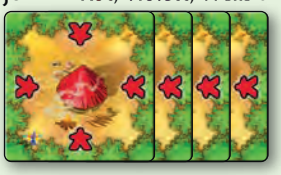
CACAO

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

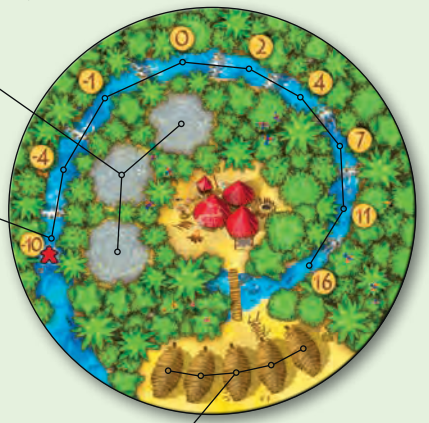


1x 3-1-0-0

4 **Wasserträger** aus Holz
je 1x in Rot, Violett, Weiß und Gelb

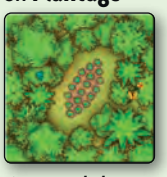


4 **Dorftableaus** – Rückseiten in Spielerfarbe
je 1x in Rot, Violett, Weiß und Gelb



28 **Urwaldplättchen** – Rückseiten Grau

8x **Plantage**



6x Einzelplantage



2x Doppelplantage

7x **Markt**



2x Verkaufspreis 2



4x Verkaufspreis 3



1x Verkaufspreis 4

3x **Goldgrube**

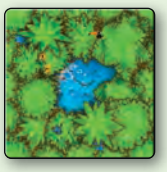


2x Wert 1

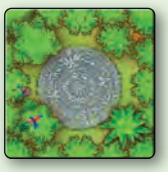


1x Wert 2

3x **Wasser**



2x **Sonnenkultstätte**



5x **Tempel**



20 **Cacaofrüchte** aus Holz



12 **Sonnensteine**



48 **Goldmünzen**



24x Wert 1



12x Wert 5



12x Wert 10

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:

keine

3 Spieler:



1x 1-1-1-1

4 Spieler:



1x 1-1-1-1 *und*



1x 2-1-0-1

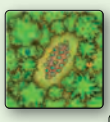
Jeder Spieler mischt seine Arbeiterplättchen und legt sie als verdeckten Arbeiter-Nachziehstapel neben sein Dorftableau. Anschließend zieht er die obersten 3 Arbeiterplättchen von seinem Arbeiter-Nachziehstapel und nimmt sie auf die Hand.

URWALDPLÄTTCHEN

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

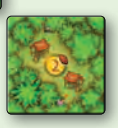
Folgende 2 Urwaldplättchen werden herausgesucht und als **Startplättchen** der Spielfläche diagonal benachbart, offen in die Tischmitte gelegt:

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:

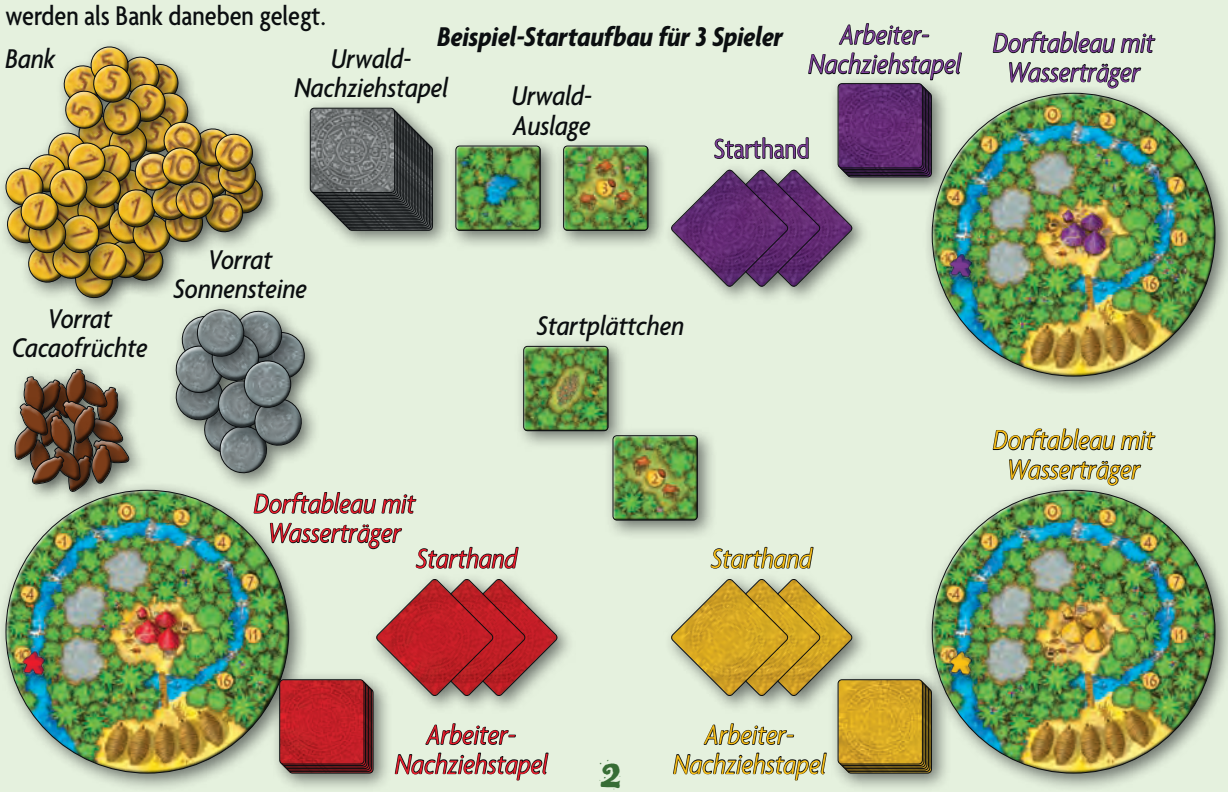
2x Einzelplantage	*1x Wasser*
1x Markt, Verkaufspreis 3	*1x Sonnenkultstätte*
1x Goldgrube, Wert 1	*1x Tempel*

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.

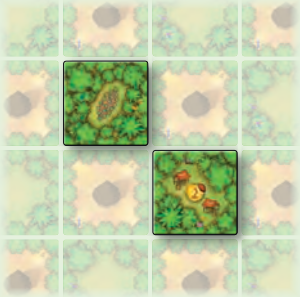
Beispiel-Startaufbau für 3 Spieler



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.

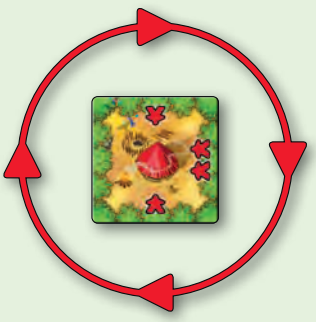
EIN SPIELZUG

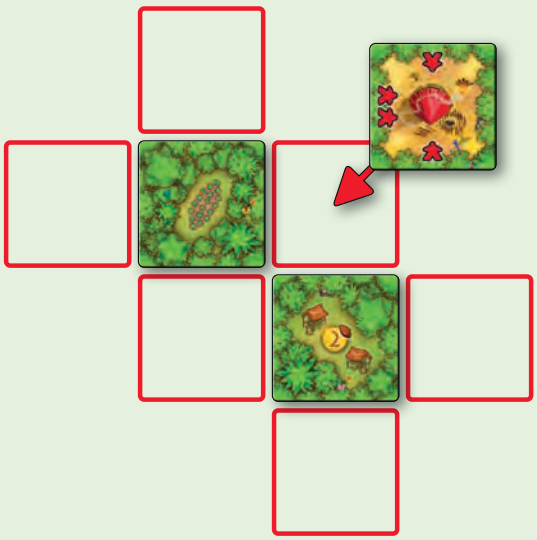
Kommt ein Spieler an die Reihe, muss er folgende Schritte in der angegebenen Reihenfolge durchführen:

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.*



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.

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.

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.