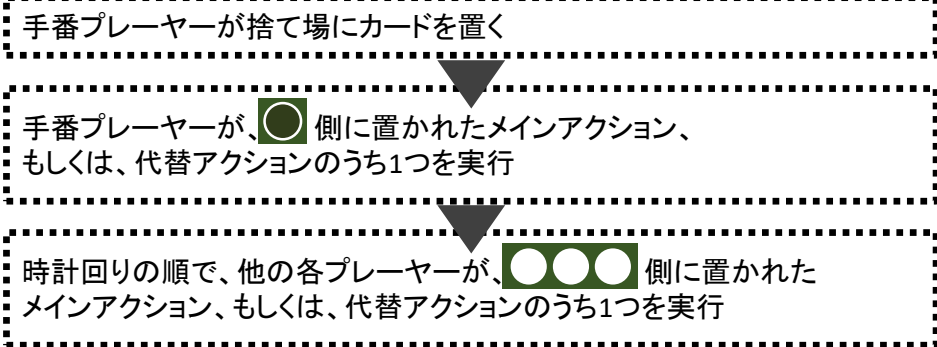


■ 手番の流れ

プレイヤーの手番は以下の2つから成り立っている:

1. アクションカードを1枚プレイ(必須)

技術トークンを使う(任意)



手番プレイヤーが例1のようにカードを出した場合、自身は植樹アクション、もしくは代替アクションのうち1つを行い、他のプレイヤーは、収穫アクションか、代替アクションのうち1つを行う。

手番プレイヤーは例2のように置くこともでき、この場合は自身は収穫アクションか、代替アクションのうち1つを行い、他のプレイヤーには植樹アクションか、代替アクションのうち1つを実行する。

※訳者注: 例2の記載は、BGGに追加でアップされていた公式の説明書による



例1 例2

また、手番プレイヤーは、カードをプレイする直前もしくは直後に、技術トークンを使用してカードは使わずに、追加のアクションが可能(ただし、技術発展アクション以外)

2. アクションカードを引いて手札を補充する(必須)

→時計回りに手番が移動

■ アクションの概要 ★が付いているものは、コストとして5ルピー必要

メイン アクション	★ 植樹	自分のコマがいる位置に農場トークンを、その上に個人ボードの左側から取った農場マーカーとコマを置く。※各地域に最低1か所ずつ農場を作ると地域ボーナストークンを得る
	収穫	自分のコマがいる位置か隣接する箇所、もしくはその両方の農場から高度に応じた茶箱を獲得。他者のからでも獲得できる。その場合、その人に自動的に点数を与える(1か所につき1点)
	貿易	倉庫から茶箱を払って企業契約タイルを獲得。その際、点数かお金のどちらかを得る。獲得したタイルは個人ボード上に同じ数字のものがあるなら重ねる。異なる場合は空きスペースに置く
	★ 評議員と契約	自分のコマが今いる地域の評議員トラックに自分のディスクを置く。以降、終了までその評議員タイルに書かれた効果が得られる
	★ 技術発展	技術トラックを1段階上げて、技術トークンを獲得する。同時に他のプレイヤーには1ルピーが与えられる
代替	移動	自分のコマを移動する。隣接するマスには無料で可能。もう1マス移動する場合は1ルピー、さらにその先へは2ルピー(計3ルピー)必要
	2 収入	サプライから2ルピーを獲得する

■ 終了条件と得点計算

- 一人のプレイヤーが全ての農場マーカーをマップ上に置かず、アクションカードの山札がなくなったら、終了のきっかけとなる。
→手番の数が等しくなるまでゲームを続け、その後得点計算を行う。
- 下記項目のマジョリティに応じて、1位10点、2位6点、3位3点、4位1点を獲得
 - ✓ 余ったお金(点数を獲得するのに少なくとも1ルピーは必要)
 - ✓ 技術トラックの位置(点数を獲得するのに少なくとも1段階必要)
 - ✓ 各地域の農場の数(点数を獲得するのに、少なくとも1か所の農場とその地域の評議員と契約していることが必要。農場があっても契約していない場合はカウントしない。)
- ボード上に置かれた異なる企業契約タイルの数に応じて、1社:1点、2社:3点、3社:6点、4社:10点、5社:15点を獲得
- ボード上に残っている農場マーカー1つにつき、2点の減点
→合計が一番多かった人が勝者となる。