

САСАО

Игра для 2 – 4 вождей племени, от 8 лет

ПРАВИЛА

Компоненты игры

44 тайла рабочих – с оборотом по цвету игрока
по 11 **красного**, **фиолетового**, **белого** и **жёлтого** цветов



4x 1-1-1-1



5x 2-1-0-1



1x 3-0-0-1



1x 3-1-0-0

4 водоноса

по 1 **красного**, **фиолетового**, **белого** и **жёлтого**



28 тайлов джунглей – с серым оборотом
8x плантаций



6x одиночных плантаций 2x двойных плантаций

7x рынков



2x с ценой продажи 2
3x золотых рудника



4x с ценой продажи 3



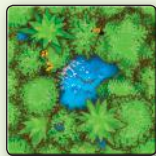
1x с ценой продажи 4
3x воды



2x с объёмом 1



1x с объёмом 2



Хранилища для плодов какао

2x места поклонения солнцу



5x храмов

20 плодов какао



12 жетонов солнца



48 золотых монет



24x стоимостью 1



12x стоимостью 5



12x стоимостью 10

1 книга правил

1 памятка по тайлам джунглей (Памятка является частью обучения – не забудьте её прочитать!)

Цель игры

Какао погружает вас в экзотический мир "Фрукта богов". В роли вождя племени вы должны привести свой народ к процветанию и славе, разводя и продавая какао. В конце игры победит игрок, заработавший больше всего золота.

Ход игры

Игра проходит в несколько раундов, ход передаётся по часовой стрелке. Игру начинает самый старший игрок, он будет первым игроком.

ИГРОВАЯ ОБЛАСТЬ

По ходу игры игроки добавляют тайлы рабочих и джунглей к игровой области.

При размещении тайла применяются следующие правила:

1. Тайл рабочего не может иметь общей границы с другим тайлом рабочего.
2. Тайл джунглей не может иметь общей границы с другим тайлом джунглей.

Таким образом получается шахматный узор из тайлов рабочих и джунглей.

Начальными тайлами уже определено какой тайл – рабочего или джунглей – нужно положить на свободное место этого узора. Места, где нужно разместить тайлы джунглей, именуется *области джунглей*.



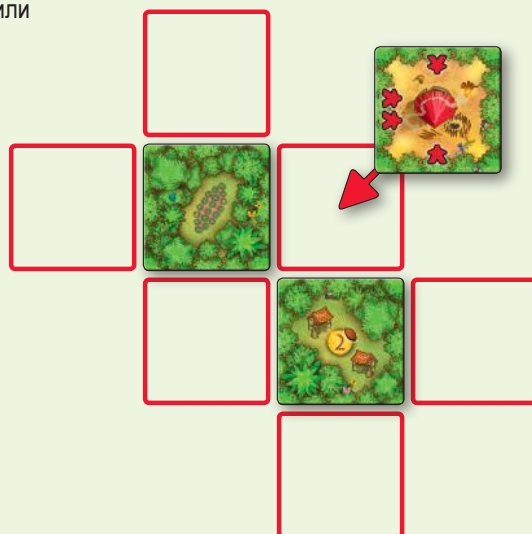
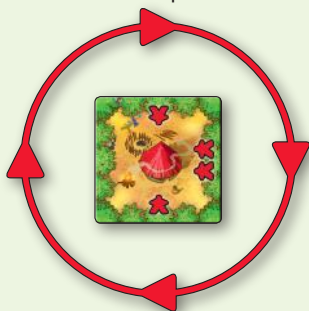
ИГРОВОЙ ХОД

В свой ход вы должны выполнить следующие шаги в указанном порядке:

А) Разместить 1 тайл рабочего

Выберите 1 тайл рабочего с руки и положите его рядом с одним или более тайлами джунглей.

Вы можете располагать тайл рабочего как захотите.



В) Заполнить области джунглей

Размещение тайлов рабочих может позволить вам заполнить области джунглей. Если только что размещённый тайл рабочих создаёт пустую область джунглей, граничащую с **2 или более** тайлами рабочих, то эта область должна быть заполнена. Неважно кому принадлежат граничащие тайлы рабочих. Не исключено, что в один ход должно быть заполнено несколько областей джунглей.

Для заполнения каждой области джунглей вы выбираете 1 тайл из открытых джунглей. Если необходимо заполнить несколько областей, то вы выбираете какой из тайлов джунглей где разместить.

Внимание: Открытые джунгли обновляются только в конце каждого хода.

Примечание: В том маловероятном случае, когда нужно заполнить больше 2 областей джунглей, вы сперва размещаете 2 тайла из открытых джунглей, а потом тянете дополнительные тайлы из стопки джунглей, чтобы заполнить оставшиеся области.

Если только что размещённый тайл рабочих не образовал область джунглей или в стопке и открытых джунглях не осталось тайлов, то тайл джунглей не размещается.



С) Выполнить действия тайлов джунглей

Если только что размещённый тайл рабочих имеет общую границу с тайлом джунглей, то он активируется. Активируя рабочего, вы можете выполнить действие на прилегающем тайле джунглей.

Вы найдёте подробное описание действий на различных тайлах в **памятке по тайлам джунглей**. Памятка является частью правил, и была отделена для большей наглядности.

Если в этом ходу области джунглей были заполнены, каждый игрок может выполнить действия на только что размещённых тайлах джунглей, граничащих с его тайлами рабочих, **размещённых ранее**.

Внимание: Каждый рабочий активируется только один раз за игру – при размещении тайла рабочих **или** при заполнении соседней области джунглей в дальнейшем.

Задействованные игроки могут выполнять действия одновременно и независимо друг от друга.

Примечание: Игроки могут и не выполнять некоторые действия.

Вы можете выполнять действия в любом порядке. Однако, действие рабочих на одном краю тайла должно быть окончено до того, как рабочие на другом краю смогут выполнить своё.

Примечание: Игроки могут обменивать свои золотые монеты в банке в любое время.

Окончание хода

После выполнения шагов А – С возьмите тайл из своей стопки рабочих себе на руку. Пропустите этот шаг, если стопка рабочих закончилась.

Если в открытых джунглях осталось меньше 2 тайлов, возьмите тайлы из стопки джунглей и дополните их до 2 тайлов. Пропустите этот шаг, если стопка джунглей закончилась.

Затем следующий по часовой стрелке игрок начинает свой ход.

Окончание игры

Игра заканчивается после раунда, в котором все игроки разместят свой последний тайл рабочих.

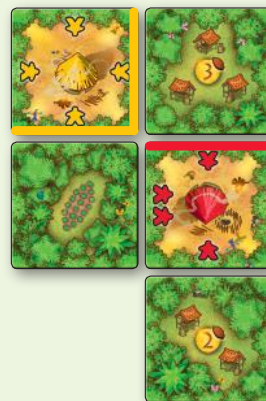
ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

1. Очки за храмы подсчитываются отдельно, один за другим. Игроки на первом и втором местах получают золото (см. **памятку по тайлам джунглей**). Чтобы было понятно, засчитанный храм следует перевернуть на обратную сторону.
2. За каждый имеющийся у вас к концу игры **жетон солнца** вы получаете **1 золотой** из банка.
3. Наконец, вы складываете своё золото и прибавляете или вычитаете **значение родника**, на котором стоит ваш водонос.

Примечание: Оставшиеся плоды какао денег не приносят.

Игрок, заработавший больше всех золота, выигрывает.

В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством плодов какао. Если по-прежнему ничья, игроки празднуют общую победу.



Пример:

После того, как Жёлтый разместил 1 тайл рабочих и заполнил 1 область джунглей, все задействованные игроки выполняют действия тайла:

Жёлтый получает 1 плод какао с плантации и продаёт его на рынке за 3 золота.

У Красного в хранилище остался 1 плод какао, и он также продаёт его на рынке за 3 золота.

Мы благодарим Hans im Glück Verlag за любезно предоставленную нам возможность использовать миплов из Carcassonne.

Автор: Phil Walker-Harding

Художник: Claus Stephan

Русский перевод: Антон Слободчиков (tosh_loco)

Все права защищены.

© 2015 ABACUSSPIELE

English version:

© 2015 F2Z Entertainment

Inc. 31 rue de la

Coopérative Rigaud QC

J0P 1P0 Canada

www.zmangames.com

Z-MAN
games