

CEYLON

Setup

Posizionare 4 delle 5 **Tessere Elevazione Grande** su ognuno dei 4 Distretti del tabellone, in modo che nessuna di esse sbordi in un Distretto adiacente. Quindi posizionare una **Tessera Elevazione Singola** su un esagono di ogni Tessera Elevazione Grande.

In **2 Giocatori** si utilizzano solo 3 Distretti (viene escluso il Distretto Uva o il Distretto Dimbula).

Mescolare le **Tessere Consigliere** e posizionarne una scoperta su ognuno dei 4 spazi del tabellone.

Mescolare le **Carte Azione** e posizionare il mazzo coperto sul relativo spazio del tabellone.

Mescolare le **Carte Contratto** e posizionare il mazzo coperto sullo spazio in fondo al treno, quindi rivelare 3 carte sugli spazi adiacenti.

Posizionare i **Gettoni Bonus Distretto** in una pila ordinata (più alto in cima) a sinistra del tabellone.

Posizionare i **Gettoni Tecnologia** sullo spazio sopra al Tracciato Tecnologia.

Ad ogni Giocatore:

- **1 Plancia Giocatore.**
- **Segnalini Piantagione** del proprio colore – Da posizionare sugli spazi in fondo alla propria Plancia.
- **6 Dischi** del proprio colore – Posizionarne uno sullo spazio “zero” del Tracciato Punteggio.
- **15 Rupie.**
- **1 Cubo Tè Nero** – da posizionare nel proprio magazzino.
- **1 Meeple** del proprio colore.

Primo Giocatore scelto casualmente riceve il Segnalino Primo Giocatore.

Iniziando dal Primo Giocatore e proseguendo in senso orario ognuno sceglie un **esagono libero di Livello 0** e vi piazza una Tessera Piantagione, con sopra il proprio Meeple e un Segnalino Piantagione (**quello più a sinistra sulla Plancia**).

Quindi ogni Giocatore posiziona un Disco sullo spazio verde del Tracciato Tecnologia, in modo che il Disco del Primo Giocatore sia in cima e gli altri a scendere in ordine.

Ogni Giocatore pesca **3 Carte Azione**.

Turni

Iniziando dal Primo Giocatore e proseguendo in senso orario ognuno effettua il proprio Turno di gioco così suddiviso:

1. **Giocare una Carta Azione (obbligatorio) e utilizzare un Gettone Tecnologia (facoltativo) –**
 - a. Giocare una Carta Azione dalla propria mano alla pila degli scarti, scegliere una delle due Azioni Principali e posizionare la carta con il lato dell'azione che si desidera effettuare verso il pallino vuoto.
 - b. Effettuare l'Azion e Principale scelta oppure una delle Azioni Alternative.
 - c. **Prima o dopo** di effettuare l'azione il Giocatore di Turno (**e solo lui**) può scartare un Gettone Tecnologia per effettuare una **qualsunque** azione aggiuntiva (Principale o Alternativa). Può essere speso un Gettone appena acquisito, ma è possibile utilizzarne solo uno per Turno.
 - d. Tutti gli altri Giocatori, in senso orario, possono effettuare l'altra Azione Principale oppure una delle Azioni Alternative. L'Azion e Principale effettuabile dagli altri Giocatori è comunque una, anche se il Giocatore di Turno ha effettuato un'Azion e Alternativa.
2. **Pescare una Carta Azione** – Il Giocatore pesca una Carta Azione dal mazzo e la aggiunge alla propria mano.

Azioni Principali

Le Azioni Principali hanno un costo in Rupie indicato sulla carta, di fianco all'Azion e.

Semina – Il Giocatore spende 5 Rupie e posiziona, sotto al proprio Meeple, una Tessera Piantagione e un Segnalino Piantagione (il più a sinistra della propria Plancia). Sull'esagono **non possono essere presenti altri Segnalini Piantagione** (proprio o degli avversari).

Seminando una Piantagione in ogni Distretto si ottiene il **Gettone Bonus Distretto** con il valore più alto tra quelli rimanenti, ottenendo subito i Punti Vittoria indicati. Massimo uno per Giocatore.

Raccolta – Il Giocatore riceve Cubi Tè per una o più Piantagioni presenti nell'esagono sotto al suo Meeple e **negli esagoni adiacenti**. Piantagioni sul Livello 0 forniscono un Cubo Tè Nero, quelle sul Livello 1 un Cubo Tè Verde e quelle sul Livello 2 un Cubo Tè Bianco. E' possibile raccogliere Tè dalle Piantagioni degli avversari, ma per ogni Tè di un avversario così ottenuto **questi riceve 1 PV**. E' possibile tenere **un massimo di 5 Cubi Tè** nel proprio Magazzino, al termine del Raccolto scartare l'eccedenza.

Commercio – Il Giocatore può soddisfare **una** delle Carte Contratto presenti sul tabellone. Per farlo paga i Cubi Tè indicati e posiziona la Carta su uno degli spazi liberi nella parte bassa della sua Plancia (uno degli spazi liberati dalla Semina dei Segnalini Piantagione). Fatto questo riceve le Rupie **oppure** i PV indicati. Ogni Compagnia (numero sulla Carta Contratto) occupa uno spazio differente (quindi più carte della stessa compagnia vengono impilate nello stesso spazio). Non è possibile soddisfare una Carta Contratto per la quale non si ha posto in Plancia.

Stipulare un contratto con un Consigliere – Il Giocatore paga 5 Rupie e posiziona un proprio Disco su uno spazio libero del Tracciato del Consigliere relativo al Distretto **nel quale si trova il suo Meeple**. Un Giocatore può posizionare un solo Disco per ogni Consigliere. Da quel momento è possibile utilizzare l'abilità fornita dal Consigliere.

Sviluppo Tecnologico – Il Giocatore paga 5 Rupie, avanza di un passo sul Tracciato Tecnologia e ottiene un Gettone Tecnologia. Se viene raggiunto uno spazio con indicato "+5" il Giocatore ottiene immediatamente 5 PV. Terminata l'azione **tutti gli altri Giocatori ottengono 1 Rupia**. Se viene raggiunto uno spazio con altri Dischi, chi l'ha raggiunto per ultimo si posiziona in cima.

Azioni Alternative

Movimento – Il Giocatore muove il proprio Meeple di quanti spazi vuole. Il primo passo non ha costo, il secondo costa 1 Rupia, il terzo 2 Rupie aggiuntive, il quarto 3 Rupie e così via. Nessun elemento sul tabellone blocca il movimento del Meeple.

Ricevere 2 Rupie – Il Giocatore prende 2 Rupie dalla riserva.

Fine del Gioco

La fine del gioco si innesca quando si verifica una situazione tra:

- Un Giocatore posiziona il suo ultimo Segnalino Piantagione.
- Un Giocatore alla fine del suo Turno pesca l'ultima Carta Azione del mazzo.

Il gioco prosegue fino al Giocatore a destra del Primo Giocatore (tutti effettuano lo stesso numero di Turni).

Ogni Giocatore riceve PV per:

- **Maggioranza Rupie** avanzate (almeno 1 Rupia per partecipare).
- **Maggiore** avanzamento sul **Tracciato Tecnologia** (almeno un passo per partecipare).
- **Maggior** numero di **Piantagioni** per ogni singolo **Distretto**. Per partecipare alla maggioranza di un Distretto bisogna avere **almeno una Piantagione** e aver **stipulato un contratto con il Consigliere** del Distretto.

Per ogni maggioranza si ricevono PV in base allo schema:

Posizione	1	2	3	4
PV	10	6	3	1

Inoltre ogni Giocatore riceve PV in base al **numero di differenti Compagnie** di cui ha completato almeno un Contratto secondo il seguente schema:

N. Compagnie	1	2	3	4	5
PV	1	3	6	10	15

Ogni Giocatore infine **perde 2 PV** per ogni **Segnalino Piantagione** rimasto sulla propria Plancia.

Il Giocatore con più PV vince la partita.

Variante di Gioco

Modifiche al Setup – Consegnare ad ogni Giocatore una Tessera Iniziale casuale. Il Giocatore con il numero più basso diventa Primo Giocatore. Il Giocatore sarà il primo a scegliere una posizione di partenza sulla mappa, e se continuerà seguendo l'ordine numerico delle Tessere Iniziali.

Gioco – Durante il gioco, **una sola volta a partita**, ogni Giocatore può utilizzare l'effetto della propria Tessera Iniziale per migliorare l'effetto di un'azione.

Tessere Iniziali

- **Rupie** – Con l'azione "Ricevere 2 Rupie" il Giocatore ottiene 5 Rupie aggiuntive.
- **Movimento** – Con l'azione "Movimento" il Giocatore può spostarsi gratuitamente su un qualunque esagono del tabellone.
- **Semina** – Con l'azione "Semina" il Giocatore può posizionare un secondo Segnalino Piantagione su un esagono sul quale ne aveva già uno. Produrrà comunque **un solo Cubo Tè** alla volta ma varrà doppio per la conta finale delle maggioranze.
- **Tecnologia** – Con l'azione "Avanzamento Tecnologico" il Giocatore avanza di due passi sul Tracciato Tecnologia (**ma riceve un solo Gettone Tecnologia**).
- **Consiglieri** – Con l'azione "Stipulare un contratto con un Consigliere" il Giocatore può stipulare un contratto con un Consigliere in un Distretto diverso da quello in cui si trova il suo Meeple.
- **Raccolta** – Con l'azione "Raccolta" il Giocatore può Raccogliere anche da Piantagioni fuori dalla portata del suo Meeple.
- **Commercio** – Con l'azione "Commercio" il Giocatore può soddisfare un Contratto pagando un Cubo Tè in meno.

Abilità dei Consiglieri

- **Rupie** – Ogni volta che si effettua l'azione "Ricevere 2 Rupie" se ne prende 1 aggiuntiva.
- **Commercio** – Ogni volta che si effettua l'azione "Commercio" si ricevono 2 Rupie aggiuntive (anche scegliendo i PV come ricompensa).
- **Tecnologia** – Ogni volta che si effettua l'azione "Avanzamento Tecnologico" si riceve 1 PV.
- **Consiglieri** – Ogni azione "Stipulare un contratto con un Consigliere" costa solo 2 Rupie anziché 5.
- **Movimento** – Ogni volta che si effettua l'azione "Movimento" ogni passo a partire dal secondo costa solo 1 Rupia.
- **Semina 1** – Ogni volta che si effettua l'azione "Semina" è possibile posizionare il Segnalino Piantagione anche in un esagono adiacente al proprio Meeple, purché **si trovi nello stesso Distretto**.
- **Semina 2** – Ogni azione "Semina" costa solo 4 Rupie (anziché 5).
- **Magazzino** – Lo spazio totale del Magazzino è incrementato a 6.

Note:

Ogni pareggio nel gioco viene risolto in favore del Giocatore più avanti sul Tracciato Tecnologia (o in caso di pareggio in favore di chi ha il Disco sopra gli altri).