

CACAO

GROSSER MARKT & GOLDENER TEMPEL

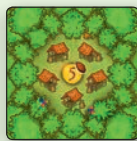


GROSSER MARKT

Es gelten die Regeln des Grundspiels mit den folgenden Änderungen:



Verkaufspreis 3



Verkaufspreis 5

SPIELVORBEREITUNG

Zunächst wird 1 Urwaldplättchen „Markt“ mit dem Verkaufspreis 3 aussortiert und zurück in die Schachtel gelegt. Anschließend wird der „Große Markt“ mit den restlichen Urwaldplättchen gemischt und als Urwald-Nachziehstapel bereitgelegt.

AKTION

Der Spieler darf für jeden seiner aktivierten Arbeiter auf der angrenzenden Plättchenseite 1 Cacaofrucht aus seinem Lager für 5 Gold aus der Bank verkaufen. Die Cacaofrucht legt er zurück in den Vorrat.

GOLDENER TEMPEL

Es gelten die Regeln des Grundspiels mit den folgenden Änderungen:



Tempel



Goldener Tempel

SPIELVORBEREITUNG

Zunächst wird 1 Urwaldplättchen „Tempel“ aussortiert und zurück in die Schachtel gelegt. Anschließend wird der „Goldene Tempel“ mit den restlichen Urwaldplättchen gemischt und als Urwald-Nachziehstapel bereitgelegt.

AKTION

Der „Goldene Tempel“ hat während des Spiels keinen unmittelbaren Effekt. Erst bei Spielende wird der „Goldene Tempel“ mit den anderen Tempeln gewertet. Bei Spielende erhält der Spieler, der die meisten Arbeiter angrenzend zum Tempel besitzt 8 Gold aus der Bank. Der Spieler mit den zweitmeisten angrenzenden Arbeitern erhält 1 Gold. Bei Gleichstand um den ersten Platz werden 8 Gold gleichmäßig unter den beteiligten Spieler aufgeteilt und gegebenenfalls abgerundet. In diesem Fall wird kein Gold für den zweiten Platz vergeben. Bei einem eindeutigen ersten Platz und Gleichstand um Platz zwei wird das Gold für den zweiten Platz nicht vergeben.

Achtung: Wurden an den Tempel angrenzende Arbeiterplättchen überbaut, zählen jeweils nur die obersten Arbeiterplättchen für die Wertung.

Hinweis: Besitzt nur 1 Spieler Arbeiter angrenzend zu dem Tempel, erhält er 8 Gold aus der Bank. Das Gold für den zweiten Platz wird nicht vergeben. Ein Spieler muss mindestens 1 Arbeiter angrenzend zu dem Tempel besitzen, um bei der Wertung berücksichtigt zu werden.

Autor: Phil Walker-Harding

Illustration: Claus Stephan

© 2015 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, D-63303 Dreieich
Made in Germany. Alle Rechte vorbehalten.

www.abacusspiele.de

