

Megjegyzés: abban a szerencsétlen esetben, ha több, mint két üres helyet kell visszatöltened, először a felfedett dzsungellapkákat kell felhasználnod, majd a további üres helyek betöltéséhez lehet húzni a dzsungel húzópakli tetejéről lapkákat.

Abban az esetben, ha a munkáslapka lehelyezése után nem alakul ki szabad hely, vagy a felfedett dzsungellapkákat elfogytak, ez az akció kimarad a körből.

C) Dzsungellapkáknak akcióinak végrehajtása

Minden újonnan letett munkáslapán lévő olyan munkás aktiválódik, amelyik szomszédos valamelyik dzsungellapkával. A munkás aktiválása a szomszédos dzsungellapán lévő akcióknak a végrehajtását jelenti. A dzsungellapkáknak akcióiról található egy áttekintő lap a dobozban. Ez az áttekintés része a játékszabálynak, csak a könnyebb és jobb használhatóság miatt került külön lapra.

Abban az esetben, ha az aktuális körben dzsungellapkákat helyeztünk le, a szomszédos, korábban lehelyezett munkáslapkákat is aktiválni fogják.

Figyelem: minden munkás pontosan egyszer aktiválódhat a játék során – vagy abban az esetben, ha lehelyezzük a játéktérre, vagy szomszédos dzsungellapkahelyet töltünk fel.

Példa: miután a sárga játékos lehelyezett egy munkáslapát és feltöltött egy szabad helyet dzsungellapkával, minden játékos végrehajtja a dzsungellapkákon lévő akcióit. A sárga játékos kap egy kakaóbabot az ültetvényes lapkáról, és eladja a piacon 3 aranyért. A piros játékos a kapott két kakaóbabja közül az egyiket leteszi a falutábláján található raktárhelyre, és szintén elad egy kakaóbabot a piacon 3 aranyért.

A játékosok egymástól függetlenül, egyszerre is végrehajthatják akciójukat.

Megjegyzés: bármelyik játékos részben vagy teljesen lemondhat az akcióinak végrehajtásáról!

Mindegyik játékos eldöntheti az akciói végrehajtásának sorrendjét. Viszont az egy lapán lévő munkások akcióit be kell fejezni, mielőtt egy másik lapka akcióját elkezdjük.

Megjegyzés: a játékosok bármikor szabadon válthatják be érméiket a bankból.

A KÖR VÉGE

Amint az A) lépéstől eljutottunk a C) lépésig, és az akciókat végrehajtottuk, a soron lévő játékos húz egy munkáslapát a húzópaklijából, és a kezébe veszi azt! Abban az esetben, ha nincs már a húzópakliban több munkáslapka, ezt a lépést ki kell hagyni. Akkor, ha kevesebb, mint két dzsungellapka marad a felfedett dzsungellapkáknál, vissza kell tölteni azt a dzsungellapkákat húzópaklijából addig, amíg lehetséges.

Amennyiben elfogytak a húzópakliból a dzsungellapkákat, ez a lépés is kimarad.

Ezzel a soron lévő játékos köre véget ér; a tőle balra ülő játékos kezdheti meg saját körét.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor minden játékos lehelyezte az utolsó munkáslapkáját.

Pontozás

1. A templomlapkáknak kiértékelésének egymás után kell megtörténniük. A többséget figyelembe véve az első és második helyen végzett játékosok kapják meg a lapkán feltüntetett értékű aranyérméket (lásd az áttekintő lap dzsungellapkákhöz kiegészítésben). A könnyebb áttekinthetőség érdekében a kiértékelte templomlapkákat fordítsuk képpel lefelé.

2. Minden egyes napjelzőért, amely a játékos tulajdonában van a játék végén, 1 aranyérme jár a bankból.

3. Végezetül a megszerzett aranyérmékhez kell még hozzáadni annak a vízmezőnek az értékét, ahol a vízfordó figura áll. Amennyiben a vízfordó figura negatív értékkel rendelkező mezőn fejezi be a játékot, a játékosnak be kell fizetnie az értéket a bankba.

Megjegyzés: a falutáblán maradt kakaóbabokért a játék végén nem jár aranyérme.

A legtöbb arannyal rendelkező játékos nyeri meg a játékot.

Egyenlőség esetén az a játékos nyer, akinek a falutábláján több kakaóbab maradt a raktárában.

Amennyiben az egyenlőség még ezután is fennáll, a játékosok megosztják egymás között a győzelmet.



CACAO



2-4 törzsfőnök részére
8 éves kortól

A Cacao ideális bevezető játék a könnyed stratégiai társasjátékok világába. Törzsfőnökként az a feladatunk, hogy kakaótermesztéssel és kereskedéssel vezessük alattvalóinkat a hírnév és gazdagság felé!

A kezünkben lévő munkáslapkákat tesszük le egymás után oly módon, hogy azokkal minél több kakaóbabot takaríthassunk be a szomszédos, már letett ültetvényezőkről, és eladhassuk a piacon a legjobb áron!

Hogy ez mitől kihívás? A pálya folyamatosan alakul, ahogy minden kör végén feltöltjük a területet dzsungellapokkal. A speciális mezők (mint a víz vagy a napimádó helyek) lapjai pedig további lehetőségekkel fűszerezik az élményt!

A DOBOZ TARTALMA

44 munkáslapka – hátoldalukon a játékosok színeivel – 11 lapka színenként: 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 vízfordó figura fából – 1-1 színenként: piros, lila, fehér és sárga

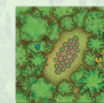


4 falutábla

– hátoldalukon a játékosok színeivel – 1-1 színenként: piros, lila, fehér és sárga

28 dzsungellapka – szürke hátoldalal

8 ültetvénylapka

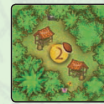


6 együltevényes lapka



2 kétültevényes lapka

7 piaclapka



2 piaclapka
2-es értékkel

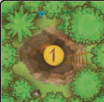


4 piaclapka
3-as értékkel



1 piaclapka
4-es értékkel

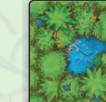
3 aranybányalapka



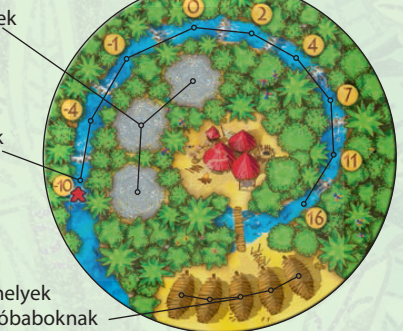
1 aranybányalapka
2-es értékkel



2 aranybányalapka
1-es értékkel



3 vízlapka

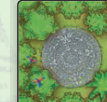


napimádó helyek

vízmezők

raktárhelyek
a kakaóbaboknak

2 napimádólapka



5 templomlapka



Importálja: Gémklub Kft. 1092 Budapest,
Ráday u. 30. www.gemklub.hu

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

20 kakaóbabtermés fából



12 naptoken



48 aranyérme



24 arany
1-es értékkel



12 arany
5-ös értékkel



12 arany
10-es értékkel

1 játékszabály

1 áttekintő lap a dzsungellapkákhöz (ez a segédlap is része a játékszabálynak – az első játék előtt mindenképpen tanulmányozni kell!)

A JÁTÉK CÉLJA

A kakaóbab természetével és kereskedésével juthatunk el az egzotikus világra, a „Gyümölcsök Paradicsomába”. Minden törzsfőnök célja, hogy alattvalóit a hírnév és gazdagság útján megfelelően és eredményesen irányítsa a kakaótermesztés adta lehetőségek kihasználásával. A játék végén a leggazdagabb játékos nyeri meg a játékot.

ELŐKÉSZÜLET

Minden játékos válasszon egy szintet magának. Vegye magához a választott színhez tartozó falutáblát, vízfordó figurát és a munkáslapkákat. A falutábláját helyezze le maga elé képpel felfelé fordítva, majd tegye rá a vízfordó figuráját a –10-es értékkel rendelkező mezőre.



Munkáslapok

A munkáslapok homokos területet ábrázolnak, középen egy kunyhóval, amely megegyezik a játékos színével. Minden esetben 4 munkás látható a lapkán, elhelyezkedésük különböző variációkban fordulnak elő. A játékban részt vevők száma alapján válogassuk ki az alábbi elhelyezésű munkáslapokat, és helyezzük vissza azokat a játék dobozába, ezeket a játék során nem fogjuk használni:

2 játékos esetén

nem kell munkáslapokat eltávolítani a készletből

3 játékos esetén



1x1-1-1-1

4 játékos esetén



1x1-1-1-1 és 1x2-1-0-1

Ezután keverjük össze a megmaradt munkáslapjainkat, alkossunk belőlük kupacot magunk előtt, majd a legfelső 3 lapkát vegyük fel a kezünkbe.

Dzsungellapok

A dzsungellapok alapvetően zöld színűek, és olyan jelölések/helyek vannak rajtuk, amelyek különböző akciókat tesznek lehetővé a szomszédos munkáslapokkal.

Válasszuk ki az alábbi 2 dzsungellapokat, és helyezzük képpel felfelé fordítva az asztal közepére, egymásnak átlósan; ezek lesznek a kezdőlapok.

1 együltetvényes lapka



és

1 piaclapka 2-es értékkel



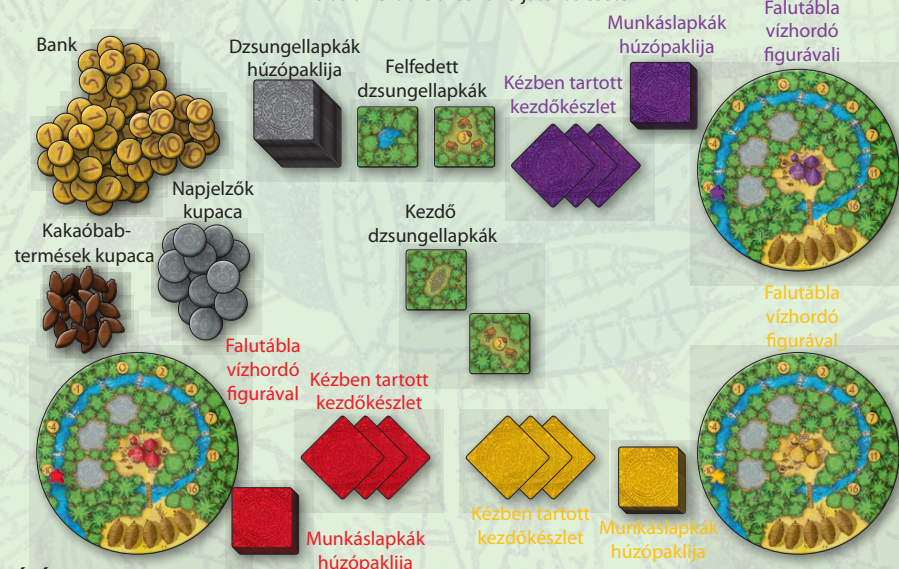
Dzsungellapok kétszemélyes játékváltozatához

Csak a kétszemélyes játéknál kell az alábbi dzsungellapokat eltávolítani a játék elején, ezeket tegyük vissza a dobozba, nem vesznek részt a játékban:

2 együltetvényes lapka, 1 vízlapka, 1 piaclapka 3-as értékkel, 1 aranybányalapka 1-es értékkel, 1 napimádozólapka, 1 templomlapka

A megmaradt dzsungellapokat keverjük össze, és képpel lefelé fordítva alkossunk belőlük húzópaklit. Húzzuk fel a felső két dzsungellapokat, és helyezzük le a pakli mellé képpel felfelé fordítva. Ezután a kakaóbabokat és a naptokeneket is rendezzük különálló kupacokba. Az aranyérméket helyezzük el a kupacok mellé, ezek alkotják a bankot.

Példa a kezdőfelálláshoz 3 játékos esetén



A JÁTÉK MENETE

A játék több körön keresztül, az óramutató járásával megegyező irányban halad. A legidősebb játékos lesz a kezdőjátékos.

Játéktér

A játék során a játékosok munkás- és dzsungellapok elhelyezésével alakítják ki a játéktér.

Általánosan az alábbi lapkalerakási szabályokat kell betartani:

1. munkáslapka soha nem lehet szomszédos más munkáslapkákkal
 2. dzsungellapka soha nem lehet szomszédos más dzsungellapkákkal
- Ezt a szabályt követve egy sakkáblamintázat fog kialakulni a munkás- és dzsungellapokból. A kezdőlapok már meghatározzák, hogy hová teheti le a játékos a munkás- vagy a dzsungellapját.

Egy kör menete

Minden játékosnak a saját körében az alábbi lépéseket kell végrehajtania a sorrendet követve és betartva:

A) 1 munkáslapka elhelyezése

Válassz a kezében lévő munkáslapok közül egyet, és helyezd le legalább egy, korábban lerakott dzsungellapkával szomszédosan.

A munkáslapok elhelyezése előtt tetszőlegesen forgathatód.



B) Szabad dzsungelhelyek feltöltése

A munkáslapok elhelyezése indítja el a szabad dzsungelhelyek feltöltése akciót.

Ha egy új munkáslapka elhelyezése által egy dzsungellapjának már két szomszédja van, az üres helyet be kell tölteni dzsungellapkával. Nem számít, hogy melyik játékos munkáslapja indítja ezt az akciót.

Elfordulhat, hogy egyszerre több üres helyet is fel kell tölteni. Minden üres dzsungelhely feltöltéséhez a felfedett dzsungellapok közül válassz egyet. Amennyiben két üres helyet kell visszatölteni, eldöntheted, melyik helyre melyik lapkát teszed a felfedettek közül.

Figyelem: a felfedett dzsungellapok visszatöltése csak a kör végén történik meg!

