

**Útépítő:**

Építési költség: 6 arany  
 Akció: A játék végén 1 arany jár minden olyan munkásért, amely olyan sorban vagy oszlopban helyezkedik el, ahol a saját munkáslapkáink vannak többségben.

**Kereskedő:**

Építési költség: 6 arany  
 Akció: Minden kakaóbabért, amely a falutáblánkon maradt a játék végén, 1 aranyat kapsz.

**Farmer:**

Építési költség: 8 arany  
 Akció: abban az esetben, ha egy körödben pontosan négy kakaóbabot szerzel, kapsz további 1 kakaóbabot, feltételezve, hogy van elég üres helyed a tárolására a raktárban.

**Sámán:**

Építési költség: 8 arany  
 Akció: a játék során újraépített munkáslapkáért nem kell napjelzőt betenned a közös készletbe.

**Szerzetes:**

Építési költség: 10 arany  
 Akció: minden olyan templomért, amellyel legalább 1 munkásod szomszédos, 1 aranyat kapsz a játék végén.

**Építőmester:**

Építési költség: 10 arany  
 Akció: a játék végén minden felépített kunyhóért kapsz 1 aranyat.

**Előmunkás:**

Építési költség: 12 arany  
 Akció: ha olyan munkáslapkát játszol ki a játék során, amelynek valamelyik oldalán 3 munkás található, akkor 4 munkással számolhatsz a lapka ezen oldalán.

**Forrásmester:**

Építési költség: 12 arany  
 Akció: 4 arany a játék végén, de csak abban az esetben, ha a vízfordó figurád a játék végén a 16-os vízmezőn áll.

**Törzsfőnök lánya:**

Építési költség: 14 arany  
 Akció: 4 arany a játék végén.

**Törzsfőnök fia:**

Építési költség: 16 arany  
 Akció: 4 arany a játék végén.

**Törzsfőnök felesége:**

Építési költség: 20 arany  
 Akció: 5 arany a játék végén.

**Törzsfőnök:**

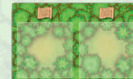
Építési költség: 24 arany  
 Akció: 6 arany a játék végén.

# CACAO CHOCOLÁTL

Kiegészítő 2-4 csokoládémádo játékos részére  
 8 éves kortól



A Cacao – Chocolatl 4 kiegészítő modult tartalmaz, amelyek a Cacao alapjátékkal együtt használhatóak, külön-külön vagy akár az összeset felhasználva. A játékban az alapjáték szabályait kell követnünk az alábbi eltérésekkel.

**TÉRKÉP MODUL****Játékelemek**

1 térképtábla



8 térképlapka

**Előkészületek**

Minden játékos két térképlapkát kap. A megmaradt lapkákat helyezzük vissza a játék dobozába. Miután a dzsungellapkákból kialakítottuk a húzópaklit, tegyük mellé a térképtáblát is. Ekkor, ahelyett, hogy csak 2 dzsungellapkát fordítanánk fel a húzópakliból, fordítsuk fel a legfelső négyet. Az első két felfordított dzsungellapkát helyezzük el a térképtáblán megjelölt helyükre. A másik két lapkát ahogy szoktuk, helyezzük el a térképtábla mellett képpel felfelé fordítva.

**A játékmenet**

Amikor a dzsungellapkákat töltjük vissza – ahogy szoktuk –, választhatunk a térképtáblán lévő lapkák közül is. A térképtábláról elvett dzsungellapkáért cserébe 1 térképlapkánkat vissza kell adnunk, ezt tegyük vissza a játék dobozába.

**Megjegyzés:** mindkét térképlapkánkat felhasználhatjuk egyazon körön belül.

A térképtáblát is csak a kör végén töltjük vissza. Mielőtt új dzsungellapkákat fordítanánk fel, az esetleg a térképtáblán maradt lapkákat toljuk át a felfordított dzsungellapka helyére, úgy, hogy ott ismét 2 lapka legyen.

**A játék vége**

**Figyelem:** a fel nem használt térképlapka nem adnak plusz aranyat a játék végén!

**Variációk**

A játékosok megtehetik, hogy a felhasznált dzsungellapkákból új húzópaklit alkotnak.



Importálja: Gémklub Kft. 1092 Budapest,  
 Ráday u. 30. [www.gemklub.hu](http://www.gemklub.hu)

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



## ÖNTÖZÉS MODUL

### Játékelemek

3 öntözés  
dzsungellapka



### Előkészületek

A játék megkezdése előtti előkészületek során cseréljük ki 1 együltetvényes és 2 kétültetvényes dzsungellapkát az öntözés dzsungellapkákkal. Az eltávolított dzsungellapkákat tegyük vissza a játék dobozába.

**Figyelem:** két játékos esetén csak a 2 kétültetvényes lapkát cseréljük ki 2 öntözés dzsungellapkával. A harmadik öntözés dzsungellapkát tegyük vissza a játék dobozába.

A kezdőlapkák lehelyezésénél a 2-es értékű piaci lapka helyett válasszunk ki egy vizes lapkát, mint második kezdőlapka.



Az új kezdőlapkák elhelyezkedése az öntöző modullal:



### A játék menete

#### Öntözés

Minden olyan aktív munkásunkért, amely öntözés dzsungellapkával szomszédos lapkákon áll, egyet vissza kell léptetnünk a vízfordó munkásunkat a saját falutáblánkon, a vízmezőkön az óramutató járásával ellentétes irányban. Minden egyes visszalépett vízmezőért elvehetünk 4 kakaóbabot a közös készletből, és betehetjük azokat a raktárunkban a falutáblánkra.

Abban az esetben, ha a vízfordó figuránk a -10-es értékű vízmezőn áll, nem vehetünk el kakaóbabot.

**Figyelem:** minden olyan kakaóbab, amit nem tudunk elhelyezni a raktárunkban, kárba vész. Tehát nem érdemes 1 munkásnál többet elhelyezni a szomszédos lapkákon.

## CSOKOLÁDÉ MODUL

### Játékelemek

6 dzsungellapka

3x csokoládékonyha-lapka

3x csokoládépiac-lapka

20 csokoládé fából



### Előkészületek

A játék megkezdése előtti előkészületeknél cseréljük ki 3 aranybánya és 3-as értékű piac lapkából 3-at a 3 csokoládékonyha- és 3 csokoládépiac-lapkára. A kicserélt lapokat helyezzük vissza a játék dobozába.

**Figyelem:** két játékos esetén csak 1 db 2-es értékű és 1 db 1-es értékű aranybánya lapkát cseréljük ki 2 csokoládékonyha-lapkára. Továbbá csak 2 db 3-as értékű piac lapkát cseréljük ki 2 db csokoládépiac lapkára. A megmaradt csokoládékonyha- és csokoládépiac-lapkákat helyezzük vissza a játék dobozába.

A fából készült csokoládékat tegyük egy kupacba a kakaóbabok mellé.

### A játék menete

#### Csokoládékonyha

Minden olyan aktivált munkásodért, amely ilyen lapkával szomszédos, a raktárban lévő kakaóbabok közül 1-et kicserélhetsz csokoládéra. A kakaóbabot helyezd vissza a közös készletbe, és a közös csokoládékészletből elvehetsz annyit, amennyi kakaóbabot visszatettél, és leteheted a falutáblánkon lévő raktárba.

Minden raktárhelyen egyszerre csak 1 kakaóbab vagy 1 csokoládé lehet.

### Csokoládépiac

Minden olyan aktivált munkásodért, amely ilyen lapkával szomszédos, eladhatsz vagy 1 db kakaóbabot 3 aranyért, vagy 1 csokoládét 7 aranyért. Az eladott kakaóbabot vagy csokoládét tedd vissza a közös kupacba, és vedd el a bankból az eladásnak megfelelő értékű aranyat.

Ha egynél több munkásodat aktiváltad, munkásonként külön-külön döntheted el, hogy 1 kakaóbabot vagy 1 csokoládét szeretnél eladni.

### A játék vége

**Figyelem:** a játék végén a megmaradt csokoládék nem jelentenek plusz aranyat a játékosoknak.

## KUNYHÓ MODUL

### Játékelemek



12 kunyhólapka különböző akciókkal az elő- és hátoldalukon

### Előkészületek

Tegyük a markunkba mind a 12 kunyhólapkát, és ne túl magasra dobjuk fel a játéktér fölé. Azokat az akcióit fogjuk használni a lapkáknak, amelyeket a dobás után látunk. A hátoldalon lévő akciókat nem használjuk. Ezután tegyük a 12 kunyhólapkát a bankkupac mellé, építési költség szerint emelkedő sorrendbe.

### A játék menete

A játékosok a körük végén dönthetnek úgy, hogy építenek egy kunyhót, a készletből választva. Ehhez a kunyhó tetején lévő építési költséget be kell fizetniük a bankba.

Az építési költség kifizetésénél csak azokkal az aranyainkkal számolhatunk, amelyeket már megszereztünk; a játék végén járó aranyakat (pl.: vízmezők vagy templomok után) nem lehet előre felhasználni.

A felépített kunyhónkat helyezzük el saját falutáblánk mellé. Nem lehet két azonos akcióval rendelkező kunyhót felépíteni – viszont különböző akciótípusú kunyhóból bármennyit építhetünk. A kunyhók vagy a játék során adnak további előnyöket, lehetőségeket, vagy a játék végén kapunk bónuszpontokat értük.

### A játék vége

A kunyhó építéséért kifizetett arany nem veszik el: pontozásnál az építési költséget hozzá kell adni az aranyainkhoz. Egyes kunyhók ezen felül még további bónuszokat is adnak, amelyeket a végső pontjainkhoz adhatunk.

### Variáció

A kunyhók akcióinak véletlenszerű kiválasztása (ahogy fent leírtuk) helyett a játékosok megállapodhatnak néhány speciális akciójú kunyhó kiválasztásában is.

### Kunyhók akcióinak áttekintése



#### Piaci kikiáltó:

Építési költség: 4 arany

Akció: A játék során a szomszédos piaclapkákon 2 arany helyett 3 aranyért adhatsz el kakaóbabokat.



#### Remete:

Építési költség: 6 arany

Akció: 1 arany minden olyan munkásért, amely nem szomszédos egyetlen dzsungel lapkával sem a játék végén.