



CEYLON



RULEBOOK

スリランカとして今日知られている、当時はセイロンであった14世紀後半、致命的な菌が島のコーヒー農園をすべて殺し、深刻な経済危機を引き起こしました。スコットランド人、ジェームス・テイラー、および他の多くの起業家は、コーヒー農園を茶畑に置き換えることで、今日の多くの愛好家が世界で最高の茶と考えるものを作り始めました。

セイロンでは、セイロン茶産業を開発した先駆者の役割を引き受けます。世界中に農園を建設し、作物を収穫し、技術を開発し、製品を輸出しなければなりません。セイロン茶の成功の発展に最も効果的に貢献したプレイヤーが勝者になります。

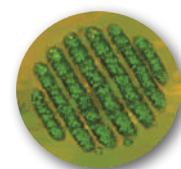
”セイロンの茶畑は、ウォータールーのライオンと同じくらい勇気のモニュメントです”
アーサー・コナン・ドイル

Components



4 Personal Boards

各プレイヤーは、自分のボードを使用して、プランテーションマーカー、取得したテクノロジートークン、契約の履行、茶の収穫、お金の獲得、開始タイルを保存します（ヴァリエントは10ページ参照）。これらはすべて、常に他のプレイヤーから見えるようにします。



32 Plantation Tokens

これらは、プレイヤーがマップのさまざまな地区に建設するプランテーションを表します。

1 Game Board

これは、セイロンの4つの最も重要な茶園を表す中央の地図で構成されています。これらの各地区には、サービスを請け負っているプレイヤーを支援する独自の評議員がいます。

マップの右側にあるテクノロジートラックには、各プレイヤーのテクノロジー開発が記録されます。ボードの上部には、3台の貨車を備えた列車があります。各ワゴンは、プレイヤーがお金や勝利ポイントを獲得するために満たさなければならない異なる企業によって行われた異なる購入注文を示しています。

さらに、ボードにはスコアリングトラック、テクノロジートークンと地区ボーナストークンを配置するスペース、右側にアクションカードを引くためのスペースとパイルを捨てるスペースが含まれています。



46 Action Cards

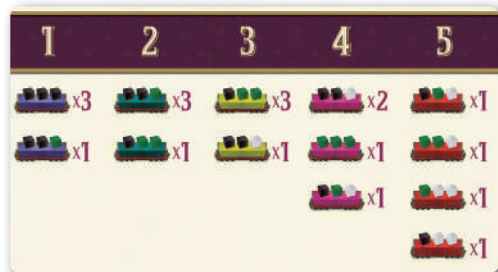
これらは、ゲーム中に利用可能なさまざまなアクションを実行するために使用されます。



9 Level Tiles

大きい15個と小さい4個。これらは、各地区の地形を構成するために使用されます。エレベーションタイルのない六角形はレベル0と見なされ、レベル1の六角形は1つのエレベーションタイルで覆われ、レベル2の六角形は2つのエレベーションタイルで覆われます。

中央の地図は、川で区切られた4つの地区に分かれています。図では、地区は白い線でマークされています。地区は、ディンブラ、ルフナ、キャンディ、ウバです。



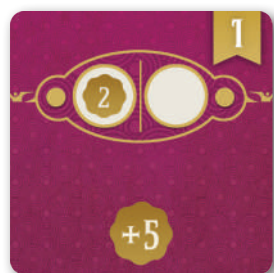
1 Contract Distribution Card

これは、お茶に対するさまざまな需要と各企業での頻度を示しています。プレイヤーへのリマインダーとして機能します。



8 Councillor Tiles

これらは、関連付けられている評議員によって付与された能力を示します。



7 Starting Tiles

これらはゲームバリエーションで使用され、初期プランテーションの配置順序を決定する以外に、ゲーム中に各プレイヤーに特別な1回限りの使用能力を付与します。

1 Rulebook



20 Contracts

5社それぞれから4枚。これらは、プレイヤーがゲーム中にお金やポイントを獲得するために履行しなければならない注文書を表しています



17 Technology Tokens

プレイヤーが開発トラックを進むたびに、自分のターンで追加のアクションを与えるテクノロジートークンを受け取ります。



4 District Bonus Tokens

これらは、マップ上でプレーしているすべての地区で少なくとも1つのプランテーションを所有しているプレイヤーに授与されます。



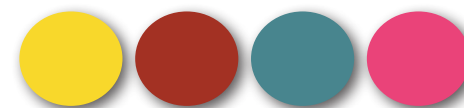
1 Teapot

スタートプレイヤーマーカーになります。



4 Player Pawns

これらは、マップ上の各プレイヤーの位置を示します。



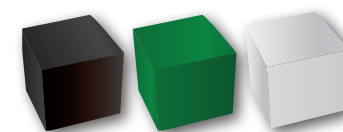
24 Player Discs

4色それぞれ6個。これらのカウンターは、スコアリングトラック、技術開発トラック、および評議会で使用されます。



32 Plantation Markers

4色それぞれに8葉。これらは、ボードに配置されたプランテーショントークンを所有するプレイヤーを示すのに役立ちます。



40 Tea Chests

黒16、緑14、白10。これらは、3つの異なる作物タイプを表しています。低高度で栽培された茶、つまりレベル0（黒立方体）、中高度で栽培された茶、つまりレベル1（緑立方体）、および高高度で栽培された茶、つまりレベル2（白立方体）。



82 Coins

10が14、5が24、2が20、1が24。このゲームでは、通貨はルビーになります。特定のアクションの費用を支払うために必要とします。

Authors: Suzanne Zinsli y Chris Zinsli

Illustrations: Laura Bevon

Graphic design and layout: David Prieto

Development and rules: Juan Luque y Rafael Sáiz

Suzanne & Chris would like to thank our families and friends, especially Lily Anne and Hana Zinsli, and our playtesters, including Anthony & Nicole Amato, Megan Cummings, Jared Greenberg & Kristy Eckert, James Griffin, Erik Herrington, Gil Hova, Zintis May-Krumins and Jay Treat.

Ludonova would like to thank Antonio Varela, Carlos Romero, David Ferrero, José Merlo, Paco Cantarero and Paco Salas (Franky) for their collaboration with play testing.



Ludonova, 2018. All rights reserved.
San Pablo, 22 · Córdoba · España
www.ludonova.com

Setup

A

ゲームボードをテーブルの中央に置きます。4つの大きな標高タイルをランダムに取り、各タイルをマップの異なる地区に配置して、各タイルが同じ地区の正確に4つの六角形をカバーするようにします。次に、4つの小さな標高タイルを取り、4つの六角形のいずれかを覆うように、各大きな標高タイルの上に1つ置きます。最終結果として、各地区にはレベル0の4つの六角形、レベル1の3、レベル2の1が必要です。ゲームボックスに残った大きな標高タイルを返します。

B

すべての評議員タイルを下向きに混ぜ、そのうちの4つをランダムに選択し、各地区の各評議員スペースに1つずつ表向きに配置します。残りの評議員タイルをゲームボックスに戻します。

C

アクションカードを混ぜ、ボード上の対応するスペースに裏向きの山札にして置きます。

D

全ての注文カードを混ぜ、列車の最後尾のマークされたスペースに裏向きの山札として置きます。次に山札から3枚引き、左側の貨車のスペースに並べます。

E

地図の左側のスペースに、4枚の地区ボーナストークンを降順(10 1)の山札にして置きます。

F

テクノロジートラックの上部のスペースにテクノロジー・トークンを置きます。

G

プランテーショントークン、ルピー、茶箱をボードの横に置き、サプライとします。それらの隣に契約早見表を置きます。

H

プレイヤーは、色を選んでコマを取ります。

- ・プレイヤーボードを手元に置きます。
- ・プランテーション・マーカーをボードの下部の注文スペースに置きます。
- ・ディスク6個を、1個はスコアリングトラックの"0"に、残りの5個は自分のボード上に置きます。
- ・15ルピーを受け取ります。
- ・最も価値の低い茶箱(黒)を1個取り、自分の倉庫に置きます。

I

最も最近紅茶を飲んだプレイヤーがスタートプレイヤーとなります(またはランダムに決めます)。ティーポットをスタートプレイヤーの横に置きます。次に、各プレイヤーは、メインボードのマップ上の初期位置を順番に選択し、スタートプレイヤーから開始して時計回りに続けます。

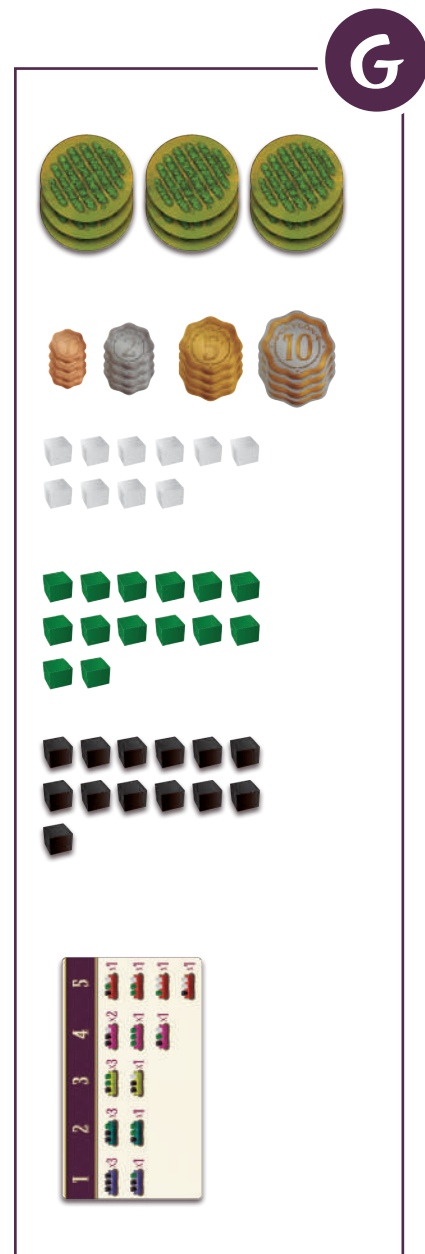
各プレイヤーは、プランテーションのない地区でレベル0の六角形を選択し、プランテーション・トークンを配置する必要があります。その上に、ポーンと自分のボード左端のプランテーション・マーカーを配置します。このようにして、各プレイヤーは最初のプランテーションのために異なる地区でゲームを開始します。

さらに、各プレイヤーはテクノロジートラックの緑のスペースにディスクの1つを配置してスタックを形成し、最初のプレイヤーが一番上に、最後のプレイヤーが一番下になるようにします。

J

最後に、各プレイヤーは3枚のアクションカードを引き、初期の手札(他のプレイヤーからは隠されています)を持ちます。

Note: サプライのルピー、茶箱、およびテクノロジートークンの利用可能な数に限りはありません。それらのいずれかが足りなくなったら、代わりに他のコンポーネントで代用してください。



Summary and Objective

セイロンでは、プレイヤーはセイロン島の茶生産者を代表します。そのため、さまざまな地区とさまざまな高度にプランテーションを建設します。お茶を生産し、最も重要な輸出企業に販売しようとしています。

この目的を支援するには、各地区の評議員の助言が必要であり、競合他社よりも優位に立つために必要な技術を開発する必要があります。

ゲームの終了時に、各地区にプランテーションを開設し、契約を履行し、達成された技術開発のレベルと、収集した金額に対してポイントが獲得されます。最後に最もポイントを獲得したプレイヤーが勝者になります。

Playing

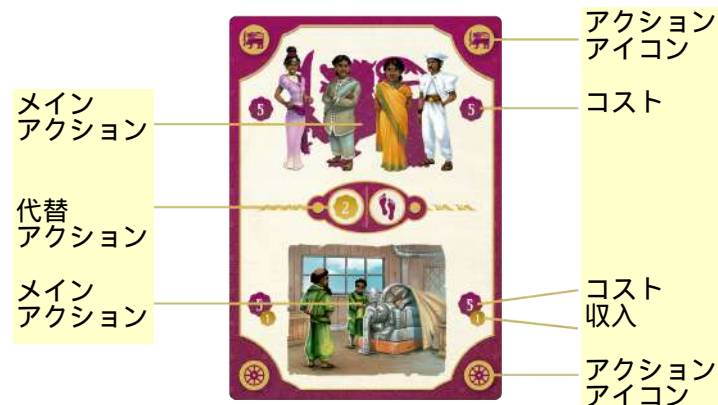
ゲームはスタートプレイヤーから手番が始まり、すべてのプランテーションマーカをマップに配置するか、アクションカードのデッキがなくなるまで時計回りに続けます。

Game turn

プレイヤーの手番は次の通りです：

- 1 アクションカードをプレイする。手番プレイヤーと他のすべてのプレイヤーの両方が、プレイされたカードに関連するアクションを実行します（必須）。カードのアクションを実行する前または実行した後、手番プレイヤーはテクノロジー・トークンを使用して追加のアクションを実行できます（オプション）。
- 2 山札から1枚カードを引いて手札を補充します（必須）。
- 1 アクションカードを1枚プレイする（必須）、そして、テクノロジー・トークンを使う（任意）。

Note: このゲームでカードがどのようにプレイされ、アクションが実行されるかはやや独特なので、アクションを説明する前にまずここで説明します。



すべてのアクションカードは、2つの異なるメインアクションと2つの代替アクションで構成されています。カードをプレイするとき、ゲームボードの破棄スペースに配置する必要があります。これにより、1つのメインアクションが \blacksquare でマークされた側に向けられ、もう1つが $\bullet\bullet\bullet$ でマークされた側に向けられます。これは、カードがどちらの方向にもプレイできることを意味します。まず、手番プレイヤーは、 \blacksquare 側のメインアクションまたは2つの代替アクションのいずれかを実行します。次に、時計回りに続けて、他の各プレイヤーが $\bullet\bullet\bullet$ のメインアクション、または、代替アクションの1つを実行します。すべてのプレイヤーがアクションを実行すると、時計回りに次のプレイヤーの手番となります。

Dietmarは、メインアクションとして、栽培または収穫ができるカードをプレイします。彼は栽培にすることに決め、ボードの捨て札スペースに、実行したいアクションが \blacksquare となるように配置します。これは、他のプレイヤーにとっては、 $\bullet\bullet\bullet$ アクションの収穫ができることなので、時計回りの順番で、収穫をするか、代替アクションを1回行うか決めなくてはなりません。



Dietmarは、違う向きにカードをプレイし、収穫を実行することもできました。この場合、他のプレイヤーは栽培が可能になります。



テクノロジー・トークンを使う（ある場合はそのコストを払って）と、追加アクションができます。ただし、手番プレイヤーのみです。テクノロジー・トークンをサプライに戻し、メインアクションまたは代替アクションを実行できません。カードのアクションの一つである必要はありません。ただし、"テクノロジーの発展"を除きます。今プレイしたカードのアクションを実行する前、または後でできます。テクノロジー・トークンはいくつでも持てます、1手番につき1個しか使えません。自分の手番で手に入れたら、すぐに使えます。テクノロジー・トークンは、テクノロジー・トラックを進めて獲得します（8ページを参照）。

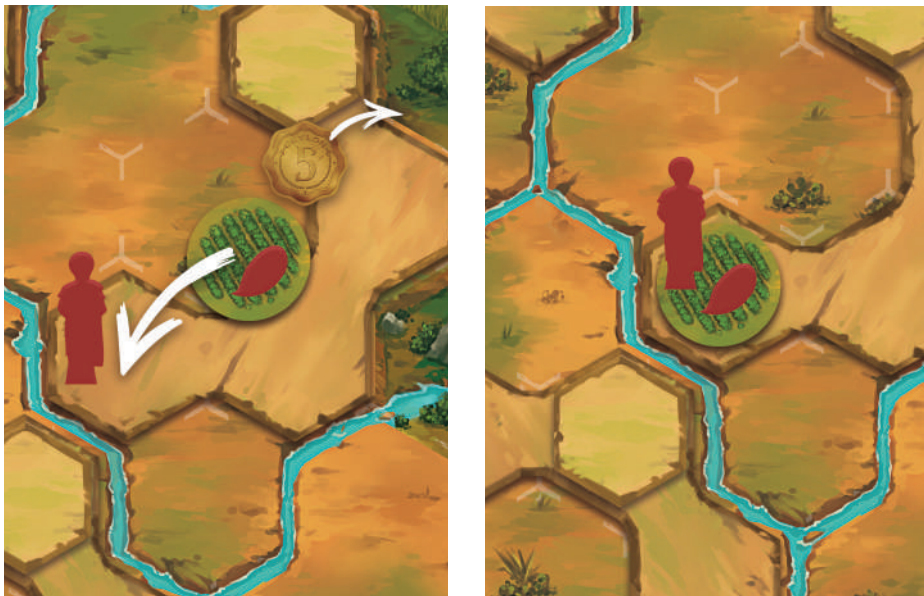
MAIN ACTIONS

アクションカードには5つのメインアクションがあります。それらのいくつかは、実行するためのコストが必要です。コストは、サプライに払います。もしアクションをするのに十分なお金を持っていないければ、またはその要件を満たさない場合、または単に実行したくない場合は、代わりに2つの代替アクションのいずれかを選択しなくてはなりません（代替アクション、9ページ参照）。

Plant 🌱

このアクションで、プランテーションをつくることができます。コストは6ルピーで、現在のポーンがあるヘックスにプランテーショントークンを配置し、その上に個人の左端のプランテーションマーカーを配置します。そのヘックス上に、他のプランテーション（あなたまたは他の人）はあってはいけませんが、他のポーンはあっても構いません。

Dietmarは、栽培アクションをすることに決め、自分のポーンが置いてある高さ1のヘックスにつくります。5ルピーを支払い、サプライからプランテーショントークンを取って、ポーンの下に配置します。そして個人ボードの左端のプランテーション・マーカーを取って、そのプランテーショントークンの上に載せます。

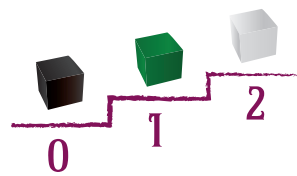


地区のボーナストークンは、プレイされる各地区に少なくとも1つのプランテーションをつくることによって取得されます（2人プレイでは1つの地区を減らしてプレイします。2プレイゲーム、10ページを参照）。この要件を満たしたら、最初に利用可能なボーナストークン（一番上のトークン）を受け取り、そこに表示されているポイントを獲得します。最初に獲得したプレイヤーは10ポイント、2番目は6、3番目は3、4番目は1を獲得します。各プレイヤーは、ゲーム中にこれらのトークンのうち1つだけを獲得できます。

Harvest 🍵

このアクションによって、ポーンが現在あるヘックス、および/またはそれに隣接するヘックスのプランテーションでお茶を収穫できます。あなたの手の届くところにあるプランテーションごとに1個の茶箱をサプライから取ることができます：

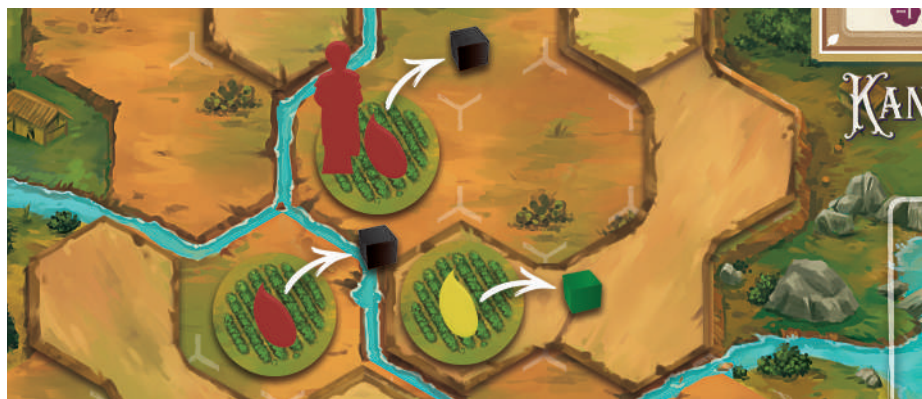
a : 各プランテーションで収穫されるお茶の種類は、見つけられる高さによって決まります。レベル0のプランテーションは、低高度で栽培された茶のみ（黒立方体）、レベル1は中高度で栽培された茶のみ（緑立方体）、レベル2は高高度で栽培された茶のみ（白立方体）を生産します。



b : 他のプレイヤーのプランテーションを収穫することはできますが、その所有者は、プランテーションから収穫する茶箱ごとに1点を自動的に獲得します。

c : 個人ボードの倉庫には、茶箱を5個しか保管できません。収穫中にこの数を超えることはできませんが、その後すぐに、5個になるまで茶箱を捨てなければなりません。

Dietmarは、「収穫」アクションを実行し、自分の手の届く範囲にあるレベル0の2つのプランテーションと、レベル1でポーンに隣接するDavidのプランテーションを収穫することにしました。自分のプランテーションから2個の黒茶箱を獲得し、デビッドのプランテーションから1個の緑茶箱を獲得します。その結果、デビッドはすぐに1ポイントを獲得します。Dietmarは、入手した茶箱を個人ボードの倉庫に置きます。



Trade 🚂

このアクションにより、メインボードの列車に代表される輸出企業の契約の1つを履行し、それによってお金やポイントを獲得できます。アクションは、プレイ中の契約の1つに示されている3つの茶箱をサプライに戻し、結果としてこの契約を取得することで構成されます。

これらの契約のいずれかを取得したら、個人ボードの利用可能な契約スペースの1つに、会社の番号を上にして契約を配置しなくてはなりません。同じ会社からの契約は互いに積み重ねられているため、各会社は常に1つのスペースしか占有しません。

会社の契約を履行できるのは、個人ボードに契約に利用できるスペースがある場合、つまりプランテーションマーカのないスペース、または同じ会社からの契約がすでにあるスペースがある場合のみです。したがって、新しいものを上に配置できます。栽培によってのみ、プランテーションマーカを取り除き、新しい会社の契約のためにスペースを空けることができます。したがって、ボード上に多くのプランテーションがあればあるほど、より多くの企業に供給できます。

最後に、契約に記されている2つの報酬のうちどちらを得るかをすぐに決めなくてはなりません。サプライからルピーを得るか、直ちに得点を得るかです。両方を得たり、混ぜたりすることはできません。ゲーム終了時に、供給できた会社の種類に応じて追加の勝利点が入ります（ゲーム終了時の得点計算、9ページ参照）。列車の空になった貨車は、手番プレイヤーが手札を補充した後でのみ、山札から補充されます（残っていれば）。（9ページ）

Dietmarは、貿易アクションを選びます。2枚の契約カード（2と4）のうち1枚を達成できるだけの茶箱を倉庫に持っていますが、4の会社の契約を置く場所が個人ボードにはまだないので、2の契約のみ達成できます。緑茶箱2個と黒茶箱1個をサプライに戻し、2の会社の契約を取って、個人ボードに数字を上にして、同じ会社のカードの上に重ねて置きます。報酬として、1ルピーを得るか、4勝利点得るかを決めます。



Contract a councillor

各地区には、プレイヤーが提供する能力を活用するために契約できる評議員がいます。このアクションのコストは5ルピーで、ポーンが置かれている地区の評議員用トラックの空きスペースに自分の色のディスクの1つを置くことで構成されます。議員ごとにディスクがあり、ポーンが配置されている地区からのみ議員と契約できます。このアクションが実行されると、契約された評議員の能力をゲームの残りの部分で使用できます（評議員のタイルについては、ルールブックの最後で詳しく説明します）。ゲームの終わりに、あなたは対応する評議員と契約した地区にプランテーションを持つことで過半数ポイントを獲得するだけです（ゲーム終了時の得点計算、9ページを参照）。

Dietmarは、ポーンが置いてある地区の評議員と契約することになります。5ルピーを支払い、評議員トラックに自分のディスクを置きます。



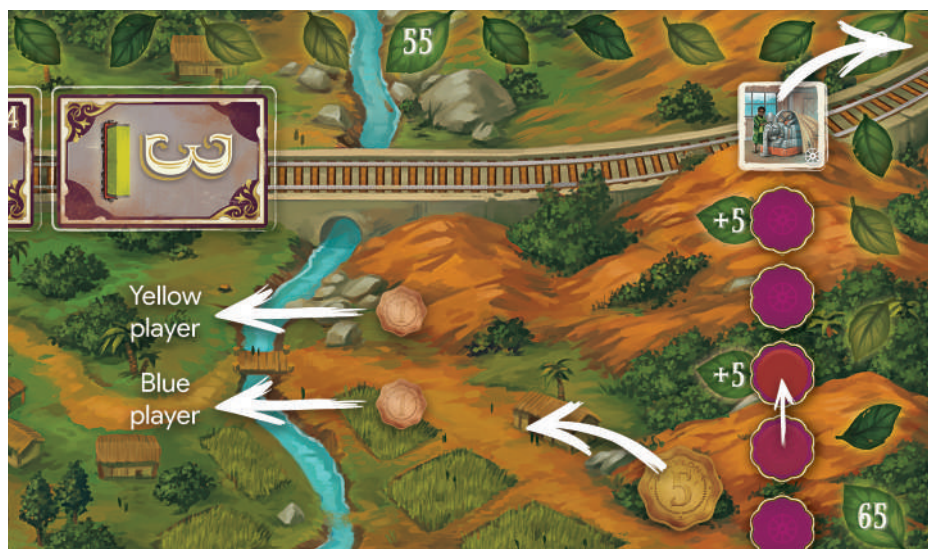
Advance in technological development

このアクションは、セイロンの茶産業の技術的進歩を表しています。このアクションのコストは5ルピーで、テクノロジーカウンターを1ステップ進めて、個人ボードの専用スペースに配置する必要があるテクノロジートークンを取得することで構成されます。その後、他の各プレイヤーはサプライから1ルピーを受け取ります（技術の進歩はコミュニティ全体に利益をもたらします）。左側の「+5」とマークされたスペースに到達すると、5勝利点を即座に獲得します。

テクノロジートークンと褒賞の勝利点に加えて、テクノロジートラックは得点計算時にあらゆるタイプの同点を解決するために使用され、より進んでいるプレイヤーが勝ちます。

プレイヤーが他のプレイヤーのディスクが2つ以上あるスペースに到達すると、既に存在するディスクの上に置き、重ねます。すべての意図と目的において、あるディスクが別のディスクの上にある場合、上記のディスクはより上位であると見なされます。テクノロジートラックの最後のスペースに到達すると、このアクションを実行できなくなります。

Dietmarは、テクノロジー・レベルを上げることにします。5ルピーを支払い、他のプレイヤーはサプライから1ルピーをもらいます。そして、テクノロジー・レベルを1ステップ進め、個人ボードの対応するスペースにテクノロジー・トークンを置きます。最後に、テクノロジー・レベルの6番目に達したので、直ちに5勝利点得ます。



ALTERNATIVE ACTIONS

手番プレイヤーもその他のプレイヤーも、メインアクションができなかつたり、したくなかつたりする時の代わりに選ぶことができます。2つの代替アクションから1つを選びます。ポーンの移動または、2ルピーを得るです。

Move ♪

ポーンが配置されているマップ上のヘックスは、大部分のケースで実行するアクションを決定する際に重要になります。移動する唯一の方法は、このアクションを使用することです。これは、ポーンをしたいだけ可能な限りヘックスを移動することです。隣接するヘックスへの最初の移動にはコストはかかりません。さらに別の隣接するヘックスへの2番目の移動には1ルピー、3回目は追加2ルピー、4回目は追加3ルピー・・・の費用がかかります

プランテーション、他のプレイヤーのポーン、異なるレベルのスペース、川などのボード上の要素は、ヘックス間の移動をブロックしたり妨害したりしません。

Dietmarは、カードのアクションをやめて、今ヘックス上にあるポーンを近くの地域のレベル2のヘックスに移動することにします。最初の一步は無料で、2歩目は1ルピー、3歩目は2ルピーかかり合計3ルピー必要です。



Take 2 Rupees from the Supply 2

サプライから2ルピーを得て個人ボードに置きます。

2 アクションカードを1枚引き、手札を補充する(必須)

全てのプレイヤーのアクションが終わったら、手番プレイヤーは手札が3枚になるように山札から引いて補充します。山札がなくなっていたら、このステップは飛ばします。

End of the game and scoring

誰かが最後のプランテーション・マーカーを置くか、最後のアクションカードを引いたら、ゲーム終了が近づきます。ゲームは全員が同じ手番を行うまで続けます。その後、最終得点計算をします。

手番で、Dietmarは、最後のプランテーション・マーカーを栽培アクションで置き、ゲーム終了が近づきます。Dietmarのメインアクションが代替アクションの一つを行い、時計回りに他のプレイヤーのアクションを実行します。Dietmarは、スタートプレイヤーなので、ゲームが終わるまで他のプレイヤーもまだ順番に手番を実行していきます。

最終得点計算は、以下のように計算し、最も勝利点を得たプレイヤーの勝利です。

Note: すべての引き分け（最終得点の引き分けを含む）は、テクノロジートラックで最も進んでいる（または同じ位置の場合は他のディスクの上にある）プレイヤーが優位に解決されます。

Scoring the majorities

1	2	3	4
10	6	3	1

上記の表は、以下で説明するすべての多数派得点に適用されます

余ったお金。得点するには少なくとも1ルピーが必要です

テクノロジートラックでの位置付け。得点できるようにするには、少なくとも1つはステップを進めておく必要があります。

各地区のプランテーションの数（各地区は独立して得点されます）。地区で得点するには、少なくとも1つのプランテーションがあり、その地区の評議員と契約する必要があります。プレイヤーが特定の地区にプランテーションを持っているが、その地区の評議員と契約していない場合これらのプランテーションは過半数の決定にはカウントされません。

Scoring the fulfilled contracts

各プレイヤーは、自分の個人ボードにあるさまざまな会社の種類数に応じて、次の表に示す勝利点を追加します。



Scoring the leftover plantation markers

各プレイヤーは、個人ボードに残っているプランテーションマーカーごとに2勝利点を差し引かなくてはなりません。

ゲームが終わり、Dietmarはこれまでの得点（16ポイント）に、達成したポイントを追加します。

ルピーが最も多い2番目のプレイヤーであるために6ポイント。
テクノロジートラックで最も進んだプレイヤーであることに対して10ポイント。
ルファとディンブラで最も多くのプランテーションを持つプレイヤーであるために20ポイント（10 + 10）。彼はキャンドィのプランテーションも所有していますが、その地区の評議員と契約しなかったため、これは何のポイントも与えません。
個人ボードで3つの異なる企業から契約を結んだことで6ポイント。

プランテーションマーカーはすべてマップ上に配置されているため、ポイントを差し引かれませんが、したがって、Dietmarは、最終得点は58ポイントです。

2 player game

2人のプレイヤー・ゲームでは、プレイする地区を4つではなく3つに変更するのみです。すべての意図と目的のために、両方のプレイヤーが同意するUva地区またはDimbula地区を削除する必要があります。

Game variant

このバリエーションは、すでにセイロンを数回プレイしたことがあり、ゲームに精通しているプレイヤーに推奨されます。

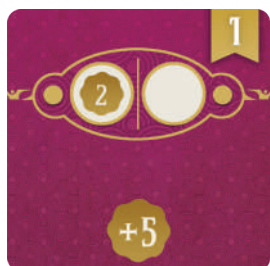
セットアップのステップ「1」（4ページを参照）は、次のように変更されます。

開始タイルをシャッフルし、各プレイヤーに1枚を裏向きで配ります。すべてのプレイヤーは開始タイルを公開し、個人ボードの専用スペースに配置します。

一番小さい番号のスタートタイルを持つプレイヤーは、個人ボードの横にティーポットを配置し、スタート・プレイヤーになります。さらに、セットアップのステップ「1」で説明されている配置規則に従って、マップ上の開始位置を最初を選択します。次に小さい番号の開始タイルを持つプレイヤーは、同じ方法でマップ上の最初の位置を選択します。

各プレイヤーは、自分の手番または他のプレイヤーのアクションで実行する特定のアクションを強化するために、ゲーム中に1回だけ開始タイルの効果を使用できます。一度使用すると、タイルは永久に裏返されます。これらの各タイルの効果を以下に説明します。

Starting tiles



ゲーム中に一回、2ルピーを取るアクションの際に、追加で5ルピーを得ます。



ゲーム中に一回、移動アクションをする際に、コスト無しで、任意のヘックスに移動することができます。



ゲーム中に一回、既に自分のプランテーションであるヘックスに栽培アクションを行うことができます。2個の目のマーカーを置きますが、追加のプランテーショントークンは置きません。このプランテーションは、地区の最多を決める際に2つ分に数えます。ただし、収穫時の茶箱は倍にはなりません。



ゲーム中に一回、テクノロジーの発展アクションをするとき、テクノロジー・トラックを2ステップ進めます。この追加のステップでは他のテクノロジー・トークンはもらえません。



ゲーム中に一回、評議員との契約アクションをするときに、あなたのポーンが置いてある地区とは違う地区の評議員と契約することができます。



ゲーム中に一回、収穫アクションをするとき、隣接していないどのプランテーションでも（自分のものでも、他のプレイヤーのものでも）選択できます。

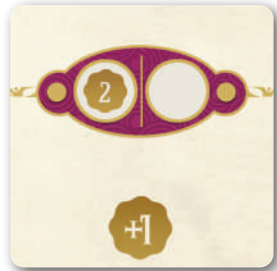


ゲーム中に一回、貿易アクションをするとき、要求される茶箱より1箱すくない数で要求を満たしたことにできます。



Councillor tiles

各評議員のタイルは、その能力が関連付けられている評議員と契約しているプレイヤーのみが使用できる能力を示しています（評議員の契約書 8 ページを参照）。



2ルピーを取るアクションの際に、いつでも追加で1ルピーを得ます。合計3ルピー。



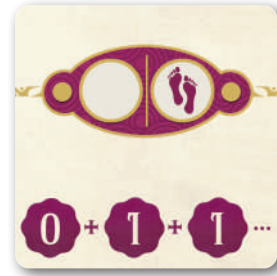
貿易アクションをするときに、いつでも、2ルピーを得ます（褒賞としてルピーの代わりに得点を選んでも、2ルピーはもらえます）。



テクノロジーの発展アクションをするときに、いつでも、勝利点1点を得ます。



評議員との契約アクションをするときに、いつでも、3ルピー安くなります（2ルピー払えばよい）。



移動アクションのときに、いつでも、2歩目からのコストが全て1ルピーで行えます。



栽培アクションのときに、いつでも、プランテーション・トークンとプランテーションマーカーをポーンある場所に配置すること（いつものように）ではなく、そのヘックスがポーンと同じ地区に属している限り、隣接するヘックスにも配置できます。



栽培アクションのときに、いつでも、1ルピー安くできます（4ルピーになる）



倉庫への保管量が、1個増え、合計6茶箱まで保管できます。