CACAO

RÈGLE

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

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

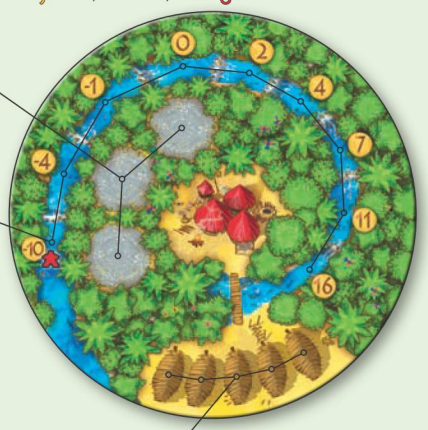


1x 3-1-0-0

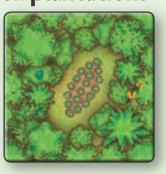
4 **porteurs d'eau**
1 jaune, 1 blanc, 1 rouge et 1 violet



4 **plateaux Village** – 1 par joueur
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**

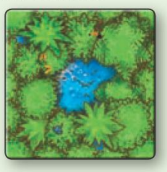


2x valeur 1



1x valeur 2

3x sources



2x **lieux de culte du Soleil**



5x **temples**



20 **fèves de cacao**



12 **jetons Soleil**



48 **pièces d'or**



24x valeur 1



12x valeur 5



12x valeur 10

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

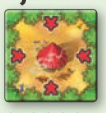
Chaque tuile Ouvriers présente une hutte de la couleur du joueur en son milieu. Il y a toujours 4 ouvriers de même couleur sur les bords d'une tuile, mais répartis différemment selon de la tuile.

En fonction du nombre de joueurs et pour chaque couleur en jeu, remettez dans la boite 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

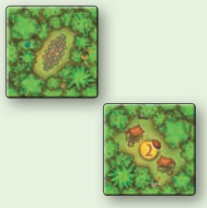
Les tuiles Jungle sont à couleur dominante verte et dépeignent différents lieux permettant d'entreprendre diverses actions, à la condition que vous disposiez d'ouvriers adjacents à la tuile.

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 boite :

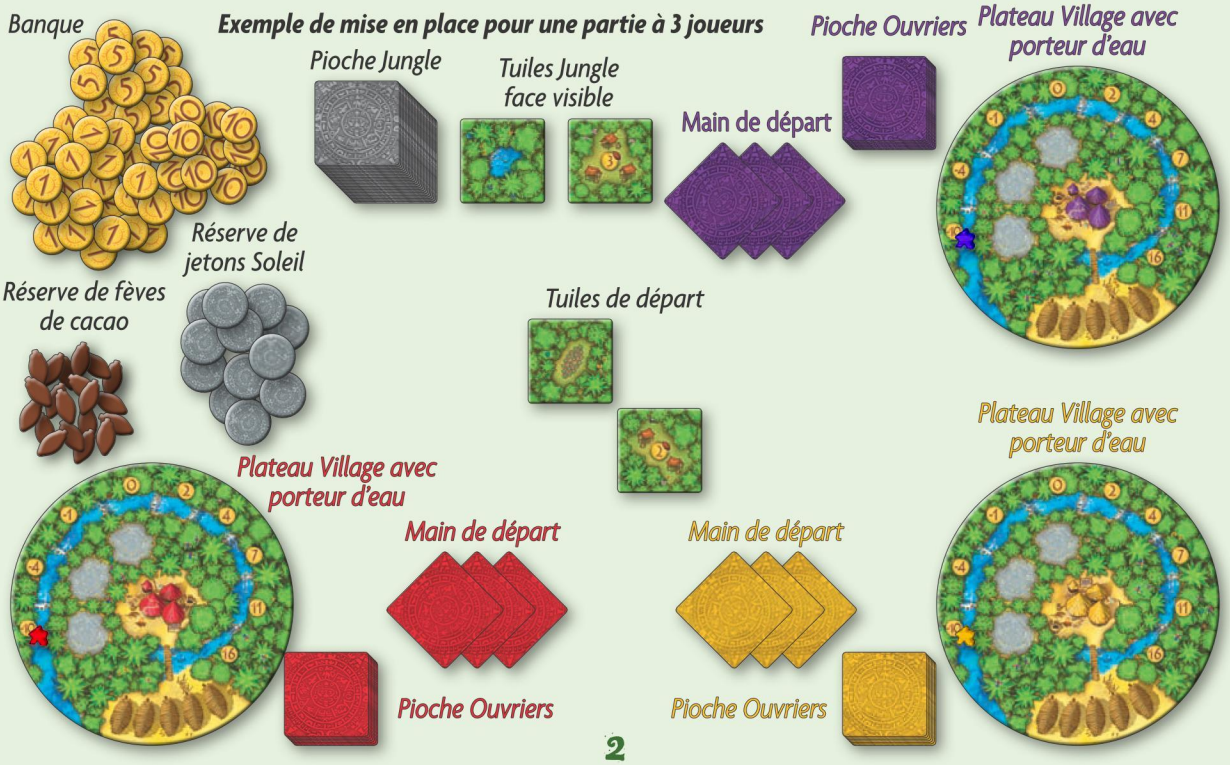
2x plantations simples
1x marché, valeur « 3 »
1x mine d'or, valeur « 1 »
1x source
1x lieu de culte du Soleil
1x temple

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.

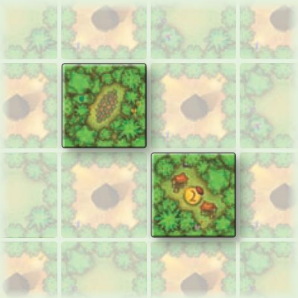
Exemple de mise en place pour une partie à 3 joueurs



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.

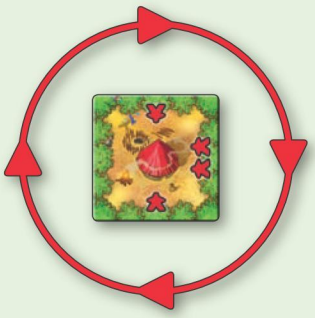
Ce placement formera une structure en damier de tuiles Jungle et Ouvriers. Les tuiles de départ commencent ce motif, indiquant immédiatement où pourront être placées les prochaines tuiles Jungle et Ouvriers. Les endroits où pourront être placées les tuiles Jungle sont appelés espaces Jungle.

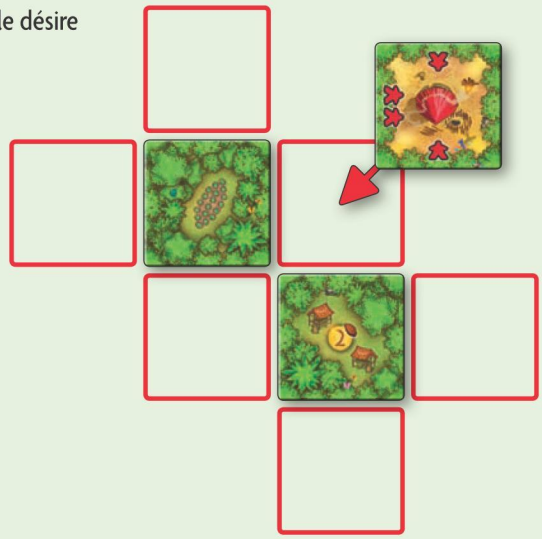
LE TOUR

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) Combler 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 combler 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.*



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.

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.

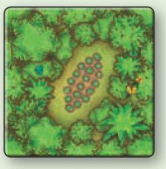
En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui possède le plus de fèves de cacao.
S'il y a encore une égalité, la victoire est partagée.

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.

Tous droits réservés.
© 2015 ABACUSSPIELE
Version française :
© 2015 F2Z Entertaiment Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada
info@filosofiagames.com
www.filosofiagames.com

Feuillet de référence des tuiles jungle

Plantation



Plantation simple



Plantation double



Pour chacun de vos ouvriers activés situés sur le côté adjacent de la tuile, vous pouvez prendre 1 fève de cacao (pour une plantation simple) ou 2 fèves de cacao (pour une plantation double) de la réserve. Vous les placez alors individuellement sur 1 espace de stockage sur votre plateau Village. Chaque joueur dispose de 5 espaces de stockage et, de ce fait, ne peut jamais stocker plus de 5 fèves ; toute fève en plus que vous gagneriez est perdue.

Marché



Prix de vente 2



Prix de vente 3



Prix de vente 4



Pour chacun de vos ouvriers activés situés sur le côté adjacent de la tuile, vous pouvez vendre 1 fève de cacao de votre stock au prix indiqué par le marché. Vous remettez la fève dans la réserve et vous prenez la somme correspondante (2, 3 ou 4 pièces d'or) de la banque.

Mine d'or



Valeur 1

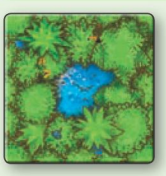


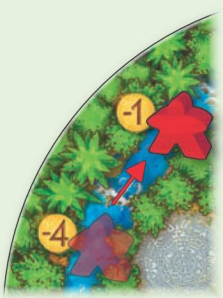
Valeur 2



Pour chacun de vos ouvriers activés situés sur le côté adjacent de la tuile, vous pouvez prendre la somme indiquée – c'est-à-dire 1 ou 2 pièces d'or – de la banque.

Source





Pour chacun de vos ouvriers activés situés sur le côté adjacent de la tuile, vous pouvez déplacer le porteur d'eau sur votre plateau Village vers le champ irrigué suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre. Si le porteur d'eau atteint le champ irrigué avec la valeur 16, il s'arrête ; toute avancée supplémentaire sera perdue.

À la fin de la partie, vous ajoutez vos pièces d'or à la valeur indiquée par le champ irrigué sur lequel se trouve votre porteur d'eau.
Si ce dernier se trouve sur un champ avec une valeur négative, cette dernière devra être soustraite à votre total de pièces d'or.

Lieu de Culte du Soleil

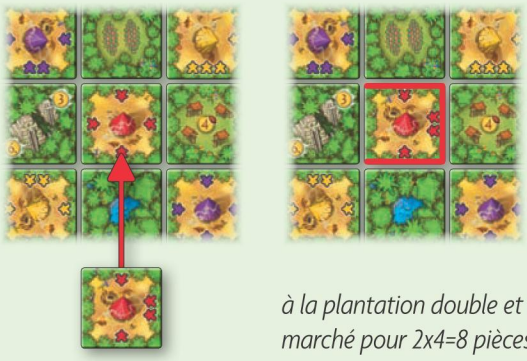


Pour chacun de vos ouvriers activés situés sur le côté adjacent de la tuile, vous pouvez prendre 1 jeton Soleil de la réserve. Vous le placez alors sur un lieu de culte vide de votre plateau Village. Chaque joueur dispose de 3 emplacements et ne peut donc à aucun moment posséder plus de 3 Jetons Soleil. Si vous deviez en gagner d'autres, ils seront perdus.

AMÉLIORER UNE TUILE OUVRIERS

À l'approche de la fin de la partie, la pioche de tuiles Jungle se retrouvera vidée. À partir de ce moment, un joueur peut choisir d'améliorer une de ses tuiles Ouvriers au lieu d'en ajouter une nouvelle comme à l'habitude. Pour ce faire, vous devez remettre 1 jeton Soleil dans la réserve. Vous choisissez 1 tuile Ouvriers que vous posez au-dessus d'une de vos tuiles Ouvriers déjà en place. Ensuite, vous effectuez les actions pour les ouvriers activés. Si vous ne possédez pas de jetons Soleil, vous ne pouvez pas améliorer une de vos tuiles et vous devez donc poser une tuile Ouvriers normalement.

Important : Chaque tuile Ouvriers ne peut être améliorée **qu'une seule fois**.



Exemple :
C'est le tour du joueur Rouge. La pioche Jungle est vide et il n'y a plus de tuiles face visible. De ce fait, il peut améliorer une de ses tuiles ; il prend 1 jeton Soleil d'un de ses lieux de culte et le remet dans la réserve ; ensuite, il améliore 1 de ses tuiles Ouvriers.

Il place la nouvelle tuile Ouvriers au-dessus d'une tuile posée lors d'un tout précédent et résout les actions correspondantes.
En premier lieu, il prend 2 fèves de cacao grâce à l'ouvrier adjacent à la plantation double et les place sur 2 de ses espaces de stockage. Ensuite, il vend ces fèves au marché pour 2x4=8 pièces d'or. Enfin, il déplace son porteur d'eau d'une case.

Temple



Les temples n'ont aucun effet direct durant le jeu. Il n'y a qu'à la fin de la partie qu'ils sont comptabilisés, individuellement, et les uns après les autres. Le joueur qui dispose du plus grand nombre d'ouvriers adjacents au temple en question reçoit 6 pièces d'or de la banque. Le deuxième joueur (celui qui dispose du second nombre le plus important d'ouvriers adjacents à ce même temple) reçoit 3 pièces d'or de la banque.

S'il y a une égalité pour la première place, les 6 pièces d'or sont réparties équitablement entre les joueurs concernés (arrondi à l'entier inférieur, si nécessaire). Dans ce cas, aucune pièce d'or n'est accordée au joueur arrivant second.

S'il n'y a pas d'égalité pour la première place, mais qu'il en existe une pour la seconde, les 3 pièces d'or sont réparties équitablement entre tous les joueurs concernés (arrondi à l'entier inférieur, si nécessaire).

Attention : Si une tuile Ouvriers a été améliorée, seuls comptent les ouvriers de la tuile du dessus.

***Note** : S'il n'y a qu'un seul joueur possédant des ouvriers adjacents au temple, il reçoit les 6 pièces d'or, comme d'habitude. Aucune pièce d'or n'est accordée pour la seconde place. Vous devez posséder au moins un ouvrier adjacent au temple pour prétendre à cet or.*



Exemple :
Les joueurs Jaune et Rouge ont chacun 2 ouvriers adjacents à ce temple.
En conséquence, ils se partagent les 6 pièces d'or ; chacun reçoit 3 pièces d'or de la banque.

Le joueur Violet possède 1 ouvrier adjacent au même temple. Cependant, il repart les mains vides, puisqu'aucune pièce d'or n'est accordée pour la seconde place dans un tel cas.