

CAO

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**)

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»*

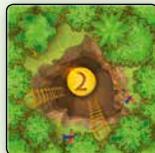


1x *precio de venta «4»*

3x **mina de oro**



2x *valor «1»*



1x *valor «2»*

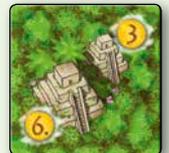
3x **cenote**



2x **centro de culto solar**



5x **templo**



20 **frutos del cacao**



12 **fichas de Sol**



48 **monedas de oro**



24x *valor «1»*



12x *valor «5»*



12x *valor «10»*

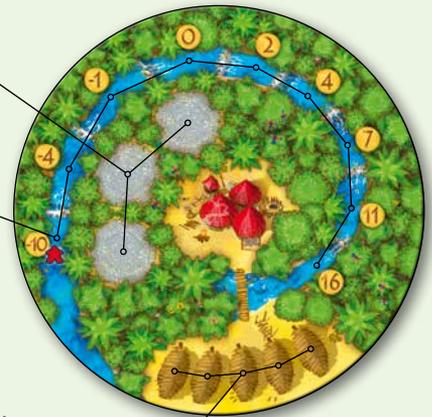
1 **reglamento**

1 hoja de **resumen de las losetas de selva** (contiene reglas necesarias para jugar: ¡lee las detenidamente!)

Lugares de culto solar

Remansos del río

Almacenes para los frutos del cacao



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

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 consérvalas 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.

Seleccionad las dos losetas de selva que os indicamos aquí y colocadlas 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 colocadlas 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*.



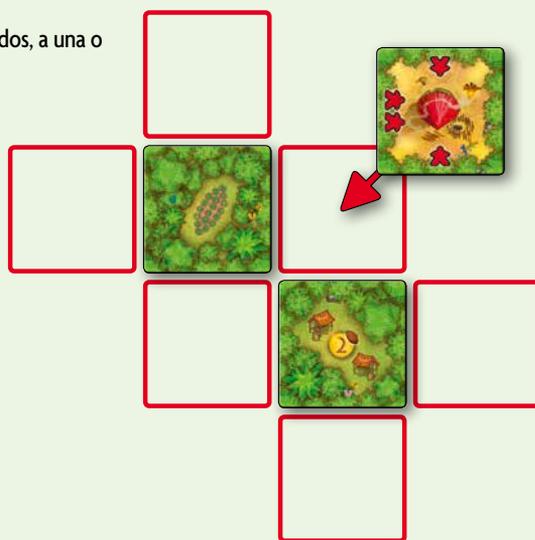
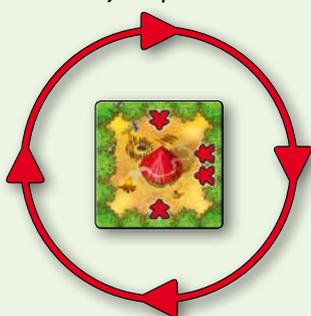
UN TURNO DE JUEGO

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.



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.



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.

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

1. 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.
2. Por cada ficha de Sol que todavía poseas al final de la partida obtienes 1 oro de la banca.
3. 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.

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



Traducción: Marià Pitarque y Marc Figueras
Adaptación gráfica: Bascu

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

