

CACAO

Un jeu pour 2 à 4 chefs de tribu, à partir de 8 ans

RÈGLE

MATÉRIEL

44 tuiles Ouvriers – les dos étant aux quatre couleurs des joueurs

11 jaunes, 11 blanches, 11 rouges, 11 violettes



4x 1-1-1-1



5x 2-1-0-1



1x 3-0-0-1



1x 3-1-0-0

4 porteurs d'eau

1 jaune, 1 blanc, 1 rouge et 1 violet



28 tuiles Jungle – au dos gris

8x plantations

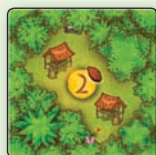


6x simples



2x doubles

7x marchés



2x prix de vente 2

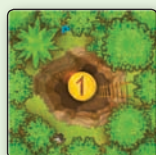


4x prix de vente 3

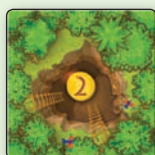


1x prix de vente 4

3x mines d'or



2x valeur 1



1x valeur 2



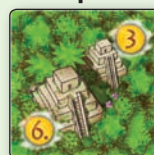
3x sources
48 pièces d'or

2x lieux de culte du Soleil



12x valeur 5

5x temples



12x valeur 10

20 fèves de cacao



12 jetons Soleil



24x valeur 1



12x valeur 5

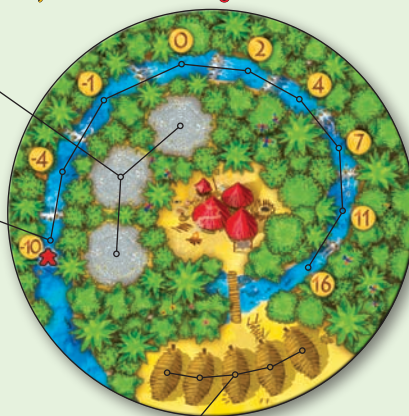


12x valeur 10

Lieux de culte du Soleil

Champs irrigués

Stockage des fèves



1 livret de règles

1 feuillet de référence des tuiles Jungle (Ce feuillet fait partie de la règle, n'oubliez pas de le lire !)

BUT DU JEU

Cacao vous transporte dans le monde exotique du « fruit des dieux ». En tant que chef de votre tribu, vous devrez emmener votre peuple vers la prospérité grâce à la culture et le commerce du cacao. À la fin de la partie, le joueur le plus riche l'emporte.

MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit une couleur et prend le plateau Village, le porteur d'eau et les tuiles Ouvriers de sa couleur. Chaque joueur place son plateau Village devant lui et pose son porteur d'eau sur la case marquée -10.



TUILES OUVRIERS

Chaque tuile Ouvriers présente une hutte de la couleur du joueur en son milieu. Il y a toujours 4 ouvriers de même couleur sur les bords d'une tuile, mais répartis différemment selon de la tuile.

En fonction du nombre de joueurs et pour chaque couleur en jeu, remettez dans la boîte la ou les tuiles suivantes.

2 joueurs :

aucune

3 joueurs :



1x 1-1-1-1

4 joueurs :



1x 1-1-1-1

et



1x 2-1-0-1

Mélangez ensuite vos tuiles Ouvriers et faites-en une pioche que vous placez à côté de votre plateau Village. Ensuite, piochez les 3 premières tuiles, qui constitueront votre main de départ.

TUILES JUNGLE

Les tuiles Jungle sont à couleur dominante verte et dépeignent différents lieux permettant d'entreprendre diverses actions, à la condition que vous disposiez d'ouvriers adjacents à la tuile.

Cherchez les 2 tuiles Jungle ci-dessous et positionnez-les au milieu de la table de façon à ce qu'elles se touchent par une diagonale (comme indiqué). Ce sont les **tuiles de départ** :

1x plantation simple



et

1x marché, valeur « 2 »



TUILES JUNGLE POUR UNE PARTIE À DEUX JOUEURS

À deux joueurs, cherchez les tuiles Jungle suivantes et remettez-les dans la boîte :

2x plantations simples

1x source

1x marché, valeur « 3 »

1x lieu de culte du Soleil

1x mine d'or, valeur « 1 »

1x temple

Mélangez le reste des tuiles Jungle pour en faire une pioche accessible à tous les joueurs.

Piochez 2 tuiles Jungle du dessus et placez-les, face visible, à côté de la pioche.

Ensuite, triez les fèves de cacao et les jetons Soleil en deux piles.

Placez les pièces d'or à côté. Elles constituent la banque.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule dans les sens des aiguilles d'une montre à travers une succession de manches.

Le joueur le plus âgé est désigné premier joueur. C'est lui qui commence la partie.

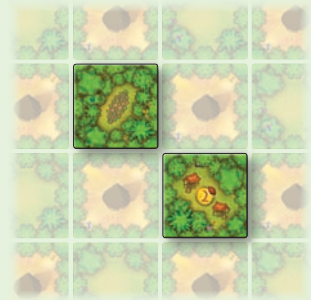
LA ZONE DE JEU

Durant la partie, des tuiles Ouvriers et Jungle seront ajoutées par les joueurs à la zone de jeu.

Lorsque vous positionnez ces tuiles, les règles suivantes s'appliquent :

1. Une tuile Ouvriers ne peut pas avoir de bord commun avec une autre tuile Ouvriers.
2. Une tuile Jungle ne peut pas avoir de bord commun avec une autre tuile Jungle.

Ce placement formera une structure en damier de tuiles Jungle et Ouvriers. Les tuiles de départ commencent ce motif, indiquant immédiatement où pourront être placées les prochaines tuiles Jungle et Ouvriers. Les endroits où pourront être placées les tuiles Jungle sont appelés espaces Jungle.

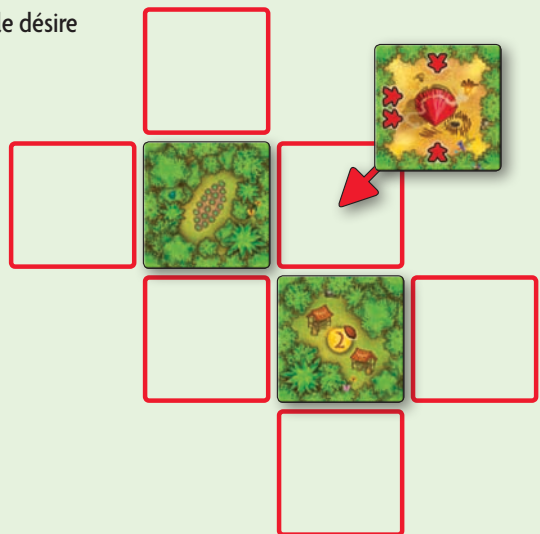
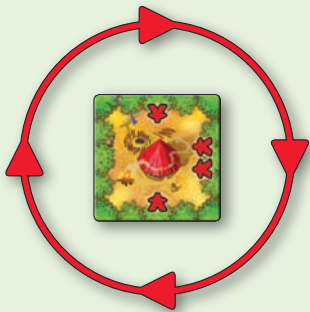


LE TOUR

Durant un tour, un joueur peut effectuer les actions suivantes, dans l'ordre :

A) Poser une tuile Ouvriers

Le joueur choisit une tuile Ouvriers de sa main et la place à côté d'une ou plusieurs tuiles Jungle. Le joueur peut faire tourner la tuile comme il le désire avant de la placer.



B) Comblé un espace Jungle

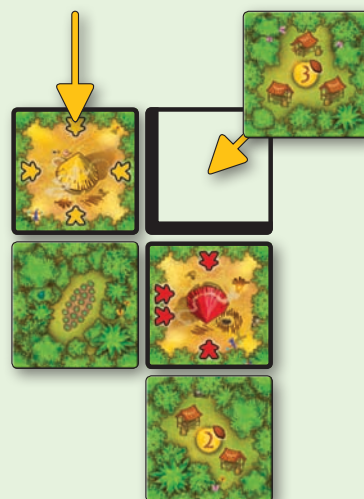
Si la tuile Ouvriers qui vient d'être posée crée un espace Jungle qui dispose déjà de **2 côtés (ou plus)** occupés par une tuile Ouvriers, cet espace doit être comblé. Peu importe à qui appartiennent les tuiles Ouvriers attenantes. Il se peut que plusieurs espaces Jungle doivent être comblés durant un même tour.

Pour chaque espace Jungle devant être comblé, le joueur actif choisit 1 tuile Jungle parmi celles face visible. Si deux espaces Jungle doivent être comblés, le joueur choisit quelle tuile ira à quel endroit.

Attention : La sélection de tuiles Jungle face visible n'est reconstituée qu'à la fin du tour.

Note : Dans le rare cas où plus de 2 espaces Jungle devraient être comblés durant un même tour, le joueur actif place dans un premier temps les deux tuiles face visible, puis pioche une autre tuile Jungle de la pioche jusqu'à comblé tous les espaces Jungle qui doivent l'être.

Si la tuile Ouvriers qui vient d'être posée ne crée aucun espace Jungle, ou qu'il ne reste plus de tuiles Jungle, alors aucun espace n'est comblé.



C) Accomplir les actions des tuiles Jungle

Chaque ouvrier appartenant à la tuile Ouvriers qui vient d'être posée et adjacent à une tuile Jungle est activé. En activant un ouvrier, vous pouvez réaliser les actions de la tuile Jungle adjacente.

Vous trouverez une description détaillée des différentes actions des tuiles Jungle sur le feuillet de référence des tuiles Jungle. Ce feuillet fait partie intégrante des règles, mais en a été volontairement séparé pour plus de clarté.

Si des espaces Jungle ont été comblés durant ce tour, les ouvriers adjacents des autres joueurs sont eux aussi activés.

Attention : Chaque ouvrier n'est activé qu'une seule fois durant la partie – soit en plaçant la tuile Ouvriers sur laquelle il se trouve ou en comblant un espace Jungle par la suite.

Les joueurs impliqués peuvent accomplir ces différentes actions indépendamment les uns des autres et simultanément.

Note : Chaque joueur peut décider d'accomplir qu'une partie (ou aucune) des actions.

Vous pouvez décider de l'ordre dans lequel vous accomplissez les actions. Cependant, les actions de tous les ouvriers situés sur un même bord d'une tuile doivent être réalisées avant de résoudre les actions d'ouvriers situés sur un autre bord de tuile.

Note : Il est possible de faire de la monnaie avec les pièces d'or avec la banque à tout moment.

Terminer un tour

Une fois les étapes A à C accomplies, vous piochez la tuile Ouvriers du dessus de votre pioche et l'ajoutez à votre main. Si votre pioche Ouvriers est vide, passez cette étape.

S'il y a moins de 2 tuiles Jungle parmi les tuiles face visible, complétez-la en piochant autant de tuiles que nécessaire de la pioche Jungle. Si la pioche Jungle est vide, passez cette étape.

Ces actions terminent votre tour ; c'est maintenant à votre voisin de gauche de jouer.

FIN DE PARTIE

La partie s'achève après la manche où chaque joueur a placé sa dernière tuile Ouvriers.

DÉCOMPTE FINAL

1. Les **temples** sont comptés individuellement, les uns après les autres. Les joueurs à la première et à la seconde place reçoivent de l'or (voir **feuillet de référence des tuiles Jungle**). Afin de faciliter le décompte, les temples ayant été décomptés devraient être retournés face cachée.
2. Pour chaque **jeton Soleil** encore à votre disposition à la fin de la partie, prenez **1 pièce d'or** de la banque.
3. Enfin, vous comptez vos pièces d'or et vous y ajoutez ou déduisez la **valeur du champ irrigué** sur laquelle se trouve votre **porteur d'eau** à la fin de la partie.

Note : Les fèves de cacao restantes ne vous fournissent aucune pièce d'or.

Le joueur le plus riche l'emporte.

En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui possède le plus de fèves de cacao.

S'il y a encore une égalité, la victoire est partagée.

Nous tenons à remercier l'éditeur Hans im Glück de nous avoir permis d'utiliser les figurines issues du jeu Carcassonne.

Auteur : Phil Walker-Harding

Illustrateur : Claus Stephan

Nous remercions Philippe « Horatio » Pinon pour la traduction française.



Exemple :

Après que le joueur Jaune a posé une tuile Ouvriers et comblé 1 espace Jungle, tous les joueurs concernés résolvent les actions.

Le joueur Jaune reçoit 1 fève de cacao de la plantation et la vend au marché pour 3 pièces d'or.

Il reste au joueur Rouge une fève de cacao en stock qu'il vend au marché pour 3 pièces d'or.

Tous droits réservés.

© 2015 ABACUSSPIELE

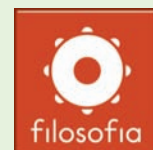
Version française :

© 2015 F2Z Entertainment Inc.

31 rue de la Coopérative

Rigaud QC J0P 1P0

Canada



info@filosofiagames.com
www.filosofiagames.com