

# OPIS KAFLI DŻUNGLI

## PLANTACJA



Pojedyncza plantacja



Podwójna plantacja



Za każdego aktywowanego pracownika na boku przyległym do kafła plantacji gracz otrzymuje z puli 1 owoc kakaowca (w przypadku pojedynczej plantacji) lub 2 owoce kakaowca (w przypadku podwójnej plantacji). Następnie układa je pojedynczo na wolnych miejscach do przechowywania na swojej planszy wioski. Jeśli gracz ma mniej wolnych miejsc, niż zdobył owoców, całą nadwyżkę odkłada się z powrotem do puli.

## RYNEK



Cena sprzedaży 2



Cena sprzedaży 3



Cena sprzedaży 4

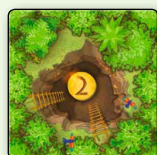
Za każdego aktywowanego pracownika na boku przyległym do kafła rynku gracz może sprzedać 1 owoc kakaowca ze swojej planszy wioski za cenę wskazaną na kafle rynku. Wszystkie sprzedane owoce odkłada się do puli, po czym gracz otrzymuje odpowiednią ilość złota z banku.



## KOPALNIA ZŁOTA



Wartość 1

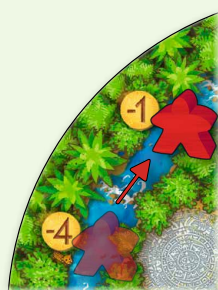


Wartość 2

Za każdego aktywowanego pracownika na boku przyległym do kafła kopalni złota gracz otrzymuje wskazaną na nim wartość pieniężną – złote monety o wartości 1 lub 2 – z banku.



## WODA



Za każdego aktywowanego pracownika na boku przyległym do kafła wody gracz przesuwą nosiwodę na swojej planszy wioski do przodu o jedno pole zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jeśli nosiwoda dojdzie do pola o wartości 16, nie można go już przesunąć dalej.

Na koniec gry do wartości swoich złotych monet gracz dodaje wartość pola, na którym zatrzymał się jego nosiwoda. Jeśli nosiwoda znajduje się wciąż na polu z ujemną wartością, wówczas wartość tego pola jest odejmowana.

## MIEJSCE KULTU BOGA SŁOŃCA



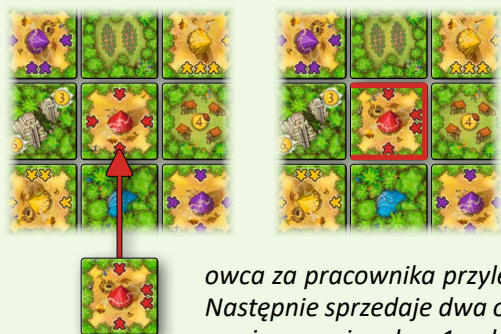
Za każdego aktywowanego pracownika na boku przyległym do kafla miejsca kultu Boga Słońca gracz bierze 1 żeton Słońca z dostępnej puli i kładzie go na wolnym miejscu na swojej planszy wioski. Każdy gracz w danej chwili może posiadać maksymalnie trzy żetony Słońca. Jeśli wszystkie pola Boga Słońca na planszy gracza są zajęte, nie może on zdobyć kolejnych żetonów Słońca.

Pod koniec gry gracz może użyć swoich żetonów Słońca, by nadbudować **własne** kafle pracowników. Na zakończenie rozgrywki za każdy niewykorzystany żeton Słońca, który pozostał na planszy gracza, otrzymuje on po jednej złotej monecie o wartości 1.

### NADBUDOWYWANIE KAFLA PRACOWNIKÓW

Gdy na koniec gry wyczerpią się wszystkie kafle dżungli, gracze mogą zacząć nadbudowywanie **własnych** kafla pracowników, zamiast dokładać je do obszaru gry w zwykły sposób. W tym celu gracz musi odrzucić ze swojej planszy jeden żeton Słońca. Następnie wybiera jeden kafel pracowników z ręki i kładzie go **na** innym wyłożonym już wcześniej **własnym** kaflu pracowników. Po wykonaniu tej czynności może wykonać akcje nowych pracowników przylegających do kafla dżungli, tak jak zwykle. Jeśli gracz nie posiada żetonu Słońca, nie może nadbudować kafla pracowników i musi dołożyć go w normalny sposób do obszaru gry.

**Uwaga:** Na każdy kafel pracowników można położyć tylko **jeden** nowy kafel.



#### Przykład:

Gracz czerwony przeprowadza swoją turę. Na stole nie ma więcej dostępnych kafla dżungli, a ich stos również został wyczerpany. Czerwony postanawia więc nadbudować jeden ze swoich kafla pracowników, zużywając jeden ze swoich żetonów Słońca.

Gracz kładzie nowy kafel pracowników na wierzch swojego kafla pracowników dołożonego w poprzedniej turze i wykonuje akcje z przyległych kafla dżungli. Najpierw bierze dwa owoce kakaowca za pracownika przyległego do podwójnej plantacji i umieszcza je na swojej planszy.

Następnie sprzedaje dwa owoce kakaowca na rynku za  $2 \times 4 = 8$  złota. Na koniec przesuwa swojego nosiwodę o 1 pole do przodu.

## ŚWIĄTYNIA



Świątynie nie dają żadnego bezpośredniego efektu w trakcie gry, jednak po zakończeniu rozgrywki gracze otrzymują za nie punkty. Każda świątynia rozpatrywana jest pojedynczo, jedna po drugiej. Gracz, który ma najwięcej pracowników przyległych do danej świątyni, otrzymuje z banku złote monety o wartości 6. Gracz, który ma drugą największą liczbę pracowników, otrzymuje złoto o wartości 3.

Jeśli kilku graczy ma taką samą najwyższą liczbę pracowników przyległych do jednej świątyni, dzielą między sobą złoto o wartości 6 możliwie po równo (jeśli to konieczne, zaokrąglając w dół). W takim przypadku nikt nie otrzymuje złota za drugie miejsce.

Jeśli tylko jeden gracz ma najwięcej pracowników przyległych do danej świątyni, ale kilka osób remisuje na drugim miejscu, wówczas dzielą między sobą złoto o wartości 3 możliwie po równo (jeśli to konieczne, zaokrąglając w dół).

**Uwaga:** Jeśli jakkolwiek kafel pracowników przyległych do świątyni został nadbudowany, pod uwagę bierze się tylko górne kafle.

**Uwaga:** Jeśli tylko jeden gracz ma pracowników przyległych do danej świątyni, otrzymuje złoto o wartości 6 za pierwsze miejsce. Nikt nie dostaje wynagrodzenia za drugie miejsce – gracz musi mieć przynajmniej jednego pracownika przyległego do świątyni, by otrzymać za nią złoto.



#### Przykład:

Gracze żółty i czerwony mają 2 pracowników przyległych do tej świątyni. Dzielą więc między sobą 6 złota za pierwsze miejsce – każdy z nich otrzymuje złoto o wartości 3 z banku.

Fioletowy ma jednego pracownika przyległego do tej świątyni, jednak nie dostaje nic, ponieważ drugie miejsce w tym przypadku nie jest nagradzane.