CACAO XOCOLATL

Una expansión para 2 a 4 amantes del chocolate, de 8 años o más

Cacao: xocolatl contiene cuatro módulos de expansión que se pueden añadir al juego básico *Cacao*, individualmente o en cualquier combinación. Se juega con las reglas del juego básico, con los cambios que se indican en los apartados siguientes.

MÓDULO "MAPAS"

COMPONENTES

1 tablero de mapas

8 fichas de mapa

PREPARACIÓN

Cada jugador recibe dos fichas de mapa; las fichas de mapa sobrantes se devuelven a la caja.

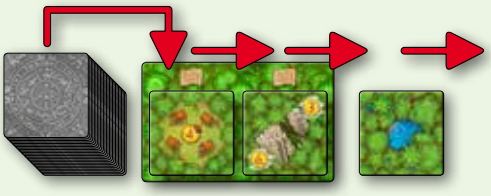
Tras preparar la pila de la selva, colocad el tablero de mapas a su lado. A continuación, en lugar de tomar solamente dos losetas de selva, tomad las cuatro losetas superiores de selva. Colocad las dos primeras, boca arriba, en las casillas del tablero de mapas; las otras dos formarán la selva explorada, del modo habitual.

CÓMO SE JUEGA

Cuando un jugador tenga que llenar espacios de selva, puede usar losetas de la selva explorada o bien usar losetas del tablero de mapas. Ahora bien, para coger una loseta del tablero de mapas tiene que gastar una de sus fichas de mapa.

Nota: se pueden usar las dos fichas de mapa en un mismo turno.

El tablero de mapas se rellena al final del turno. Antes de robar nuevas losetas de selva, si hay menos de dos losetas en la selva explorada, se deben desplazar a la selva explorada eventuales losetas que haya en el tablero de mapas, hasta que vuelva a haber dos en la selva explorada. Luego ya se pueden robar las losetas de selva necesarias para rellenar el tablero de mapas.



FINAL DE LA PARTIDA

Atención: las fichas de mapa sin usar no proporcionan oro al final de la partida.

VARIANTE

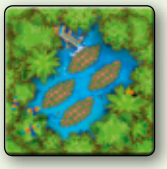
Si todos los jugadores están de acuerdo, se puede permitir construir sobre las propias losetas en cuanto se agote la pila de la selva.

Módulo "Irrigación"

COMPONENTES

3 losetas de selva

Irrigación

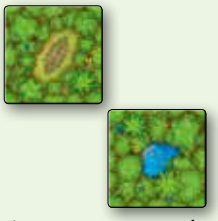


PREPARACIÓN

Al principio de la preparación, retirad una plantación simple y dos plantaciones dobles y sustituidlas por las tres losetas de irrigación. Las losetas retiradas se dejan en la caja.

Atención: en una partida a dos jugadores, sustituid solamente las dos plantaciones dobles con dos losetas de irrigación (la tercera loseta de irrigación no se usará).

Como losetas iniciales, colocad una plantación simple (como siempre) y, en lugar del mercado de precio de venta «2», un cenote.



Preparación para una partida con el módulo «irrigación»

CÓMO SE JUEGA

Irrigación

Por cada recolector activado en el margen adyacente a una loseta de irrigación, el jugador correspondiente puede mover el aguador hacia atrás, al remanso del río inmediatamente anterior a aquel en que se halla; luego, por cada remanso al cual el aguador se haya movido hacia atrás, el jugador coge 4 frutos del cacao de la reserva y los coloca en almacenes vacíos de su aldea.

Si el aguador se halla en el remanso « –10 », no se pueden coger frutos del cacao.

Atención: cualquier cacao que no se pueda almacenar se pierde, como es habitual. Así, no tiene sentido conectar márgenes con más de un recolector a una loseta de irrigación.

Módulo "Chocolate"

COMPONENTES

6 losetas de selva

3× *chocolatera*

3× *mercado de chocolate*

20 tabletas de chocolate (¡de madera!)

PREPARACIÓN

Al principio de la preparación, retirad las tres minas de oro y tres mercados de precio de venta «3» y sustituidlas por las tres chocolateras y los tres mercados de chocolate. Las losetas retiradas se dejan en la caja.

Atención: en una partida a dos jugadores, sustituid solamente una mina de oro de valor «1» y otra de valor «2» por dos chocolateras; además, sustituid solamente dos mercados de precio de venta «3» por dos mercados de chocolate. Las losetas retiradas y las sobrantes se dejan en la caja.

Dejad las tabletas de chocolate formando una reserva al lado de los frutos del cacao.

CÓMO SE JUEGA

Chocolatera

Por cada recolector activado en el margen adyacente a una loseta de chocolatera, el jugador correspondiente puede convertir un fruto del cacao de su almacén en una tableta de chocolate. El jugador devuelve el fruto del cacao a la reserva, coge una tableta de chocolate y la coloca en un almacén de su aldea.

En cada almacén solamente puede haber o bien un fruto del cacao o bien una tableta de chocolate.

Mercado de chocolate

Por cada recolector activado en el margen adyacente a una loseta de mercado de chocolate, el jugador correspondiente puede

vender un fruto del cacao de su almacén al precio de 3 oros o bien una tableta de chocolate de su almacén al precio de 7 oros. El jugador devuelve el fruto del cacao o la tableta a la reserva y luego coge de la banca las monedas que le correspondan.

Si el jugador ha activado más de un recolector, puede escoger, para cada uno, si vende un fruto del cacao o una tableta.

FINAL DE LA PARTIDA

Atención: las tabletas de chocolate que os queden al final de la partida no proporcionan oro.

MÓDULO "BOHÍOS"

COMPONENTES

12 losetas de bohío, impresas por ambas caras y con funciones diferentes en su anverso y su reverso.

PREPARACIÓN

Sostened las 12 losetas con las manos, a una cierta altura sobre la mesa, y dejadlas caer. Las caras que muestren serán las que se usarán para esta partida (las caras opuestas no tendrán efecto alguno).

Luego, cuidando de no voltear ninguna loseta, colocadlas al lado de la banca, ordenadas según su coste.

CÓMO SE JUEGA

Al final de tu turno puedes construir el bohío que quieras de la reserva (solamente uno), pagando su coste (indicado en la parte superior del bohío).

Para el pago solo puedes usar oro que poseas en ese momento, no el oro que podrías obtener en el futuro (p. ej. el oro obtenido gracias al aguador o a los templos al final de la partida).

Coloca los bohíos al lado de tu aldea. No puedes construir dos bohíos que tengan la misma función, pero sí todos los que quieras con funciones diferentes. Los bohíos te ofrecen siempre una ventaja durante la partida o bien una bonificación al final de esta.

FINAL DE LA PARTIDA

El oro pagado para construir bohíos no se ha perdido: durante la puntuación final, añade los costes de tus bohíos a tu oro. Además, algunos bohíos te otorgan bonificaciones a tu cantidad final de oro.

VARIANTE

En lugar de determinar al azar las doce funciones que están disponibles, como se ha explicado, los jugadores pueden acordar inicialmente, para cada bohío, cuál de sus dos funciones está disponible.

FUNCIONES DE LOS BOHÍOS

El voceador del mercado

Coste de construcción: 4 oros
Función: durante la partida, al vender frutos del cacao en un mercado con precio de venta «2», los vendes a un precio de 3 oros en lugar de 2.

El curandero

Coste de construcción: 6 oros
Función: al final de la partida, recibes 1 oro por cada uno de tus recolectores que no tenga una loseta de selva adyacente a él.

El cuidador de sacbeob

Coste de construcción: 6 oros
Función: al final de la partida, recibes 1 oro por cada una de tus losetas de recolectores que haya en la fila o columna en la que tengas más losetas de recolectores.

El comerciante

Coste de construcción: 6 oros
Función: al final de la partida, recibes 1 oro por cada fruto del cacao que tengas en tu almacén.

El agricultor

Coste de construcción: 8 oros
Función: siempre que obtengas exactamente 4 frutos del cacao en tu turno, recibes uno adicional (siempre que tengas espacio disponible en el almacén).

El chamán

Coste de construcción: 8 oros
Función: cuando construyas encima de tus propias losetas, no es necesario que gastes ninguna ficha de Sol.

El uay

Coste de construcción: 10 oros
Función: al final de la partida, recibes 1 oro por cada templo adyacente al cual tengas por lo menos un recolector.

El constructor

Coste de construcción: 10 oros
Función: al final de la partida, recibes 1 oro por cada uno de tus bohíos (excepto este).

El capataz

Coste de construcción: 12 oros
Función: durante la partida, cuando colocas una loseta de recolectores con tres recolectores en alguno de sus lados, se considera que tiene un cuarto recolector en ese lado.

El brujo rabdomante

Coste de construcción: 12 oros
Función: al final de la partida, recibes 4 oros si tu aguador se halla en el remanso de valor «16».

La hija del jefe

Coste de construcción: 14 oros
Función: al final de la partida, recibes 4 oros.

El hijo del jefe

Coste de construcción: 16 oros
Función: al final de la partida, recibes 4 oros.

La mujer del jefe

Coste de construcción: 20 oros
Función: al final de la partida, recibes 5 oros.

El jefe

Coste de construcción: 24 oros
Función: al final de la partida, recibes 6 oros.

Online spielen bei
YUCATA.DE

Traducción: Marc Figueras y Marià Pitarque
Adaptación gráfica: Cecilia Ramírez

DEVIR IBERIA SL
Calle Roselló 184
08008 Barcelona
www.devir.es

Autor: Phil Walker-Harding
Ilustrador: Claus Stephan

© 2016 ABACUSSPIELE
Fabricado en Alemania.
Todos los derechos reservados.
www.abacusspiele.de