

CACAO

Ein Spiel für 2-4 Stammeshäuptlinge ab 8 Jahren

SPIELREGEL



SPIELMATERIAL

44 **Arbeiterplättchen** – Rückseiten in Spielerfarbe

je 11x in **Rot, Violett, Weiß** und **Gelb**



4x 1-1-1-1



5x 2-1-0-1



1x 3-0-0-1



1x 3-1-0-0

4 **Wasserträger** aus Holz

je 1x in **Rot, Violett, Weiß** und **Gelb**



4 **Dorfableaus** – Rückseiten in Spielerfarbe

je 1x in **Rot, Violett, Weiß** und **Gelb**

28 **Urwaldplättchen** – Rückseiten Grau

8x **Plantage**



6x Einzelplantage

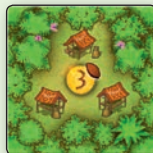


2x Doppelplantage

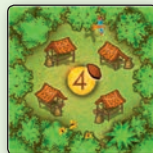
7x **Markt**



2x Verkaufspreis 2



4x Verkaufspreis 3

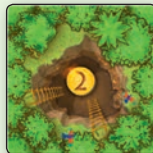


1x Verkaufspreis 4

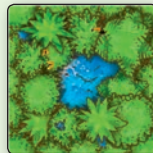
3x **Goldgrube**



2x Wert 1



1x Wert 2



3x **Wasser**

2x **Sonnenkultstätte**



5x **Tempel**



20 **Cacaofrüchte** aus Holz



12 **Sonnensteine**



48 **Goldmünzen**



24x Wert 1



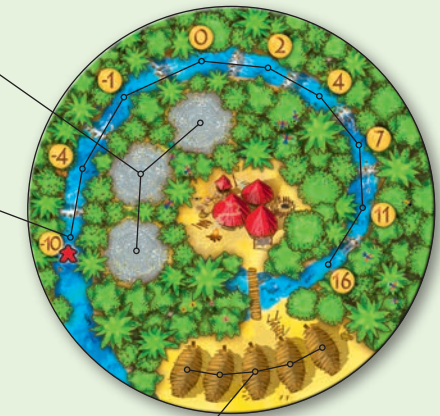
12x Wert 5



12x Wert 10

Sonnenkultplätze

Wasserfelder



Lagerplätze für Cacaofrüchte

1 **Spielregel**

1 **Übersichtsblatt Urwaldplättchen** (Das Blatt ist Teil der Spielregel – bitte unbedingt zusätzlich lesen!)

SPIELZIEL

Cacao entführt die Spieler in die exotische Welt der „Frucht der Götter“. Als Stammeshäuptlinge versuchen sie ihre Völker durch den Anbau und Handel mit Cacao zu Ruhm und Wohlstand zu führen. Bei Spielende gewinnt der Spieler, der das meiste Gold besitzt.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe. Er nimmt sich das Dorftableau, den Wasserträger und die Arbeiterplättchen der entsprechenden Farbe. Das Dorftableau legt er vor sich ab und stellt den Wasserträger auf das Wasserfeld mit dem Wert „-10“.



ARBEITERPLÄTTCHEN

Arbeiterplättchen zeigen einen sandfarbenen Platz mit einer Hütte der jeweiligen Spielerfarbe in der Mitte. An ihren Rändern befinden sich immer 4 Arbeiter dieser Farbe in unterschiedlichen Verteilungen.

Je nach Spielerzahl sortiert jeder Spieler folgende seiner Arbeiterplättchen aus und legt sie zurück in die Schachtel:

2 Spieler:

3 Spieler:

4 Spieler:

keine



1x 1-1-1-1



1x 1-1-1-1 und



1x 2-1-0-1

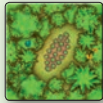
Jeder Spieler mischt seine Arbeiterplättchen und legt sie als verdeckten Arbeiter-Nachziehstapel neben sein Dorftableau. Anschließend zieht er die obersten 3 Arbeiterplättchen von seinem Arbeiter-Nachziehstapel und nimmt sie auf die Hand.

URWALDPLÄTTCHEN

Urwaldplättchen sind vorwiegend grün und zeigen Orte, mit verschiedenen Aktionsmöglichkeiten, die durch angrenzende Arbeiter genutzt werden können.

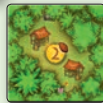
Folgende 2 Urwaldplättchen werden herausgesucht und als **Startplättchen** der Spielfläche diagonal benachbart, offen in die Tischmitte gelegt:

1x Einzelplantage



und

1x Markt, Verkaufspreis 2



URWALDPLÄTTCHEN FÜR DAS SPIEL ZU ZWEIT

Nur für das Spiel zu zweit werden folgende Urwaldplättchen aussortiert und zurück in die Schachtel gelegt:

2x Einzelplantage

1x Wasser

1x Markt, Verkaufspreis 3

1x Sonnenkultstätte

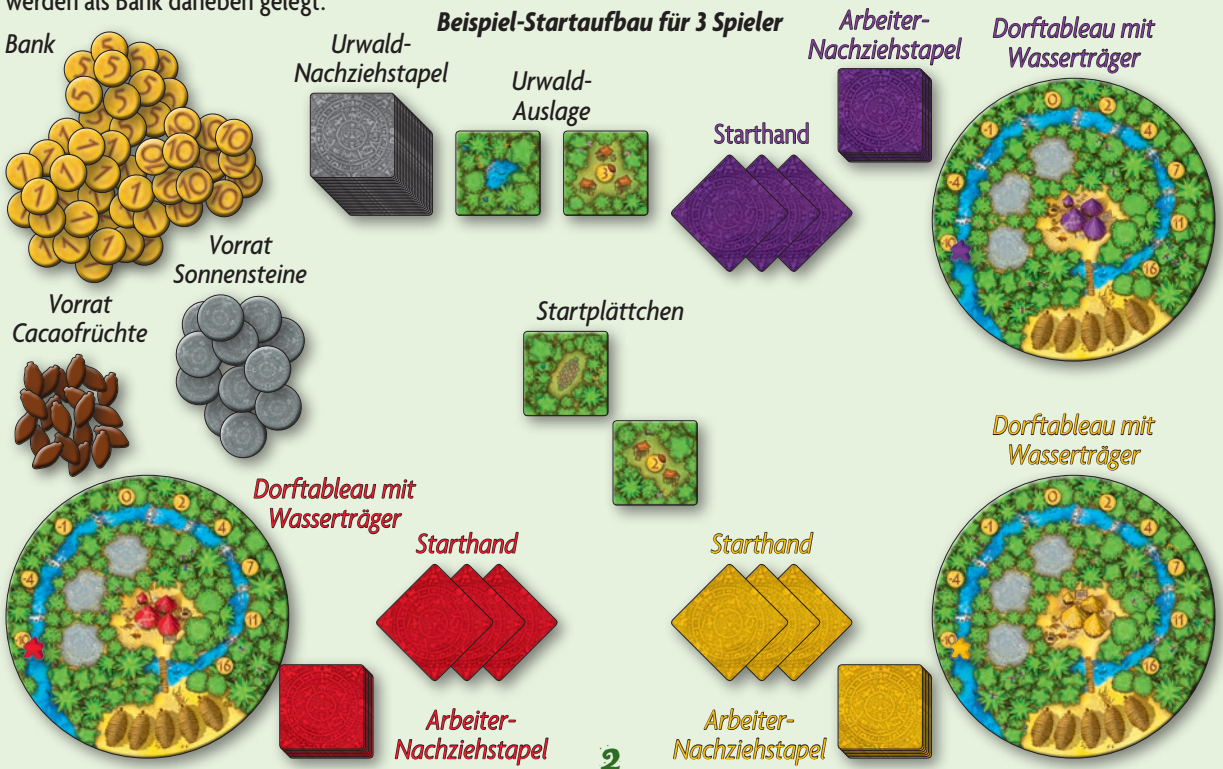
1x Goldgrube, Wert 1

1x Tempel

Die übrigen Urwaldplättchen werden gemischt und als verdeckter Urwald-Nachziehstapel bereitgelegt.

Die obersten 2 Urwaldplättchen werden vom Urwald-Nachziehstapel gezogen und als offene Urwald-Auslage daneben gelegt.

Anschließend werden die Cacaofrüchte und die Sonnensteine als Vorrat getrennt voneinander bereitgelegt. Die Goldmünzen werden als Bank daneben gelegt.



SPIELABLAUF

Das Spiel läuft über mehrere Runden. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der älteste Spieler ist Startspieler und beginnt.

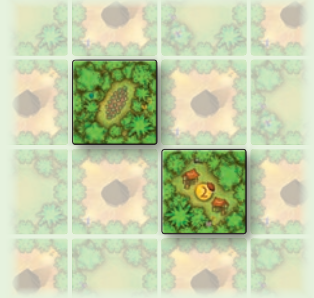
DIE SPIELFLÄCHE

Im Spielverlauf werden Arbeiter- und Urwaldplättchen an die Spielfläche angelegt.

Generell gelten folgende Legeregeln:

1. Ein Arbeiterplättchen kann nie seitlich an andere Arbeiterplättchen angrenzen.
2. Ein Urwaldplättchen kann nie seitlich an andere Urwaldplättchen angrenzen.

Dadurch entsteht ein Schachbrettmuster aus Arbeiter- und Urwaldplättchen. Durch die Startplättchen ist bereits festgelegt, ob auf ein noch unbelegtes Feld dieses Musters ein Arbeiterplättchen oder ein Urwaldplättchen gelegt werden muss. Die Felder, die mit Urwaldplättchen belegt werden, werden im Folgenden Urwaldfelder genannt.



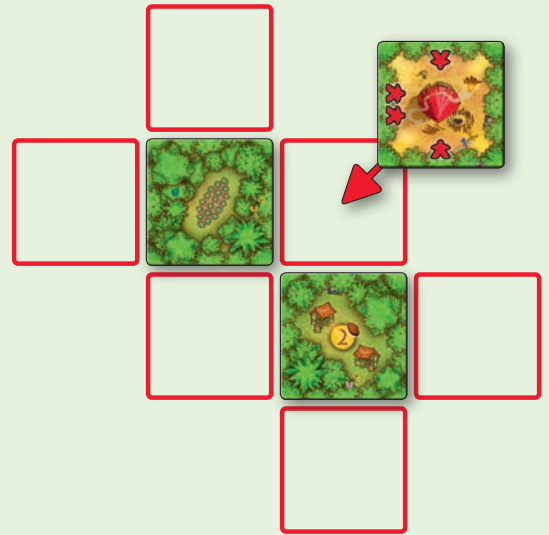
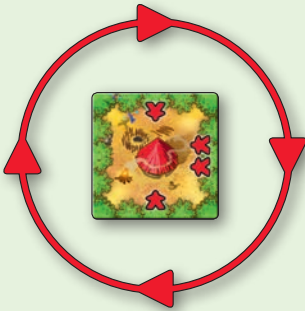
EIN SPIELZUG

Kommt ein Spieler an die Reihe, muss er folgende Schritte in der angegebenen Reihenfolge durchführen:

A) 1 Arbeiterplättchen anlegen

Der Spieler wählt 1 Arbeiterplättchen aus seiner Hand und legt es seitlich angrenzend, offen an mindestens 1 bereits ausliegendes Urwaldplättchen an.

Das Arbeiterplättchen darf dabei beliebig gedreht werden.



B) Urwaldfelder auffüllen

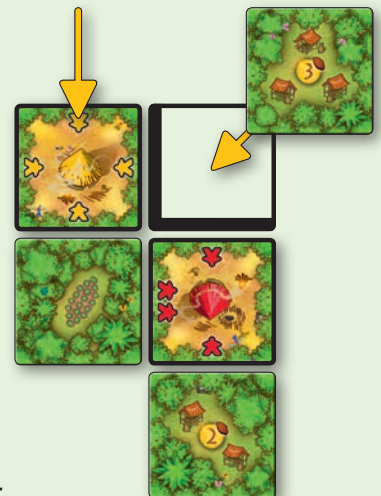
Durch das Anlegen von Arbeiterplättchen kann das Auffüllen von Urwaldfeldern ausgelöst werden. Wenn durch das neu gelegte Arbeiterplättchen 2 Arbeiterplättchen an 1 noch nicht belegtes Urwaldfeld angrenzen, muss dieses Feld aufgefüllt werden. Dabei spielt es keine Rolle, welchen Spielern die angrenzenden Arbeiterplättchen gehören. Es kann sein, dass mehrere Urwaldfelder aufgefüllt werden müssen.

Für jedes aufzufüllende Urwaldfeld wählt der Spieler 1 Urwaldplättchen aus der Urwald-Auslage und legt es auf das entsprechende Feld. Müssen 2 Urwaldfelder aufgefüllt werden, entscheidet er auf welches der beiden Felder welches Urwaldplättchen gelegt wird.

Achtung: Die Urwald-Auslage wird erst am Ende des Spielzugs aufgefüllt.

Hinweis: Für den äußerst unwahrscheinlichen Fall, dass mehr als 2 Urwaldfelder aufgefüllt werden müssen, platziert er zunächst die beiden Plättchen der Urwald-Auslage. Zum Auffüllen weiterer Urwaldfelder zieht der Spieler die Urwaldplättchen vom Urwald-Nachziehstapel.

Muss durch das neu gelegte Arbeiterplättchen kein Urwaldfeld aufgefüllt werden, oder befinden sich keine Urwaldplättchen mehr in der Urwald-Auslage und auf dem Urwald-Nachziehstapel, entfällt das Auffüllen.



C) Aktionen der Urwaldplättchen ausführen

Jeder Arbeiter auf dem neu gelegten Arbeiterplättchen, der an ein Urwaldplättchen angrenzt, wird aktiviert. Der Spieler darf durch die Aktivierung eines Arbeiters die Aktion des angrenzenden Urwaldplättchens ausführen.

Eine genaue Beschreibung der Aktionen der verschiedenen Urwaldplättchen befindet sich auf dem **Übersichtsblatt Urwaldplättchen**. Das Übersichtsblatt gehört inhaltlich zur Spielregel und wurde nur aus Gründen der Übersichtlichkeit davon getrennt.

Wurden in diesem Zug Urwaldfelder aufgefüllt, werden jetzt auch die daran angrenzenden Arbeiter der jeweiligen Mitspieler aktiviert.

Achtung: Jeder Arbeiter wird also im Spielverlauf genau 1 einziges Mal aktiviert – **entweder** durch das Anlegen des Arbeiterplättchens **oder** durch das spätere Auffüllen angrenzender Urwaldfelder mit Urwaldplättchen.

Die beteiligten Spieler können die Aktionen gleichzeitig und unabhängig voneinander durchführen.

Hinweis: Jeder Spieler darf ganz oder teilweise auf die Ausführung von Aktionen verzichten.

Jeder Spieler darf die Reihenfolge, in der er die Aktionen ausführt frei bestimmen. Die Aktionen für Arbeiter auf einer Plättchenseite müssen jedoch vollständig abgeschlossen sein, bevor er die Aktionen für Arbeiter auf einer anderen Plättchenseite ausführt.

Hinweis: Die Spieler dürfen ihre Goldmünzen jederzeit mit der Bank wechseln.

Zug beenden

Nachdem die Schritte A) bis C) durchgeführt wurden, zieht der Spieler das oberste Arbeiterplättchen von seinem Arbeiter-Nachziehstapel und nimmt es auf die Hand. Ist sein Arbeiter-Nachziehstapel aufgebraucht, entfällt das Nachziehen.

Liegen weniger als 2 Urwaldplättchen in der Urwald-Auslage, wird diese durch das Ziehen vom Urwald-Nachziehstapel soweit wie möglich wieder auf 2 Urwaldplättchen aufgefüllt. Ist der Urwald-Nachziehstapel aufgebraucht, entfällt das weitere Auffüllen der Urwald-Auslage.

Damit endet der Zug des Spielers und sein linker Nachbar kommt an die Reihe.

SPIELENDE

Das Spiel endet nach der Runde, in der alle Spieler ihr letztes Arbeiterplättchen angelegt haben.

WERTUNG

1. Die **Tempel** werden einzeln nacheinander gewertet. Die jeweils Erst- und Zweitplatzierten erhalten Gold (siehe **Übersichtsblatt Urwaldplättchen**). Zur besseren Übersicht werden gewertete Tempelplättchen auf die Rückseite gedreht.
2. Für jeden **Sonnenstein**, den ein Spieler bei Spielende noch besitzt, erhält er **1 Gold** aus der Bank.
3. Abschließend zählen die Spieler ihr Gold zusammen und zählen den **Wert des Wasserfelds** auf dem ihr **Wasserträger** bei Spielende steht dazu. Steht der Wasserträger noch auf einem Feld mit negativem Wert, müssen sie den entsprechenden Betrag abziehen.

Hinweis: Übrige Cacaofrüchte bringen kein Gold.

Der Spieler mit dem meisten Gold gewinnt.

Im Fall eines Gleichstands gewinnt derjenige der beteiligten Spieler, der die meisten Cacaofrüchte übrig hat. Bei erneutem Gleichstand teilen sich die beteiligten Spieler den Sieg.



Beispiel:

Nachdem Spieler Gelb 1 Arbeiterplättchen angelegt und 1 Urwaldfeld aufgefüllt hat, führen alle beteiligten Spieler die Aktionen der Urwaldplättchen durch:

Spieler Gelb erhält 1 Cacaofrucht von der Plantage und verkauft sie auf dem Markt für 3 Gold.

Spieler Rot hat noch 1 Cacaofrucht in seinem Lager und verkauft sie ebenfalls auf diesem Markt für 3 Gold.

Wir danken dem Hans im Glück Verlag für die freundliche Genehmigung zur Nutzung der Figuren aus dem Spiel Carcassonne.

Autor: Phil Walker-Harding

Illustration: Claus Stephan

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

© 2015 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, D-63303 Dreieich

Made in Germany. Alle Rechte vorbehalten.

ÜBERSICHT URWALDPLÄTTCHEN

ÜBERSICHT 

PLANTAGE



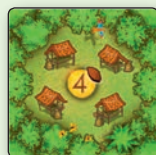
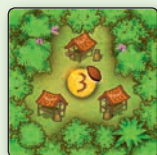
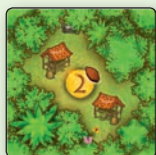
Einzelplantage

Doppelplantage



Der Spieler darf sich für jeden seiner aktivierten Arbeiter auf der angrenzenden Plättchenseite 1 Cacaofrucht (Einzelplantage) beziehungsweise 2 Cacaofrüchte (Doppelplantage) aus dem Vorrat nehmen. Er legt sie einzeln auf jeweils 1 freien Lagerplatz auf seinem Dorf-Tableau. Jeder Spieler hat 5 Lagerplätze und darf zu keinem Zeitpunkt mehr als 5 Cacaofrüchte lagern. Überzählige Früchte, die er erhalten würde, verfallen.

MARKT



Verkaufspreis 2

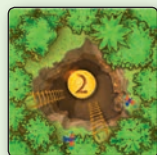
Verkaufspreis 3

Verkaufspreis 4



Der Spieler darf für jeden seiner aktivierten Arbeiter auf der angrenzenden Plättchenseite 1 Cacaofrucht aus seinem Lager für den auf dem Markt angegebenen Preis verkaufen. Die Cacaofrucht legt er zurück in den Vorrat und nimmt sich anschließend 2, 3 oder 4 Gold aus der Bank.

GOLDGRUBE



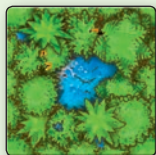
Wert 1

Wert 2



Der Spieler darf sich für jeden seiner aktivierten Arbeiter auf der angrenzenden Plättchenseite den angegebenen Wert, also 1 oder 2 Gold, aus der Bank nehmen.

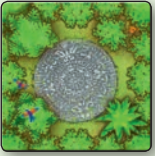
WASSER



Der Spieler darf für jeden seiner aktivierten Arbeiter auf der angrenzenden Plättchenseite den Wasserträger auf seinem Dorf-Tableau um 1 Wasserfeld im Uhrzeigersinn vorwärtsbewegen. Erreicht der Wasserträger das Wasserfeld mit dem Wert „16“, bleibt er dort stehen und weitere Schritte verfallen.

Bei Spielende zählt der Spieler den Wert des Wasserfelds auf dem sein Wasserträger steht zu seinen Goldmünzen dazu. Steht der Wasserträger noch auf einem Feld mit negativem Wert, muss er den entsprechenden Betrag abziehen.

SONNENKULTSTÄTTE



Der Spieler darf sich für jeden seiner aktivierten Arbeiter auf der angrenzenden Plättchenseite 1 Sonnenstein aus dem Vorrat nehmen. Er legt ihn auf jeweils 1 freien Sonnenkultplatz auf seinem Dorftableau. Jeder Spieler hat 3 Sonnenkultplätze und darf zu keinem Zeitpunkt mehr als 3 Sonnensteine besitzen. Überzählige Sonnensteine, die er erhalten würde, verfallen.

Sonnensteine können gegen Ende des Spiels zum Überbauen **eigener** Arbeiterplättchen eingesetzt werden. Für jeden nicht eingesetzten Sonnenstein erhält der Spieler bei Spielende 1 Gold aus der Bank.

ÜBERBAUEN

Wenn gegen Ende des Spiels der Urwald-Nachziehstapel aufgebraucht ist und keine Urwaldplättchen mehr in der Urwald-Auslage liegen, darf der Spieler ab sofort ein **eigenes** Arbeiterplättchen überbauen, anstatt wie gewohnt anzulegen. Dazu muss der Spieler 1 Sonnenstein in den Vorrat zurücklegen. Er wählt 1 Arbeiterplättchen aus seiner Hand und legt es **auf** ein **eigenes** bereits in einem vorherigen Zug angelegtes Arbeiterplättchen. Anschließend führt er die Aktionen der angrenzenden Urwaldplättchen für die aktivierten Arbeiter aus. Besitzt der Spieler keinen Sonnenstein, muss er wie gewohnt anlegen.

Wichtig: Jedes Arbeiterplättchen darf nur **einmal** überbaut werden.



Beispiel:

Spieler Rot kommt an die Reihe. Der Urwald-Nachziehstapel ist aufgebraucht und die Urwald-Auslage ist leer. Er darf nun überbauen und legt 1 Sonnenstein von einem seiner Sonnenkultplätze zurück in den Vorrat. Anschließend überbaut er 1 eigenes Arbeiterplättchen.

Er legt das neue Arbeiterplättchen auf das in einem vorherigen Zug angelegte und führt die Aktionen der umliegenden Urwaldplättchen aus. Zunächst nimmt er 2 Cacaofrüchte für den Arbeiter an der Doppelplantage und legt sie in sein Lager. Danach verkauft er die beiden Cacaofrüchte auf dem Markt für $2 \times 4 = 8$ Gold. Zuletzt rückt er seinen Wasserträger um 1 Feld vorwärts.

TEMPEL



Die Tempel haben während des Spiels keinen unmittelbaren Effekt. Erst bei Spielende werden die Tempel einzeln nacheinander gewertet. Der Spieler, der die meisten Arbeiter angrenzend zu dem jeweiligen Tempel besitzt, erhält 6 Gold aus der Bank. Der Spieler mit den zweitmeisten angrenzenden Arbeitern erhält 3 Gold.

Bei Gleichstand um den ersten Platz werden 6 Gold gleichmäßig unter den beteiligten Spieler aufgeteilt und gegebenenfalls abgerundet. In diesem Fall wird kein Gold für den zweiten Platz vergeben.

Bei einem eindeutigen ersten Platz und Gleichstand um Platz zwei werden 3 Gold gleichmäßig unter den beteiligten Spielern aufgeteilt und gegebenenfalls abgerundet.

Achtung: Wurden an den Tempel angrenzende Arbeiterplättchen überbaut, zählen jeweils nur die obersten Arbeiterplättchen für die Wertung.

Hinweis: Besitzt nur 1 Spieler Arbeiter angrenzend zu dem Tempel, erhält er wie gewohnt 6 Gold aus der Bank. Das Gold für den zweiten Platz wird nicht vergeben. Ein Spieler muss mindestens 1 Arbeiter angrenzend zu dem Tempel besitzen, um bei der Wertung berücksichtigt zu werden.

Beispiel:

Spieler Gelb und Spieler Rot haben jeweils 2 Arbeiter an diesem Tempel und teilen sich 6 Gold für den ersten Platz. Jeder von ihnen erhält 3 Gold aus der Bank.

Spieler Violett hat auch 1 Arbeiter an diesem Tempel. Er geht jedoch leer aus, da der zweite Platz in diesem Fall nicht vergeben wird.

