



Les modules peuvent être joués séparément ou combinés entre eux.

Module : Carte

Mise en place


- Chaque joueur : 2 jetons Carte 
- Commun : plateau Carte 

Déroulement

- Au lieu de révéler les 2 premières tuiles Jungle, on révèle les 4 premières tuiles : 2 posées sur les emplacements du plateau Carte et 2 posées à côté 
- Lorsque l'on complète l'aire de jeu avec une tuile Jungle, 2 possibilités désormais
 - Prendre une des 2 tuiles Jungle disponibles (comme dans le jeu de base)
 - Dépenser un jeton Carte pour prendre une des 2 tuiles Jungle du plateau Carte
 - Interdit d'utiliser 2 jetons dans le même tour
 - Pioche visible reconstituée à la fin du tour en décalant les tuiles vers la droite (les nouvelles tuiles apparaissent sur le plateau Carte) 
- Possible d'améliorer les tuiles Ouvriers (Lieu de culte du Soleil) dès lors que la pioche Jungle est vide

Module : Irrigation

Mise en place

- Remplacer 1 tuile Plantation Simple et 2 tuiles Plantation Double par 3 tuiles Irrigation 
- A deux joueurs : remplacer 2 tuiles Plantation Double par 2 tuiles Irrigation
- Position de départ : 1 tuile Plantation Simple + 1 tuile Source (voir ci-contre)

Déroulement

- Pour chaque ouvrier activé adjacent à une tuile Irrigation, possible de reculer le porteur d'eau d'une case → gain : 4 fèves placées dans les espaces de stockage (sans dépasser la limite de 5)

Module : Chocolat

Mise en place

- Remplacer 3 tuiles Mine d'Or et 3 tuiles Marché Valeur 3 par 3 Fabriques + 3 Marchés au chocolat 
- Barres de chocolat à côté des fèves dans la réserve 

Déroulement

- Fabrique de chocolat :**
- Chaque ouvrier activé adjacent : transformer une fève en barre de chocolat
 - Barre de chocolat placée sur un emplacement comme une fève
- Marché au chocolat :**
- Chaque ouvrier activé adjacent : vente 1 fève = 3 PO OU vente 1 barre de chocolat = 7 PO

Module : Huttes

Mise en place

- Choix des huttes à utiliser durant la partie (au hasard ou au choix des joueurs)
- Placer les huttes sélectionnées dans l'ordre des valeurs dans la réserve















Déroulement

- Fin de tour : le joueur actif peut construire une hutte encore disponible
 - Coût : nbre pièces d'or indiqué sur tuile
 - Tuile posée à côté de son village
 - Interdit construire 2 huttes même fonction
 - Possible de construire autant de huttes que souhaité
 - Bonus : soit en cours de partie, soit en fin de partie (suivant hutte)

Fin de partie

- Décompte : prise en compte du nombre de pièces d'or indiqué sur les tuiles + bonus indiqué sur certaines tuiles

Descriptif des tuiles huttes

	Crieur : Coût = 4 PO Vente Cacao : marché valeur 2 = 3PO		Maçon : 10PO Chaque hutte (y compris celle-ci) = 1PO	Fin de partie
	Hermite : Coût : 6PO Chaque Ouvrier non adjacent à une tuile jungle = 1PO		Contremaître : Coût 12PO Tuiles Village avec 3 ouvriers sur un côté considérées comme 4 ouvriers pour les prochaines actions	Fin de partie
	Travailleur itinérant : Coût 6PO Chaque tuile Village présente dans colonne ou ligne du choix du joueur = 1PO		Porteur d'eau : Coût 12PO Si case 16 atteinte = 4 PO	Fin de partie
	Commerçant : Coût 6PO Chaque Cacao présent dans espace de stockage = 1PO		Fille du chef : Coût = 14PO 4 PO	Fin de partie
	Fermier : Coût 8PO Si possession 4 Cacao, gain immédiat d'un 5 ^{ème}		Fils du chef : Coût = 16PO 4 PO	Fin de partie
	Shaman : Coût 8PO Écrasement possible d'une tuile Village sans défausser un symbole solaire		Femme du chef : Coût = 20PO 5 PO	Fin de partie
	Moine : Coût 10PO Chaque temple avec au moins 1 Ouvrier adjacent = 1PO		Chef : Coût = 24PO 6 PO	Fin de partie

