

CACAO CHOCOLATL



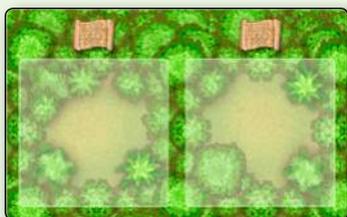
An expansion for 2-4 chocolate lovers, 8 years and up

カカオ ショコラトルは4つの拡張モジュールが含まれており、基本ゲームと組み合わせて遊ぶことができます。モジュールのルールに記載がない限り、基本ゲームのルールに準じます。

MAP MODULE

内容物

地図ボード1枚



地図トークン8枚



セットアップ

各プレイヤーに地図トークンを2枚ずつ配ります。残ったトークンは箱にしまいます。ジャングルタイルを混ぜて山札として、地図ボードを山札の隣に置きます。その後、ジャングルタイルを2枚ではなく4枚引きます。最初の2枚は地図ボードの上に、他の2枚は地図ボードの隣に表向きで置いてください。



ゲームの遊び方

1箇所以上のジャングルスペースを埋めなくてはならない場合、地図ボード横のジャングルタイルを取るか、地図トークンを1枚使って地図ボードからジャングルタイルを取るか選ぶことができます。

Note: 地図トークンを同じ手番に2枚とも使っても構いません。

基本ゲームと同様に、ジャングルタイルは手番の最後に補充されます。ただし、補充する前に、残ったタイルを右にスライドしてから補充するようにしてください。



ゲームの終了

注意: 未使用の地図トークンはゲーム終了時の得点にはなりません。

ヴァリエント

ジャングルタイルの山札が尽きたときから（公開タイルが残っていても）オーバービルドできるルールに変更することができます。

IRRIGATION MODULE

内容物

ジャングルタイル 灌漑(かんがい)3枚



TEXT

1つの農園タイル1枚と2つの農園タイル2枚を箱に戻し、灌漑タイル3枚をジャングルタイルの山札に加えてください。

注意: 2人プレイの場合、2つの農園タイル2枚だけを灌漑タイル2枚と入れ替えてください。3枚目の灌漑タイルは使用しません。

このモジュールの開始タイル: 1つの農園1枚 水場1枚



ゲームの遊び方

灌漑タイル

タイルの辺に隣接され有効化された労働者ごとに、村ボードの水運搬人を1マス戻す(反時計回りに動かす)ことができます。この方法で水運搬人を後退させるごとに、サプライからカカオ果実を4個得て、村ボードの保管倉庫上に置きます。

もし水運搬人が最初のマス(-10)にいるなら、果実を得ることはできません。

注意: 保管倉庫に置けないカカオ果実は通常通り廃棄されるため、2人以上の労働者を灌漑タイルに送ることはあまり意味がありません。

CHOCOLATE MODULE

内容物

ジャングルタイル6枚

チョコレートバー(木製) 20個

チョコレートキッチン3枚

チョコレート市場3枚



セットアップ

金鉱タイル3枚と売値3の市場タイル3枚を箱に戻し、チョコレートキッチンタイル3枚とチョコレート市場タイル3枚をジャングルタイルの山札に加えて混ぜてください。

注意: 2人プレイの場合、価値2の金鉱タイルと価値1の金鉱タイルを1枚ずつと、売値3の市場タイル2枚だけを箱に戻し、チョコレートキッチンタイル2枚とチョコレート市場タイル2枚をジャングルタイルの山札に加えて混ぜてください。それぞれ3枚目のチョコレートモジュール用タイルは使用しません。

チョコレートバーはサプライとしてカカオ果実の横に置いてください。

ゲームの遊び方

チョコレートキッチンタイル

タイルの辺に隣接され有効化された労働者ごとに、保管しているカカオ果実1個をチョコレートバー1個に変えることができます。(保管倉庫上のカカオ果実をサプライのチョコレートバーと入れ替えてください)

保管倉庫はそれぞれカカオ果実かチョコレートバー1個を置くことができます。

チョコレート市場タイル

タイルの辺に隣接され有効化された労働者ごとに、カカオ果実1個を3金貨で売るか、チョコレートバー1個を7金貨で売ることができます。(商品をサプライに戻し、銀行から対応する金額の金貨を受け取ってください)

もしチョコレート市場に有効化された労働者を2人以上隣接させた場合、労働者ごとにカカオ果実を売るかチョコレートバーを売るか決めることができます。

ゲーム終了時

Note: ゲーム終了時、残ったチョコレートバーを金貨に変えることはできません。

HUT MODULE

内容物

小屋タイル12枚(両面プリントされており、表と裏で効果が異なります)



セットアップ

小屋タイル12枚全てを両手で持ち、テーブルに落とします。表になっている面を今回のゲームで使用します。(裏面は使用できません)

小屋タイルは建設コスト順に並べて、銀行の横にサプライとして置いておきます。

ゲームの遊び方

手番終了時、タイルに描かれた金貨を支払ってサプライにある小屋を建設することができます。

支払いに使える金貨はその時点で持っている金貨だけです。ゲーム終了時に得る金貨(寺院や水運搬人など)を支支払いに使うことはできません。

建設した小屋は村ボードの隣に置いてください。既に所持しているものと全く同じ小屋は建設できません。それぞれの小屋からはゲーム中に使える能力、もしくはゲーム終了時のボーナスを得ます。

ゲーム終了時

小屋を建設するために支払った金貨は無駄になりません。小屋の建設に支払ったコストを金貨の合計に加えてください。それに加えて、いくつかの小屋は金貨の合計をさらに増やすことがあります。

ヴァリエント

使用する小屋タイルの使用する面をランダムに決める代わりに、選んで決めて遊びます。

小屋の効果概要



市場の呼び込み

コスト: 4金貨

効果: 売値2の市場でカカオ果実を売るとき、2金貨ではなく3金貨得ることができるようになる。



隠者

コスト: 4金貨

効果: ゲーム終了時、ジャングルタイルに隣接していない労働者1人につき1金貨得る。



道路工夫

コスト: 6金貨

効果: ゲーム終了時、労働者タイルが直線上に並んでいる列のうち、最も長いモノについてタイル1枚につき1金貨得る。



貿易商

コスト: 6金貨

効果: ゲーム終了時、保管倉庫に残ったカカオ果実1個につき1金貨得る。カカオ果実はストックに戻さない。(タイブレイクに使う)



農家

コスト：8金貨

効果：1手番でカカオ果実をちょうど4個得たとき、保管倉庫に空きがあるなら、カカオ果実をさらに1個得る。



シャーマン

コスト：8金貨

効果：太陽トークンを支払わずにオーバービルドできるようになる。



修道士

コスト：10金貨

効果：ゲーム終了時、あなたの労働者が1人以上いる寺院1箇所につき1金貨得る。



建築マスター

コスト：10金貨

効果：ゲーム終了時、あなたが建設した他の小屋1つにつき1金貨得る。



親方

コスト：12金貨

効果：労働者が3人いる辺がある労働者タイルをプレイするとき、4人目の労働者がいるものとして扱う。



泉の主人

コスト：12金貨

効果：ゲーム終了時、水運搬人が"16"のマスに到達しているなら4金貨得る。



酋長の娘

コスト：14金貨

効果：ゲーム終了時、4金貨得る。



酋長の息子

コスト：16金貨

効果：ゲーム終了時、4金貨得る。



酋長の妻

コスト：20金貨

効果：ゲーム終了時、5金貨得る。



酋長

コスト：24金貨

効果：ゲーム終了時、6金貨得る。

Author: Phil Walker-Harding

Illustrations: Claus Stephan

Thanks to Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort" for the English translation and Adam Marostica for proofreading.

All rights reserved.

© 2016 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG

English version:

© 2016 FZZ Entertainment Inc.

31 rue de la Coopérative

Rigaud QC J0P 1P0

Canada

Z-MAN
games
www.zmangames.com
info@zmangames.com