

CACAO

REGRAS

Um jogo para 2 a 4 chefes tribais, com experiência de pelo menos 8 anos

COMPONENTES

44 peças de recoletores, com reversos nas cores dos jogadores

11 de cada cor (vermelho, lilás, branco e amarelo)



4x 1-1-1-1



5x 2-1-0-1



1x 3-0-0-1



1x 3-1-0-0

4 aguadeiros

1 de cada cor (vermelho, lilás, branco e amarelo)



4 tabuleiros de aldeia, com reversos nas cores dos jogadores

1 de cada cor (vermelho, lilás, branco e amarelo)

28 peças de selva, com reverso cinzento

8x plantação



6x plantação simples



2x plantação dupla

7x mercado



2x preço de venda «2»



4x preço de venda «3»

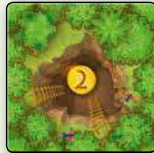


1x preço de venda «4»

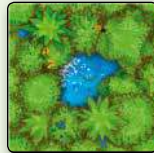
3x mina de ouro



2x valor «1»



1x valor «2»



3x cenote

2x zona de culto solar



5x templo

20 frutos do cacau



12 marcadores de Sol



24x valor «1»

48 moedas de ouro



12x valor «5»

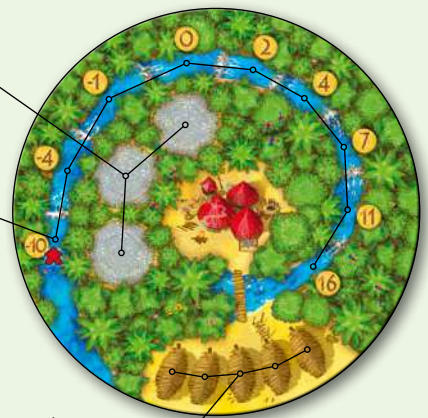


12x valor «10»

Locais de culto solar

Remansos do rio

Armazéns para os frutos do cacau



1 folheto de regras

1 folha de resumo das peças de selva (Contém regras necessárias para jogar: lê-a com atenção!)

OBJECTIVO DO JOGO

Cacao transporta os jogadores ao exótico mundo do "alimento dos deuses". Cada jogador é o chefe de uma tribo que tenta levar o seu povo à fama e riqueza, cultivando e vendendo cacau. No final do jogo, o jogador com mais ouro é o vencedor.

PREPARAÇÃO

Cada jogador elige um color y toma el tablero de aldea, el aguador y las losetas de recolectores de ese color. Coloca el tablero de aldea delante de él y pone el aguador en el remanso del río con el valor «-10».



PEÇAS DE RECOLETORES

As peças de recolectores mostram uma clareira de areia com uma cabana no centro da cor do respetivo jogador.

Nas margens destas peças há sempre quatro recolectores dessa mesma cor, distribuídos de várias formas.

Dependendo do número de jogadores, cada um deve procurar as seguintes peças de recolectores e guardá-las na caixa:

2 jogadores

Nenhuma

3 jogadores



1x 1-1-1

4 jogadores



1x 1-1-1-1 e



1x 2-1-0-1

Baralha as tuas peças de recolectores e coloca-as ao lado do teu tabuleiro de aldea, de face para baixo, formando uma pilha de recolectores. Retira as três peças superiores da pilha e conserva-as na tua mão.

PEÇAS DE SELVA

As peças de selva são predominantemente verdes e mostram uma localização das várias possíveis, indicadas na página 1, cada uma com uma ação diferente que podes usar se tens recolectores adjacentes.

Selecciona as duas peças que indicamos abaixo e coloca-as de face para cima, posicionadas diagonalmente; estas são as **peças iniciais** da área de jogo:

1x *plantação simples*



e

1x *mercado, preço de venda «2»*



PEÇAS DE SELVA PARA UM JOGO DE DOIS JOGADORES

Apenas em jogos de dois jogadores, procura as seguintes peças de selva e guarda-as na caixa:

2x *plantação simples*

1x *cenote*

1x *mercado, preço de venda «3»*

1x *zona de cultivo solar*

1x *mina de ouro, valor «1»*

1x *templo*

Baralha as restantes peças de selva e empilha-as de face para baixo, formando uma pilha de peças de selva.

Retira as duas peças superiores da pilha e coloca-as de face para cima ao lado desta, bem visíveis a todos os jogadores. Estas duas peças constituem a “selva explorada”.

Por fim, dispõe os frutos do cacau e os marcadores de Sol, formando as respetivas reservas, e reúne todas as moedas de ouro para formar o banco.

EXEMPLO DE PREPARAÇÃO DE UM JOGO PARA 3 JOGADORES



DECORRER DO JOGO

O jogo desenrola-se por turnos, no sentido horário. O jogador mais velho dá início ao jogo.

A ÁREA DE JOGO

Durante o decorrer do jogo, os jogadores colocam peças de recoletores e de selva na área de jogo.

De modo geral, estas são as duas regras básicas para colocar as peças:

1. Os lados de uma peça de recoletores não podem estar adjacentes a nenhuma outra peça de recoletores
2. Os lados de uma peça de selva não podem estar adjacentes a nenhuma outra peça de selva

Deste modo, as peças de recoletores e de selva ficam dispostas em forma de tabuleiro de xadrez. Assim, seguindo este padrão, as peças iniciais já determinam se deves colocar uma peça de recolector ou de selva em qualquer posição livre. De agora em diante, as posições ocupadas (ou que podem ser ocupadas) por peças de selva serão denominadas **espaços de selva**.



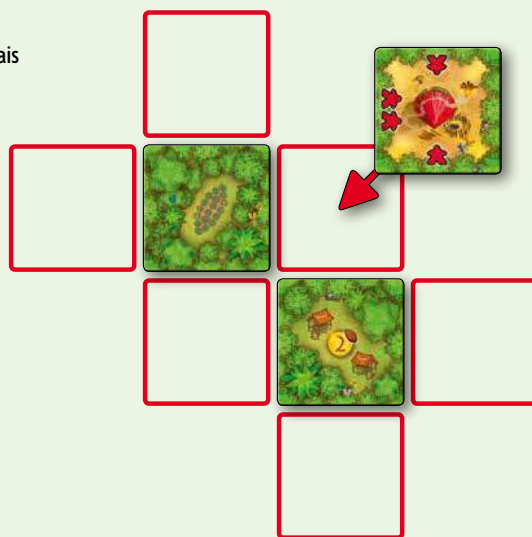
UM TURNO DE JOGO

No teu turno deves realizar os passos seguintes pela ordem indicada:

A) Coloca uma peça de recoletores

Escolhe uma peça da tua mão e coloca-a lateralmente adjacente a uma ou mais das peças de selva na área de jogo.

Podes orientar a peça do modo que preferires.



B) Preenche os espaços de selva

A colocação de peças de recoletores pode provocar o preenchimento de espaços de selva. Se, após a colocação de uma nova peça de recoletores, duas destas peças estão adjacentes a um espaço de selva não ocupado, deves preencher esse espaço independentemente de quem sejam os proprietários das peças de recoletores adjacentes. Pode acontecer que tenham de se preencher vários espaços de selva.

Por cada espaço de selva que tenha de ser preenchido, retira uma peça da selva explorada e coloca-a nesse espaço. Se tens de preencher dois espaços de selva, cabe a ti decidir que peça de selva colocas em cada um dos espaços.

Atenção: a selva explorada só é renovada no final do turno do jogador

Nota: no caso pouco provável de teres de preencher mais de dois espaços de selva, coloca primeiro ambas as peças da selva explorada disponíveis e, para preencher os outros espaços, retira as peças da pilha da selva.

Se não tens de preencher nenhum espaço de selva após colocares uma nova peça de recoletores, ou se já não há peças de selva explorada nem peças na pilha da selva, podes ignorar este passo de preenchimento.



C) Realizar as ações das peças de selva

Cada recoletores numa peça de recoletores acabada de colocar e que esteja adjacente a uma peça de selva é ativado. Como consequência, podes realizar a ação da peça de selva adjacente.

No **resumo das peças de selva** são descritas em detalhe as ações das diferentes peças. Essa folha também faz parte das regras do jogo e apenas se apresenta em separado para melhor clareza na explicação das referidas ações.

Se no presente turno se preencheram espaços de selva, também se ativam os recoletores (de qualquer jogador) adjacentes às peças de selva acabadas de colocar.

Atenção: cada recoletores apenas é ativado uma vez durante o jogo, seja ao colocar a peça de recoletores correspondente **ou** ao preencher os espaços de selva adjacentes a peças de recoletores.

Os jogadores envolvidos podem realizar as ações simultaneamente e de modo independente.

Nota: todos os jogadores envolvidos podem renunciar, parcial ou completamente, a realizar as ações.

Podes decidir livremente em que ordem realizas as ações. Contudo, deves completar as ações dos recoletores situados num dos lados da peça antes de realizares as ações dos recoletores situados noutra lado.

Nota: os jogadores podem trocar as suas moedas de ouro no banco a qualquer momento

FINAL DE UM TURNO

Após realizados os passos A, B e C, retira a peça de recoletores do topo da tua pilha de recoletores e guarda-a na tua mão. Se a tua pilha de recoletores já se esgotou, ignora este passo.

Se há menos de duas peças na selva explorada, preenche-a com o número necessário de peças da pilha de selva, até repor as duas peças, sempre que seja possível. Se a pilha de peças de selva já se esgotou, ignora este passo.

O teu turno termina aqui e tem início o turno do jogador à tua esquerda.



Exemplo

Após o Amarelo ter colocado uma peça de recoletores e preenchido um espaço de selva, todos os jogadores envolvidos realizam a ação da peça de selva: o Amarelo recebe 1 fruto do cacau da plantação e vende-o no mercado por 3 ouros; o Vermelho, que tem 1 fruto do cacau no seu armazém, também o vende neste mercado por 3 ouros.

FINAL DO JOGO

O jogo termina no final da ronda durante a qual todos os jogadores tenham colocado a sua última peça de recoletores.

PONTUAÇÃO

1. Os templos são pontuados individualmente, uma após o outro. Os jogadores na primeira e segunda posições recebem ouro (consultar o resumo das peças de selva). Para maior clareza, vira as peças de templo que já tenham sido pontuadas.
2. Por cada marcador de Sol que ainda possuas no final do jogo, obténs 1 ouro do banco.
3. Finalmente, soma o valor total do teu ouro e adiciona esta quantia ao valor do remanso do rio no qual se encontra o teu aguadeiro no final do jogo. Caso este se encontre num remanso com valor negativo, subtrai o respetivo valor à quantidade de ouro que acumulaste.

Nota: os frutos do cacau restantes não te atribuem nenhum ouro.

O jogador que tenha conseguido mais ouro é o vencedor. Em caso de empate, o vencedor é o jogador que possua mais frutos do cacau. Se o empate continua, os jogadores implicados compartilham a vitória.

Tradução: Pedro Venâncio

Adaptação gráfica: Bascu



DEVIR LIVRARIA, LDA.
Polo Industrial Brejos
de Carreteiros.
Armazém 4 – Escritório 2
2950-554 Quinta do Anjo,
Palmela, Portugal.
www.devir.pt

DEVIR LIVRARIA LTDA
R. Teodureto Souto, 624
Cambuci, CEP 01539-000
São Paulo - SP
CNPJ 57.883.647/0001-26
sac@devir.com.br
Tel: (011) 2127-8787

Agradecemos a amabilidade de Hans im Glück Verlag ao permitir-nos utilizar as figuras do jogo *Carcassonne*.

Autor: Phil Walker-Harding
Ilustrador: Claus Stephan

© 2015 ABACUSSPIELE
Fabricado na Alemanha.
Todos os direitos reservados.
www.abacusspiele.de

