

Cacao - KSR

Man spielt mehrere Runden im Uhrzeigersinn.

Generell: Ein Arbeiter-Plättchen darf NIE seitlich an andere Arbeiter-Plättchen angrenzen!
Ein Urwald-Plättchen darf NIE seitlich an andere Urwald-Plättchen angrenzen!
Bedingt durch die Startplättchen ist immer klar, wo ein Urwald-Plättchen ausliegen muss.

Ablauf eines Zuges in dieser Reihenfolge:

A) 1 Arbeiter-Plättchen anlegen:

- ◆ Man wählt 1 Arbeiter-Plättchen aus seiner Hand und legt es seitlich angrenzend offen an mind. 1 bereits ausliegendes Urwald-Plättchen an. Das Arbeiter-Plättchen darf dabei beliebig gedreht werden.

B) Urwaldfelder auffüllen:

- ◆ Sollten nun 2 Arbeiter-Plättchen an 1 noch nicht belegtem (zukünftigem) Urwald-Feld angrenzen, muss dieses Feld nun aufgefüllt werden. Dazu wählt der aktive Spieler 1 Plättchen seiner Wahl aus der Urwald-Auslage aus. Ggf. muss er sogar 2 Felder auffüllen.



C) Aktionen der Urwald-Plättchen ausführen:

- ◆ Jeder Arbeiter auf dem NEU gelegten Arbeiter-Plättchen, der an ein Urwald-Plättchen angrenzt, wird **AKTIVIERT**. Es darf dadurch nur jetzt die Aktion des Urwald-Plättchens ausgeführt werden.
- ◆ Auch Arbeiter an aktuell aufgefüllten Urwald-Feldern werden jetzt aktiviert, ggf. auch von Mitspielern.
- ◆ Alle Beteiligten können gleichzeitig und unabhängig voneinander ihre Aktion ganz/teilweise abhandeln oder auch auf einzelne Aktionen verzichten.
- ◆ Jeder Spieler wählt selbst die Reihenfolge seiner Aktionen, allerdings müssen Aktionen einer Plättchenseite erst vollständig abgeschlossen sein, bevor man Aktionen einer anderen Seite ausführt.

Zug beenden:

- ◆ Nach C) zieht der aktive Spieler das oberste Arbeiter-Plättchen von seinem Nachzieh-Stapel auf die Hand.
- ◆ Die Urwald-Auslage wird auf 2 offene Plättchen aufgefüllt.
- ◆ Der nächste Spieler ist am Zug.

Spielende:

- ◆ Das Spiel endet nach der Runde, in der alle Spieler ihr letztes Arbeiter-Plättchen angelegt haben.
- ◆ **WERTUNG** (bringt weiteres Gold):
 - je Tempel: 6 bzw. 3 Gold an die Spieler mit den meisten Arbeitern angrenzend an diesen Tempel
 - Patt bei 1. Rang: 6 Gold gleichmäßig abgerundet aufteilen. Rang 2 entfällt.
 - Patt bei 2. Rang: 3 Gold gleichmäßig abgerundet aufteilen.
 - Sonnenstein: je Stein im Lager = 1 Gold erhalten
 - Wasserträger: erreichte Feld in Gold erhalten (max. 16) bzw. bezahlen (wenn negativ)
- ◆ Wer nun das meiste Gold hat, gewinnt. Patt: Der Beteiligte mit mehr Cacao-Früchten gewinnt. Ansonsten gibt es mehrere Gewinner.

URWALD-Plättchen

Plantage: Sie erlaubt es, je aktiviertem Arbeiter auf angrenz. Seite 1 bzw. 2 Cacaofrüchte einzulagern.

Markt: Je aktiv. Arbeiter auf angrenz. Seite kann man 1 Cacao zu 2 - 4 Gold verkaufen.

Goldgrube: Bringt 1 bzw. 2 Gold je aktiv. Arbeiter.

Wasser: Je aktiv. Arbeiter den Wasserträger +1 Feld vorsetzen.

Sonnenkultstätte: Je aktiv. Arbeiter 1 Sonne erhalten. Lagerlimit: 3 Sonnen-Steine

Tempel: Bringen bei Spielende 6 bzw. 3 Gold für die bestplatzierten Arbeiter.

Nutzung von Sonnensteinen: Gibt es keinen Urwald mehr, darf man 1 eigenes Arbeiter-Plättchen ggf. überbauen, statt neu anzulegen. Danach die aktiv. Arbeiter nutzen. Kosten: 1 Sonnen-Stein. Max. 1 Überbau je Arbeiter-Plättchen möglich.