

# CACAO

## DIAMANTE



Eine Erweiterung für 2-4 Spieler ab 8 Jahren

*CACAO – DIAMANTE* enthält 4 Erweiterungs-Module, die einzeln oder in beliebiger Kombination in das Grundspiel *CACAO* integriert werden können. Weiterhin können die neuen Module beliebig mit den Modulen aus *CACAO – CHOCOLATL* kombiniert werden. Mit der „Big Game“-Variante ist es sogar möglich mit allen Modulen der beiden Erweiterungen und allen Elementen des Grundspiels zusammen zu spielen. Es gelten die Regeln des Grundspiels mit den im Folgenden beschriebenen Änderungen.

### DIE EDELSTEINMINEN

#### SPIELMATERIAL

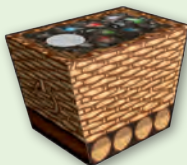
5 Urwaldplättchen  
*Edelsteinmine*



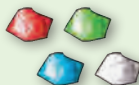
7 Maskenplättchen  
je 2x Wert 8, 9, 10  
und 1x Wert 12



1 Lore



32 Edelsteine aus Kunststoff  
je 8x in **Rot**, **Grün**,  
**Blau** und **Weiß**



**Hinweis:** Vor dem ersten Spiel muss die Lore zusammengebaut werden. Sie passt anschließend aufgebaut in die Schachtel.

#### SPIELVORBEREITUNG

Zu Beginn der Spielvorbereitung werden die 5 Tempel aussortiert und durch die 5 Edelsteinminen ersetzt. Die aussortierten Plättchen werden zurück in die Schachtel gelegt.

Die 7 Maskenplättchen werden nach Werten sortiert als Vorrat neben der Lore bereitgelegt.

Die 32 Edelsteine werden durch das Loch von oben in die Lore gefüllt und durch Schütteln gemischt. Die Lore wird neben der Spielfläche bereitgestellt.

**Für das Spiel zu zweit** werden nur 4 Tempel durch 4 Edelsteinminen ersetzt. Die Maske mit dem Wert 12 wird nicht benötigt. Zusätzlich werden 8 Edelsteine – je 2 jeder Farbe – aussortiert. Die nicht verwendeten Materialien werden zurück in die Schachtel gelegt.

## SPIELABLAUF

Sobald ein Edelsteinminenplättchen in die Urwald-Auslage (oder auf das Landkartentableau beim Spiel mit dem Landkarten-Modul aus *CACAO – CHOCOLATE*) gelegt wird, nimmt der Spieler, der am Zug ist, die Lore und schüttelt durch das Loch nach und nach 6 Edelsteine heraus. Diese werden auf das Edelsteinminenplättchen gelegt. Wird das Edelsteinminenplättchen auf dem oder vom Landkartentableau bewegt oder auf ein Feld der Spielfläche gelegt, bleiben die Edelsteine darauf liegen.

**Achtung:** Falls mehr Edelsteine als benötigt herausgeschüttelt wurden, werden die zuletzt herausgefallenen, überschüssigen Edelsteine wieder in die Lore gegeben.

## Edelsteinmine

Der Spieler darf sich für jeden seiner aktivierten Arbeiter auf der angrenzenden Plättchenseite 1 beliebigen Edelstein von dieser Edelsteinmine nehmen. Er legt die Edelsteine neben seinem Dorftableau ab.

Sobald ein Spieler mindestens 1 Edelstein in jeder der 4 Farben besitzt, **muss** er dieses Set aus 4 Edelsteinen **sofort** gegen die Maske mit dem niedrigsten verfügbaren Wert aus dem Vorrat eintauschen. Die dafür verwendeten Edelsteine werden aus dem Spiel genommen und zurück in die Schachtel gelegt.

**Achtung:** Werden in einem Zug Aktionen an mindestens einer Edelsteinmine durchgeführt, spielt die **Reihenfolge** der Spieler **beim Ausführen der Aktionen** ausnahmsweise eine Rolle. In diesem Fall macht zunächst der Spieler am Zug **alle** seine Aktionen – gegebenenfalls auch die an anderen Plättchen. Anschließend folgen ausgehend von ihm die anderen Spieler nacheinander im Uhrzeigersinn.

## SPILENDE

Die Spieler zählen die Werte ihrer Masken zu ihrem Gold dazu.

Für jeden übrig gebliebenen Edelstein neben ihrem Dorftableau erhalten die Spieler jeweils 1 Gold.

## DER BAUM DES LEBENS

### SPIELMATERIAL

3 Urwaldplättchen

*Baum des Lebens*



### SPIELVORBEREITUNG

Zu Beginn der Spielvorbereitung werden die 3 Goldgruben aussortiert und durch die 3 Bäume des Lebens ersetzt. Die aussortierten Plättchen werden zurück in die Schachtel gelegt.

**Für das Spiel zu zweit** werden nur 1 Goldgrube mit dem Wert 2 und 1 Goldgrube mit dem Wert 1 durch 2 Bäume des Lebens ersetzt.

Wird mit dem Schokoladen-Modul aus *CACAO – CHOCOLATL* gespielt, werden für die Bäume des Lebens keine anderen Urwaldplättchen aussortiert. Sie werden einfach zusammen mit den restlichen Urwaldplättchen gemischt. Um die Balance zwischen Urwald- und Arbeiterplättchen zu erhalten, wird für das Spiel zu dritt kein Arbeiterplättchen und für das Spiel zu viert von jedem Spieler nur ein 1-1-1-Plättchen aussortiert.

**Für das Spiel zu zweit** werden in diesem Fall nur 2 Bäume des Lebens ins Spiel genommen. Zusätzlich nimmt sich jeder Spieler sein 0-0-0-4 Arbeiterplättchen aus dem Modul „Die neuen Arbeiter“ und mischt es zusammen mit seinen Arbeiterplättchen aus dem Grundspiel (siehe „Die neuen Arbeiter“ auf Seite 4).

## SPIELABLAUF

### Baum des Lebens

Der Spieler darf sich für jeden seiner aktivierten Arbeiter auf der angrenzenden Plättchenseite 1 Gold aus der Bank nehmen.

In der Ruhe liegt jedoch die Kraft: Sind auf der angrenzenden Plättchenseite keine Arbeiter abgebildet, darf sich der Spieler dafür sogar 3 Gold aus der Bank nehmen.

## DIE GUNST DES IMPERATORS

### SPIELMATERIAL

1 **Imperator** aus Holz



### SPIELVORBEREITUNG

Nachdem die Startplättchen ausgelegt wurden, wird der Imperator auf den Markt mit dem Verkaufspreis 2 gestellt.

Wird mit dem Bewässerungs-Modul aus *CACAO – CHOCOLATL* gespielt, startet der Imperator stattdessen auf dem Wasserplättchen.

### SPIELABLAUF

Immer wenn ein Spieler eines seiner Arbeiterplättchen irgendwo in die Reihe oder Spalte der Spielfläche legt, in der der Imperator steht, bewegt er den Imperator auf sein gerade gelegtes Arbeiterplättchen (dazwischenliegende Plättchen und Lücken werden übersprungen). Dafür erhält der Spieler 1 Gold.

Kommt ein Spieler an die Reihe und der Imperator steht noch immer auf seinem Arbeiterplättchen, erhält er zu Beginn seines Zuges erneut 1 Gold, usw.



## DIE NEUEN ARBEITER

### SPIELMATERIAL

16 Arbeiterplättchen mit neuen Arbeiterverteilungen – Rückseiten in Spielerfarbe  
je 4x in Rot, Violett, Weiß und Gelb



1x 0-0-2-2



1x 0-2-0-2



1x 0-1-0-3



1x 0-0-0-4

### SPIELVORBEREITUNG

Auf den neuen Arbeiterplättchen befinden sich an den Rändern wie gewohnt jeweils 4 Arbeiter in unterschiedlichen Verteilungen. Die Arbeiter sind jedoch anders als auf den Plättchen aus dem Grundspiel verteilt und bringen damit neue Möglichkeiten ins Spiel.

Die Spieler können sich vor dem Spiel auf eine beliebige Kombination von Arbeiterplättchen aus dem Grundspiel und diesem Modul einigen, wobei alle Spieler die gleichen Plättchen nehmen müssen und die Anzahl an Plättchen pro Spieler nicht verändert werden sollte.

Wer jedoch ein längeres Spiel und mehr Züge mit der Möglichkeit zum Überbauen möchte, kann insgesamt etwas mehr Arbeiterplättchen pro Spieler ins Spiel nehmen.

Dadurch können auch Module mit Urwaldplättchen zusätzlich ins Spiel gebracht werden, ohne sie gegen Elemente des Grundspiels auszutauschen. Um dabei die Balance zwischen Urwald- und Arbeiterplättchen zu erhalten, sollten insgesamt mehr Arbeiterplättchen als Urwaldplättchen im Spiel sein. Je nach Spielerzahl und gewünschten Möglichkeiten zum Überbauen empfehlen wir folgende Spannen:

2 Spieler: insgesamt 1 bis 8 Arbeiterplättchen mehr als Urwaldplättchen

3 Spieler: insgesamt 2 bis 12 Arbeiterplättchen mehr als Urwaldplättchen

4 Spieler: insgesamt 3 bis 16 Arbeiterplättchen mehr als Urwaldplättchen

### VARIANTE „BIG GAME“ (NUR FÜR 3 ODER 4 SPIELER)

Für ein besonderes Spielerlebnis empfehlen wir alle Module von CACAO – CHOCOLATL und dieser Erweiterung mit allen Elementen des Grundspiels zu einem großen Spiel zu kombinieren.

Für das Spiel zu viert werden alle 60 Arbeiterplättchen und alle 45 Urwaldplättchen verwendet.

Für das Spiel zu dritt sind nur 45 Arbeiterplättchen im Spiel, sodass folgende Urwaldplättchen aussortiert werden müssen:

2x Einzelplantage, 2x Goldgrube mit dem Wert 1, 1x Markt mit dem Verkaufspreis 2,

1x Markt mit dem Verkaufspreis 3, 1x Bewässerung

Autor: Phil Walker-Harding

Illustration: Claus Stephan

Distribution in der Schweiz: Carletto AG, Moosacherstr. 14, CH-8820 Wädenswil

© 2017 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich, Germany

Made in Germany. Alle Rechte vorbehalten.

Wir danken dem Hans im Glück Verlag für die freundliche Genehmigung zur Nutzung der Figuren aus dem Spiel Carcassonne.