CACAO

Un gioco da 2-4 capi tribù., da 8 anni in su

REGOLAMENTO

MATERIALI

44 **tessere lavoratori** – nel colore del giocatore
je 11x in rosso, viola, bianco, giallo

4x 1-1-1-1

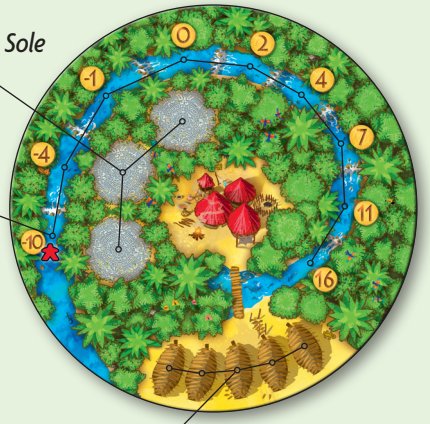
5x 2-1-0-1

1x 3-0-0-1

1x 3-1-0-0

4 **portatori d'acqua**
1 per colore rosso,, viola,, bianco, giallo

4 **plance villaggio** – con il retro del colore del giocatore, rosso, viola, bianco, giallo



28 **tessera giungla** – grigie
8x **piantagione**

6x piantagione singola

2x doppia piantagione

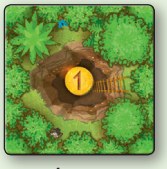
7x **mercati**

2x prezzo di vendita 2

4x prezzo di vendita 3

1x prezzo di vendita 4

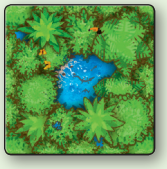
3x **miniere d'oro**



2x valore 1

1x valore 2

3x **acqua**



2x **sito culto del Sole**

5x **templi**

20 **frutti cacao** in legno

12 **gettoni sole**

48 **gettoni oro**

24x valore 1

12x valore 5

12x valore 10

1 **regolamento**

1 **panoramica tessere giungla** (Il foglio e' parte integrante del regolamento! Ricordati di leggerlo!)

SCOPO DEL GIOCO

Cacao porta i giocatori nel mondo esotico del "frutto degli dei." Ognuno è un capo tribù che cercherà di portare alla sua tribù fama e ricchezza grazie al commercio del cacao. Alla fine del gioco, il giocatore con più oro vince.

SET UP

Ogni giocatore sceglie un colore. Prende la plancia del villaggio, il portatore d'acqua e le piastrelle dei lavoratori di quel colore. Pone la plancia villaggio di fronte a lui e mette il portatore d'acqua sul campo di acqua con il valore "-10".

TESSERE LAVORATORI

Le tessere lavoratori mostrano una zona di color sabbia con una capanna nel rispettivo colore del giocatore nel mezzo. Ci sono sempre 4 lavoratori di questo colore raffigurati ai bordi della tessera in posizioni diverse.

A seconda del numero di giocatori, ogni giocatore estrae le tessere lavoratori e le mette nella scatola:

2 giocatori:

nessuna

3 giocatori:

1x 1-1-1-1

4 giocatori:

1x 1-1-1-1 *e*

1x 2-1-0-1

Mescolate le vostre tessere lavoratore e mettetele a faccia in giù a formare una pila di pesca vicino al vostro villaggio. Dopo di che, pesca le prime 3 tessere lavoratore dalla cima della pila, e tienile in mano.

TESSERE GIUNGLA

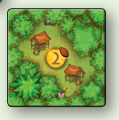
Le piastrelle giungla sono prevalentemente verdi e mostrano luoghi con diverse possibilità di azione che è possibile utilizzare se ci sono lavoratori adiacenti.

Selezionare le seguenti 2 tessere giungla e posizionale a faccia in su al centro del tavolo in diagonale l'una all'altra; formano le piastrelle di partenza dell'area di gioco:

1x piantagione singola

e

1x mercato, prezzo di vendita 2



TESSERE GIUNGLA PER 2 GIOCATORI

Per 2 giocatori, rimuovi le seguenti tessere giungla e riponile nella scatola:

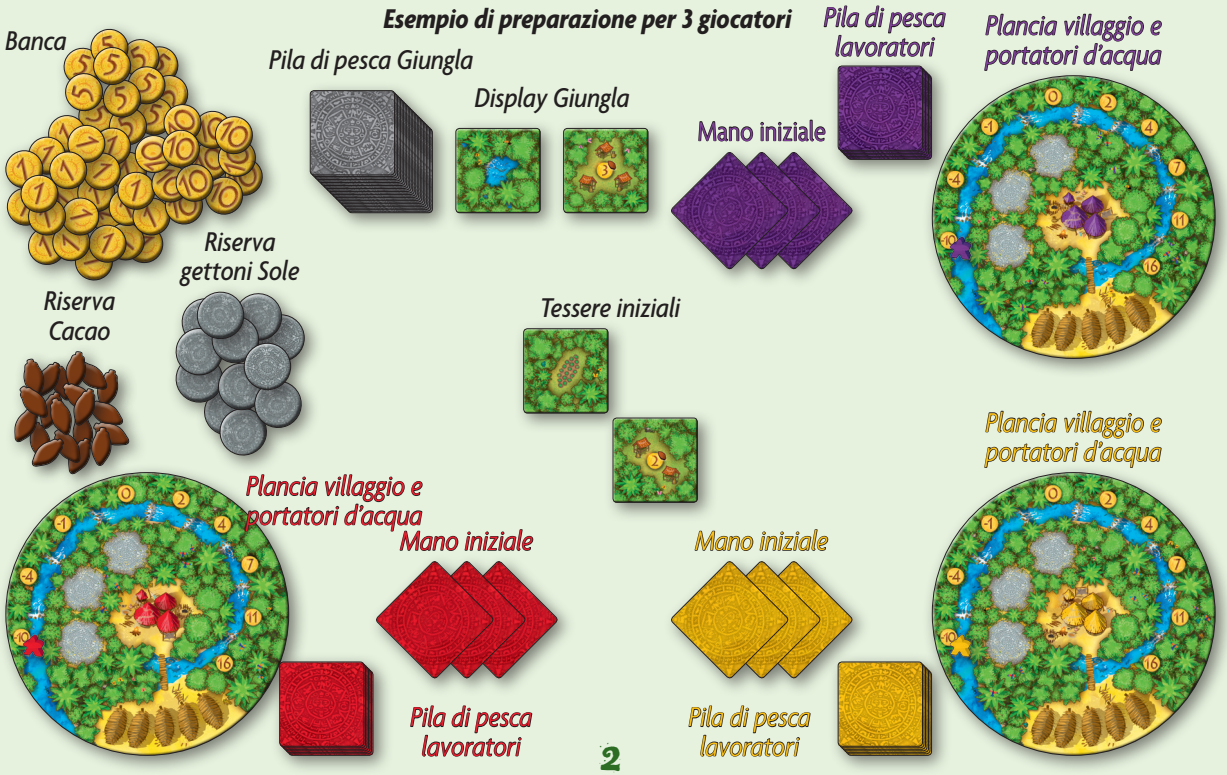
2x piantagione singola	*1x acqua*
1x mercato, prezzo di vendita 3	*1x sito culto del Sole*
1x miniera, valore 1	*1x tempio*

Mescolare le restanti tessere giungla e crea delle pile di pesca a faccia in giù.

Pesca le 2 tessere in cima alla pila di pesca tessere giungla e mettile a faccia in su a disposizione dei giocatori.

Crea quindi le riserve di frutti di cacao e dei gettoni sole. Crea anche la banca con le monete a disposizione.

Esempio di preparazione per 3 giocatori



TURNO DI GIOCO

I gioco si svolge su più turni, in senso orario. Il giocatore più anziano diventa il giocatore iniziale e comincia.

AREA DI GIOCO

Durante il gioco, i giocatori aggiungono tessere lavoratori all'area di gioco comune.

In generale, le regole di disposizione delle tessere sono le seguenti:

1. Una tessera lavoratore NON PUO' MAI essere lateralmente adiacente ad un'altra tessera lavoratore.
2. Una tessera giungla NON PUO' MAI essere lateralmente adiacente ad un'altra tessera giungla.

In questo modo si formerà una scacchiera di tessere lavoratori e giungla. Grazie alle 2 tessere iniziali questo schema viene infatti naturalmente determinato. Di seguito i quadrati giungla verranno indicati come spazi giungla.

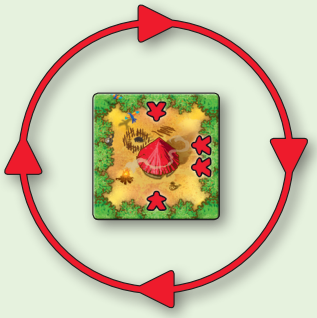
TURNO DI GIOCO

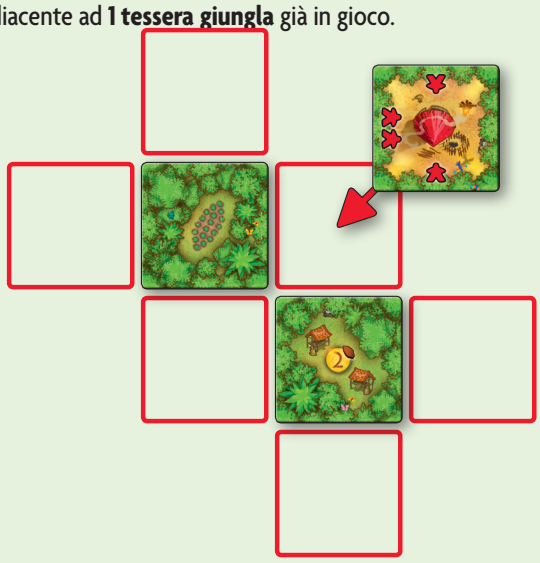
Nel tuo turno, devi effettuare le seguenti azioni nell'ordine indicato:

A) Posizionare 1 tessera lavoratore

Scegli 1 tessera lavoratre dalla tua mano e posizionala lateralmente adiacente ad **1 tessera giungla** già in gioco.

Puoi orientarla in qualsiasi direzione tu voglia.





B) Riempire spazi Giungla

Il piazzamento delle tessere lavoratore può innescare il riempimento di spazi Giungla. Se, a causa della tessera lavoratore appena posizionata, ci sono 2 piastrelle lavoratori adiacenti a 1 spazio giungla non occupato, devi riempire questo spazio.

Per essere riempito, si sceglie 1 piastrelle giungla dal display giungla e la si posiziona sullo spazio libero. Se ci sono 2 spazi giungla, è possibile decidere su quale dei 2 posizionare la tessera appena pescata.

Attenzione: Il display giungla viene riempito SOLO alla fine del turno di gioco.

Nota: *Nel raro caso che si debbano riempire più di 2 spazi giungla, prima si posizionano le 2 tessere disponibili nel display giungla, quindi si pescheranno le tessere giungla occorrenti dalla pila di pesca.*

Se non si formano spazi giungla da riempire o il display giungla è vuoto e la pila di tessere giungla è terminata, questa azione viene saltata.

C) Eseguire le azioni delle tessere giungla

Ogni lavoratore presente nella tessera lavoratore appena posizionata adiacente ad una tessera giungla viene attivato. Attivandosi può eseguire le azioni della tessera giungla ad esso adiacente.

Trovi una dettagliata descrizione di queste azioni nel foglio panoramica delle tessere giungla. Questo foglio è parte integrante delle regole ed è separato dal regolamento per una più immediata consultazione.

Se durante questo turno gli spazi giungla sono stati riempiti, i lavoratori adiacenti dei rispettivi giocatori vengono comunque attivati (anche se non sono nel loro turno).

Attenzione: Ogni lavoratore si attiva UNA volta durante il gioco – o posizionando la tessera lavoratore o riempiendo gli spazi giungla adiacenti in un secondo momento.

I giocatori possano eseguire le azioni simultaneamente e indipendentemente l'uno dall'altro.

Nota: *I giocatori interessati all'attivazione delle azioni possono rinunciare al loro effetto.*

Si può liberamente decidere l'ordine con il quale eseguire le azione. L'importante è che prima di eseguire le azioni dei lavoratori di un altro bordo della tessera, vengano eseguite tutte le azioni del bordo attuale.

Esempio:

Dopo che il Giallo ha posizionato la tessera lavoratore e riempito lo spazio giungla, tutti i giocatori interessati eseguono le azioni relative:

Il Giallo riceve 1 Cacao dalla piantagione e lo vende per 3 ori al mercato.

Il Rosso ha 1 Cacao nel suo magazzino e lo vende per 3 ori al mercato.

Nota: *I giocatori possono scambiare gettoni d'oro con la banca in ogni momento.*

Fine del turno

Dopo che le fasi da A) a C) sono state eseguite, pesca la tessera sopra la tua pila dei lavoratori e mettila nella tua mano. Se la tua pila lavoratori è terminata salta questa fase.

Se ci sono meno di 2 tessere giungla nel display, riempi il display pescando le relative tessere dalla pila giungla. Se la pila tessere giungla è terminata, salta questa fase

Il tuo turno è finito; ora tocca al prossimo giocatore in senso orario.

Fine del Gioco

Il gioco termina quando tutti i giocatori hanno posizionato la loro ultima tessera lavoratore.

PUNTEGGIO

1. I **templi** sono segnati singolarmente, uno dopo l'altro. Il giocatore al primo e secondo posto ottengono l'oro (vedi il foglio **panoramica tessere giungla**). Per ricordarsi i templi già conteggiati, girali a faccia in giù.
2. Per ogni **gettone Sole** che il giocatore possiede alla fine del gioco, ottieni 1 oro dalla banca.
3. Infine, aggiungi il tuo oro al **valore delle Risaie** dove si trova il tuo portatore d'acqua alla fine del gioco. I Ovviamente se il tuo portatore si trova in un campo con valore negativo, dovrai partire da quel valore.

Nota: *I restanti Cacao non producono ori.*

I giocatore con più oro vince.

In caso di parreggio, vince chi ha più cacao in magazzino. Se continua il pareggio allora la vittoria viene condivisa.

We thank the Hans im Glück Verlag for kindly allowing us to use the figures from the Carcassonne game.
Autore: Phil Walker-Harding
Illustrazione: Claus Stephan
Italian translation: Mauro Dal Bianco
© 2015 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, D-63303 Dreieich
Made in Germany. All rights reserved. www.abacusspiele.de