

CACAO

SPEELMATERIAAL

44 stamledentegels – achterkant in spelerskleur rood, paars, wit of geel (11 per kleur)



4x 1-1-1-1



5x 2-1-0-1



1x 3-0-0-1



1x 3-1-0-0

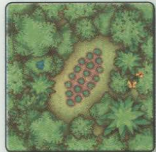
4 houten waterdragers (1 per spelerskleur)



4 dorptableaus – achterkant in spelerskleur (1 per kleur)

28 oerwoudtegels – grijze achterkant

8x plantage



6x enkele plantage



2x dubbele plantage

7x markt



2x verkoopprijs 2



4x verkoopprijs 3

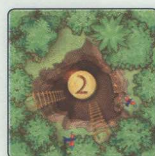


1x verkoopprijs 4

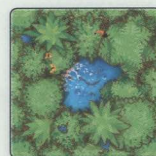
3x goudmijn



2x waarde 1



1x waarde 2

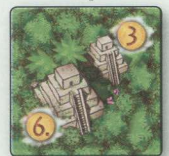


3x water

2x cultusplaats



5x tempel



20 houten cacaovruchten



12 zonnestenen



48 goudkleurige munten



24x waarde 1



12x waarde 5

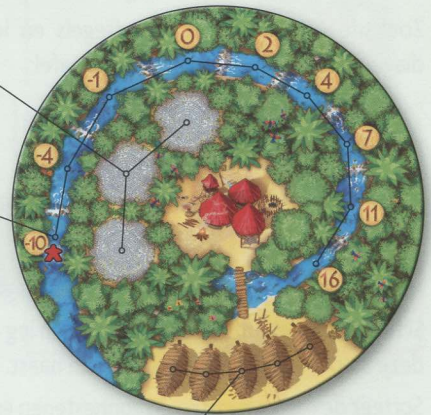


12x waarde 10

Cultusplaatsen

Watervelden

Opslagplaatsen voor cacaovruchten



De spelregels

1 overzichtsblad "Oerwoudtegels" (lees dit blad ook vóór het eerste spel!)

KORT SPELOVERZICHT

CACAO neemt de spelers mee naar de exotische wereld van de "godenvrucht". Als stamhoofd probeert iedere speler door handel in cacao zijn volk naar roem en welvaart te leiden. De speler die aan het einde van het spel het meeste goud heeft wint.

VOORBEREIDING

Iedere speler neemt het dorptableau, de waterdrager en de stamledentegels in 1 spelerskleur. Hij legt het materiaal voor zich neer en zet de waterdrager op het waterveld met waarde "-10".



STAMLEDENTEGELS

Stamledentegels tonen een zandkleurig plein met in het midden een hut van de betreffende spelerskleur. Aan de zijkanten van een tegel bevinden zich altijd in totaal 4 stamleden in verschillende verdelingen.

Iedere speler legt, afhankelijk van het aantal spelers, de volgende tegels terug in de doos:

2 spelers:

3 spelers:

4 spelers:

geen



1x 1-1-1-1



1x 1-1-1-1 en



1x 2-1-0-1

Iedere speler schudt nu zijn (resterende) stamledentegels en legt deze als persoonlijke gedekte stapel naast zijn dorptableau. Hij trekt daarna de bovenste 3 tegels van zijn persoonlijke gedekte stapel en neemt deze in zijn hand.

OERWOUDEGELS

Oerwoudtegels zijn overwegend groen en tonen gebieden met verschillende actiemogelijkheden, die door aangrenzende stamleden kunnen worden uitgevoerd.

Zoek de volgende 2 oerwoudtegels en leg deze als **starttegels** diagonaal aangrenzend midden op tafel:

1x enkele plantage



en

1x markt, verkoopprijs 2



OERWOUDEGELS BIJ 2 SPELERS

Leg uitsluitend in een spel met 2 spelers de volgende oerwoudtegels terug in de doos:

2x enkele plantage

1x water

1x markt, verkoopprijs 3

1x cultusplaats

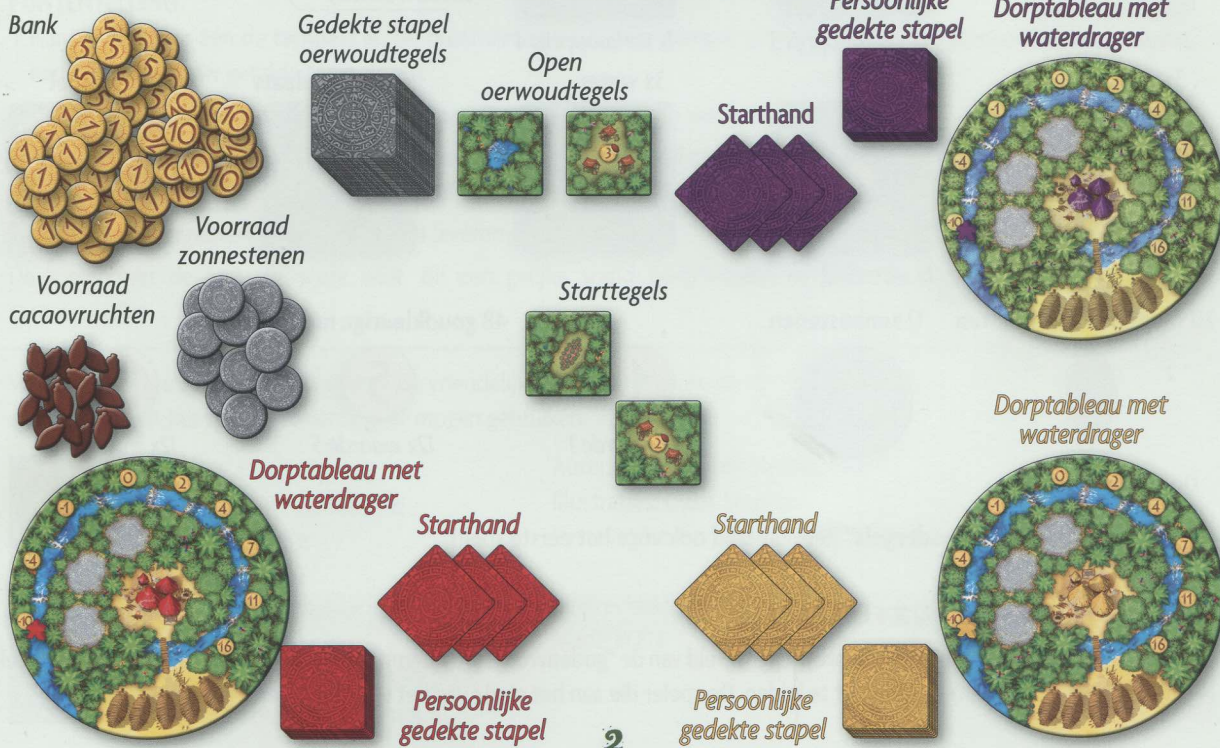
1x goudmijn, waarde 1

1x tempel

Schud de resterende oerwoudtegels en leg deze als algemene gedekte stapel op tafel. Trek de bovenste 2 oerwoudtegels van deze stapel en leg de tegels er open naast.

Sorteer de cacaovruchten en zonnestenen en leg deze als voorraad op tafel. Leg de munten er als bank naast.

Voorbeeld startopstelling bij 3 spelers



SPELVERLOOP

Er wordt met de klok mee gespeeld. De oudste speler is startspeler. Hij begint het spel.

HET SPEELVELD

In de loop van het spel passen de spelers stamleden- en oerwoudtegels aan het speelveld.

Daarbij gelden de volgende spelregels:

1. Een stamledentegel mag nooit horizontaal of verticaal aan een andere stamledentegel grenzen.
 2. Een oerwoudtegel mag nooit horizontaal of verticaal aan een andere oerwoudtegel grenzen.
- Daardoor ontstaat een schaakbordpatroon uit stamleden- en oerwoudtegels. De starttegels leggen aan het begin van het spel al vast waar in de loop van het spel een stamleden- of een oerwoudtegel moet worden gelegd. We noemen de velden waar een oerwoudtegel moet worden gelegd "oerwoudvelden".



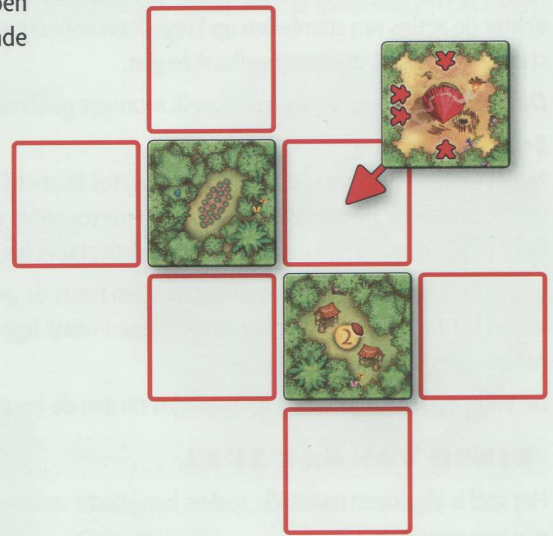
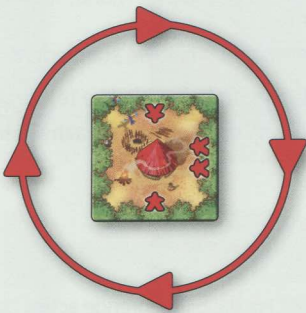
EEN SPEELBEURT

Een speler die aan de beurt is **moet** de volgende fasen in de aangegeven volgorde uitvoeren:

A) 1 stamledentegel aanpassen

De speler kiest 1 stamledentegel uit zijn hand en legt deze open horizontaal of verticaal grenzend aan 1 in het speelveld liggende oerwoudtegel.

Hij mag de stamledentegel daarbij naar believen draaien.



B) Eventueel oerwoudvelden aanvullen

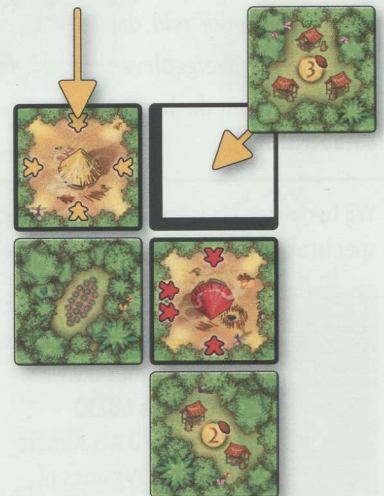
Grenzen door het aanpassen van een nieuwe stamledentegel er 2 aan een oerwoudveld zonder tegel, dan moet de speler dit veld vullen. Het is daarbij niet van belang van wie de stamledentegels zijn. Het is mogelijk dat er meer oerwoudvelden moeten worden gevuld.

De speler kiest voor elk te vullen oerwoudveld 1 open oerwoudtegel (die naast de gedekte stapel oerwoudtegels ligt) en legt deze op het betreffende veld. Moeten er 2 oerwoudvelden worden gevuld, dan kiest hij welke open oerwoudtegel hij op welk leeg oerwoudveld legt.

Let op: vul pas aan het einde van de beurt van een speler het aantal open oerwoudtegels naast de gedekte stapel tot 2 aan.

Opmerking: in het uiterst zeldzame geval dat er meer dan 2 oerwoudvelden moeten worden gevuld, legt de speler eerst de 2 open oerwoudtegels. Voor de overige velden trekt hij oerwoudtegels van de gedekte stapel.

Hoefst door het aanpassen van een stamledentegel geen oerwoudveld te worden gevuld of zijn er geen oerwoudtegels meer in de gedekte stapel (of open ernaast), dan vervalt het aanvullen.



C) Acties van de oerwoudtegels uitvoeren

Elk stamlid op de zojuist aangepaste stamledentegel die aan een oerwoudtegel grenst, wordt nu geactiveerd. De speler mag voor elk geactiveerd stamlid de actie op de eraan grenzende oerwoudtegel uitvoeren.

Het **overzichtsblad** bevat een gedetailleerde beschrijving van de verschillende oerwoudtegels. Lees dit blad vóór het eerste spel!

Zijn in deze beurt oerwoudvelden gevuld, dan worden nu ook de aan deze tegels grenzende stamleden van andere spelers geactiveerd.

Let op: ieder stamlid wordt in de loop van het spel niet meer dan 1 keer geactiveerd: door het aanpassen van een stamledentegel **of** door het later vullen van een aangrenzend oerwoudveld.

De betreffende spelers kunnen hun acties tegelijkertijd en onafhankelijk van elkaar uitvoeren.

Opmerking: een speler mag gedeeltelijk of geheel van een actie afzien.

Iedere speler mag de volgorde waarin hij zijn acties uitvoert zelf kiezen. Hij moet echter de acties van stamleden op 1 tegelkant volledig afhandelen, voordat hij aan stamleden op een andere tegelkant begint.

Opmerking: de spelers mogen op elk moment geld met de bank wisselen.

Beurt afsluiten

Nadat de speler die aan de beurt is fasen A) tot en met C) heeft afgehandeld, trekt hij de bovenste stamledentegel van zijn persoonlijke gedekte stapel en neemt deze in zijn hand. Is zijn persoonlijke gedekte stapel leeg, dan vervalt het trekken van een nieuwe stamledentegel.

Liggen er minder dan 2 oerwoudtegels open naast de gedekte stapel oerwoudtegels, trek dan nieuwe tegels van de gedekte stapel totdat er weer 2 oerwoudtegels open naast liggen. Is de gedekte stapel leeg, dan vervalt het aanvullen van de open oerwoudtegels.

De volgende speler (met de klok mee) is nu aan de beurt.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen nadat alle spelers hun laatste stamledentegel hebben aangepast en alle bijbehorende acties zijn afgehandeld.

PUNTENTELLING

1. Handel één voor één de **tempels** af. De nummers 1 en 2 bij elke tempel ontvangen goud (zie **overzichtsblad**). Draai voor een beter overzicht getelde tempels om.
2. Een speler krijgt **1 goud** voor elke **zonnesteen** die hij aan het einde van het spel nog heeft.
3. Iedere speler telt nu zijn goud en telt de **waarde van het waterveld met zijn waterdrager** daarbij op (staat zijn waterdrager op een negatief veld, dan trekt hij de betreffende waarde van zijn totaal af).

Opmerking: overgebleven cacaovruchten leveren geen goud op.

De speler met de hoogste score wint. Bij een gelijke stand wint/winnen de speler(s) met de meeste overgebleven cacaovruchten.



Voorbeeld:

Nadat Geel 1 stamledentegel heeft aangepast en 1 oerwoudveld heeft gevuld, voeren alle betrokken spelers hun oerwoudtegelacties uit:

Geel krijgt 1 cacaovrucht van de plantage en verkoopt deze voor 3 goud op de markt.

Rood heeft nog 1 cacaovrucht op zijn dorptableau en verkoopt deze ook voor 3 goud op de markt.

Wij bedanken Hans im Glück Verlag voor de vriendelijke toestemming om de speelstukken uit het spel "Carcassonne" te mogen gebruiken.



© 2015 ABACUSSPIELE
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl

Auteur: Phil Walker-Harding
Illustraties: Claus Stephan
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in EU



OVERZICHTSBLAD OERWOUTTEGELS

PLANTAGE



Enkele plantage



Dubbele plantage

De speler mag voor elk van zijn geactiveerde stamleden op de aangrenzende tegelkant 1 cacaovrucht (enkele plantage) of 2 cacaovruchten (dubbele plantage) uit de voorraad nemen. Hij moet deze op de daarvoor bedoelde velden op zijn dorptableau leggen. Hij mag nooit meer dan 5 cacaovruchten tegelijk bezitten. Overtollige vruchten die hij zou ontvangen, vervallen zonder compensatie.



MARKT



Verkoopprijs 2



Verkoopprijs 3



Verkoopprijs 4

De speler mag voor elk van zijn geactiveerde stamleden op de aangrenzende tegelkant 1 cacaovrucht van zijn dorptableau voor de op de markt aangegeven prijs verkopen. Hij legt de cacaovrucht terug in de voorraad en neemt het goud (2, 3 of 4) uit de bank.



GOUDMIJN

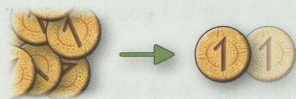


Waarde 1

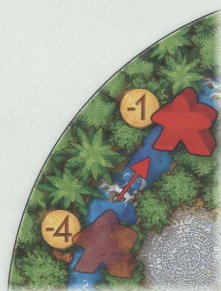


Waarde 2

De speler mag voor elk van zijn geactiveerde stamleden op de aangrenzende tegelkant de aangegeven hoeveelheid goud (1 of 2) uit de bank nemen.



WATER



De speler mag voor elk van zijn geactiveerde stamleden op de aangrenzende tegelkant de waterdrager op zijn dorptableau 1 veld (met de klok mee) vooruitzetten. Bereikt de waterdrager het waterveld met waarde "16", dan blijft hij daar staan (eventuele resterende stappen vervallen).

Aan het einde van het spel telt de speler de waarde van het veld waar zijn waterdrager staat bij zijn goud op. Staat de waterdrager nog op een veld met een negatieve waarde, dan moet hij de waarde van zijn totaal aftrekken.

CULTUSPLAATSEN



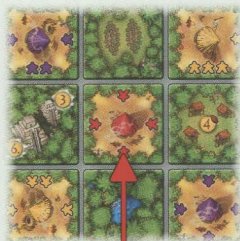
De speler mag voor elk van zijn geactiveerde stamleden op de aangrenzende tegelkant 1 zonnesteen uit de voorraad nemen. Hij moet deze op de daarvoor bedoelde velden op zijn dorptableau leggen. Hij mag nooit meer dan 3 zonnestenen tegelijk bezitten. Overtollige zonnestenen die hij zou ontvangen, vervallen zonder compensatie.

Een speler mag een zonnesteen gebruiken om een **eigen** stamledentegel te overbouwen. Voor elke niet ingezette zonnesteen krijgt de speler aan het einde van het spel **1 goud**.

OVERBOUWEN

Vanaf het moment dat er geen oerwoudtegels meer open naast of in de gedekte stapel oerwoudtegels liggen, mag een speler een **eigen** stamledentegel overbouwen (in plaats van er één aan te passen). Hij moet daartoe 1 zonnesteen van zijn dorptableau in de voorraad terugleggen. Hij kiest 1 stamledentegel uit zijn hand en legt deze **op** een eigen al in het speelveld liggende stamledentegel. Vervolgens voert hij de acties van de aangrenzende oerwoudtegels zoals gebruikelijk voor zijn geactiveerde stamleden uit. Heeft een speler geen zonnesteen, dan moet hij zoals gebruikelijk een stamledentegel aanpassen.

Belangrijk: er kunnen nooit meer dan 2 stamledentegels op elkaar liggen.



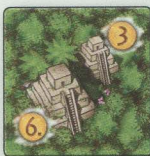
Voorbeeld:

Rood is aan de beurt. Er zijn geen oerwoudtegels meer in of open naast de gedekte stapel. Hij mag nu overbouwen en legt 1 zonnesteen van zijn dorptableau terug in de voorraad. Nu overbouwt hij één van zijn eigen stamledentegels.

Hij legt zijn nieuwe stamledentegel op een in een vorige beurt gelegde en voert de acties van de omliggende oerwoudtegels uit.

Hij ontvangt 2 cacaovruchten voor het stamlid aan de dubbele plantage en legt deze op zijn dorptableau. Vervolgens verkoopt hij beide cacaovruchten op de markt voor $2 \times 4 = 8$ goud. Ten slotte zet hij zijn waterdrager 1 veld vooruit.

TEMPELS



Tempels hebben tijdens het spel geen functie. Pas aan het einde van het spel worden tempels één voor één afgehandeld en geteld. De speler met de meeste aan een tempel grenzende stamleden krijgt 6 goud van de bank. De speler met de op één na meeste stamleden krijgt 3 goud van de bank. Bij een gelijke stand om de eerste plaats wordt 6 goud gelijkmatig onder de betrokken spelers verdeeld (indien nodig wordt naar beneden afgerond). Er wordt dan geen goud voor de tweede plaats vergeven.

Bij een eenduidige eerste plaats, maar een gelijke stand om de tweede plaats wordt 3 goud onder de betrokken spelers verdeeld (indien nodig wordt naar beneden afgerond).

Let op: is een aan een tempel grenzende stamledentegel overbouwd, dan geldt uitsluitend de bovenste tegel.

Opmerking: bezit maar 1 speler stamleden aan een tempel, dan krijgt hij 6 goud van de bank. De tweede plaats wordt dan niet vergeven. Een speler moet ten minste 1 stamlid aan een tempel hebben om aan de telling mee te doen.



Voorbeeld:

Geel en Rood hebben beiden 2 stamleden aan deze tempel en verdelen het goud voor de eerste plaats. Ieder van hen krijgt 3 goud van de bank.

Paars heeft ook 1 stamlid aan de tempel, maar krijgt niets, omdat in dit geval de tweede plaats niet wordt vergeven.