

# САСАО

Игра для 2 – 4 вождей племени, от 8 лет

ПРАВИЛА

## Компоненты игры

44 тайла рабочих – с оборотом по цвету игрока  
по 11 **красного**, **фиолетового**, **белого** и **жёлтого** цветов



4x 1-1-1-1



5x 2-1-0-1



1x 3-0-0-1



1x 3-1-0-0

4 водоноса

по 1 **красного**, **фиолетового**, **белого** и **жёлтого**

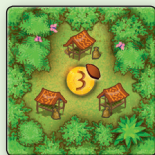
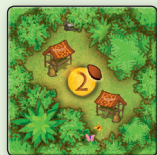


28 тайлов джунглей – с серым оборотом  
8x плантаций



6x одиночных плантаций 2x двойных плантаций

7x рынков



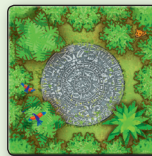
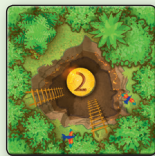
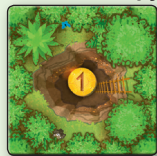
2x с ценой продажи 2  
3x золотых рудника

4x с ценой продажи 3

1x с ценой продажи 4  
3x воды

2x места поклонения солнцу

5x храмов



2x с объёмом 1

1x с объёмом 2

48 золотых монет

20 плодов какао

12 жетонов солнца

48 золотых монет



24x стоимостью 1

12x стоимостью 5

12x стоимостью 10

1 книга правил

1 памятка по тайлам джунглей (Памятка является частью обучения – не забудьте её прочитать!)

## Цель игры

Какао погружает вас в экзотический мир "Фрукта богов". В роли вождя племени вы должны привести свой народ к процветанию и славе, разводя и продавая какао. В конце игры победит игрок, заработавший больше всего золота.





## Ход игры

Игра проходит в несколько раундов, ход передаётся по часовой стрелке. Игру начинает самый старший игрок, он будет первым игроком.

### ИГРОВАЯ ОБЛАСТЬ

По ходу игры игроки добавляют тайлы рабочих и джунглей к игровой области.

При размещении тайла применяются следующие правила:

1. Тайл рабочего не может иметь общей границы с другим тайлом рабочего.
2. Тайл джунглей не может иметь общей границы с другим тайлом джунглей.

Таким образом получается шахматный узор из тайлов рабочих и джунглей.

Начальными тайлами уже определено какой тайл – рабочего или джунглей – нужно положить на свободное место этого узора. Места, где нужно разместить тайлы джунглей, именуется *области джунглей*.



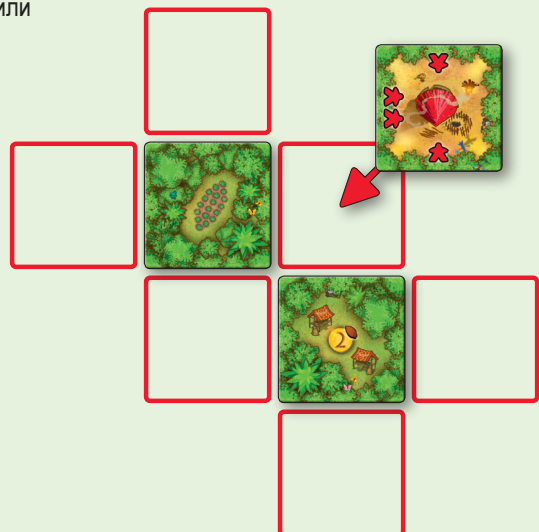
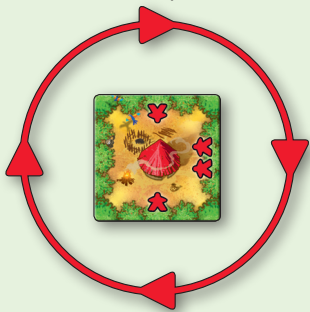
### ИГРОВОЙ ХОД

В свой ход вы должны выполнить следующие шаги в указанном порядке:

#### А) Разместить 1 тайл рабочего

Выберите 1 тайл рабочего с руки и положите его рядом с одним или более тайлами джунглей.

Вы можете располагать тайл рабочего как захотите.



#### В) Заполнить области джунглей

Размещение тайлов рабочих может позволить вам заполнить области джунглей. Если только что размещённый тайл рабочих создаёт пустую область джунглей, граничащую с **2 или более** тайлами рабочих, то эта область должна быть заполнена. Неважно кому принадлежат граничащие тайлы рабочих. Не исключено, что в один ход должно быть заполнено несколько областей джунглей.

Для заполнения каждой области джунглей вы выбираете 1 тайл из открытых джунглей. Если необходимо заполнить несколько областей, то вы выбираете какой из тайлов джунглей где разместить.

**Внимание:** Открытые джунгли обновляются только в конце каждого хода.

**Примечание:** В том маловероятном случае, когда нужно заполнить больше 2 областей джунглей, вы сперва размещаете 2 тайла из открытых джунглей, а потом тянете дополнительные тайлы из стопки джунглей, чтобы заполнить оставшиеся области.

Если только что размещённый тайл рабочих не образовал область джунглей или в стопке и открытых джунглях не осталось тайлов, то тайл джунглей не размещается.





### С) Выполнить действия тайлов джунглей

Если только что размещённый тайл рабочих имеет общую границу с тайлом джунглей, то он активируется. Активируя рабочего, вы можете выполнить действие на прилегающем тайле джунглей.

Вы найдёте подробное описание действий на различных тайлах в **памятке по тайлам джунглей**. Памятка является частью правил, и была отделена для большей наглядности.

Если в этом ходу области джунглей были заполнены, каждый игрок может выполнить действия на только что размещённых тайлах джунглей, граничащих с его тайлами рабочих, **размещённых ранее**.

**Внимание:** Каждый рабочий активируется только один раз за игру – при размещении тайла рабочих **или** при заполнении соседней области джунглей в дальнейшем.

Задействованные игроки могут выполнять действия одновременно и независимо друг от друга.

**Примечание:** Игроки могут и не выполнять некоторые действия.

Вы можете выполнять действия в любом порядке. Однако, действие рабочих на одном краю тайла должно быть окончено до того, как рабочие на другом краю смогут выполнить своё.

**Примечание:** Игроки могут обменивать свои золотые монеты в банке в любое время.

#### Окончание хода

После выполнения шагов А – С возьмите тайл из своей стопки рабочих себе на руку. Пропустите этот шаг, если стопка рабочих закончилась.

Если в открытых джунглях осталось меньше 2 тайлов, возьмите тайлы из стопки джунглей и дополните их до 2 тайлов. Пропустите этот шаг, если стопка джунглей закончилась.

Затем следующий по часовой стрелке игрок начинает свой ход.

### Окончание игры

Игра заканчивается после раунда, в котором все игроки разместят свой последний тайл рабочих.

#### ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

1. Очки за храмы подсчитываются отдельно, один за другим. Игроки на первом и втором местах получают золото (см. **памятку по тайлам джунглей**). Чтобы было понятно, засчитанный храм следует перевернуть на обратную сторону.
2. За каждый имеющийся у вас к концу игры **жетон солнца** вы получаете **1 золотой** из банка.
3. Наконец, вы складываете своё золото и прибавляете или вычитаете **значение родника**, на котором стоит ваш водонос.

**Примечание:** Оставшиеся плоды какао денег не приносят.

Игрок, заработавший больше всех золота, выигрывает.

В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством плодов какао. Если по-прежнему ничья, игроки празднуют общую победу.



*Пример:*

*После того, как Жёлтый разместил 1 тайл рабочих и заполнил 1 область джунглей, все задействованные игроки выполняют действия тайла:*

*Жёлтый получает 1 плод какао с плантации и продаёт его на рынке за 3 золота.*

*У Красного в хранилище остался 1 плод какао, и он также продаёт его на рынке за 3 золота.*

Мы благодарим Hans im Glück Verlag за любезно предоставленную нам возможность использовать миплов из Carcassonne.

Автор: Phil Walker-Harding

Художник: Claus Stephan

Русский перевод: Антон Слободчиков (tosh\_loco)

Все права защищены.

© 2015 ABACUSSPIELE

English version:

© 2015 F2Z Entertainment

Inc. 31 rue de la

Coopérative Rigaud QC

J0P 1P0 Canada

www.zmangames.com

**Z-MAN**  
games