

# CACAO

Hra pro 2–4 náčelníky od osmi let

PRAVIDLA HRY 

## HERNÍ MATERIÁL

44 destiček chýší – s rubovou stranou v barvách jednotlivých hráčů

po 11 destičkách v červené, fialové, bílé a žluté barvě



4× 1-1-1-1



5× 2-1-0-1



1× 3-0-0-1



1× 3-1-0-0

4 dřevěné figurky nosičů vody

po 1 figurce v červené, fialové, bílé a žluté barvě



4 desky vesnice (s rubovou stranou v barvách jednotlivých hráčů)

po 1 desce v červené, fialové, bílé a žluté barvě

28 destiček džungle – s šedou rubovou stranou

8× plantáž

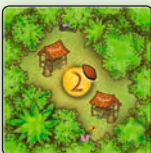


6× běžná plantáž

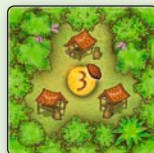


2× rozšířená plantáž

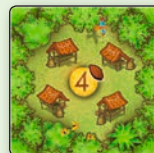
7× tržiště



2× s prodejní cenou 2

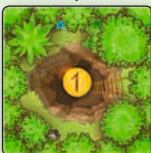


4× s prodejní cenou 3

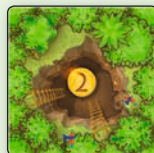


1× s prodejní cenou 4

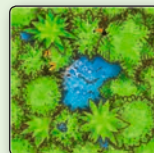
3× zlatý důl



2× s hodnotou 1



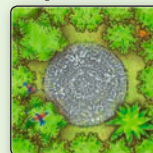
4× s hodnotou 2



3× voda

Skladiště  
kakaových bobů

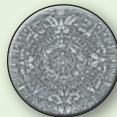
2× posvátné místo



5× chrám



20 dřevěných kakaových bobů 12 žetonů kultu



48 zlatých mincí



24× s hodnotou 1



12× s hodnotou 5



12× s hodnotou 10

Posvátná místa

Vodní pole



1 Pravidla hry (která právě čtete)

1 Přehledový list akcí destiček džungle (je samostatnou součástí pravidel – nezapomeňte jej prostudovat)

## CÍL HRY

Hra Cacao hráče zavede do exotického světa „Pokrmu bohů“. Každý hráč se stává náčelníkem, který vede svůj kmen za slávou a bohatstvím pěstováním a prodejem kaka. Zvítězí hráč, který získá nejvíce zlata ze všech.

## PŘÍPRAVA HRY

Každý hráč si zvolí svoji barvu a vezme si figurku nosiče vody, destičky chýší a desku vesnice zvolené barvy. Desku vesnice položí před sebe a na vodní pole s hodnotou „-10“ umístí svého nosiče vody.



### DESTIČKY CHÝŠÍ

Na destičkách chýší je vždy uprostřed zobrazena chýše v barvě hráče a po stranách destičky vždy celkem 4 dělníci v různých početních kombinacích. Dle počtu hráčů, kteří se budou hry účastnit, vraťte následující destičky zpět do krabice (nebudete je v této partii hry potřebovat):

2 hráči:

3 hráči:

4 hráči:

žádné destičky se nevrací



1×1-1-1-1



1×1-1-1-1



1×2-1-0-1

Zbylé destičky chýší otočte rubem vzhůru, zamíchejte je a vytvořte z nich dobírací hromádku. Z dobírací hromádky si vezměte do ruky tři horní destičky.

### DESTIČKY DŽUNGLE

Destičky džungle představují území, která umožňují provádění různých herních akcí – pokud bočně sousedí s destičkami chýší.

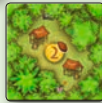
Následující 2 destičky džungle umístěte dle obrázku doprostřed stolu šikmo vedle sebe – tvoří počáteční destičky herní plochy.

1× běžná plantáž



a

1× tržiště s prodejní cenou 2



### DESTIČKY DŽUNGLE VE HŘE DVOU HRÁČŮ

Při hře v počtu dvou hráčů vraťte následující destičky zpět do krabice (nebudete je v této partii hry potřebovat):

2× běžná plantáž

1× voda

1× tržiště s prodejní cenou 3

1× posvátné místo

1× zlatý důl s hodnotou 2

1× chrám

Zbylé destičky džungle otočte rubem vzhůru, zamíchejte je a vytvořte z nich dobírací hromádku.

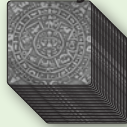
Z dobírací hromádky vezměte dvě horní destičky a vyložte je lícem vzhůru vedle dobírací hromádky – tvoří nabídku.

Nakonec vytvořte vedle herní plochy společnou zásobu kakaových bobů, slunečních žetonů a bank zlatých mincí.

Společná zásoba zlatých mincí



Dobírací hromádky destiček džungle



Příklad rozložení hry v počtu tří hráčů

Nabídka



Destičky v hráčově ruce



Dobírací hromádky destiček chýší



Deska vesnice s nosičem vody



Společná zásoba kakaových bobů



Společná zásoba žetonů kultu



Počáteční destičky



Deska vesnice s nosičem vody

Destičky v hráčově ruce



Dobírací hromádky destiček chýší

Destičky v hráčově ruce



Dobírací hromádky destiček chýší

Deska vesnice s nosičem vody



## PRŮBĚH HRY

Hra trvá několik kol, během kterých se hráči pravidelně střídají v tazích po směru hodinových ručiček. Hru začíná nejstarší hráč.

### HERNÍ PLOCHA

Během svých tahů hráči postupně rozšiřují herní plochu přidáváním destiček chýše a destiček džungle. Pro přidávání platí dvě následující pravidla:

1. Destička chýše nemůže nikdy bočně sousedit s jinou destičkou chýše.
2. Destička džungle nemůže nikdy bočně sousedit s jinou destičkou džungle.

Destičky chýše a džungle se tedy prostřídávají v šachovnicovém vzoru, jehož formování předurčují počáteční destičky herní plochy. Pole pomyslné šachovnice určená k položení destiček džungle se dále nazývají prázdná místa.



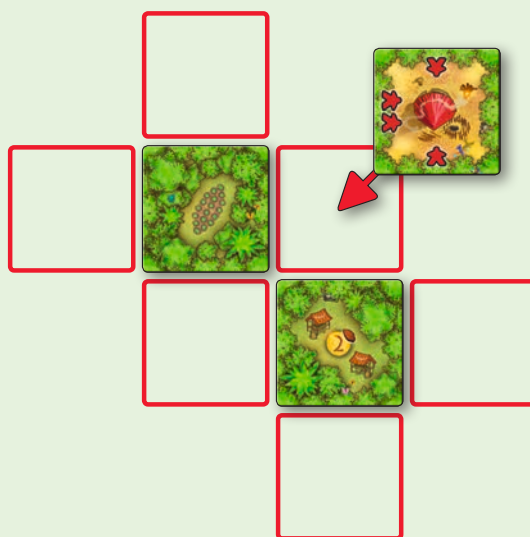
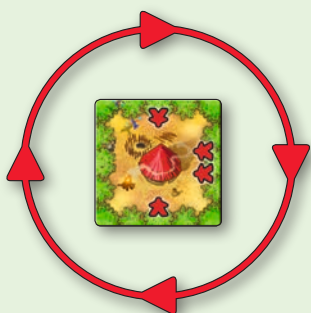
### HERNÍ TAH

Ve svém tahu musí hráč provést následující kroky v daném pořadí:

#### A) Umístění destičky chýše

Hráč si zvolí jednu destičku chýše, kterou má na ruce, a přiloží ji ke stávajícím vyloženým destičkám na herní ploše tak, aby bočně sousedila alespoň s jednou vyloženou destičkou džungle.

Chýše lze natočit a přiložit libovolnou stranou.



#### B) Zaplnění prázdných míst

Pokud po přiložení chýše bočně sousedí prázdné místo se dvěma chýšemi, musí ho hráč zaplnit destičkou džungle. Nezáleží na tom, kterým hráčům chýše náleží. Může se stát, že bude zapotřebí zaplnit několik prázdných míst.

Prázdná místa se zaplňují destičkami z nabídky. Pokud má hráč zaplnit dvě místa, může si zvolit, jaké destičky z nabídky na která dvě místa umístí.

**Pozor:** Nabídka se doplňuje až na konci hráčova tahu.

**Poznámka:** Vyjimečně se může stát, že bude třeba zaplnit více než dvě prázdná místa. V takovém případě se první dvě prázdná místa zaplní nejprve destičkami z nabídky a další místa z dobírací hromádky destiček džungle.

Pokud není zapotřebí po přiložení chýše zaplnit žádná prázdná místa nebo se již v nabídce žádné destičky nenacházejí, tento krok se vynechá.



### C) Provedení akcí

Pokud právě umístěná chýše bočně sousedí stranou s nějakými dělníky s již položenou destičkou džungle, jsou dělníci na této straně chýše aktivováni. Každý aktivovaný dělník může provést na sousedící destičce džungle příslušnou akci.

Podrobný popis akcí naleznete na přiloženém přehledovém listu akcí destiček džungle. Přehledový list je součástí pravidel hry, ale pro lepší přehlednost a dostupnost je oddělen.

Pokud během tahu došlo k zaplnění prázdných míst destičkami džungle, jsou aktivováni dělníci na příslušných bočně sousedících stranách chýši všech hráčů.

**Pozor:** Každý dělník ve hře může být aktivován právě jednou. **Buďto** ihned po přiložení chýše **nebo** později po zaplnění prázdných míst.

Hráči mohou provést akce současně a nezávisle na sobě.

**Poznámka:** Hráči se mohou dle svého uvážení částečně nebo zcela vzdát provádění akcí.

Hráči si sami určují, v jakém pořadí budou jednotlivé akce provádět. Vždy je ale třeba provést všechny akce dělníky nejprve na jedné straně chýše a pak teprve akce na dalších stranách.

**Poznámka:** Hráči si mohou kdykoliv rozměnit své zlaté mince s mincemi ze společné zásoby.

### Konec tahu

Jakmile hráč splní všechny kroky od A) až po C), doplní si do ruky horní destičku chýše ze své dobírací hromádky. Pokud byla dobírací hromádka chýši již spotřebována, tento krok se vynechá. Pokud jsou v nabídce méně než dvě destičky, je nabídka doplněna do počtu dvou destiček z dobírací hromádky destiček džungle. Pokud byla dobírací hromádka džungle již spotřebována, tento krok se vynechá.

## KONEC HRY

Hra končí po odehrání kola, ve kterém všichni hráči umístili svoji poslední chýši. Proběhne závěrečné vyhodnocení a určení vítěze.

### ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

1. Chrámy se vyhodnocují jednotlivě jeden po druhém. Hráči na prvním a druhém místě obdrží zlaté mince (viz přehledový list). Vyhodnocené chrámy se otočí rubovou stranou vzhůru.
2. Za každý žeton kultu na své desce vesnice si každý hráč vezme ze společné zásoby 1 zlatou minci.
3. Každý hráč obdrží ze společné zásoby tolik zlatých mincí, kolik udává číslo pole, na kterém se na konci hry nachází jeho nosič vody (pokud je číslo pole záporné, příslušný počet zlatých mincí hráč odevzdá do společné zásoby).

**Poznámka:** Za zbylé kakaové boby ve svém skladišti hráč žádné zlaté mince neobdrží.

Vyhrává hráč, který nashromáždil nejvíce zlatých mincí.

V případě shody vyhrává hráč, kterému zbylo více kakaových bodů. Pokud shoda stále trvá, hráči se o vítězství dělí.



### Příklad

**Magda** (žlutý hráč) umístila chýši a zaplnila prázdné místo destičkou džungle (tržištěm). Spolu s **Vítkem** (červený hráč) tedy může vykonat příslušné akce.

**Magda** tedy získává 1 kakaový bob z plantáže, který dále prodává na tržišti a získává tak 3 zlaté mince.

**Vítek** má ve svém skladišti 1 kakaový bob, který stejně jako **Magda** prodává na tržišti a rovněž získává 3 zlaté mince.

© 2015 **ABACUSSPIELE**

Děkujeme vydavatelství Hans im Glück za možnost použít figurky ze hry Carcassonne.

Autor hry: Phil Walker-Harding

Ilustrace: Claus Stephan

Překlad pravidel: Petr Janda



**Výrobce a distributor:**

ALBI Česká republika

Palác Karlín, Thámova 289/13, 186 00  
Praha 8

www.albi.cz

hry@albi.cz

infolinka: +420737221010