for the other two colours. The player whose coloured chocolate shows more side-to-side contact with the neutral area is entitled to add the relevant number of chocolate pieces to his or her total points score.

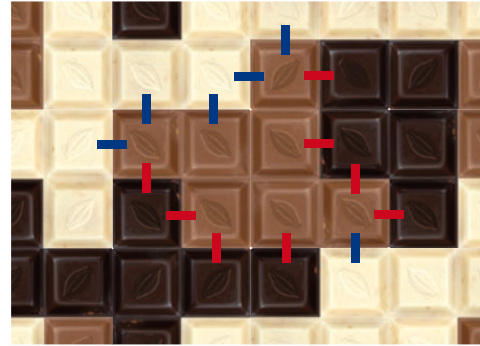
If both chocolate colours reveal the same amount of side-to-side contact with a neutral area, no scores are calculated.

Neutral areas of less than six connecting fields are not counted either.

Example:

A neutral group of milk chocolate appears in the central area of the chocolate shown alongside.

Since the dark chocolate has more side-to-side contact with the neutral group than the white chocolate, seven brown milk chocolate pieces are added to the total points scored for dark chocolate.



— Side-to-side contact brown milk/white chocolate = 6

— Side-to-side contact brown milk/dark chocolate = 8

Game end

As soon as the last card has been put down, the game ends. The scores are added up for the resulting chocolate pattern.

First of all, each player counts the largest area of his chocolate colour. A single chocolate piece scores one point.

Then, the neutral areas are counted and added to the relevant chocolate colour. The total number of points is added together.

The winner is the player or team with the highest total points overall.

Game rules for three players

There is no neutral colour for the game version with three players. After the first two players have chosen their chocolate colour, the third player automatically takes the remaining colour.

At the end, players can only score points for the largest connecting group of their own chocolate colour.

Any other rules remain unchanged.

Supplementary rules – Chocolate swaps

For the game version with three players, cards can be swapped among players.

Sequence:

Before a player puts down his or her next card, this player can offer to swap one of the cards in his or her hand with another player.

The player making the offer must correctly call aloud the number of the opponent's chocolate pieces on the relevant card.

If the other player wants to accept the card on offer, he must usually be able to offer the player offering the swap an equally attractive offer. If both sides agree, the swap can go ahead.



steffen
spiele

Schokoly

süß & fies

Spielregel



Schokoly

Ein Legespiel für 2 – 4 Personen ab 9 Jahren
Von Steffen Mühlhäuser

Gestaltung:

Steffen Mühlhäuser

Graphische Arbeiten:

Steffen Mühlhäuser,

Bernhard Kümmelmann

Fertigung: Ludofact

© 2011 Steffen Mühlhäuser

© 2011 by Steffen-Spiele

Zum Spielplatz 2

56288 Krastel

DANK

an Andreas Kuhnekath, aus dessen Spielidee „Malu“ das Zweipersonenspiel SchoK.O. hervorgegangen ist. Auch in der Weiterentwicklung Schokoly wurden Elemente der Grundidee verwendet.

Spielmaterial

48 Kärtchen mit Schokoladenstücken in drei verschiedenen Geschmacksrichtungen.

12 Smarties aus Holz

Spielidee

Die Spieler legen Schokoladentäfelchen aneinander und bilden damit eine verzweigte Schokolandschaft. Jeder Spieler versucht, mit seiner Farbe möglichst große Gebiete zu erobern.

Besonderheit/ Spielerzahl

Die Regeln des Zweier- und Viererspiels sind dieselben.

In der Viererversion spielen je zwei gegenüberstehende Spieler als Team zusammen. Es wird dabei reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Die Dreierversion wird nach eigenen Regeln gespielt.

Zunächst werden die Grundregeln anhand der Version für 2 und 4 Spieler beschrieben, im Anschluss daran die Regeln für 3 Spieler.

Spielvorbereitung

Die 48 Kärtchen werden verdeckt gemischt und als Vorratsstapel neben dem Spielfeld abgelegt.

Jeder Spieler zieht vier Kärtchen vom Stapel und nimmt sie auf die Hand.

Die 12 Smarties werden gleichmäßig unter den Mitspielern verteilt. Wer als letzter Schokolade gegessen hat, darf das Spiel beginnen.

Spielweise

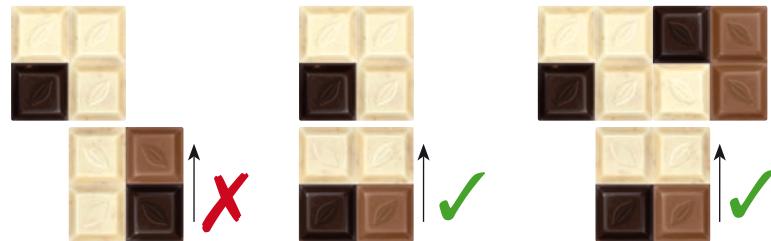
Nach Betrachten seiner Handkarten wählt der Startspieler eine Schokoladensorte, gibt die Farbe laut bekannt und legt das erste Kärtchen in die Mitte der Spielfläche. Anschließend zieht er ein neues Kärtchen aus dem Vorratsstapel, so dass er wieder vier Karten auf der Hand hat.

Der zweite Spieler entscheidet sich nun für eine der beiden anderen Schokoladenfarben, sagt sie an und legt eine seiner Handkarten an die Startkarte an. Danach zieht er ebenfalls ein Kärtchen nach.

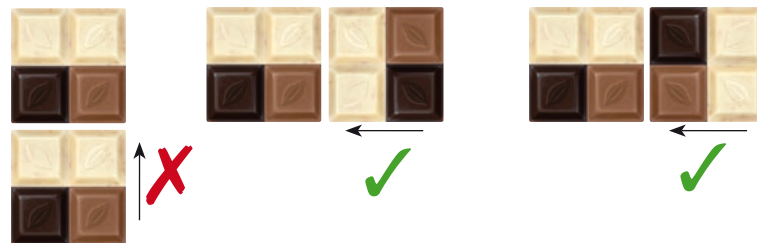
Die verbleibende Schokoladensorte gilt als neutrale Farbe.

Anlegen der Kärtchen

- Jedes neu gelegte Kärtchen muss mindestens zwei Schokoladenstückchen des Spielfeldes berühren. Diese können sich auf einem, oder auf zwei verschiedenen Kärtchen befinden.



- Die Kärtchen müssen immer so angelegt werden, dass mindestens *eine* der drei Schokoladenfarben fortgesetzt wird.





Lücken im Spielfeld dürfen entstehen.

Am Ende des Spiels wird die größte zusammenhängende Gruppe der eigenen Schokoladensorte gewertet.

Nur eine seitliche Berührung von Schokostückchen gilt als Verbindung. Zwei Stückchen, die sich lediglich an ihren Ecken berühren, gelten als nicht verbunden.

Die beiden weißen und die beiden schwarzen Gruppen gelten als nicht verbunden.

Smarties

Mithilfe der Smarties können beliebige Karten in Sonderkarten verwandelt werden.

1. Stapelkarten

Wer eine Karte mit einem Smartie „belegt“, darf diese in der zweiten Ebene des Spielfelds auf andere Karten auflegen. Dabei muss die Karte das Schokoladenraster einhalten und nach wie vor mindestens eine Farbe fortsetzen

Schokoladenstückchen in der ersten Ebene, die von Karten in der zweiten Ebene überdeckt werden, verlieren ihre Bedeutung. Für das Auflegen gelten folgende Bedingungen:



- Die Karte muss überlappend gelegt werden, d.h. sie muss auf mindestens zwei Karten der ersten Ebene aufliegen.



- Die Karte muss vollständig aufliegen.

Kärtchen, die mit Smarties belegt sind, dürfen nicht von weiteren Karten überdeckt werden.

2. Sicherungskarten

Da mit Smarties belegte Karten nicht mehr überbaut werden dürfen, kann es sinnvoll sein, diese bereits in der ersten Ebene des Spielfelds einzusetzen.

Ablauf: Nach dem Anlegen einer Karte in der ersten Ebene platziert der Spieler eines seiner Smarties. Das Smartie kann auf der soeben gelegten, sowie auf einer beliebigen anderen Karte abgelegt werden.

Die neutrale Farbe

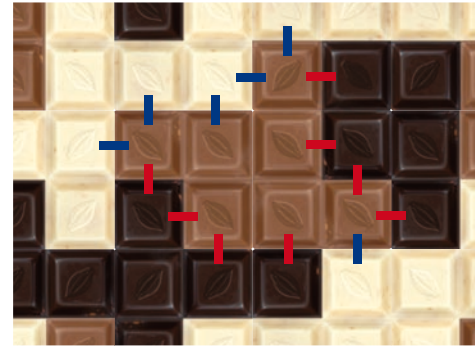
Jeder Spieler versucht durch geschicktes Legen seiner Kärtchen ein möglichst großes Gebiet der eigenen Farbe zu bilden. Darüber hinaus ist es möglich, Gebiete der neutralen Farbe zu erobern.

Ein neutrales Gebiet wird dem Spieler zugerechnet, dessen Farbe mehr Berührungen mit dem Gebiet aufweist als die gegnerische Farbe. Um die Zugehörigkeit der Gebiete zu ermitteln, werden am Ende des Spiels die jeweiligen Seitenkontakte eines neutralen Gebiets zu den beiden anderen Farben gezählt. Der Spieler, dessen Farbe mehr Seitenkontakte zu einem neutralen Gebiet hat, darf die entsprechenden Stückchen zu seinen Punkten dazurechnen.

Haben beide Farben gleich viele Seitenkontakte zu einem neutralen Gebiet, wird das Gebiet nicht gewertet. Neutrale Gebiete aus weniger als sechs zusammenhängenden Feldern werden ebenfalls nicht gewertet.

Beispiel:

In der Mitte der nebenstehende Grafik befindet sich eine neutrale Gruppe aus Vollmilkschokolade. Da Schwarz mehr Seitenkontakte zu ihr hat wie Weiß, werden die sieben braunen Stückchen Schwarz zugerechnet.



— Seitenkontakte Braun/Weiß = 6

— Seitenkontakte Braun/Schwarz = 8

Spielende

Sobald das letzte Kärtchen gelegt ist, endet das Spiel und das entstandene Muster wird ausgewertet.

Zunächst wertet jeder das größte Gebiet der eigenen Farbe. Jedes einzelne Schokoladenstückchen zählt dabei einen Punkt.

Dann werden die neutralen Gebiete gewertet und den entsprechenden Farben zugeordnet. Die Punktezahlen werden addiert.

Der Spieler oder das Team mit der höchsten Gesamtpunktezahl gewinnt die Partie.

Spielweise für drei Personen

In der Dreiversion gibt es keine neutrale Farbe. Nachdem die ersten beiden Spieler ihre Schokoladenfarbe gewählt haben, fällt dem dritten Spieler automatisch die verbleibende Farbe zu.

Die Spieler können am Ende nur mit der größten zusammenhängenden Gruppe der eigenen Farbe punkten.

Alle anderen Regeln bleiben unverändert.

Zusatzregel – Schokoladentausch

Im Spiel für drei Personen ist es erlaubt, untereinander Karten zu tauschen.

Ablauf:

Der ziehenden Spieler darf, bevor er eine Karte ausspielt, einem Mitspieler eine seiner Handkarten zum Tausch anbieten.

Dabei muss der Anbieter die Anzahl der gegnerischen Schokostückchen, die auf der betreffenden Karte abgebildet sind, laut und wahrheitsgemäß benennen.

Will der Mitspieler die angebotene Karte annehmen, muss er in der Regel über ein für den Anbieter ähnlich attraktives Tauschangebot verfügen. Sind beide Seiten einverstanden, kann der Tausch stattfinden.

Kennen Sie schon . . .



. . . den frechen kleinen Bruder?!

Scho K.O. ist die eigenständige Zweipersonen Variante des Schokoladenspiels.

Mit seiner kürzeren Spieldauer, dem übersichtlichen Spielfeld und dem höheren Glücksfaktor ist Scho K.O. gut geeignet für den schnellen und raffinierten Genuss zwischendurch.



steffen
spiele

Schokoly

süß & fies

Règle du jeu



Mise en forme:
Steffen Mühlhäuser

Graphisme:
Steffen Mühlhäuser,
Bernhard Kümmelmann

Production: Ludofact

© 2011 Steffen Mühlhäuser

© 2011 by Steffen-Spiele

Zum Spielplatz 2
56288 Krastel

REMERCIEMENTS

à Andreas Kuhnekath et son idée de jeu, „Malu“ qui ont donné naissance à notre Scho K.O., jeu pour deux. Vous en retrouverez des éléments dans cette deuxième version du jeu nommée Schokoly.

Schokoly

Un jeu de stratégie pour 2 – 4 personnes à partir de 9 ans.

Par Steffen Mühlhäuser

Contenu

48 cartes avec des carrés de chocolat de trois types différents.

12 Smarties en bois

Idée

Les joueurs posent les cartes les unes à côté des autres et construisent ainsi un paysage chocolaté. Chaque joueur tente de constituer des parcelles de chocolat les plus grandes possibles.

Particularités / Nombre de joueurs

Les règles sont les mêmes pour deux ou quatre joueurs.

Dans la version pour 4 joueurs, deux équipes s'affrontent, constituées par deux joueurs assis l'un en face de l'autre. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

La version pour 3 joueurs a des règles particulières.

Mais commençons par les règles pour 2 ou 4 joueurs, nous finiront par les règles pour 3 joueurs.

Avant de jouer

Les 48 cartes sont mélangées et posées face cachée pour constituer la pioche.

Chaque joueur pioche 4 cartes et les regarde.

Les 12 Smarties sont partagés également entre tous les joueurs.

Celui qui a mangé du chocolat le plus récemment commence la partie.

Comment jouer

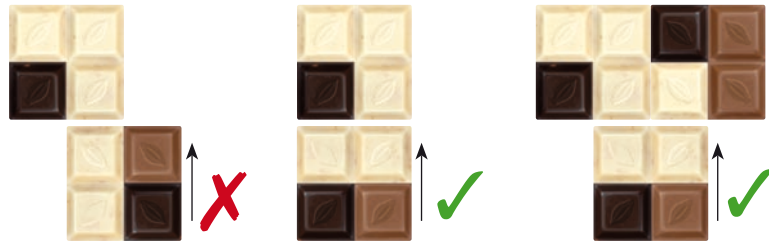
Après avoir regardé les cartes qu'il a en main, le premier joueur choisit une sorte de chocolat, l'annonce clairement et pose la première carte au milieu de la surface de jeu. Puis il pioche une carte pour en avoir toujours 4 en main.

Le deuxième joueur choisit sa sorte de chocolat entre les deux restantes, l'annonce clairement et pose une de ses cartes à côté de la première. Puis il pioche une nouvelle carte.

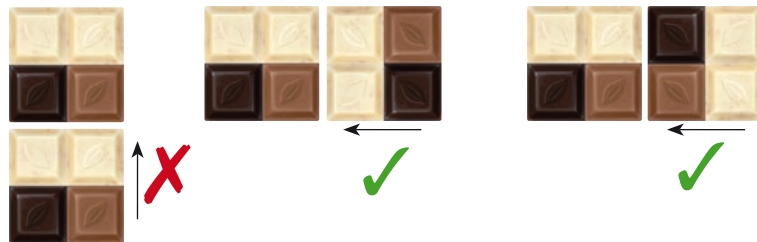
La couleur restante sera neutre pour la suite de la partie.

Comment poser les cartes

- Une nouvelle carte doit avoir au moins deux carrés de chocolat en contact avec celles déjà posées. Ces deux carrés peuvent se trouver sur une ou plusieurs cartes.



- Au moins une des couleurs doit être commune aux cartes en contact.





Il est possible qu'il y ait des trous.

A la fin du jeu, on déterminera quelle est la plus grande zone: celle qui a le plus de carrés de chocolat de la même couleur.

Seuls les contacts par les côtés comptent. Deux carrés liés par les coins ne sont pas considérés comme étant liés.

Les deux zones de chocolat noir et les deux zones de chocolat blanc ne sont pas reliées.

Smarties

Grâce aux Smarties, certaines cartes peuvent devenir spéciales.

1. Cartes pioche

Celui qui 'couvre' une carte avec un Smartie peut la poser au-dessus d'une carte déjà posée au premier niveau. Cette carte Smartie se trouve alors sur le deuxième niveau. Elle doit s'insérer dans le plateau constitué et doit agrandir au moins une des couleurs.

Les cartes se trouvant au premier niveau et étant sous une carte Smartie perdent leur valeur.

Pour poser une carte, il faut observer les règles suivantes :



- la carte doit enjamber deux cartes minimum, c'est-à-dire être posée sur au moins deux cartes.

- la carte ne peut être posée sur une surface vide ou partiellement vide.

Les cartes possédant un Smartie ne peuvent pas être recouvertes.

2. Cartes de sûreté

Puisque les cartes porteuses d'un Smartie ne peuvent plus être recouvertes par d'autres cartes, il peut être utile d'en placer dès le premier niveau.

Comment procéder: Après avoir posé une carte au premier niveau, le joueur pose un de ses Smarties. Il peut être posé sur cette même carte mais aussi sur une des autres.

La couleur neutre

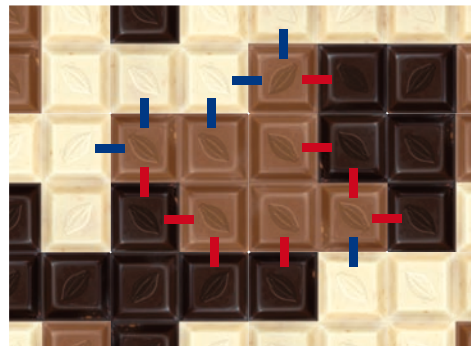
Chaque joueur tente, en plaçant astucieusement ses cartes, de construire la plus grande zone de sa couleur. Pour cela, il peut s'aider de la zone neutre. Une zone neutre comptera pour le joueur dont la couleur sera le plus en contact avec celle-ci, en comparaison avec son adversaire. Pour définir à qui revient la zone neutre, on comptera en fin de partie le nombre de côtés de chaque couleur étant en contact avec un côté neutre. Le joueur dont la zone a le plus de côtés en contact avec des pièces neutres conquiert la zone neutre et la compte dans ses points.

Si les deux couleurs ont le même nombre de côtés en contact avec la zone neutre, celle-ci ne sera conquise par aucun des deux adversaires.

Les zones neutres de moins de six carrés de chocolat ne seront pas pris en compte.

Exemple:

Au centre de l'image, il y a une zone de couleur chocolat au lait, neutre lors de cette partie. Puisqu'il y a plus de côtés noirs en contacts que de blancs, les sept carrés de chocolat au lait seront ajoutés au nombre de carrés de chocolat noir.



— Contacts lait/blanc = 6

— Contact lait/noir = 8

Fin de partie

Dès que la dernière carte est posée, la partie touche à sa fin et il faut faire les comptes.

Tout d'abord, chaque joueur définit quelle est sa plus grande zone.

Chaque carré de chocolat rapporte un point.

Puis on compte les zones neutres et on définit à qui elles reviendront.

Les points sont alors ajoutés.

Le joueur ou l'équipe qui a le plus de points remporte la partie.

Comment jouer lorsqu'on est trois

Dans cette version pour trois joueurs, il n'y a pas de couleur neutre. Une fois que les deux premiers joueurs ont choisi leur couleur, le troisième n'a plus le choix : il prend celle qui reste.

En fin de partie, les joueurs ne peuvent gagner des points que grâce à la plus grande zone de leur propre couleur.

Toutes les autres règles sont identiques à la version pour deux ou quatre joueurs.

Petit plus/Echange de chocolat

Si vous jouez à trois, vous avez le droit d'échanger certaines de vos cartes.

Comment procéder:

Avant de jouer une carte, le joueur qui pioche peut proposer à un autre joueur d'échanger sa carte. Pour se faire, il doit annoncer avec précision de quels carrés de chocolat la carte est constituée.

Si le partenaire accepte cette carte, il doit proposer une carte au moins aussi alléchante en échange. Si les deux parties sont d'accord alors l'échange peut avoir lieu.



steffen
spiele



Steffen Mühlhäuser

Schokoly &

Schokoly

Un juego de conexiones para 2-4 jugadores a partir de 9 años
Por Steffen Mühlhäuser

Componentes

36 cartas de chocolate con tres colores diferentes (dentro de cada carta habrán "tabletas" de diferentes colores de chocolate)

12 "smarties" de madera

Objetivo del juego

Cada jugador intentará conectar sus cartas de chocolate creando diferentes capas dentro de un universo de chocolate e intentando ganar el control de las áreas más grandes.

Reglas especiales y número de jugadores

Las reglas son las mismas con dos o cuatro jugadores.

Con cuatro jugadores se crearán dos equipos de dos jugadores que se sentarán uno enfrente de otro. Los jugadores harán su turno en la dirección de las agujas del reloj.

Con tres jugadores se usarán unas reglas especiales que se explican al final de este reglamento.

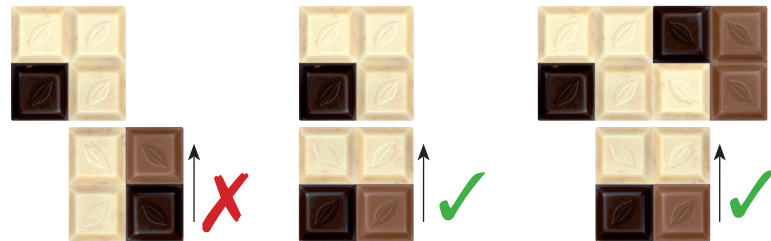
Desarrollo del juego

Una vez estudiadas las cartas de su mano el primer jugador escogerá un color de chocolate y anunciará al resto de jugadores su elección. Este jugador pondrá ahora la primera carta en el centro de la mesa. Finalmente, robará una nueva carta de la pila para tener otra vez cuatro en la mano.

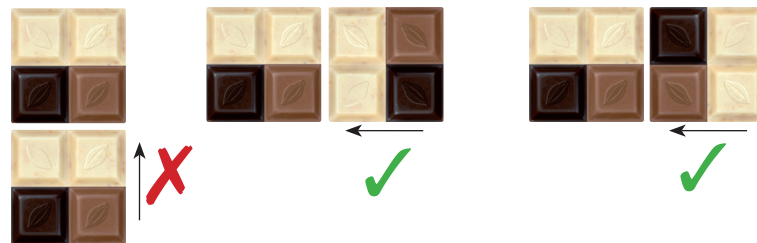
El segundo jugador deberá escoger ahora un color de los dos restantes, anunciándolo al resto de jugadores, y jugando una carta sobre la mesa al lado de la anteriormente jugada. Al igual que el primer jugador, robará una carta de la pila. La variedad de chocolate restante, será considerado neutral.

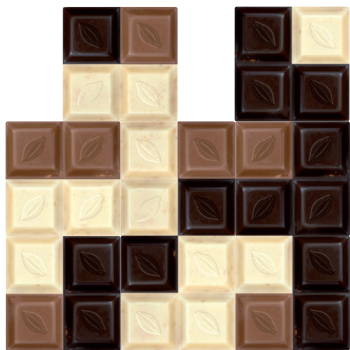
Colocación de las cartas

- Cada carta debe ser jugada de tal manera que toque, al menos, otras dos tabletas de chocolate. Estas tabletas pueden ser de una sola carta o de dos cartas diferentes.



- Las cartas deben ser colocadas de tal manera que al menos uno de los tres colores de chocolate coincida con el mismo color de otra carta de chocolate previamente jugada.





Los grupos blanco y negro, no se consideran conectados en la imagen.

Los Smarties

Estas fichas de madera nos ayudarán a transformar cualquier carta en una carta especial.

1. Cartas apiladas

Un jugador que ponga un smartie encima de una carta suya, en el momento de jugarla, podrá colocar esta carta encima de otra previamente jugada (creando una segunda capa en el área de juego).

Debe tenerse en cuenta que esta carta deberá colocarse siguiendo las

Se permite dejar huecos en la zona de juego.

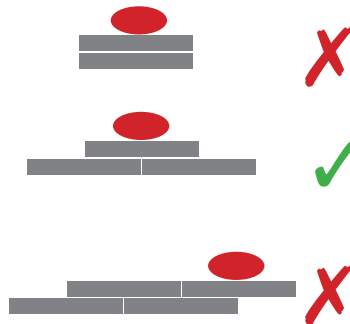
Al final de la partida, el conjunto de tabletas conectadas más grande del color de chocolate escogido por un jugador, será el que contará.

Solo las conexiones de lado con lado se considerarán válidas. Es decir, dos cartas que solo se toquen por las esquinas no se considerarán conectadas

reglas de colocación de cartas arriba mencionadas (tocar dos tabletas y coincidencia de un color).

Las tabletas de chocolate de la primera capa que queden ocultas por otras de la segunda capa, no tendrán ningún valor.

Reglas para apilar las cartas:



- Una carta deberá apilarse encima de, al menos, otras dos cartas de la primera capa.
- Una carta apilada deberá apoyarse completamente en las cartas que tenga debajo (es decir, no podrá quedar “colgando”).
- No se podrán apilar otras cartas encima de un smartie.

2. Asegurar cartas

Ya que las tabletas de chocolate con un smartie encima no pueden ser cubiertas, estos pueden usarse también para asegurar cartas. Para ello, tras colocar una carta en la primera capa, el jugador podrá poner un smartie sobre la carta recién jugada.

Tabletas de chocolate de color neutral

Mediante el juego de sus cartas, cada jugador intentará crear el área más grande del chocolate de su color. Pero además, es posible conseguir el control de las áreas de color neutral.

Un jugador podrá sumar puntos por un área neutral si su color de chocolate tiene más conexiones con esa área que las que su oponente tenga sobre la misma. Para determinar el control de estas áreas neutrales, al final de la partida se contarán en cada una cuantos contactos hay (lado con lado) de los otros dos colores. El jugador cuyo color de chocolate muestre más contactos lado con lado con esa área neutral podrá sumar esas tabletas de chocolate a su puntuación final.

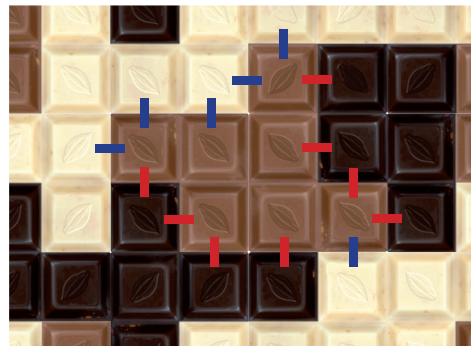
Si ambos colores tienen la misma cantidad de contactos lado con lado con una pieza de color neutral, ningún jugador se sumará esa puntuación.

Las áreas neutrales con menos de 6 tabletas conectadas, nunca se contarán para nadie.

Ejemplo:

En la parte central del dibujo vemos un área neutral de color chocolate con leche.

En este caso el chocolate negro se llevará la puntuación del área neutral, ya que tiene más contactos lado con lado que el chocolate blanco. El chocolate negro sumará, por tanto, siete puntos más a su puntuación final.



— Contactos lado con lado chocolate con leche/chocolate blanco = 6

— Contactos lado con lado chocolate con leche/chocolate negro = 8

Final de la partida

En cuanto se juega la última carta, se acaba la partida. Se suman los puntos totales de cada color de chocolate.

Primero los jugadores suman los puntos por el área más grande de su color de chocolate. Una tableta sola suma 1 punto.

Después, se sumarán las áreas neutrales controladas por uno u otro color de chocolate a la puntuación anterior.

El ganador será el jugador o equipo que sume más puntos.



steffen
spiele