

# KAKAO

---

## DIAMENTY



Rozszerzenie dla 2-4 graczy w wieku od 8 lat.

*Kakao – Diamenty* zawiera 4 dodatki, które mogą być dowolnie łączone z podstawową grą *Kakao*. Nowe dodatki można łączyć z dodatkami z 1. rozszerzenia – *Czekolady*. Można również stworzyć „dużą grę”, w której wykorzystuje się podstawową wersję *Kakao* oraz wszystkie dostępne dodatki. W rozgrywkach obowiązują podstawowe zasady ze zmianami opisanymi poniżej.

### KOPALNIA KAMIENI SZLACZETNYCH

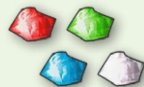
#### ELEMENTY GRY

**5 kafelków dżungli**  
– kopalnia kamieni szlachetnych

**7 kafelków masek**,  
2 x z wartościami  
8, 9 i 10 oraz  
1 x z wartością 12

**1 wózek**  
**kopalniany**

**32** plastikowe znaczniki kamieni szlachetnych, po 8 w każdym kolorze: **czzerwonym**, **zielonym**, **niebieskim** i **białym**.



**Uwaga:** Przed pierwszą rozgrywką należy złożyć wózek. Po zakończeniu gry można go włożyć do pudełka bez konieczności rozkładania.

#### PRZYGOTOWANIE

Przed rozpoczęciem rozgrywki należy usunąć 5 kafelków świątyni i zastąpić je kafelkami kopalni kamieni szlachetnych. Usunięte kafelki odkłada się do pudełka.

Kafelki masek układa się zgodnie z wartością i odkłada obok obszaru gry, w pobliżu banku. Wszystkie znaczniki kamieni szlachetnych należy wrzucić do wózka kopalnianego i wymieszać je, potrząsając wózkiem. Tak przygotowany wózek stawia się obok obszaru gry.

**W przypadku rozgrywki dwuosobowej** należy zastąpić 4 świątynie 4 kopalniami kamieni szlachetnych. Maską o wartości 12 nie będzie używana. Dodatkowo odrzuca się 8 znaczników kamieni szlachetnych (po 2 w każdym kolorze). Wszystkie nieużywane elementy należy odłożyć do pudełka.

## PRZEBIEG GRY

Kiedy kafelek kopalni kamieni szlachetnych zostanie odkryty ze stosu kafli dżungli (lub pojawi się na planszy mapy, jeśli rozgrywka toczy się z udziałem dodatku *Mapy z rozszerzenia Kakao – Czekolada*), aktywny gracz bierze wózek i wytrząsa z niego przez otwór 6 znaczników kamieni szlachetnych. Znaczniki te umieszcza na kafelku kopalni kamieni szlachetnych. Pozostają one na kafelku nawet podczas przemieszczania go.

**Uwaga:** Jeśli z wózka wypadnie więcej znaczników, to te nadmiarowe, które wypadły jako ostatnie, należy z powrotem włożyć do wózka.

## Kopalnia kamieni szlachetnych

Każdy aktywowany pracownik przylegający do kopalni kamieni szlachetnych, pozwala graczowi wziąć jeden, dowolny znacznik kamienia szlachetnego z kafelka i umieścić go obok swojej planszy wioski.

Kiedy gracz uezбира po 1 znaczniku kamieni szlachetnych w każdym kolorze, musi natychmiast wymienić je na kafelek maski z najniższą dostępną wartością. Znaczniki kamieni szlachetnych, które wymienia, należy odłożyć do pudełka – nie będą już brały udziału w grze.

**Uwaga:** W przypadku kopalni kamieni szlachetnych ma znaczenie kolejność, w jakiej gracze będą wykonywać akcje. W sytuacji, kiedy kilku graczy posiada pracowników przy kafelku kopalni kamieni szlachetnych, jako pierwszy akcję wykonuje aktywny gracz, następnie pozostali uprawnieni gracze, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

## KONIEC GRY

Wartości ze zgromadzonych masek dodaje się do zdobytego złota. Dodatkowo każdy znacznik kamienia szlachetnego, znajdujący się obok planszy gracza, na koniec gry daje złoto o wartości 1.

## DRZEWO ŻYCIA

### ELEMENTY GRY

3 kafelki dżungli – drzewo życia



### PRZYGOTOWANIE

Przed rozpoczęciem gry należy zamienić 3 kopalnie złota na 3 kafelki drzewa życia. Usunięte kafelki odkłada się do pudełka.

**W przypadku rozgrywki dwuosobowej** należy zastąpić jedną kopalnię o wartości 2 i jedną kopalnię o wartości 1 dwoma kafelkami drzewa życia.

Jeśli rozgrywka toczy się z dodatkiem *Czekolada z rozszerzenia Kakao – Czekolada*, nie usuwa się żadnych kafelków dżungli, tylko dodaje się kafelki drzewa życia. Aby zachować balans pomiędzy liczbą kafelków dżungli i kafelków pracowników, w grze trzyosobowej nie odrzuca się żadnych pracowników, a w grze czterosobowej każdy gracz odkłada jeden kafelek z jednym pracownikiem na każdym boku (1-1-1-1).

**W przypadku rozgrywki dwuosobowej** używa się tylko dwóch kafelków drzewa życia. Dodatkowo gracze biorą po jednym kafełku pracowników 0-0-0-4 z nowych kafelków pracowników i dodają go do swojego stosu kafelków pracowników (patrz „Nowi pracownicy”, str. 4).

## PRZEBIEG GRY

### Drzewo życia

Za każdego aktywowanego pracownika przyległego do kafelka drzewa życia gracz może wziąć z banku złoto o wartości 1. Jednak jeśli na przyległym boku kafla pracowników nie ma pracownika, gracz bierze z banku złoto o wartości 3.

## ŁASKA CESARZA

### ELEMENTY GRY

#### 1 drewniany pionek cesarza



### PRZYGOTOWANIE

Po ułożeniu kafelków początkowych pionek cesarza umieszcza się na rynku z ceną sprzedaży 2.

W przypadku gry z dodatkiem *System irygacyjny z rozszerzenia Kakao – Czekolada cesarza* umieszcza się na kaflu wody.

### PRZEBIEG GRY

Za każdym razem, kiedy gracz umieszcza kafelek pracowników w rzędzie lub kolumnie, w której znajduje się pionek cesarza, przenosi pionek cesarza na kafelek, który przed chwilą dołożył (luki i inne kafelki są pomijane). Otrzymuje za to z banku złoto o wartości 1. Jeśli gracz rozpoczyna swoją turę i na jego kafełku pracowników znajduje się pionek cesarza, ponownie otrzymuje z banku złoto o wartości 1 itd.



# NOWI PRACOWNICY

## ELEMENTY GRY

16 kafelków pracowników z nowymi układami pracowników (rewersy w kolorach graczy) Po 4 w kolorach **czzerwonym**, **fioletowym**, **białym** i **żółtym**



1 x 0-0-2-2



1 x 0-2-0-2



1 x 0-1-0-3



1 x 0-0-0-4

## PRZYGOTOWANIE

Na nowych kafelkach pracowników znajduje się po 4 pracowników, różnie rozdzielonych pomiędzy boki kafelka. Układy pracowników na kafelkach różnią się od tych z podstawowej wersji gry, dzięki czemu wprowadzają nowe możliwości do rozgrywki i urozmaicają ją. Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze uzgadniają dowolną kombinację kafli pracowników z podstawowej wersji i z dodatku. Wszyscy gracze muszą mieć takie same typy kafelków, a liczba kafelków przypadająca na gracza nie może ulec zmianie.

Jeśli gracze chcą wydłużyć rozgrywkę i mieć więcej możliwości nadbudowywania kafelków, mogą zwiększyć liczbę kafli pracowników w grze.

W ten sam sposób można również dodawać kafle dżungli z dodatków, nie usuwając kafelków z podstawowej wersji gry. Aby zachować balans pomiędzy liczbą kafelków dżungli i kafli pracowników, w grze powinno być łącznie więcej kafelków pracowników niż kafli dżungli. Zależnie od liczby graczy i możliwości nadbudowywania polecamy następujące konfiguracje kafli:

**Rozgrywka dwuosobowa:** od 1 do 8 kafelków pracowników łącznie więcej niż kafli dżungli

**Rozgrywka trzyosobowa:** od 2 do 12 kafelków pracowników łącznie więcej niż kafli dżungli

**Rozgrywka czteroosobowa:** od 3 do 16 kafelków pracowników łącznie więcej niż kafli dżungli

## „DUŻA GRA” – WARIANT SPECJALNY (TYLKO DLA 3 LUB 4 GRACZY)

Można stworzyć jedną dużą grę, łącząc rozszerzenie *Kakao – Czekolada* z tym rozszerzeniem oraz podstawową wersją gry. W rozgrywce czteroosobowej używa się wszystkich 60 kafelków pracowników i wszystkich 45 kafelków dżungli. W rozgrywce trzyosobowej wykorzystuje się tylko 45 kafli pracowników, usuwa się następujące kafle dżungli: 2 x pojedyncza plantacja, 2 x kopalnia złota o wartości 1, 1 x rynek z ceną sprzedaży 2, 1 x rynek z ceną sprzedaży 3 oraz 1 x woda.

**Autor:** Phil Walker-Harding  
**Ilustracje:** Claus Stephan

Masz jakieś pytania?  
Napisz do nas,  
a my chętnie Ci pomożemy!



Wydawca i dystrybutor:  
Spółka z ograniczoną  
odpowiedzialnością  
Spółka komandytowa  
62-510 Konin,  
ul. Spółdzielców 18A  
www.g3poland.com



Wyrodkowano w Niemczech.

Wydanie 1. Rok 2018. Wersja 1.0

Obejrzyj wideoinstrukcję!



G3Poland



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

Dziękujemy wydawnictwu Hans im  
Glück za umożliwienie nam użycia  
figurek z gry *Carcassonne*.