

CACAO CHOCOLATL



Une extension conçue pour 2 - 4 amoureux du chocolat à partir de 8 ans

Cacao - Chocolatl comprend quatre modules qui peuvent être intégrés dans une partie de Cacao de manière individuelle ou combinée, comme bon vous semble. Toutes les règles du jeu de base s'appliquent, avec les changements suivants.

MODULE CARTE

MATÉRIEL

1 plateau Carte



8 jetons Carte



MISE EN PLACE

Chaque joueur prend 2 jetons Carte. Les jetons Carte restantes sont remis dans la boîte.

Placez le plateau Carte à côté de la pioche Jungle dès que cette dernière est constituée. Ensuite, au lieu de ne piocher que les deux premières tuiles de la pioche Jungle, piochez les quatre premières tuiles. Placez les deux premières tuiles piochées sur les cases du plateau Carte. Placez les deux suivantes, comme d'habitude, face visible à côté de plateau Carte.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Si vous devez occuper un espace Jungle, vous pouvez, comme d'habitude, choisir parmi une des deux tuiles de la jungle découverte. Par contre, si vous voulez prendre 1 des tuiles Jungle du plateau Carte, vous devrez dépenser un jeton Carte et le remettre dans la boîte.

Note : vous avez le droit d'utiliser vos deux jetons Carte lors du même tour.

Comme dans le jeu de base, de nouvelles tuiles Jungle sont piochées à la fin du tour, mais cette fois c'est pour en avoir quatre face visible. Avant de piocher de nouvelles tuiles Jungle, vous devrez, dans un premier temps, déplacer les tuiles présentes sur le plateau Carte vers la Jungle de façon à ce que cette dernière soit à nouveau composée de deux tuiles.



FIN DE LA PARTIE

Attention : les jetons Carte non utilisés ne vous rapportent aucune pièce d'or à la fin de la partie.

VARIANTE

Les joueurs peuvent se mettre d'accord afin de permettre l'amélioration lorsque la pioche est vide.

MODULE IRRIGATION

MATÉRIEL

3 tuiles Jungle

3x Irrigation



Lors de la mise en place, retirez 1 plantation simple et 2 plantations doubles et remplacez-les par les 3 tuiles Irrigation. Remettez les tuiles ainsi retirées dans la boîte.

Attention : Lors d'une partie à deux joueurs, ne remplacez que 2 doubles plantations par 2 tuiles Irrigation. Remettez la troisième tuile Irrigation dans la boîte.

Comme **tuile de départ**, remplacez 1 marché à prix de vente 2 par une tuile Source.

Voici la mise en place correspondant au module irrigation : 1x plantation simple



1x source



DÉROULEMENT DU JEU

Irrigation

Pour chacun de vos ouvriers activés situés du côté adjacent de la tuile, vous pouvez reculer votre porteur d'eau de votre plateau Village de 1 case dans le sens antihoraire. Pour chaque recul ainsi effectué, vous pouvez prendre 4 fèves de cacao de la réserve et les placer sur des cases de stockage vides de votre plateau Village.

Si votre porteur d'eau se retrouve sur le champ irrigué de valeur « -10 », vous ne pouvez obtenir aucune fève.

Attention : Toute fève de cacao excédentaire est perdue, comme d'habitude. Par conséquent, il ne sert pas à grand-chose d'y relier des tuiles dont le bord en commun avec l'irrigation dispose de plus d'un ouvrier.

MODULE CHOCOLAT

MATÉRIEL

6 tuiles Jungle

3 x chocolaterie



3 x marché au chocolat



20 barres de chocolat en bois



MISE EN PLACE

Lors de la mise en place, retirez 3 mines d'or et 3 marchés à prix de vente 3 et remplacez-les avec les 3 chocolateries et les 3 marchés au chocolat. Remettez les tuiles ainsi enlevées dans la boîte.

Attention : Lors d'une partie à deux joueurs, remplacez seulement une mine d'or de valeur « 2 » et une mine d'or de valeur « 1 » par deux marchés au chocolat. De plus, ne remplacez que 2 marchés à prix de vente 3 par 2 marchés au chocolat. Remettez la dernière chocolaterie et le dernier marché au chocolat dans la boîte.

Composez une réserve de barres de chocolat que vous placez à côté des fèves de cacao.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chocolaterie

Pour chacun de vos ouvriers activés situés du côté adjacent de la tuile, vous pouvez transformer une de vos fèves de cacao présentes sur votre zone de stockage en une barre de chocolat. Remettez la fève dans la réserve générale, puis prenez 1 barre de chocolat que vous placez sur une des cases de stockage de votre plateau Village.

Chaque case peut être utilisée pour stocker 1 fève de cacao ou 1 barre de chocolat.

Marché au chocolat

Pour chacun de vos ouvriers activés situés sur le côté adjacent de la tuile, vous pouvez vendre 1 fève de cacao de votre zone de stockage pour 3 pièces d'or, ou une barre de chocolat pour 7 pièces d'or. Remettez la fève de cacao, ou la barre de chocolat, dans

la réserve générale puis prenez la somme correspondante.

Si vous avez activé plus d'un ouvrier, vous pouvez choisir, pour chacun d'entre eux, si vous souhaitez vendre une fève de cacao ou une barre de chocolat.

FIN DE LA PARTIE

Attention : Le chocolat inutilisé ne vous rapporte aucune pièce d'or à la fin de la partie.

MODULE HUTTES

MATÉRIEL

12 tuiles Hutte, imprimées recto verso, dont les fonctions du recto diffèrent de celles du verso.



MISE EN PLACE

Tenez les 12 tuiles Hutte dans vos deux mains à environ 30 cm au-dessus de la surface de jeu et laissez-les tomber. Les fonctions des différentes huttes sont alors définies par leur face visible. L'autre face de chaque hutte n'aura aucune incidence durant la partie.

Ensuite, composez une réserve avec ces 12 tuiles Hutte ; placez-les à côté de la banque en ordre croissant de couts de construction.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

À la fin de votre tour, vous pouvez fabriquer 1 hutte de votre choix issue de la réserve. Vous payez alors le cout de construction indiqué au sommet de la hutte et vous remettez la somme correspondante à la banque.

Pour le paiement, vous ne pouvez utiliser que l'or que vous possédez déjà ; les pièces d'or que vous êtes susceptible de recevoir à la fin de la partie (grâce à votre porteur d'eau ou aux temples) ne peuvent pas être utilisées.

Placez les huttes que vous construisez à côté de votre plateau Village. Vous ne pouvez pas construire deux fois une hutte avec la même fonction, mais vous pouvez posséder n'importe quel nombre de huttes avec des fonctions différentes. Construire une hutte vous procure un avantage en cours de partie ou vous accorde un bonus à la fin de celle-ci.

FIN DE LA PARTIE

Les pièces d'or que vous avez utilisées pour payer vos huttes ne sont pas perdues : lors du décompte final, ajoutez les couts de construction de vos huttes à votre or. De plus, certaines huttes vous accordent un bonus que vous ajoutez également à votre total.

VARIANTE

Au lieu de laisser le hasard déterminer quelles huttes vont intervenir dans la partie, vous pouvez décider avec les autres joueurs d'en sélectionner certaines.

PRÉSENTATION DES DIFFÉRENTES FONCTIONS DES HUTTES



Crieur de marché :

Cout de construction : 4 pièces d'or

Fonction : Tout au long du jeu, vous vendez vos fèves de cacao aux marchés « prix de vente 2 » pour 3 pièces d'or à la place de 2.



Ermite :

Cout de construction : 6 pièces d'or

Fonction : À la fin de la partie, vous recevez 1 pièce d'or pour chaque ouvrier qui n'est pas adjacent à une tuile Jungle.



Cantonnier :

Cout de construction : 6 pièces d'or

Fonction : À la fin de la partie, vous obtenez 1 pièce d'or pour chaque tuile Ouvriers qui se trouve dans la colonne ou la rangée où vous avez le plus de tuiles Ouvriers.



Négociant :

Cout de construction : 6 pièces d'or

Fonction : À la fin de la partie, les fèves de cacao restantes dans votre réserve vous rapportent chacune 1 pièce d'or.



Fermier :

Cout de construction : 8 pièces d'or

Fonction : À chaque fois que vous avez exactement 4 fèves de cacao durant un même tour, vous recevez 1 fève de cacao supplémentaire, à la condition que vous ayez de la place dans votre réserve.



Chamane :

Cout de construction : 8 pièces d'or

Fonction : Lorsque vous améliorez une de vos tuiles Ouvriers pendant la partie, vous n'avez pas besoin de vous défausser d'une pierre de soleil.



Moine :

Cout de construction : 10 pièces d'or

Fonction : À la fin de la partie, obtenez 1 pièce d'or pour chaque temple avec au moins un de vos ouvriers adjacents.



Architecte :

Cout de construction : 10 pièces d'or

Fonction : À la fin de la partie, vous obtenez 1 pièce d'or pour chacune de vos autres huttes.



Chef d'équipe :

Cout de construction : 12 pièces d'or

Fonction : Lorsque vous jouez une tuile Ouvriers qui possède 3 ouvriers sur un de ses côtés, on considère qu'il y a un 4^e ouvrier sur ce même côté.



Maitre de la fontaine : Cout de construction : 12 pièces d'or

Fonction : Obtenez 4 pièces d'or à la fin de la partie si votre porteur d'eau se trouve sur le champ irrigué de valeur « 16 ».



Fille du chef :

Cout de construction : 14 pièces d'or

Fonction : Obtenez 4 pièces d'or à la fin de la partie.



Fils du chef :

Cout de construction : 16 pièces d'or

Fonction : Obtenez 4 pièces d'or à la fin de la partie.



Femme du chef :

Cout de construction : 20 pièces d'or

Fonction : Obtenez 5 pièces d'or à la fin de la partie.



Chef :

Cout de construction : 24 pièces d'or

Fonction : Obtenez 6 pièces d'or à la fin de la partie.

Auteur : Phil Walker-Harding

Illustrations : Claus Stephan

Nous remercions Philippe Pinon pour la traduction française.

Tous droits réservés.

© 2016 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG

Version française :

© 2016 F2Z Entertainment Inc.

31 rue de la Coopérative

Rigaud QC J0P 1P0

Canada



www.filosofiagames.com
info@filosofiagames.com