

CACAO

可可亞：巧克力工廠

適合年齡8歲以上，2到4個巧克力愛好者

《可可亞：巧克力工廠》有4個擴充模組，都需與主遊戲來作結合遊玩，可以任意選擇模組來使用、搭配，基本規則與主遊戲相同，只有以下的規則有稍做改變。

地圖模組

遊戲配件

1個地圖圖板



8個地圖板塊



設置

每位玩家獲得2張地圖板塊，將剩餘的地圖板塊放回盒子中。

叢林抽牌堆設置完成後，將地圖圖板放在它們旁邊，接著我們翻開抽牌堆最上面的4張牌，依序將前2張放在地圖圖板上，剩下的2張則同基本規則一樣放置，面朝上的放在地圖圖板旁形成叢林展示區。



遊戲流程

如果你需要填滿叢林區域，同基本規則，可以從叢林展示區的兩個板塊直接挑選，而如果玩家想要選擇地圖圖板上的1個叢林板塊，則玩家需要支付1個地圖板塊回盒子中。

備註：你可以在同一回合中使用兩個地圖板塊。

地圖圖板只會在回合結束時補充，在翻出新的叢林板塊前，先將地圖圖板上的叢林板塊移動至叢林展示區中，以保持2張叢林板塊於展示區中供大家選擇。



遊戲結束

注意：未使用的地圖板塊在遊戲結束時不會讓你獲得任何金幣。

變體規則

玩家們可同意在叢林板塊抽牌堆耗盡後即可開始重複放置工人板塊。

灌溉模組

遊戲配件

3個叢林板塊

灌溉



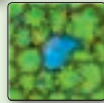
設置

在遊戲設置階段時，移除1個一般農園與2個雙倍農園，替換3個灌溉板塊於遊戲中，將被移除的板塊放回盒子中。

注意：在兩人遊戲中，只移除2個雙倍農園，換入2個灌溉板塊，並將剩餘的一個灌溉板塊放回盒子中。

將售價2的市場換成1個水域板塊，作為開始遊戲的第二個起始板塊設置。

使用灌溉模組時，新的起始板塊設置如示：



遊戲流程

灌溉

你每啟動一個相鄰板塊的工人，你可以將部落板塊上的挑水伏以逆時鐘方向後退一格，來獲得4個可可果放置在部落板塊上未使用的可可果倉庫中。若挑水伏已經在寫有價值-10的水域中，則玩家無法獲得任何果實。

注意：同基本規則，任何超過玩家所能儲存的可可果都會被立刻棄掉，啟動1位以上的工人於灌溉板塊較不建議。

巧克力模組

遊戲配件

6個叢林板塊

3個巧克力工廠



3個巧克力市場



20個木製的巧克力棒



設置

在遊戲設置階段時，移除3個金礦場與3個售價3可可亞市場，換入3個巧克力工廠及3個巧克力市場，被移除的板塊放回盒子中。

注意：在兩人遊戲中，移除1個價值2的金礦場及1個價值1的金礦場，換入2個巧克力工廠，並移除2個價值3的可可亞市場，換入2個巧克力市場。將第三個巧克力工廠與的第三個巧克力市場放回盒子中。

將巧克力棒放置於可可果供應區旁。

遊戲流程

巧克力工廠

你每啟動一個相鄰板塊的工人，你可以從你的倉庫將一個可可果加工成一個巧克力棒，把可可果放回供應區，並拿取同樣數量的巧克力棒。玩家的倉庫可以同時存放可可果跟巧克力棒，上限5個。

巧克力市場

你每啟動一個相鄰板塊的工人，你可以選擇從你的倉庫販賣1個可可果獲得3個金幣或是販售1個巧克力棒獲得7個金幣，將可可果或巧克力放回供應區，並從銀行領取你應得的的金幣。如果你啟動1個以上的工人，你可以為每一個工人個別選擇是要販售可可果還是巧克力棒。

遊戲結束

注意：未使用的巧克力棒在遊戲結束時不會讓你獲得任何金幣。

小屋模組

遊戲配件

12個小屋，正反面印製，前後各有著不同的功能。



設置

將12個小屋全部拿在雙手中，並將小屋從略高處隨機輕落於桌面，面朝上的小屋即是在該次遊戲中我們要使用的一面，反面無任何功能。

接著把12個小屋依據上方建築成本（金幣標示）由低至高的方式排列擺放在銀行旁邊。

遊戲流程

在你的每個回合結束時，你可以購買1個小屋，支付該小屋上方建築成本的金幣，將金幣支付給銀行。

付款規則，玩家只能使用已獲得的金幣來購買小屋，遊戲結算時的金幣不可用來預先支付（水域與神廟的分數）。

將買來的小屋放在你的部落板塊旁，玩家不得建築兩個功能相同的小屋，但擁有小屋的數量是沒有上限的，建造小屋讓你在遊戲中享有優勢或是在遊戲結束時賺取額外的分數。

遊戲結束

建造小屋所花費的金幣不會消失，在計分時，將玩家小屋上方的金幣價值算入你的總金幣，除此之外，有些小屋給予額外的分數也一併加入。

變體規則

若是不採用以上的隨機選的方式，玩家們也可同意使用幾個指定的小屋來遊玩。

小屋功能列表



市場小販：

建築費用：4個金幣

功能：在遊戲中，你在售價2市場販賣可可果，可以將售價調整為3。



隱士：

建築費用：6個金幣

功能：1遊戲結束時，每一個沒有與叢林板塊相鄰的工人都可獲得1個金幣。



道路工人：

建築費用：6個金幣

功能：遊戲結束時，在整個地圖上，你放置最多工人板塊的那一行列，每1個板塊可獲得1個金幣。



貿易商：

建築費用：6個金幣

功能：你倉庫剩餘的可可果在遊戲結束時，每1個可可果可獲得1個金幣。



農夫：

建築費用：8個金幣

功能：在遊戲中，每當你剛好收到4個可可果，你可再額外獲得1個可可果，若你還有倉庫空間的話。



巫醫：

建築費用：8個金幣

功能：在遊戲中，若你重複放置工人板塊，你不需要將太陽神信物放回供應區。



僧侶：

建築費用：10個金幣

功能：遊戲結束時，你有至少一個相鄰神廟的工人板塊，每1個神廟都可獲得1個金幣。



建築大師：

建築費用：10個金幣

功能：遊戲結束時，除了此建築物外，每1個小屋都可獲得1個金幣。



工頭：

建築費用：12個金幣

功能：在遊戲中，使用3個工人在同一側的工人板塊時，該板塊的那側視為有4個工人的效果。



噴泉大師：

建築費用：12個金幣

功能：遊戲結束時，若你的挑水伏站在價值16的水域中，可額外獲得4個金幣。



酋長女兒：

建築費用：14個金幣

功能：遊戲結束時獲得4個金幣。



酋長兒子：

建築費用：16個金幣

功能：遊戲結束時獲得4個金幣。



酋長老婆：

建築費用：20個金幣

功能：遊戲結束時獲得5個金幣。



酋長：

建築費用：24個金幣

功能：遊戲結束時獲得6個金幣。

遊戲設計：Phil Walker-Harding

插畫設計：Claus Stephan

中文翻譯：大捲

中文校稿：Chris

中文編輯/LOGO設計：阿圭

中文發行：GoKids 玩樂小子

© 2016 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG. All rights reserved.

© 2016 Kids Power International Ltd. GoKids 玩樂小子 All Rights Reserved.

