

KAKAO

Gra dla 2-4 plemiennych wodzów w wieku od 8 lat.

ZAWARTOŚĆ

44 kafle pracowników:

po 11 w kolorach **czernym**, **fioletowym**, **białym** i **żółtym**;



4 x 1-1-1-1



5 x 2-1-0-1



1 x 3-0-0-1



1 x 3-1-0-0

4 drewniane pionki nosiwodów:

po 1 w kolorach **czernym**, **fioletowym**, **białym** i **żółtym**;



4 plansze wiosek:

po 1 w kolorach **czernym**, **fioletowym**, **białym** i **żółtym**;

28 kafli dżungli – z szarym rewersem 8 x plantacja kakaowca



6 x pojedyncza plantacja



2 x podwójna plantacja

7 x rynek



2 x cena sprzedaży 2

3 x kopalnia złota

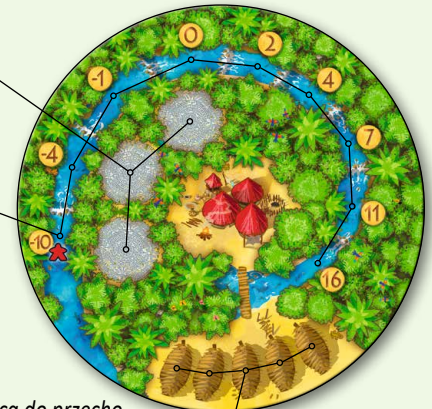


4 x cena sprzedaży 3



1 x cena sprzedaży 4

3 x woda



Pola Boga Słońca

Pola wody

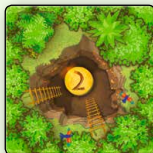
Miejsca do przechowywania owoców kakaowca

2 x miejsce kultu
Boga Słońca

5 x świątynia



2 x wartość 1



1 x wartość 2



20 owoców
kakaowca



Instrukcja

12 żetonów
Słońca



48 złotych monet



24 x wartość 1



12 x wartość 5



12 x wartość 10

Opis kafli dżungli (Opis ten jest integralną częścią instrukcji, z którą gracz powinien się zapoznać!)

CEL GRY

Kakao wprowadza graczy w egzotyczny świat „owocu bogów”, w którym wcielają się w rolę plemiennych wodzów. Będą uprawiać kakaowiec, handlować nim i zdobywać w ten sposób sławę i bogactwo dla swojego ludu. Zwycięży ten, kto zgromadzi najwięcej złota.

PRZYGOTOWANIE

Każdy gracz wybiera jeden z dostępnych kolorów, a następnie bierze planszę wioski, pionek nosiwody i kafle pracowników w tym kolorze. Planszę wioski kładzie przed sobą i umieszcza na niej pionek nosiwody na polu o wartości -10.



KAFLE PRACOWNIKÓW

Na kafkach pracowników znajduje się chatka w kolorze gracza, na brzegach kafki znajdują się pracownicy w tym samym kolorze, porozstawiani w różnych konfiguracjach.

W rozgrywce dwuosobowej każdy gracz wykorzystuje wszystkie kafki pracowników w swoim kolorze. W przypadku 3 i 4 graczy, każda osoba odkłada do pudełka następujące kafki w swoim kolorze:

3 graczy:



1 x 1-1-1-1

4 graczy:



1 x 1-1-1-1



i 1 x 2-1-0-1

Każdy gracz miesza swoje kafki pracowników i układa je obok swojej planszy w zakryty stos. Z tego stosu dobiera 3 wierzchnie kafki na rękę i nie pokazuje ich pozostałym uczestnikom.

KAFLE DŻUNGLI

Kafki dżungli w większości przedstawiają zielone zarośla z wydzieloną częścią wskazującą, jaką akcję można dzięki danemu kafkowi wykonać, jeśli dołoży się do niego swoich pracowników.

Na początku rozgrywki trzeba wyłożyć na stół przedstawione poniżej 2 kafki dżungli i połączyć je ze sobą po skosie. Są to **początkowe kafki** dla każdej rozgrywki:

1 x pojedyncza
plantacja



i

1 x rynek
z ceną sprzedaży 2



Pozostałe kafki dżungli miesza się i układa w zakryty stos do dobierania.

Dwa pierwsze kafki ze stosu kafki dżungli układa się odkryte obok tego stosu.

Owoce kakaowca i żetony Słońca rozkłada się obok stosu kafki dżungli. Żółte monety kładzie się obok nich, by tworzyły bank.

KAFLE DŻUNGLI W GRZE 2-OSOBOWEJ

Tylko w przypadku rozgrywki dwuosobowej gracz powinien odłożyć do pudełka następujące kafki dżungli:

2 x pojedyncza plantacja

1 x woda

1 x rynek z ceną sprzedaży 3

1 x miejsce kultu Boga Słońca

1 x kopalnia złota o wartości 1

1 x świątynia

Przykładowe rozłożenie początkowe dla rozgrywki 3-osobowej



PRZEBIEG GRY

Gra składa się z tur graczy rozgrywanych zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Rozgrywkę rozpoczyna najstarsza osoba.

OBSZAR GRY

W trakcie rozgrywki gracze dokładają kafle pracowników i kafle dżungli do wspólnego obszaru gry. Kafle muszą być dokładane zgodnie z następującymi zasadami:

1. Kafle pracowników nie mogą stykać się ze sobą żadnym z boków.
2. Kafle dżungli nie mogą stykać się ze sobą żadnym z boków.

Dokładając kafle w ten sposób, gracze utworzą obszar gry w formie szachownicy. Dwa początkowe kafle wskazują, gdzie należy dołożyć kafel pracowników, a gdzie kafel dżungli. W dalszej części instrukcji kwadraty, które mogą być zajęte przez kafle dżungli, będą nazywane miejscami na dżunglę.



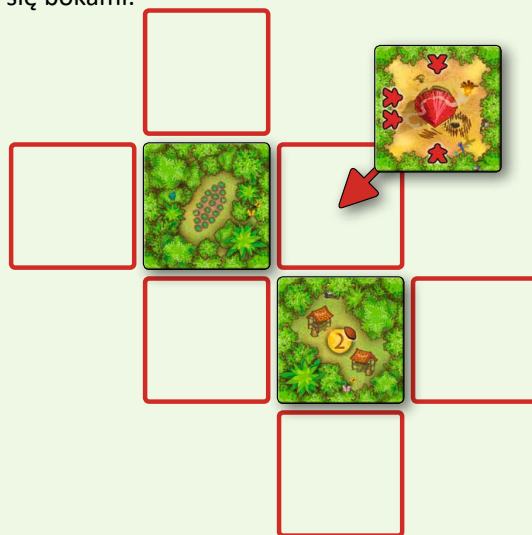
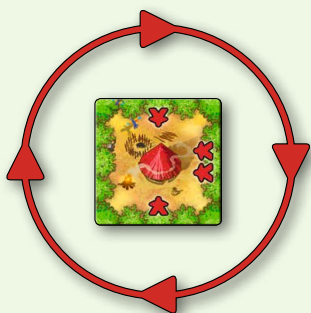
TURA GRACZA

W swojej turze gracz musi wykonać następujące czynności we wskazanej poniżej kolejności:

A) Umieszczenie kafela pracowników

Gracz wybiera jeden kafelek pracowników z trzech dostępnych na ręce i dokłada go do przynajmniej jednego kafela dżungli znajdującego się w obszarze gry, tak by stykały się bokami.

Przed dołożeniem, można obrócić kafelek pracowników w dowolnym kierunku.



B) Uzupelnienie dżungli

Dołożenie kafela pracowników może spowodować konieczność uzupełnienia dżungli. Jeśli ze względu na dołożenie kafela pracowników na obszarze gry znajdują się dwa kafle pracowników przylegające do pustego miejsca na dżunglę, gracz musi natychmiast uzupełnić to miejsce. Nie ma znaczenia, do kogo należą przylegające kafle pracowników. Może się zdarzyć, że będzie trzeba uzupełnić kilka miejsc na dżunglę.

Aby uzupełnić miejsce na dżunglę, dobiera się 1 dowolny kafelek dżungli z dwóch dostępnych (odkrytych) i kładzie się go w odpowiednie miejsce. Jeśli gracz musi uzupełnić 2 miejsca na dżunglę, może zdecydować, który kafelek kładzie, na którym miejscu.

Uwaga: Dostępne kafle dżungli uzupełniane są dopiero na koniec tury gracza.

Wskazówka: W bardzo rzadkich przypadkach może się zdarzyć, że gracz będzie musiał uzupełnić więcej niż 2 miejsca na dżunglę. W tym celu najpierw dokłada do obszaru gry dwa dostępne kafle dżungli, a następnie dobiera pojedynczo kolejne potrzebne kafle dżungli ze stosu do dobierania.



Jeśli w swojej turze gracz nie musi dołożyć nigdzie kafela dżungli lub jeśli takich kafli zabrakło, wówczas akcja uzupełniania dżungli jest pomijana.

C) Wykonanie akcji z kafli dżungli

Każdy pracownik z nowo dołożonego kafła pracowników, który przylega do jakiegokolwiek kafła dżungli, zostaje aktywowany. Dzięki aktywowanym pracownikom gracz może wykonać akcje z przylegających kafli dżungli.

Szczegółowe wyjaśnienie akcji poszczególnych kafli dżungli znajduje się w **dodatku do instrukcji z opisem kafli**. Dodatek jest integralną częścią instrukcji, lecz został od niej oddzielony, by ułatwić graczom wykonywanie akcji z kafli podczas rozgrywki.

Jeśli dżungla była uzupełniana w danej turze, pracownicy pozostałych graczy przylegający do nowo dołożonych kafli dżungli, również zostają aktywowani.

Uwaga: Każdy pracownik może być aktywowany tylko raz w trakcie całej gry – przez dołożenie pracownika **albo** przez uzupełnienie miejsca na dżunglę, przylegającego do pracownika.

Wszyscy gracze, których pracownicy zostali aktywowani, mogą wykonać akcje z przylegających kafli dżungli w tym samym czasie i niezależnie od siebie.

Uwaga: Każdy gracz może zrezygnować z wykonania jednej, kilku lub wszystkich akcji z przylegających kafli dżungli.

Gracz może swobodnie zdecydować, w jakiej kolejności będzie rozpatrywał akcje swoich aktywowanych pracowników. Trzeba jednak pamiętać, że akcje wszystkich pracowników na jednym boku kafła pracowników muszą być wypełnione, zanim zaczniesz wypełniać się akcje pracownika/-ów z kolejnego boku kafła.

Uwaga: Gracze mogą w dowolnym momencie rozmieniać swoje pieniądze z tymi znajdującymi się w banku.

Koniec tury gracza

Po wykonaniu czynności od A do C gracz dobiera na rękę wierzchni kafel pracowników ze swojego stosu. Jeśli stos został już wyczerpany, pomija się tę akcję.

Jeśli na stole znajdują się mniej niż dwa dostępne kafle dżungli, uzupełnia się je, dobierając z wierzchu stosu kafli dżungli. Jeśli stos został już wyczerpany, pomija się tę akcję.

Teraz swoją turę wykonuje następny gracz.



Przykład:

Gracz żółty dołożył jeden kafel pracowników i uzupełnił jedno miejsce na dżunglę. Teraz wszyscy gracze z przylegającymi pracownikami wykonują akcje z kafli dżungli:

Gracz żółty otrzymuje 1 owoc kakaowca z pojedynczej plantacji i sprzedaje go na rynku za złoto o wartości 3.

Czerwony gracz sprzedaje na rynku 1 owoc kakaowca ze swoich zasobów za złoto o wartości 3.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy każdy gracz umieści wszystkie swoje kafle pracowników w obszarze gry.

PUNKTACJA

1. Punkty za świątynie rozpatruje się kolejno, jedną po drugiej. Gracze na pierwszym i drugim miejscu otrzymują złoto (patrz **Opis kafli dżungli**). By ułatwić podliczanie, rozpatrzone kafle świątyni można odwrócić na drugą stronę.
2. Za każdy żeton Słońca, którego gracz nie zużył, otrzymuje z banku po złotej monecie o wartości 1.
3. Na koniec każdy gracz sumuje wartość swoich złotych monet i dodaje do tego **wartość pola wody**, którym zatrzymał się jego **nosiwoda**. Jeśli nosiwoda znajduje się wciąż na polu z ujemną wartością, gracz odejmuje wskazaną wartość od sumy złota, jaką posiada.

Uwaga: Niesprzedane owoce kakaowca na planszy gracza nie przynoszą mu żadnych punktów.

Wygrywa osoba, która zdobyła najwięcej złota.

W przypadku remisu wygrywa ten, komu pozostało na planszy więcej owoców kakaowca. Jeśli wciąż jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

Dziękujemy wydawnictwu Hans im Glück za umożliwienie nam użycia figurek z gry *Carcassonne*.

Autor: Phil Walker-Harding
Ilustracje: Claus Stephan



Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!

Wydawca i dystrybutor:

G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowa
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 18A, www.g3poland.com

 www.facebook.com/G3Poland

Wyprodukowano w Niemczech.

Wydanie 2. Rok 2016.

Wersja 1.1



© 2015 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich