

CACAO CHOCOLATL



Eine Erweiterung für 2–4 Schokoladenliebhaber ab 8 Jahren

Cacao – Chocolatl enthält 4 Erweiterungs-Module, die einzeln oder in beliebiger Kombination in das Grundspiel Cacao integriert werden können. Es gelten die Regeln des Grundspiels mit den im Folgenden beschriebenen Änderungen.

LANDKARTEN-MODUL

SPIELMATERIAL

1 Landkartentableau

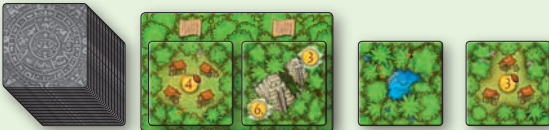


8 Landkartenplättchen



SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält 2 Landkartenplättchen. Die nicht benötigten Landkartenplättchen werden zurück in die Schachtel gelegt. Nachdem der Urwald-Nachziehstapel bereitgelegt wurde, wird das Landkartentableau direkt daneben gelegt. Anstatt anschließend nur die obersten 2 Urwaldplättchen vom Nachziehstapel zu ziehen, werden die obersten 4 Plättchen gezogen. Die ersten beiden Plättchen werden offen auf die markierten Felder des Landkartentableaus gelegt. Die beiden anderen Plättchen werden wie gewohnt als offene Urwald-Auslage neben das Landkartentableau gelegt.



SPIELABLAUF

Muss ein Spieler Urwaldfelder auffüllen, kann er wie gewohnt aus den beiden Plättchen der Urwald-Auslage wählen. Um statt aus der Auslage 1 Urwaldplättchen vom Landkartentableau zu wählen, muss er 1 Landkartenplättchen abgeben. Abgegebene Landkartenplättchen werden zurück in die Schachtel gelegt.

Hinweis: Es dürfen beide Landkartenplättchen im selben Zug eingesetzt werden.

Das Landkartentableau wird erst am Ende des Spielzugs aufgefüllt. Bevor neue Urwaldplättchen gezogen werden, werden zunächst auf dem Landkartentableau liegende Plättchen in die Urwald-Auslage aufgerückt, sodass dort wieder 2 Plättchen liegen.



SPIELLENDE

Achtung: Nicht eingesetzte Landkartenplättchen bringen bei Spielende kein Gold.

VARIANTE

Die Spieler können sich darauf einigen, das Überbauen schon zu erlauben, wenn der Urwald-Nachziehstapel aufgebraucht ist.

BEWÄSSERUNGS-MODUL

SPIELMATERIAL

3 Urwaldplättchen

Bewässerung



SPIELVORBEREITUNG

Zu Beginn der Spielvorbereitung werden 1 Einzelplantage und 2 Doppelplantagen aussortiert und durch die 3 Bewässerungsplättchen ersetzt. Die aussortierten Plättchen werden zurück in die Schachtel gelegt.

Achtung: Für das Spiel zu zweit werden nur die beiden Doppelplantagen durch 2 Bewässerungsplättchen ersetzt. Das dritte Bewässerungsplättchen wird zurück in die Schachtel gelegt.

Statt dem Markt mit Verkaufspreis 2, wird 1 Wasserplättchen als zweites Startplättchen herausgesucht.



Die neue Startaufstellung beim Spiel mit dem Bewässerungs-Modul:

SPIELABLAUF

Bewässerung

Der Spieler darf für jeden seiner aktivierten Arbeiter auf der angrenzenden Plättchenseite den Wasserträger auf seinem Dorftableau um 1 Wasserfeld gegen den Uhrzeigersinn zurückbewegen. Für jedes Wasserfeld, das er mit seinem Wasserträger zurückgeht, nimmt sich der Spieler 4 Cacaofrüchte aus dem Vorrat und legt sie auf freie Lagerplätze auf seinem Dorftableau. Steht der Wasserträger eines Spielers bereits auf dem Wasserfeld mit dem Wert -10, kann er keine Früchte bekommen.

Achtung: Überzählige Cacaofrüchte, die der Spieler erhalten würde, verfallen wie gewohnt. Es macht daher keinen Sinn Plättchenseiten mit mehr als 1 Arbeiter an ein Bewässerungsplättchen anzulegen.

SCHOKOLADEN-MODUL

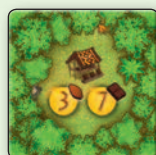
SPIELMATERIAL

6 Urwaldplättchen

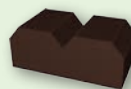
3x *Schokoladenküche*



3x *Schokoladenmarkt*



20 *Schokoladentafeln* aus Holz



SPIELVORBEREITUNG

Zu Beginn der Spielvorbereitung werden die 3 Goldgruben und 3 Märkte mit dem Verkaufspreis 3 aussortiert und durch die 3 Schokoladenküchen und die 3 Schokoladenmärkte ersetzt. Die aussortierten Plättchen werden zurück in die Schachtel gelegt.

Achtung: Für das Spiel zu zweit werden nur 1 Goldgrube mit dem Wert 2 und 1 Goldgrube mit dem Wert 1 durch 2 Schokoladenküchen ersetzt. Weiterhin werden nur 2 Märkte mit dem Verkaufspreis 3 durch 2 Schokoladenmärkte ersetzt. Die dritte Schokoladenküche und der dritte Schokoladenmarkt werden zurück in die Schachtel gelegt.

Die Schokoladentafeln werden als Vorrat neben den Cacaofrüchten bereitgelegt.

SPIELABLAUF

Schokoladenküche

Der Spieler darf für jeden seiner aktivierten Arbeiter auf der angrenzenden Plättchenseite 1 Cacaofrucht aus seinem Lager in 1 Schokoladentafel umwandeln. Die Cacaofrucht legt er zurück in den Vorrat. Anschließend nimmt er sich die Schokoladentafel aus dem Vorrat und legt sie auf 1 freien Lagerplatz auf seinem Dorftableau.

Jeder Lagerplatz darf entweder für 1 Cacaofrucht oder für 1 Schokoladentafel genutzt werden.

Schokoladenmarkt

Der Spieler darf für jeden seiner aktivierten Arbeiter auf der angrenzenden Plättchenseite 1 Cacaofrucht aus seinem Lager für 3 Gold oder 1 Schokoladentafel aus seinem Lager für 7 Gold verkaufen. Die Cacaofrucht beziehungsweise die Schokoladentafel

legt er zurück in den Vorrat und nimmt sich anschließend die entsprechende Menge Gold aus der Bank.

Wird mehr als 1 Arbeiter aktiviert, darf sich der Spieler für jeden der aktivierten Arbeiter einzeln entscheiden, ob er 1 Cacaofrucht oder 1 Schokoladentafel verkaufen möchte.

SPIELENDE

Achtung: Übrige Schokoladentafeln bringen bei Spielende kein Gold.

HÜTTEN-MODUL

SPIELMATERIAL

12 **Hüttenplättchen**, beidseitig bedruckt, mit unterschiedlichen Funktionen auf Vorder- und Rückseiten



SPIELVORBEREITUNG

Die 12 Hüttenplättchen werden in beide Hände genommen und aus geringer Höhe auf die Spielfläche fallengelassen. Die nun oben liegende Seite gibt die Funktion der jeweiligen Hütte an. Die Rückseite spielt für diese Partie keine Rolle.

Anschließend werden die 12 Hüttenplättchen als Vorrat nach Baukosten geordnet neben der Bank bereitgelegt.

SPIELABLAUF

Der Spieler darf am Ende seines Zugs 1 Hütte seiner Wahl aus dem Vorrat bauen. Er bezahlt die Baukosten, die oben auf der Hütte abgebildet sind und legt die entsprechende Menge Gold in die Bank.

Er darf zum Bezahlen nur Goldmünzen benutzen, die er schon besitzt – Gold, das er bei Spielende z.B. durch seinen Wasserträger oder für Tempel erhalten würde, kann dafür nicht verwendet werden.

Gebaute Hütten werden neben das eigene Dorftableau platziert. Ein Spieler darf keine Hütte mit der selben Funktion zweimal bauen – er darf aber beliebig viele Hütten mit unterschiedlichen Funktionen besitzen. Durch den Bau einer Hütte erhält der Spieler entweder einen Vorteil während des Spiels oder einen Bonus bei Spielende.

SPIELENDE

Das Gold für den Bau der Hütten ist nicht verloren. Die Spieler zählen bei der Wertung die Baukosten ihrer Hütten zu ihrem Gold dazu. Zusätzlich gibt es jetzt für manche Hütte einen Bonus der ebenfalls dazugezählt wird.

VARIANTE

Anstatt die Hütten für eine Partie wie oben beschrieben zufällig zusammenzustellen, können sich die Spieler auf eine Auswahl bestimmter Hütten einigen.

ÜBERSICHT HÜTTENFUNKTIONEN



Marktschreier:

Baukosten: 4 Gold

Funktion: Der Spieler verkauft während des Spiels an Märkten mit dem Verkaufspreis 2 seine Cacaofrüchte für 3 Gold statt für 2.



Einsiedler:

Baukosten: 6 Gold

Funktion: 1 Gold für jeden eigenen Arbeiter, an den bei Spielende kein Urwaldplättchen angrenzt.



Straßenarbeiter:

Baukosten: 6 Gold

Funktion: Der Spieler erhält bei Spielende 1 Gold pro eigenem Arbeiterplättchen in der Reihe oder Spalte, in der er die meisten seiner Arbeiterplättchen hat.



Händler:

Baukosten: 6 Gold

Funktion: Übrige Cacaofrüchte im eigenen Lager bringen bei Spielende jeweils 1 Gold.



Bauer:

Baukosten: 8 Gold

Funktion: Wenn der Spieler während des Spiels in einem Zug genau 4 Cacaofrüchte bekommt, erhält er 1 Cacaofrucht mehr, wenn er dafür noch Platz in seinem Lager hat.



Schamane:

Baukosten: 8 Gold

Funktion: Wenn der Spieler während des Spiels überbaut, muss er dafür keinen Sonnenstein abgeben.



Mönch:

Baukosten: 10 Gold

Funktion: 1 Gold bei Spielende für jeden Tempel, an dem der Spieler mindestens 1 Arbeiter hat.



Baumeister:

Baukosten: 10 Gold

Funktion: Für jede seiner anderen Hütten erhält der Spieler 1 Gold bei Spielende.



Vorarbeiter:

Baukosten: 12 Gold

Funktion: Arbeiterplättchen mit 3 Arbeitern auf einer Seite, die der Spieler während des Spiels ausspielt, werden so behandelt, als hätten sie einen zusätzlichen 4. Arbeiter auf dieser Seite.



Brunnenmeister:

Baukosten: 12 Gold

Funktion: 4 Gold bei Spielende, wenn der eigene Wasserträger auf dem Wasserfeld mit dem Wert 16 steht.



Häuptlingstochter:

Baukosten: 14 Gold

Funktion: 4 Gold bei Spielende.



Häuptlingssohn:

Baukosten: 16 Gold

Funktion: 4 Gold bei Spielende.



Häuptlingsfrau:

Baukosten: 20 Gold

Funktion: 5 Gold bei Spielende.



Häuptling:

Baukosten: 24 Gold

Funktion: 6 Gold bei Spielende.



Autor: Phil Walker-Harding

Illustration: Claus Stephan

Distribution in der Schweiz: Carletto AG, Moosacherstr. 14, CH-8820 Wädenswil

© 2016 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich, Germany

Made in Germany. Alle Rechte vorbehalten.

www.abacusspiele.de

