

KAKAO

CZEKOLADA

Rozszerzenie dla 2-4 miłośników czekolady od 8 lat.

Kakao – Czekolada zawiera cztery dodatki, które można dowolnie łączyć z podstawową wersją gry. W rozgrywce obowiązują zasady z podstawowej wersji z niżej opisanymi zmianami.

1. MAPY

ZAWARTOŚĆ

1 plansza map



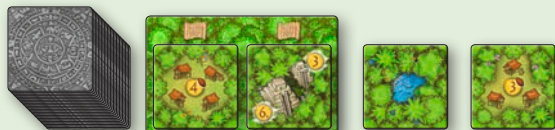
8 znaczników map



PRZYGOTOWANIE

Każdy gracz otrzymuje po 2 znaczniki map. Pozostałe znaczniki odkłada się do pudełka.

Obok zakrytego stosu kafli dżungli kładzie się planszę map. W odróżnieniu od podstawowej wersji gry, ze stosu do dobierania zamiast 2 kafli dżungli odkrywa się 4 wierzchnie kafle dżungli – dwa pierwsze kładzie się odkryte na wyznaczonych do tego miejscach na planszy map, pozostałe dwa kładzie się odkryte obok – będą stanowiły rezerwę.



PRZEBIEG GRY

Jeśli w swojej turze gracz będzie musiał uzupełnić dżunglę, może wybrać jeden z dwóch dostępnych kafli z rezerwy lub oddać jeden znacznik mapy i wybrać jeden z dwóch kafli dostępnych na planszy map. Wykorzystane znaczniki mapy odkłada się z powrotem do pudełka.

Wskazówka: W jednej turze można wykorzystać oba znaczniki map.

Na koniec tury uzupełnia się planszę map. Zanim dobierze się nowe kafle dżungli, najpierw kafle leżące na planszy map przesuwa się do rezerwy, tak żeby znowu leżały tam dwa kafle dżungli. Powstałe w ten sposób miejsce na planszy map uzupełnia się kafłami dobranymi ze stosu.



KONIEC GRY

Uwaga: Niewykorzystane znaczniki map nie dają na koniec gry żadnych punktów.

WARIANT

Gracze mogą rozpocząć nadbudowywanie własnych kafli pracowników, gdy wyczerpie się stos do dobierania.

2. SYSTEM IRYGACYJNY

ZAWARTOŚĆ

3 kafle dżungli

Irygacja



PRZYGOTOWANIE

Przed rozpoczęciem gry 1 kafel pojedynczej plantacji i 2 kafle podwójnej plantacji należy zastąpić trzema kafłami irygacji. Zastąpione kafle odkłada się z powrotem do pudełka.

Uwaga: W przypadku rozgrywki dwuosobowej tylko 2 kafle podwójnej plantacji zastępuje się dwoma kafłami irygacji. Trzeci kafel irygacji odkłada się z powrotem do pudełka.

W odróżnieniu od podstawowej wersji gry, zamiast rynku z ceną sprzedaży 2, drugim kaflem początkowym będzie kafel wody.

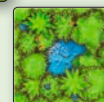
PRZEBIEG GRY

Irygacja

Za każdego aktywowanego pracownika na boku przyległym do kafła irygacji gracz przesuwą nosiwodę na swojej planszy wioski o jedno pole do tyłu. Następnie za każdego aktywowanego w ten sposób pracownika otrzymuje z puli 4 owoce kakaowca, które układa pojedynczo na wolnych miejscach do przechowywania na swojej planszy wioski. Jeśli nosiwoda gracza znajduje się na polu o wartości -10, gracz ten nie może zdobyć w ten sposób owoców kakaowca.

Uwaga: Nadmiarowe owoce kakaowca, tak samo jak w przypadku podstawowej wersji gry, odkłada się z powrotem do puli, dlatego nie opłaca się dokładać kafła pracowników do kafła irygacji z więcej niż jednym pracownikiem.

Rozłożenie początkowe w przypadku rozgrywki z rozszerzeniem System irygacyjny:



3. CZEKOLADA

ZAWARTOŚĆ

6 kafli dżungli

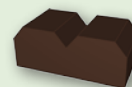
3 kafle wytwórstwa czekolady



3 kafle rynku czekolady



20 znaczników czekolady



PRZYGOTOWANIE

Przed rozpoczęciem gry 3 kafle kopalni złota i 3 kafle rynku z ceną sprzedaży 3 należy zastąpić trzema kafłami wytwórstwa czekolady i trzema kafłami rynku czekolady. Zastąpione kafle odkłada się z powrotem do pudełka.

Uwaga: W przypadku rozgrywki dwuosobowej 1 kafel kopalni złota o wartości 2 i 1 kafel kopalni złota o wartości 1 zastępuje się dwoma kafłami wytwórstwa czekolady oraz 2 kafle rynku z ceną sprzedaży 3 zastępuje się dwoma kafłami rynku czekolady. Trzeci kafel wytwórstwa czekolady i trzeci kafel rynku czekolady odkłada się z powrotem do pudełka.

Znaczniki czekolady umieszcza się obok owoców kakaowca.

PRZEBIEG GRY

Wytwórstwo czekolady

Za każdego aktywowanego pracownika na boku przyległym do kafła wytwórstwa czekolady gracz może zamienić 1 owoc kakaowca ze swoich zasobów na 1 znacznik czekolady. Owoce kakaowca odkłada z powrotem do wspólnej puli, a zdobyty w ten sposób znacznik czekolady kładzie na wolnym miejscu do przechowywania na swojej planszy wioski. Każde miejsce do przechowywania na planszy wioski może służyć do magazynowania albo jednego owocu kakaowca, albo jednego znacznika czekolady.

Rynek czekolady

Za każdego aktywowanego pracownika na boku przyległym do kafla rynku czekolady gracz może sprzedać ze swoich zasobów 1 owoc kakaowca za 3 sztuki złota lub 1 znacznik czekolady za 7 sztuk złota. Sprzedany owoc kakaowca lub znacznik czekolady odkłada z powrotem do wspólnej puli i bierze odpowiednią ilość złota z banku.

Jeśli gracz aktywuje więcej niż jednego pracownika, za każdego z nich może zdecydować osobno, czy chce sprzedać 1 owoc kakaowca, czy 1 znacznik czekolady.

KONIEC GRY

Uwaga: niesprzedane znaczniki czekolady na planszy gracza nie dają mu na koniec gry żadnych punktów.

4. SZAŁASY

ZAWARTOŚĆ

12 dwustronnych kaflów szałasów z różnymi funkcjami na awersach i rewersach (niektóre z nich się powtarzają)



PRZYGOTOWANIE

12 kaflów szałasów rozrzuca się losowo na stole. W danej rozgrywce będą obowiązywały funkcje znajdujące się na widocznej stronie kafla. Funkcje z zakrytej części kafla nie będą miały znaczenia.

Następnie 12 kaflów szałasów porządkuje się według kosztów budowy i układa obok banku.

PRZEBIEG GRY

Na koniec swojej tury gracz może wybudować 1 z dostępnych szałasów. W tym celu musi zapłacić koszty budowy szałasów wskazane w górnej części kafla. Odpowiednią ilość złota odkłada do banku.

Do zapłacenia kosztów budowy może wykorzystać tylko zdobyte już przez siebie monety. Za wybudowane szałas nie może zapłacić złotem, które zdobyłby dopiero na koniec gry za swojego nosiwodę lub świątynie.

Wybudowane szałas odkłada się obok swojej planszy wioski. Można wybudować dowolną liczbę szałasów, jednak nie wolno mieć dwóch takich samych. Wybudowane szałas dają graczowi, który je posiada, przywilej podczas rozgrywki lub bonus na koniec gry.

KONIEC GRY

Złoto wykorzystane do budowy szałasów nie przepada. Na koniec gry podczas punktacji gracze podliczają wartości wybudowanych przez siebie szałasów i dodają do zdobytego złota. Oprócz tego niektóre szałas dają na koniec gry bonusowe złoto, które również dolicza się do wyniku końcowego.

WARIANT

Przed rozpoczęciem gry, zamiast rozrzucać kafle szałasów losowo, gracze mogą wspólnie zdecydować o wyborze do danej rozgrywki konkretnych szałasów.

OPIS KAFLI SZAŁASÓW



Kupiec

Koszt budowy: 4 sztuki złota

Funkcja: Podczas rozgrywki za każdego aktywowanego pracownika na boku przyległym do kafla rynku z ceną sprzedaży 2 gracz sprzedaje swoje owoce kakaowca za 3 sztuki złota zamiast za 2.



Pustelnik

Koszt budowy: 6 sztuk złota

Funkcja: Gracz otrzymuje 1 sztukę złota za każdego pracownika, który na koniec gry nie graniczy z żadnym kaflem dżungli.



Robotnik drogowy

Koszt budowy: 6 sztuk złota

Funkcja: Na koniec gry gracz otrzymuje 1 sztukę złota za każdy swój kafelek pracowników w kolumnie lub w wierszu, w którym znajduje się najwięcej jego kaflów pracowników.



Handlarz

Koszt budowy: 6 sztuk złota
Funkcja: Za każdy niesprzedany owoc kakaowca na planszy gracza gracz ten otrzymuje na koniec gry 1 sztukę złota.



Gospodarz

Koszt budowy: 8 sztuk złota
Funkcja: Jeśli podczas rozgrywki gracz zdobędzie w swojej turze 4 owoce kakaowca, otrzymuje 1 owoc kakaowca więcej, o ile ma jeszcze na swojej planszy wioski wolne miejsce do jego przechowania.



Szaman

Koszt budowy: 8 sztuk złota
Funkcja: Za nadbudowę własnych kafli pracowników gracz nie musi odrzucać żetonów Słońca.



Mnich

Koszt budowy: 10 sztuk złota
Funkcja: Za każdą świątynię, z którą na koniec gry graniczy przynajmniej jeden pracownik danego gracza, otrzymuje on 1 sztukę złota.



Budowniczy

Koszt budowy: 10 sztuk złota
Funkcja: Za każdy kolejny posiadany szałas, gracz otrzymuje na koniec gry 1 sztukę złota.



Brygadzysta

Koszt budowy: 12 sztuk złota
Funkcja: Kafle pracowników z trzema pracownikami na brzegach, które gracz będzie zagrywał podczas rozgrywki, będą traktowane, jak gdyby znajdował się tam dodatkowy – czwarty pracownik.



Stuzienny

Koszt budowy: 12 sztuk złota
Funkcja: Gracz otrzymuje 4 dodatkowe sztuki złota na koniec gry, jeśli jego nosiwoda znajduje się na polu o wartości 16.



Córka wodza

Koszt budowy: 14 sztuk złota
Funkcja: Gracz otrzymuje 4 dodatkowe sztuki złota na koniec gry.



Syn wodza

Koszt budowy: 16 sztuk złota
Funkcja: Gracz otrzymuje 4 dodatkowe sztuki złota na koniec gry.



Żona wodza

Koszt budowy: 20 sztuk złota
Funkcja: Gracz otrzymuje 5 dodatkowych sztuk złota na koniec gry.



Wódz

Koszt budowy: 24 sztuki złota
Funkcja: Gracz otrzymuje 6 dodatkowych sztuk złota na koniec gry.

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



Wydawca i dystrybutor:
Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Spółka komandytowa
62-510 Konin,
ul. Spółdzielców 18A
www.g3poland.com

 /G3Poland

Wyprodukowano w Niemczech.
Wydanie 1. Rok 2016. Wersja 1.0