

CENTRO DE CULTO SOLAR

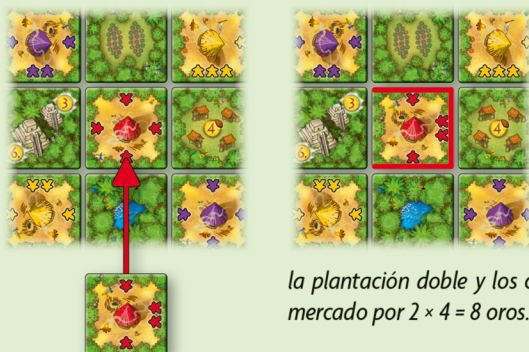


Por cada recolector activado en el margen adyacente a una loseta de centro de culto solar, el jugador correspondiente coge 1 ficha de Sol de la reserva y la coloca en un lugar vacío de culto solar en su tablero de aldea. Cada jugador tiene 3 lugares de culto solar y nunca puede poseer más de 3 fichas de Sol; el jugador debe renunciar a las fichas adicionales que pueda adquirir. Hacia el final de la partida, los jugadores pueden usar las fichas de Sol para «construir» sobre sus propias losetas de recolectores. Al final de la partida, los jugadores reciben 1 oro de la banca por cada ficha de Sol que no hayan usado.

CONSTRUIR SOBRE TUS PROPIAS LOSETAS

A partir del momento en que se haya agotado la pila de la selva y ya no haya losetas de selva explorada, los jugadores pueden colocar una de sus losetas de recolectores sobre otra de sus propias losetas de recolectores, en vez de colocarla de manera habitual para ampliar la zona de juego; para ello, el jugador debe usar 1 ficha de Sol y dejarla en la reserva. El jugador elige 1 loseta de recolectores de su mano y la coloca sobre una de sus losetas de recolectores que había colocado anteriormente en la zona de juego. A continuación, el jugador realiza, con los recolectores recién activados, las acciones determinadas por las losetas de selva adyacentes. Un jugador que no posea ninguna ficha de Sol no puede construir sobre una de sus losetas y debe colocar la nueva loseta de recolectores de la manera habitual.

Importante: solo se puede construir una vez sobre una misma loseta de recolectores.



Ejemplo

Es el turno del Rojo. La pila de la selva se ha agotado y ya no hay selva explorada; por tanto, ya se puede construir sobre las losetas propias. El Rojo toma 1 ficha de Sol de uno de sus lugares de culto y la devuelve a la reserva, tras lo cual puede colocar una nueva loseta de recolectores sobre una de sus losetas colocadas en algún turno anterior. Al hacerlo, el Rojo realiza las acciones determinadas por las losetas de selva adyacentes. En primer lugar, obtiene 2 frutos del cacao por el recolector adyacente a la plantación doble y los coloca en dos de sus almacenes; luego, vende los dos frutos del cacao en el mercado por $2 \times 4 = 8$ oros. Finalmente, mueve su aguador al siguiente remanso del río.

la plantación doble y los coloca en dos de sus almacenes; luego, vende los dos frutos del cacao en el mercado por $2 \times 4 = 8$ oros. Finalmente, mueve su aguador al siguiente remanso del río.

TEMPLO



Los templos no tienen efecto directo durante la partida, sino que se puntúan individualmente, uno tras otro, al final de esta. Por cada templo, el jugador que tiene más recolectores adyacentes recibe 6 oros de la banca y el segundo obtiene 3 oros.

En caso de empate en la primera posición, se reparten 6 oros a partes iguales entre los jugadores implicados (redondeando hacia abajo, si es necesario). En tal caso, el jugador o jugadores en la segunda posición no obtienen oro. Si la primera posición está clara pero hay un empate en la segunda posición, se reparten 3 oros a partes iguales entre los jugadores implicados (redondeando hacia abajo, si es necesario).

Atención: en caso de que se haya construido sobre alguna de las losetas de recolectores adyacentes al templo, únicamente las losetas superiores se tienen en cuenta para la puntuación.

Nota: si solo hay un jugador con recolectores adyacentes al templo, el jugador recibe 6 oros de la banca, como sería normal, y no se otorga oro para la segunda posición. Para puntuar por un templo, necesitas tener al menos 1 recolector adyacente a este.



Ejemplo

Tanto el Amarillo como el Rojo tienen 2 recolectores adyacentes a este templo y, por lo tanto, se reparten 6 oros por la primera posición: la banca da 3 oros a cada uno. Además, el Lila tiene 1 recolector en este templo; sin embargo, le sirve de bien poco, ya que en este caso no se premia la segunda posición.

C) Realizar las acciones de las losetas de selva

Cada recolector en una loseta de recolectores acabada de colocar y que esté adyacente a una loseta de selva resulta activado. Como consecuencia, puedes realizar la acción propia de la loseta de selva adyacente.

En el **resumen de las losetas de selva** se describen en detalle las acciones de tales losetas. Esa hoja también forma parte del reglamento del juego; tan solo se presenta por separado para explicar dichas acciones de manera más clara.

Si en el presente turno se han llenado espacios de selva, también se activan los recolectores (de cualquier jugador) adyacentes a las losetas de selva acabadas de colocar.

Atención: cada recolector solamente se activa una vez durante la partida, ya sea al colocar la correspondiente loseta de recolectores o bien al llenar los espacios de selva adyacentes a losetas de recolectores.

Los jugadores implicados pueden realizar las acciones simultáneamente y de manera independiente.

Nota: todos los jugadores implicados pueden renunciar, parcial o completamente, a realizar las acciones.

Puedes decidir libremente en qué orden realizas las acciones. Sin embargo, debes completar las acciones de los recolectores que están en un margen de la loseta antes de realizar las acciones de los recolectores situados en otro margen.

Nota: en cualquier momento, los jugadores pueden cambiar sus monedas de oro en la banca.

Final de un turno

Después de haber realizado los pasos A, B y C, roba la loseta de recolectores de la parte superior tu pila de recolectores y quedatela en tu mano. Si tu pila de recolectores se ha agotado, ignora este paso.

Si hay menos de dos losetas en la selva explorada, rellénala con el número necesario de losetas de la pila hasta reponer dos losetas, siempre que sea posible. Si la pila de losetas de selva se ha agotado, ignora este paso.

Tu turno acaba aquí y ahora es el turno del jugador situado a tu izquierda.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida acaba al concluir la ronda durante la cual todos los jugadores han colocado su última loseta de recolectores.

Puntuación

- Los templos se puntúan individualmente, uno después de otro. Los jugadores en primera y segunda posición obtienen oro (v. el resumen de las losetas de selva). Para mayor claridad, dad la vuelta a las losetas de templo que ya se han puntuado.
- Por cada ficha de Sol que todavía poseas al final de la partida obtienes 1 oro de la banca.
- Finalmente, suma el valor total de tu oro y añade a esta cantidad el valor del remanso del río en el cual se encuentra tu aguador al final de la partida. Si este se encuentra todavía en un remanso con valor negativo, sustrae dicho valor a la cantidad de oro acumulada.

Nota: los frutos del cacao sobrantes no te reportan ningún oro.

El jugador que haya conseguido más oro es el ganador. En caso de empate, el ganador es el jugador que posea más frutos del cacao. Si el empate continúa, los jugadores implicados comparten la victoria.

Traducción: Marià Pitarque y Marc Figueras
Adaptación gráfica: Bascu



Distribuido en España
DEVIR IBERIA S.L.
Rosselló 184
08008 Barcelona

www.devir.com

Agradecemos la amabilidad de Hans im Glück Verlag al permitirnos usar las figuras del juego Carcassonne.

Autor: Phil Walker-Harding
Ilustrador: Claus Stephan

© 2015 ABACUSSPIELE
Fabricado en Alemania.
Todos los derechos reservados.
www.abacusspiele.de



Ejemplo

Después de que el Amarillo haya colocado una loseta de recolectores y llenado un espacio de selva, todos los jugadores implicados realizan la acción de la loseta de selva: el Amarillo recibe 1 fruto del cacao de la plantación y lo vende en el mercado por 3 oros; el Rojo, que tiene 1 fruto del cacao en su almacén, también lo vende en este mercado por 3 oros.



REGLAMENTO

Un juego para 2 a 4 jefes de tribu, con una experiencia de al menos 8 años

COMPONENTES

44 losetas de recolectores, con reversos en los colores de los jugadores

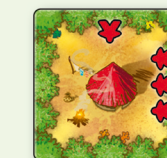
11 de cada color (rojo, lila, blanco y amarillo)



4x 1-1-1-1



5x 2-1-0-1



1x 3-0-0-1



1x 3-1-0-0

4 aguadores

1 de cada color (rojo, lila, blanco y amarillo)

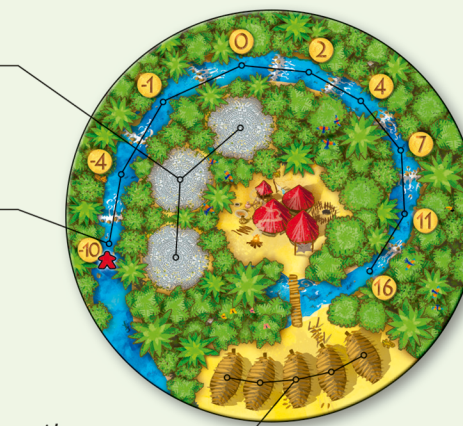


4 tableros de aldea, con reversos en los colores de los jugadores

1 de cada color (rojo, lila, blanco y amarillo)

Lugares de culto solar

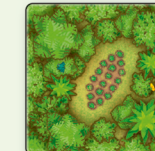
Remansos del río



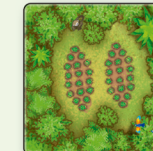
Almacenes para los frutos del cacao

28 losetas de selva, con reverso gris

8x plantación

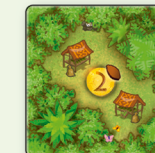


6x plantación simple

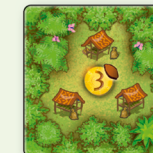


2x plantación doble

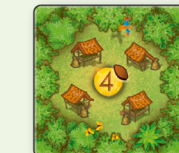
7x mercado



2x precio de venta «2»

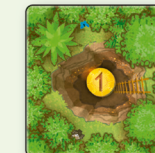


4x precio de venta «3»

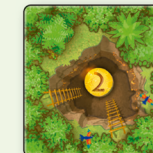


1x precio de venta «4»

3x mina de oro



2x valor «1»



1x valor «2»

3x cenote



2x centro de culto solar

5x templo



5x templo

20 frutos del cacao



12 fichas de Sol



48 monedas de oro



24x valor «1»



12x valor «5»



12x valor «10»

OBJETIVO DEL JUEGO

Cacao transporta a los jugadores al exótico mundo del «alimento de los dioses». Cada jugador es el jefe de una tribu que intenta llevar a su pueblo a la fama y colmarlo de riquezas, cultivando y vendiendo cacao. Al final de la partida, el jugador con más oro es el ganador.



PREPARACIÓN

Cada jugador elige un 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».



LOSETAS DE RECOLECTORES

Las losetas de recolectores muestran un claro de tierra con una cabaña en el centro, del color del jugador correspondiente. En los márgenes de las losetas siempre hay cuatro recolectores de ese mismo color, distribuidos de varias maneras. Según el número de jugadores, cada uno de ellos debe buscar las siguientes losetas de recolectores y devolverlas a la caja:

2 jugadores

ninguna

3 jugadores



1x 1-1-1-1

4 jugadores



1x 1-1-1-1

y



1x 2-1-0-1

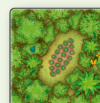
Mezcla tus losetas de recolectores y colócalas al lado de tu tablero de aldea, boca abajo, formando una pila de recolectores. Toma las tres losetas superiores de la pila y consévalas en la mano.

LOSETAS DE SELVA

Las losetas de selva son predominantemente verdes y muestran un emplazamiento de entre los varios posibles indicados en la pág. 1, cada uno con una acción diferente que puedes usar si tienes recolectores adyacentes.

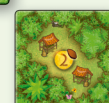
Selecciona las dos losetas de selva que os indicamos aquí y colócalas boca arriba en el centro de la mesa, diagonalmente una respecto de la otra; estas son las **losetas iniciales** de la zona de juego:

1x plantación simple



y

1x mercado, precio de venta «2»



LOSETAS DE SELVA PARA UNA PARTIDA DE 2 JUGADORES

Únicamente en las partidas de dos jugadores, buscad las siguientes losetas de selva y devolvedlas a la caja:

2x plantación simple

1x cenote

1x mercado, precio de venta «3»

1x centro de culto solar

1x mina de oro, valor «1»

1x templo

Mezclad el resto de losetas de selva y formad con ellas una pila de losetas de selva, boca abajo.

Tomad las dos losetas superiores de la pila y colócalas boca arriba al lado de esta, bien visibles para todos los jugadores. Estas dos losetas constituyen la «selva explorada».

Finalmente, disponed los frutos del cacao y las fichas de Sol formando sus respectivas reservas, y reunid todas las monedas de oro para formar la banca.

EJEMPLO DE PREPARACIÓN DE UNA PARTIDA DE 3 JUGADORES



CÓMO SE JUEGA

Los jugadores juegan por turnos, en sentido horario. Empieza la partida el jugador de más edad.

LA ZONA DE JUEGO

A lo largo de la partida, los jugadores colocan losetas de recolectores y de selva en la zona de juego. En general, estas son las dos reglas básicas para colocar las losetas:

1. Los lados de una loseta de recolectores no pueden estar adyacentes a los de ninguna otra loseta de recolectores.
2. Los lados de una loseta de selva no pueden estar adyacentes a los de ninguna otra loseta de selva.

De este modo, las fichas de recolectores y de selva se disponen en forma de damero. Así, siguiendo este patrón, las losetas iniciales ya determinan si debes colocar una loseta de recolectores o una de selva en cualquier posición no ocupada. De ahora en adelante, a las posiciones ocupadas (o que pueden ser ocupadas) por losetas de selva las denominaremos *espacios de selva*.



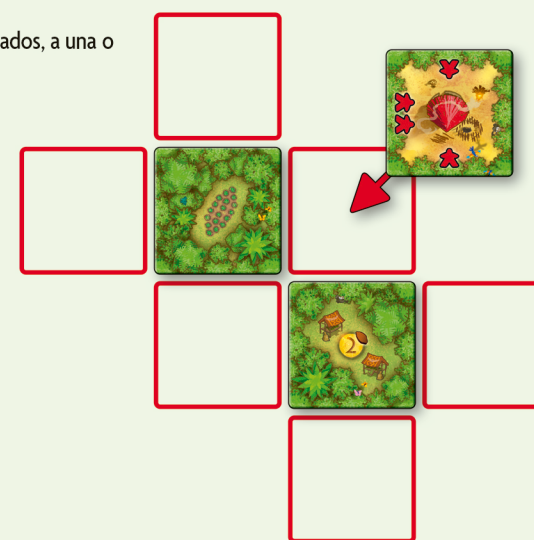
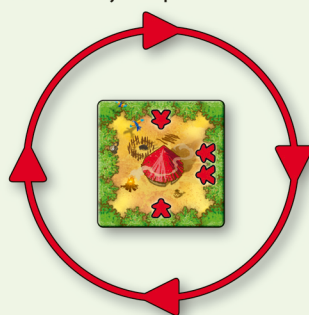
UN TURNO DE JUEGO

En tu turno, debes realizar los pasos siguientes en el orden indicado:

A) Coloca una loseta de recolectores

Elige una loseta de tu mano y colócala adyacente, al menos por uno de sus lados, a una o más losetas de selva de la zona de juego.

Puedes orientarla como mejor te plazca.



B) Llena los espacios de selva

La colocación de losetas de recolectores puede provocar el llenado de espacios de selva. Si, tras haber colocado una nueva loseta de recolectores, dos de estas losetas están adyacentes a un espacio de selva no ocupado, debes llenar dicho espacio, independientemente de quienes sean los propietarios de las losetas de recolectores adyacentes. Puede ocurrir que tenga que llenarse más de un espacio de selva.

Por cada espacio de selva que deba llenarse, coge una loseta de la selva explorada y ponla en ese espacio. Si debes llenar dos espacios de selva, tú decides qué loseta de selva colocas en cada uno de los espacios.

Atención: la selva explorada se renueva solamente al final del turno del jugador.

Nota: en el caso poco probable de que debas llenar más de dos espacios de selva, coloca primero las dos losetas disponibles de la selva explorada y, para llenar los otros espacios, coge las losetas de selva de la pila.

Si no tienes que llenar ningún espacio de selva tras colocar una nueva loseta de recolectores, o si ya no quedan losetas de selva explorada ni losetas en la pila de la selva, puedes prescindir de este paso de llenado.



RESUMEN DE LAS LOSETAS DE SELVA

PLANTACIÓN



Plantación simple

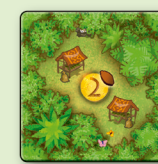


Plantación doble

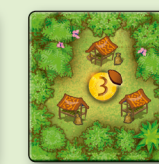
Por cada recolector activado en el margen adyacente a una loseta de plantación, el jugador correspondiente coge 1 fruto del cacao (si es una plantación simple) o 2 frutos del cacao (si es plantación doble) de la reserva. Los frutos del cacao se colocan, cada uno, en un almacén vacío en el tablero de aldea. Cada jugador tiene 5 espacios de almacén y nunca puede almacenar más de 5 frutos del cacao; el jugador debe renunciar a los frutos adicionales que pueda adquirir.



MERCADO



Precio de venta «2»



Precio de venta «3»

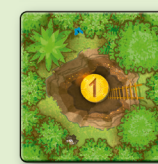


Precio de venta «4»

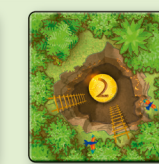
Por cada recolector activado en el margen adyacente a una loseta de mercado, el jugador correspondiente puede vender 1 fruto del cacao de su almacén al precio indicado en el mercado. El jugador devuelve el fruto del cacao a la reserva y luego coge de la banca las monedas que ha ganado (por un valor de 2, 3 o 4oros, según corresponda).



MINA DE ORO



Valor «1»



Valor «2»

Por cada recolector activado en el margen adyacente a una loseta de mina, el jugador correspondiente gana oro según el valor indicado (1 o 2, pagado por la banca).



CENOTE



Por cada recolector activado en el margen adyacente a una loseta de cenote, el jugador correspondiente mueve el aguador al siguiente remanso del río (en sentido horario en su tablero de aldea). Si el aguador llega al remanso del río con el valor «16», se detiene ahí; cualquier avance adicional no se tiene en cuenta.

Al final de la partida, añade al valor total de tu oro el valor del remanso del río en el cual se encuentra tu aguador. Si este se encuentra todavía en un remanso con valor negativo, sustrae dicho valor a la cantidad de oro acumulada.

