



Játék 2-4 törzsfőnöknek, 8 éves kortól

JÁTEKSZABÁLY



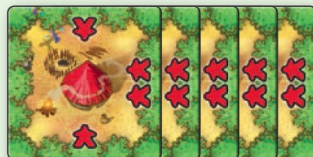
ÖSSZETEVŐK

44 munkás lapka – a játékosok színeinek megfelelő hátlappal

11-11 piros, lila, fehér és sárga



4x 1-1-1-1



5x 2-1-0-1



1x 3-0-0-1



1x 3-1-0-0

4 vízhordó fabábu

1-1 piros, lila, fehér és sárga



4 falutábla – a játékosok színeinek megfelelő hátlappal

1-1 piros, lila, fehér és sárga

28 dzsungellapka – szürke hátlappal

8x ültetvény

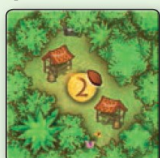


6x egy ültetvény

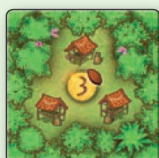


2x két ültetvény

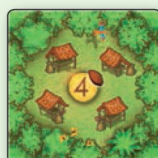
7x piac



2x eladási ár 2



4x eladási ár 3



1x eladási ár 4

3x aranybánya



2x egy arany



1x két arany

20 fa kakaógyümölcs



12 napjelölő

48 aranyérme



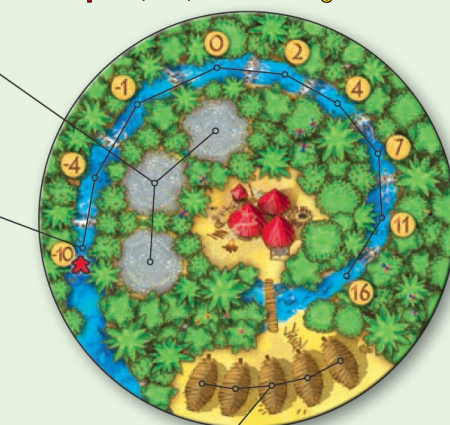
24x 1 értékű



12x 5értékű



12x 10 értékű



Napimádó helyek

Vízmezők

Kakaógyümölcs
tárolók

1 játékszabály

1 dzsungellapka áttekintő segédlet (A segédlet a játékszabály része – mindenképpen olvasd el!)

A JÁTÉK CÉLJA

A Cacao (Kakaó) az "Istenek gyümölcse" egzotikus világába repíti a játékosokat. Mindenki egy törzsfőnököt alakít aki kakaótermesztéssel és kereskedelemmel vezeti törzsét a hírnév és gazdagság felé. Az nyer aki legtöbb aranyat gyűjti össze.

ELŐKÉSZÜLETEK

Minden játékos válasszon egy színt majd vegye magához a falutáblát, a vízfordót és a munkás lapkákat az adott színben. A falutáblát tegye maga elé és a vízfordót pedig a tábla "-10" víz mezőjére.



MUNKÁS LAPKÁK

A munkás lapkák közepén egy homokos területen a játékos színére festett kunyhó áll. Minden lapka szélein 4 ugyanilyen színű munkás van különböző elosztásban.

A játékosok számától függően mindenkinek a következő lapkákat kell visszatenni a dobozba:

2 játékos:

3 játékos:

4 játékos:

semmit

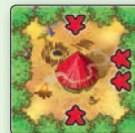


1x 1-1-1-1



1x 1-1-1-1

és



1x 2-1-0-1

A megmaradt lapkákat összekeverve csináljunk egy húzópaklit és tegyük képpel lefelé a falutábla mellé. Ezután a legfelső három lapkát mindenki vegye kézbe.

DZSUNGELLAPKÁK

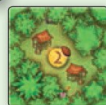
Ezek a lapkák alapvetően zöldek és olyan helyek vannak rajtuk amelyek különböző akciókat tesznek lehetővé ha munkásokkal szomszédosak.

Válasszuk ki a következő két dzsungellapkát és képpel fölfelé egymásnak átlósan tegyük a játéktér közepére, ezek lesznek a kezdőlapkák:

1x egy ültetvény

és

1x piac, eladási ár 2



DZSUNGELLAPKÁK HA CSAK KETTEN JÁTSZANAK

Két játékos esetén a következő dzsungellapkákat kell visszatenni a dobozba:

2x egy ültetvény

1x piac, eladási ár 3

1x aranybánya, egy arany

1x víz

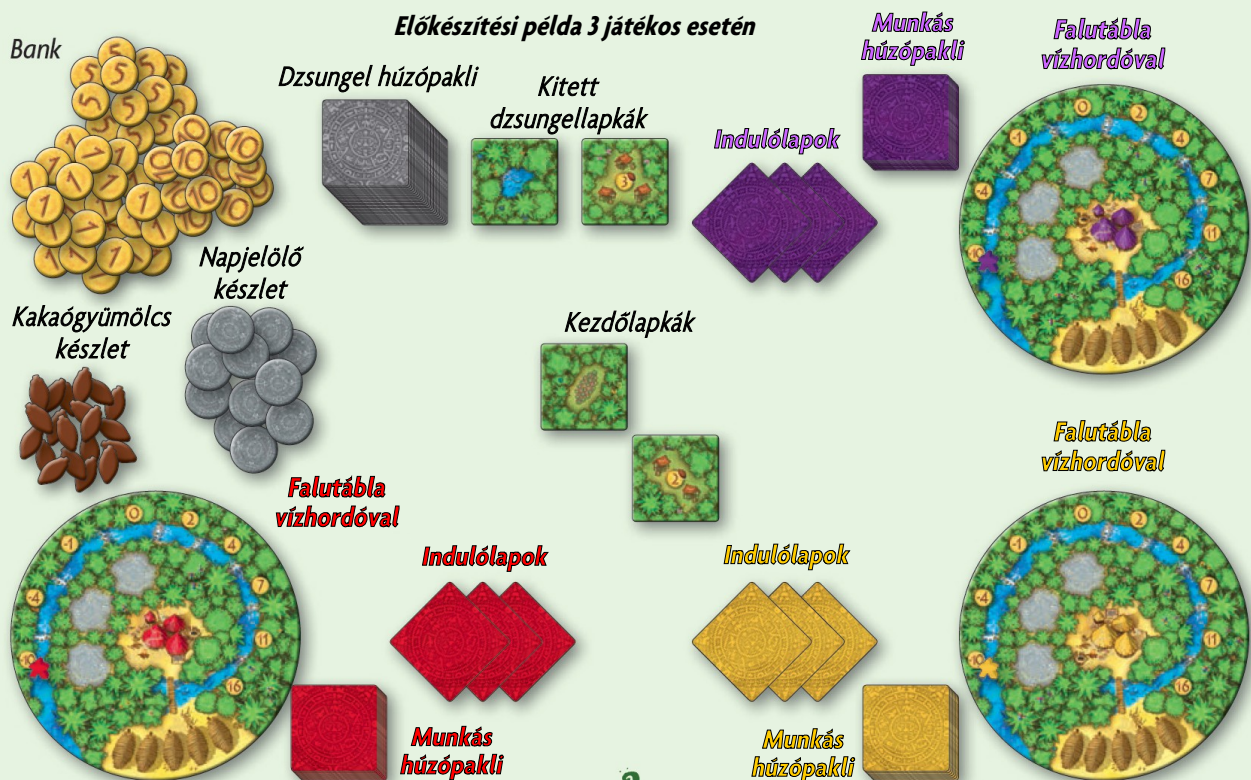
1x napimádó hely

1x templom

A maradék dzsungellapkákat összekeverve csináljunk egy húzópaklit és tegyük képpel lefelé a játéktér mellé.

A két legfelső lapkát tegyük a pakli mellé képpel felfelé.

A kakaógyümölcsöket és a napjelölőket halmozzuk a játéktér mellé, majd az aranyérméket is tegyük egy halomba, ez lesz a bank.



A JÁTÉK MENETE

A játszma több körön keresztül az óramutató járásának megfelelően zajlik. A legidősebb résztvevő lesz a kezdőjátékos.

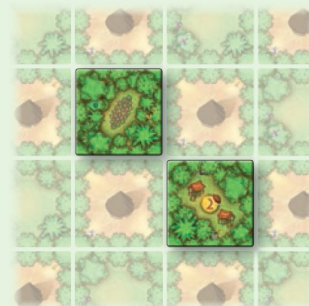
A JÁTÉKTÉR

A játék során a résztvevők munkás lapkákat és dzsungellapkákat raknak le.

Általánosságban az alábbi lapkalerakási szabályokat kell alkalmazni:

1. Munkás lapka nem lehet oldalszomszédja munkás lapkának.
2. Dzsungellapka nem lehet oldalszomszédja dzsungellapkának.

Így egy sakktábla mintázat alakul ki a munkás és dzsungellapkákból. A kezdőlapkák elhelyezkedése meghatározza, hogy egy üres helyre milyen lapka rakható le.



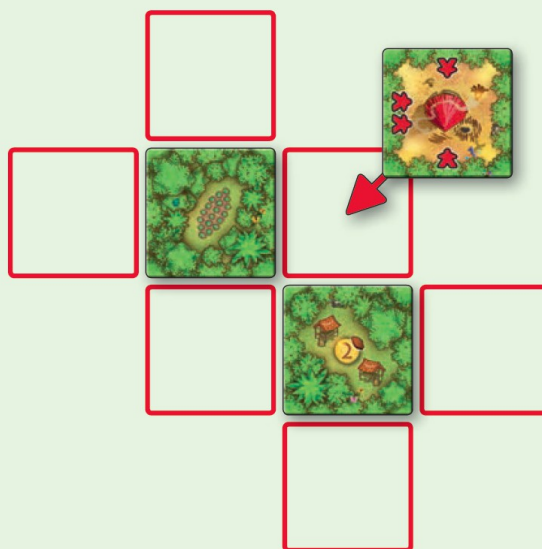
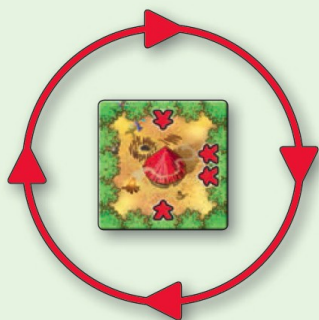
EGY KÖR

A saját körében mindenkinek a következő lépéseket kell sorrendben végrehajtania:

A) 1 munkás lapka lerakása

Válassz a kezdedben levő lapkákból egyet és tedd le legalább egy már lerakott dzsungellapkával oldalszomszédosan.

A munkás lapkát tetszés szerint elforgathatod.



B) A dzsungel feltöltése

A munkás lapka lerakása elindíthatja a dzsungel feltöltését. Amikor az új munkás lapka miatt egy üres dzsungel helynek már két szomszédja van akkor azt a helyet fel kell tölteni. Az lényegtelen melyik játékoshoz tartoznak a munkás lapkák. Előfordulhat, hogy több üres helyet is fel kell tölteni.

Minden üres hely feltöltéséhez válassz egyet a kitett dzsungellapkák közül. Ha két helyet kell feltölteni akkor eldöntheted melyik helyre melyik lapkát teszed.

Figyelem: A kitett lapkák csak a kör végén tölthetők fel.

Megjegyzés: Abban a valószínűtlen esetben ha több mint két helyet kell feltölteni akkor először fel kell használni a két kitett lapkát majd a fennmaradó helyekre a dzsungel pakli tetejéről kell húzni.

Amikor a munkás lapka letevése után nincs feltöltendő hely vagy nincs több dzsungellapka akkor a feltöltés akció kimarad.



C) A dzsungel akciók végrehajtása

Az újonnan letett munkás lapka minden olyan munkása aktiválódik amelyik szomszédos egy dzsungellapkával. A munkás aktiválása a szomszédos dzsungellapka akciójának végrehajtását jelenti.

A különböző dzsungellapkák akcióinak részletes leírása "A dzsungellapkák áttekintése" részben olvasható ami a játékszabály része és csak a könnyebb áttekinthetőség miatt került külön fejezetbe.

Ha a körben dzsungellapkát (-lapkákat) is tettünk le akkor az ezzel (ezekkel) szomszédos munkások is aktiválódnak.

Figyelem: Minden munkás csak egyszer aktiválódik a játék során **vagy** munkás lapka lerakásakor **vagy** később egy dzsungellapka lerakásakor.

Az érintett játékosok egymástól függetlenül akár egyszerre is végrehajthatják az akcióikat.

Megjegyzés: Minden érintett játékos részben vagy teljesen lemondhat az akciók végrehajtásáról.

Mindenki szabadon megválaszthatja az akcióinak végrehajtási sorrendjét. Mindazonáltal az egy lapkaoldalon levő munkások akcióját be kell fejezni mielőtt egy másik oldal munkásainak akcióját elkezdjük.

Megjegyzés: Bárki bármikor válthat pénzt a bankban.

A kör befejezése

Amikor az A), B) és C) lépések készen vannak húzz egy munkás lapkát a pakliból és vedd a kezébe. Ha nincs több lapkád a pakliban akkor ez a lépés kimarad.

Ha kettőnél kevesebb kitett dzsungellapka van akkor a pakliból egészítsd ki kettőre amíg lehet. Ha a dzsungel pakliban nincs több lapka akkor ez a lépés kimarad.

Itt végződik a köröd, most a baloldali szomszédod köre következik.



Példa:

Miután a sárga játékos letett egy munkás lapkát és feltöltött egy dzsungel helyet mindenki végrehajtja az akciókat.

Sárga kap egy kakaógyümölcsöt az ültetvényről és eladja a piacon három aranyért.

Pirosnak maradt egy kakaógyümölcse a raktárában így ő is eladja a piacon három aranyért.

A JÁTÉK VÉGE

A játéknak azután a kör után van vége amikor minden játékos lerakta az utolsó munkás lapkáját is.

ÉRTÉKEKELÉS

1. A **templomokat** egyenként, egymás után kell kiértékelni. Az első és második helyen végző játékosok aranyakat kapnak (lásd "A dzsungellapkák áttekintése" részben). A követhetőség érdekében a kiértékelt templomokat meg kell fordítani.
2. Minden megmaradt **napjelölőért** egy arany jár a bankból,
3. Végül a megszerzett aranyakhoz hozzá kell adni a **vízmező** értéket ahol a **vízfordó** áll. Ha a vízfordó még olyan mezőn áll amelyik negatív értékű akkor azt le kell vonni.

Megjegyzés: A megmaradt kakaógyümölcsök nem érnek aranyat.

A legtöbb aranyat szerző játékos nyer.

Egyenlőség esetén az a győztes akinek több kakaógyümölcse maradt, ha így is egyenlő akkor döntetlen.

Köszönet a Hans im Glück Verlag-nak, hogy engedélyezték a Carcassonne bábuk használatát.

Szerző: Phil Walker-Harding

Illusztrátor: Claus Stephan

English translation: Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"

Magyar fordítás és szerkesztés: iszole

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

Made in Germany. All rights reserved.

www.abacusspiele.de



A DZSUNGELLAPKÁK ÁTTEKINTÉSE

ÖSSZEFOGLALÓ



ÜLTETVÉNY



Egy ültetvény



Két ültetvény

Minden szomszédos lapkaoldalon levő aktivált munkás után kaphatsz a készletből 1 kakaógyümölcsöt egy ültetvény, illetve 2 kakaógyümölcsöt két ültetvény esetén. Ezeket tedd egyenként egy üres tárolóhelyre a falutábládon. Mindenkinek 5 tárolóhelye van így soha nem tárolhatsz ötnél több gyümölcsöt, ha ennél többet kaphatnál azok elvesznek.



PIAC



Eladási ár 2



Eladási ár 3



Eladási ár 4

Minden szomszédos lapkaoldalon levő aktivált munkás után eladhatsz 1 kakaógyümölcsöt a falutábládon tárolt készletedből a piacon látható áron. A gyümölcsöket tedd vissza a készletbe és vedd el a bankból az értékű 2, 3 vagy 4 aranyat.



ARANYBÁNYA



Egy arany

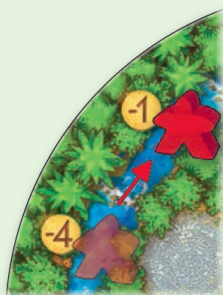


Két arany

Minden szomszédos lapkaoldalon levő aktivált munkás után megkaphatod a jelzett értéket vagyis kaphatsz 1 vagy 2 aranyat a bankból.

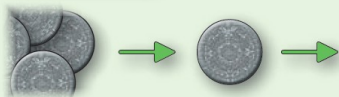
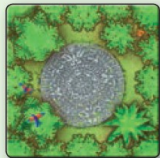


VÍZ



Minden szomszédos lapkaoldalon levő aktivált munkás után léphetsz 1 vízmezőt a vízfordó bábuval az óramutató járásának megfelelően. Amikor a vízfordó eléri a 16-os mezőt nem lép tovább, minden további lépéslehetőség elvész. A játék végén az összegyűjtött aranyaidhoz add hozzá annak a mezőnek az értékét amelyiken a vízfordó bábu áll. Ha a bábu még negatív számú mezőn áll akkor az értéket le kell vonni.

NAPIMÁDÓ HELY



Minden szomszédos lapkaoldalon levő aktivált munkás után kaphatsz a készletből 1 napjelölőt. Ezeket tedd egyenként egy üres napimádó helyre a falutábládon. Mindenkinek 3 tárolóhelye van így soha nem tárolhatsz háromnál több napjelölőt, ha ennél többet kaphatnál azok elvesznek.

A játék vége felé a napkorongokat a **saját** munkás lapkáid "felülépítésére" használhatod. A játék végén 1 aranyat kapsz a bankból minden fel nem használt napjelölőért.

MUNKÁS LAPKA FELÜLÉPÍTÉSE

Amikor a játék vége felé a dzsungel húzópakli elfogyott és már kitett lapka sincs onnantól felülépítheted a **saját** munkás lapkáidat ahelyett, hogy a normál módon bővítenéd a játékkeret. Ehhez vissza kell tenned 1 napkorongot a készletbe. Válassz egyet a kezekben levő lapkák közül és **tedd rá** egy már korábban lerakott **saját** munkás lapkára. Ezután hajtsd végre az aktivált munkásokkal szomszédos dzsungel lapkák akcióit. Ha nincs napjelölőd akkor nem építhetsz felül, a szokásos módon kell leraknod a munkás lapkáidat.

Fontos: Minden munkás lapka csak **egyszer** építhető felül.



teszi. Ezután eladja a két kakaógyümölcsöt a piacon 2x4=8 aranyért. Végül egy mezővel előrébb teszi a vízfordó bábuját.

Példa:

A piros játékos következik. A dzsungel húzópakli elfogyott és már kitett lapka sincs ezért ő már felülépíthet. A falutáblája napimádó helyéről egy napjelölőt visszatesz a készletbe majd ezután egy saját munkáslapkáját felülépíti.

Az új lapkát egy már korábban lerakott saját lapkája tetejére teszi majd végrehajtja az akciókat. Először kap két kakaógyümölcsöt a két ültetvényel szomszédos munkásért és falutáblája két üres tárolójára teszi. Ezután eladja a két kakaógyümölcsöt a piacon 2x4=8 aranyért. Végül egy mezővel előrébb teszi a vízfordó bábuját.

TEMLOM



A templomoknak a játék közben nincs szerepük, csak a játék végén kell kiértékelni őket egyenként. Az a játékos akinek egy adott templommal a legtöbb szomszédos munkása van 6 aranyat kap a bankból. A második legtöbb szomszédos munkással rendelkező játékos 3 arannyal lesz gazdagabb.

Ha az első helyen egyenlőség van akkor a 6 aranyat egyenlően kell elosztani az érintett játékosok között (lefelé kerekítve ha szükséges). Ebben az esetben a második helyért nem jár díjazás.

Ha az első hely egyértelmű de a második helyen egyenlőség van akkor a 3 aranyat egyenlően kell elosztani az érintett játékosok között (lefelé kerekítve ha szükséges).

Figyelem: Amikor bármelyik a templommal szomszédos lapka felülépített akkor csak a felső lapka számít bele a kiértékelésbe.

Megjegyzés: Ha csak egyetlen munkás lapka szomszédos a templommal akkor a játékos 6 aranyat kap de senki nem kap semmit a második helyért. Legalább egy szomszédos munkás kell a részvételhez a kiértékelésben.



Példa:

A piros és a sárga játékosnak is két munkása szomszédos a templommal, ezért eloszják az első helyért járó 6 aranyat, mindketten 3 aranyat kapnak a bankból.

A lila játékosnak egy szomszédos munkása van mégsem kap semmit mert ebben az esetben a második helyért nem jár díjazás.