

CACAO CHOCOLATL



Uma expansão para 2–4 amantes de chocolate, a partir de 8 anos. Tradução PT-BR: dudumoraes17

Cacao–Chocolatl contém 4 módulos de expansão, que podem ser usados junto com o jogo base, individualmente ou por combinações. As regras do jogo base se aplicam, exceto quando modificadas pelas regras da expansão

Módulo do mapa

Componentes

1 tabuleiro de mapa



8 fichas de mapa



SETUP

Dê a cada jogador 2 fichas de Mapa. Guarde as fichas restantes na caixa. Após sortear a pilha de tiles da selva, coloque o tabuleiro de mapa próximo à pilha. Então, em vez de sortear 2 tiles de selva, sorteie 4 tiles. Coloque os 2 primeiros tiles sorteados no tabuleiro de mapa virados para cima, e os outros 2 (como no jogo base) do lado do tabuleiro do mapa.



Jogando com a expansão

Jogando normalmente, se você precisar preencher 1 ou 2 espaços de selva pode usar os 2 últimos tiles sorteados – igual ao jogo base. Ou, se desejar, você pode gastar 1 ficha de mapa para escolher 1 tile que está no tabuleiro de mapa.

Nota: Você pode usar suas 2 fichas de mapa no mesmo turno.

Como no jogo base, as peças de selva são abastecidas no final do turno do jogador após serem retiradas. Antes de fazer isso, deslize os tiles que estão no tabuleiro de mapa para fora. Então, sorteie 2 tiles para preencher o tabuleiro de mapa.



FINAL DO JOGO

Atenção: As fichas de mapa não utilizadas não valem nada ao final do jogo.

VARIANTE

Os jogadores podem combinar de liberar a utilização do marcador de sol assim que a pilha de tiles de selva acabar.

MÓDULO IRRIGAÇÃO

COMPONENTES

3 Tiles de selva de irrigação



Remova 1 tile de plantação única e 2 tiles de plantação dupla e guarde na caixa. Adicione os 3 tiles de irrigação e misture aos outros tiles de selva.

Atenção: Em uma partida para 2 jogadores apenas retire 2 tiles de plantação dupla e adicione 2 tiles de irrigação.

Os tiles iniciais do modulo irrigação: 1x plantação simples e 1x cenote



Jogando com a expansão Irrigação

Para cada trabalhador que for ativado na borda adjacente de um tile de irrigação você pode voltar 1 espaço em sua trilha de navegação. Para cada espaço na trilha de navegação que seu trabalhador voltar dessa forma você pode retirar 4 cacaos da reserva e adicionar a seu estoque de cacao.

Se o seu meeple estiver no 1º espaço da trilha de navegação (-10) você não recebe nenhum cacao.

Atenção: Qualquer cacao que você ganhar e não puder ser armazenado volta para a reserva do jogo. Dessa forma não é muito útil enviar mais de 1 trabalhador de uma vez para o tile de irrigação.

MÓDULO CHOCOLATE

COMPONENTES

6 Tiles de Floresta

3x *Fábrica de chocolate* 3x *mercados de chocolate*

20 barras de chocolate feitas de madeira



SETUP

Remova 3 minas de ouro e 3 mercados com preço de venda 3 e guarde na caixa. Adicione os 3 tiles de fábrica de chocolate e 3 tiles de Mercado de chocolate e embaralhe junto aos tiles de selva. Coloque as barras de chocolate próximo ao suprimento de cacao.

Atenção: Em uma partida para 2 jogadores apenas remova 1 tile de mina de valor 2, 1 tile de mina de valor 1 e 2 tiles de Mercado de venda 3. Adicione 2 tiles de fábrica de chocolate e 2 tiles de Mercado de chocolate e embaralhe junto aos tiles de selva. Guarde os tiles removidos do jogo na caixa.

Jogando a expansão Fábrica de Chocolate

Para cada trabalhador ativado na borda de uma fábrica você pode converter 1 cacao em 1 barra de chocolate. Troque o seu cacao pela barra de chocolate em seu estoque.

Cada espaço no seu estoque pode ser usado para 1 cacao ou 1 chocolate.

Mercado de chocolate

Para cada trabalhador ativado na borda de um Mercado de chocolate você pode vender 1 cacao por 3 de ouro ou 1 barra de chocolate por 7 de ouro. Devolva o bem vendido ao estoque do jogo e pegue a quantidade em dinheiro.

Se você ativou mais de um trabalhador pode escolher individualmente o que vai vender: 1 cacao ou 1 barra de chocolate.

FINAL DO JOGO

Nota: As barras que sobraram no estoque não valem pontos no final do jogo.

MÓDULO DAS CABANAS

COMPONENTES

12 Tiles de Cabana, impressos em ambos os lados, com funções diferentes em cada lado.



SETUP

Pegue os 12 tiles de cabana e solte em cima da mesa aleatoriamente. A face virada para cima será utilizada no jogo. A face virada para baixo não estará disponível na partida. Coloque os 12 tiles ao lado da área de jogo em uma reserva em ordem crescente de custo.

Jogando a expansão cabanas

No final de seu turno, você pode construir uma cabana pagando ouro no valor de seu custo. Você só pode pagar por uma cabana com moedas de ouro que possui atualmente. Ouro que você ganharia ao final do jogo (ex., dos templos ou da trilha de navegação) não pode ser usado para construir cabanas. Coloque as cabanas que construir ao lado de seu tabuleiro de vilarejo. Você não pode construir uma cabana igual a alguma que já possui. Cada cabana premia o jogador com alguma habilidade ou bonus no final do jogo.

FINAL DO JOGO

O ouro que você gastou para construir cabanas não é perdido: adicione o custo de construção de suas cabanas ao seu ouro total. Além disso, algumas cabanas garantem um bonus que aumenta seu total de ouro.

VARIANTE

Em vez de escolher as faces aleatoriamente, os jogadores podem escolher as faces que serão utilizadas no jogo.

VISÃO GERAL DAS CABANAS



Pregoeiro:

Custo: 4 de ouro

Função: Durante o jogo, você ganha 3 de ouro quando vende cacao em um Mercado de valor 2 (em vez de ganhar 2 de ouro).



Eremita:

Custo: 6 de ouro

Função: No final do jogo, ganhe 1 de ouro por cada trabalhador que não esteja adjacente a um tile de selva.



Itinerante:

Custo: 6 de ouro

Função: No final do jogo, ganhe 1 de ouro para cada um de seus trabalhadores em uma linha ou coluna de tiles onde você obteve o maior número de trabalhadores.



Comerciante:

Custo: 6 de ouro

Função: No final do jogo ganhe 1 de ouro por cada cacao que esteja no seu estoque. Esses cacaos permanecem no estoque do jogador para fins de desempate.



Agricultor:

Custo: 8 de ouro

Função: Durante o jogo, sempre que você ganhar exatamente 4 cacaos em um turno, ganhe 1 cacao adicional – desde que possa armazená-lo.



Shaman:

Custo: 8 de ouro

Função: Durante o jogo você pode construir por cima de outro tile sem gastar um marcador de sol.



Monge:

Custo: 10 de ouro

Função: No final do jogo ganhe 1 de ouro por cada templo que você tenha pelo menos 1 trabalhador.



Mestre de obras:

Custo: 10 de ouro

Função: No final do jogo ganhe 1 de ouro por cada cabana que você construiu.



Capataz:

Custo: 12 de ouro

Função: Considere seus tiles com 3 trabalhadores em uma borda como se fossem 4 trabalhadores – somente nessa borda.



Mestre da fonte:

Custo: 12 de ouro

Função: No final do jogo, ganhe 4 de ouro se o seu marcador de navegação estiver no espaço 16 do rio (última casa)



Filha do chefe:

Custo: 14 de ouro

Função: ganhe 4 de ouro no final do jogo.



Filho do chefe:

Custo: 16 de ouro

Função: ganhe 04 de ouro, no final do jogo.



Mulher do chefe:

Custo: 20 de ouro

Função: Ganhe 05 de ouro, no final do jogo.



Chefe:

Custo: 24 de ouro

Função: Ganhe 06 de ouro, no final do jogo.

Ilustrações: Claus Stephan

SpecialthankstoSybille&Bruce Whitehill, "Wordfor Wort" and Adam Marostica for the English translation.
All rights reserved.

© 2016 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG

English version:

© 2016 F2Z Entertainment Inc. 31 rue de la Coopérative, Rigaud QC J0P 1P0, Canada

Z-MAN
games

www.zmangames.com
info@zmangames.com