

BRETTSPIEL ADVENTSKALENDER 2016

20



WWW.FROSTEDGAMES.DE

CACAO CHOCOLAT NEUE HÜTTEN



NEUE HÜTTEN

SPIELVORBEREITUNG

Die „Neuen Hütten“ werden zusammen mit den anderen Hütten wie in der „Cacao – Chocolat!“ Spielregel beschrieben als Vorrat vorbereitet. Je nachdem welche Hütten im Spiel sind, muss mit dem Landkarten- und/oder Schokoladen-Modul gespielt werden.

Es gelten die gewohnten Regeln für das Spiel mit den Hütten.

HÜTTENFUNKTIONEN



Schokoladenmacher: Baukosten: 7 Gold

Funktion: Der Spieler verkauft während des Spiels an Schokoladenmärkten seine Schokoladentafeln für 8 Gold statt für 7.



Kundschafter:

Baukosten: 9 Gold

Funktion: Wenn der Spieler während des Spiels Urwaldplättchen vom Landkartentableau wählen möchte, muss er dafür kein Landkartenplättchen abgeben.



Regenmacher:

Baukosten: 13 Gold

Funktion: Der Spieler setzt seinen Wasserträger sofort auf das Wasserfeld mit dem Wert 0. Dieser bleibt dort bis zum Spielende stehen und kann nicht weiterbewegt werden. Wird mit dem Bewässerungs-Modul gespielt, muss der Spieler während des Spiels nicht mit dem Wasserträger zurückgehen, um 4 Cacaofrüchte für einen seiner aktivierten Arbeiter an einem Bewässerungsplättchen zu erhalten.

Autor: Phil Walker-Harding
Illustration: Claus Stephan
© 2015 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, D-63303 Dreieich.
www.abacusspiele.de
Alle Rechte vorbehalten.



BRETTSPIEL ADVENT CALENDAR 2016

20



[WWW.FROSTEDGAMES.DE](http://www.frostedgames.de)

CACAO CHOCOLATI NEW HUTS



NEW HUTS

SET-UP

The „New Huts“ count as huts. They are placed as a supply near the bank together with the other huts as described in the „Cacao – Chocolati“ rules. Depending on the huts in play, you have to play with the Map and/or Chocolate module.

The usual rules for playing with the huts module apply.

HUT FUNCTIONS



Chocolate Maker:

Building costs: 7 Gold

Function: Throughout the game, you sell your chocolate bars at chocolate markets for 8 gold instead of for 7.



Scout:

Building costs: 9 Gold

Function: In order to pick jungle tiles from the map board during the game, you don't have to give up a map tile.



Rainmaker:

Building costs: 13 Gold

Function: You immediately place your own water carrier on the water field with the value „0“. It stays there until the end of the game and cannot be moved forward. When playing with the Watering module, you don't have to move back your water carrier to take 4 cacao fruits for an activated worker adjacent to a watering tile.

Author: Phil Walker-Harding
Illustration: Claus Stephan
© 2015 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurt/Str. 121, D-63303 Dreieich.
All rights reserved.
www.abacusspiele.de

