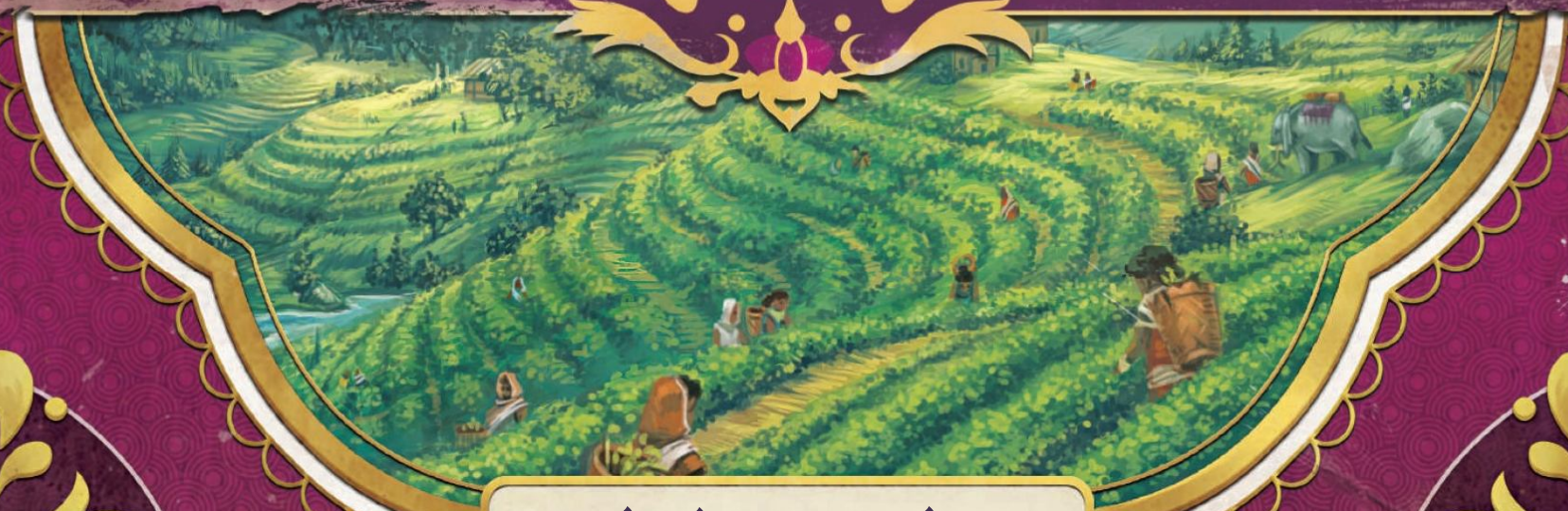




CEYLON



JÁTÉKSZABÁLY

A 14. század második felében Ceylon - ma már mindenki számára Srí Lankaként ismert-, összes kávéültetvényét egy mérgező gombafajta pusztította el, amivel a szigetet egy súlyos gazdasági válságba sodorta. A skót származású James Taylor és sok más vállalkozó kedvű ember, a kávéültetvényeket felcserélte teaültetvényekre, ezzel megteremtve azt, amit ma sokan úgy ismernek, hogy a világ legjobb teája.

Ceylonban a teatermelők úttörői vagytok, akik Ceylon teaiparát fejlesztik. Ültetvényeket hoztok létre, betakarítjátok a növényeket, technológiai fejlesztést végeztek és a világ számos tájára exportáltak. A győztes az a játékos, aki a leghatékonyabban járul hozzá a Ceylon tea sikeres fejlődéséhez.

„Ceylon teamezői ugyanolyan emlékművek, mint a bátorság jelképe Waterloo oroszánjával.”
Sir Arthur Conan Doyle

JÁTÉKTARTOZÉKOK



4 játékosztábla

Mindenki arra használja a játékosztábláját, hogy azon az ültetvényjelzőit, a megszerzett technológiajelölőket, a teljesített szerződéseket, a betakarított teát, az elnyert pénzt és a kezdőlapkáját tárolja (lásd a 10. oldalon a „Játékváltozat” részt). Ezen információk láthatóak a többi játékos számára.



1 játéktábla

A központi térkép Ceylon 4 legfontosabb teakörzetét ábrázolja. Mindegyik teakörzetet egy hivatalnok képviseli, akik a szerződések végrehajtásában nyújtanak segítséget nektek. A térkép jobb oldalán a technológiasáv jegyzi a technológiai fejlődéseket. A tábla felső részén egy vonat látható 3 vagonnal. Minden vagon a különböző vállalatok megrendeléseit tartalmazza, amiket teljesítenetek kell, hogy pénzt és győzelmi pontokat szerezzetek. A játéktábla tartalmaz még egy pontozósávot, a technológia- és bónuszjelölők mezőit, a jobb oldalon az akciókártya húzó- és dobópaklijának egy-egy mezőjét.

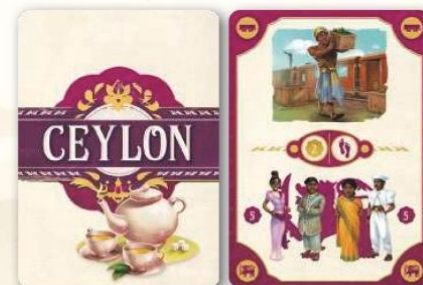
A központi térkép négy körzetből áll, amelyeket folyók határolnak. Ezek a körzetek az ábrán fehér vonallal vannak határolva.

A körzetek: Dimbula, Ruhuna, Kandy és Uva.



32 ültetvénylapka

Ezek azok az ültetvények, amiket a térkép különböző körzetein építetek fel.



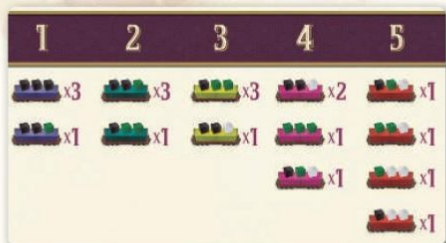
46 akciókártya

A kártyákat a játék során rendelkezésre álló akciók végrehajtására használjátok.



9 szintlapka

5 nagy- és 4 kisméretű áll rendelkezésre. A szintlapkák a kerületek domborzatainak a kialakításához szükségesek. A játéktábla hatszöge, amely nem tartalmaz szintlapkát, 0 magasságú. Az a hatszög, amin 1 szintlapka van, 1-es magasságú, amelyen pedig 2 lapka van, azt 2-es magasságúnak kell tekinteni.



1 szerződésösszegző-kártya

Ez a kártya a vállalatok különböző teaigényét és gyakoriságát foglalja össze, amit emlékeztetőként használtak.



8 hivatalnoklapka

Ezek a lapkák a hivatalnokok által biztosított képességeket jelzik, ami rájuk jellemző.



7 kezdőlapka

A kezdőlapkák a „Játékváltozat” részben kerülnek játékba, és a kezdeti ültetvények lehelyezési sorrendjének meghatározása mellett, minden játékosnak egy különleges egyszeri képességet biztosít a játék során.

1 játékszabály



20 szerződés

Az 5 vállalat mindegyikéből 4-4 szerződés van.

Ezek azok a megrendelések, amiket teljesítenetek kell, hogy pénzt és győzelmi pontokat kapjatok.



17 technológiajelölő

Minden alkalommal, amikor haladsz a technológiásávon, egy technológiajelölőt szerzel, amivel a fordulóban egy extra akcióhoz jutsz.



4 körzet-bónuszlappka

Ezeket a jutalmakat azok a játékosok szerzik meg, akik legalább egy ültetvényt rendelkeznek a térkép összes körzetében.



1 teáskanna

A kezdőjátékos jelölője.



4 játékosfigura

A játékosok pozícióját jelölik a térképen.



24 játékoskorong

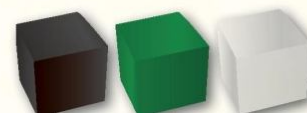
A négy szín mindegyikéből 6 színes korong. A korongokat a pontozó-, illetve a technológiásávon a pozíciótok, és a hivatalnokok jelölésére használjátok.



32 ültetvényjelző

A négy szín mindegyikéből 8 színes levél.

A jelző arra szolgál, hogy jelezze, ki az ültetvény birtokosa a játéktáblán.



40 teajelölő

16 fekete, 14 zöld és 10 fehér. A jelölők háromféle teatípust jelölnek: az alacsony magasságban, azaz a 0-as szinten (fekete tea), az 1-es magasságban (zöld tea) és a nagy magasságban termesztett teát, azaz a 2-es szintű (fehér tea).



82 érme

14 a 10-es, 24 az 5-ös, 20 a 2-es és 20 az 1-es értékűből. A játék pénzneme a rúpia. Bizonyos akciók költségeit ezzel fizetitek.

Tervezők: Suzanne Zinsli és Chris Zinsli

Illusztráció: Laura Bevon

Grafikai tervezés: David Prieto

Fejlesztés és szabályok: Juan Luque és Rafael Sáiz

Suzanne és Chris köszönetét fejezi ki családjának és barátainak, különösen Lily Anne-nek és Hana Zinslinek, a játéktesztelőknek, Anthony és Nicole Amatonak, Megan Cummings, Jared Greenberg és Kristy Eckert, James Griffin, Erik Herrington, Gil Hova, Zintis May-Krumins és Jay Treatnek.

Ludonova szeretne köszönetet mondani Antonio Varela, Carlos Romero, David Ferrero, José Merlo, Paco Cantarero és Paco Salasnak (Franky) a játéktesztelésben való segítségükért.



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

Rajongói fordítás: Holl Márta
Lektorálta: Hipszki Laci

ELŐKÉSZÍTÉS

A

Tedd a játéktáblát az asztal közepére. Vegyél el 4 nagyméretű szintlapkát és véletlenszerűen helyezz mindegyik körzetre egyet úgy, hogy a lapka minden hatszöge pontosan négy mezőt foglaljon el ugyanabban a körzetben.

Ezután, vedd el a 4 kisméretű szintlapkát és úgy tegyél egyet-egyét a nagyméretű lapkák tetejére, hogy a négy hatszög valamelyikét fedje. Végeredményben, minden körzetnek rendelkeznie kell egy 0 szintű négyes hatszöggel, 1-es szintű hármas hatszöggel, és egy 2-es szintű hatszöggel. A nem használt szintlapkákat tedd vissza a játék dobozába.

B

Keverd össze a hivatalnoklapkákat képpel lefelé, és ezekből, képpel felfelé véletlenszerűen helyezz egyet-egyét a körzetek hivatalnokai melletti mezőre. A maradék hivatalnoklapkákat tedd vissza a játék dobozába.

C

Keverd meg az akciókártyákat és tedd a paklit képpel lefelé a játéktábla megfelelő mezőjére.

D

Keverd össze a szerződéseket és rakd a pakliját képpel lefelé a vonat végén jelzett mezőre. Majd húzz fel 3 szerződést a pakli tetejéről és képpel felfelé, tegyél a 3 vagonmezőre 1-1 szerződést.

E

Helyezd le a 4 körzet-bónuszlapkát csökkenő sorrendbe (10-től 1-ig) a térkép bal oldalán lévő mezőjére.

F

A technológiajelölőket tedd a technológiásáv feletti mezőre.

G

Az ültetvénylapkákat, teajelölőket és a rúpiákat rakd a játéktábla mellé, mintegy készletként. Majd ezután, a szerződésösszegző-kártyát is rakd a tábla mellé.

H

Minden játékos válasszon magának egy szint és vegye el a következőket:

- Egy játékosláblát, amit helyezzen maga elé.
- A saját színében ültetvényjelzőket, amiket tegyen a játékosláblája alsó részén lévő szerződésmezők jelölt helyeire.
- 6 színes korongot a saját színében, amiből egyet rakjon a pontozósáv „0” mezőjére, a maradékot pedig a játékosláblája mellé.
- 15 rúpiát a bankból.
- Valamint tegyen a játékoslábla raktárába 1 alacsony magasságban természetett teajelölőt (fekete tea).

I

A kezdőjátékos az lesz, aki legutóbb ivott teát (vagy válasszatok véletlenszerűen), és vegye magához a kezdőjátékos-jelölő teáskannát.

Majd minden játékos egymást felváltva, a kezdőjátékostól indulva és haladva az óramutató járásával egyező irányba, kiválasztja a kezdőpozícióját a játéktábla térképén. Válasszon mindenki egy körzetben egy olyan 0-ás szintű hatszöget, ahol nincs ültetvény, és tegyen rá egy ültetvénylapkát. Majd erre a lapkára a saját ültetvényjelzőjét és a játékos bábuját. Az ültetvényjelzőt a játékosoknak a játékosláblájuk balszélső szerződésmezőjéről kell elvenni. Mindenki az első ültetvényét különböző körzetben kezdje.

Továbbá, minden játékos tegyen a saját színében egy játékos korongot a technológiásáv kezdő, zöld mezőjére úgy, hogy a kezdőjátékos korongja legyen legfelül, és azt kövesse a többieké a játékosok sorrendje szerint.

J

Végül, minden játékos húzzon fel 3 kártyát az akciókártya pakliból, ami a kezdeti kézben tartott lapjait alkotja (a többi játékostól mindenki tartsa titokban).

Megjegyzés: A rúpiák, a tea- és technológiajelölők száma korlátlan, így, ha valamelyik elfogyna, helyettesítsétek bármilyen másval.

A JÁTÉK CÉLJA

A Ceylon játékban teatermelőként mutatkoztok be Ceylon szigetén, ahol különböző körzetekben és magasságokban teaültetvényeket hoztok létre. Teát természetek és megpróbáltatások eladni a legfontosabb exportvállalatoknak.

A feladat végrehajtásában szükségetek lesz az egyes körzetek hivatalnokainak a támogatására, fejlesztésekre kell a pótolhatatlan technológiát, hogy megelőzzétek a versenytársaitokat.

A játék végén győzelmi pontokat kaptok az egyes körzetek ültetvényeinek a megszerzéséért, a teljesített szerződésekért, az elért technológiai fejlődés szintjéért és az összegyűjtött pénzüsszegért.

JÁTÉKMENET

A játék a kezdőjátéktól indulva, az óramutató járásával egyező irányba halad, és egymást felváltva végzitek el a fordulókat egészen addig, amíg egy játékos az összes ültetvényjelzőjét le nem helyezte a térképre, vagy az akciókártyák húzópaklija elfogy.

JÁTÉKFORDULÓ

A játékforduló a következőket tartalmazza:

1. Játssz ki egy akciókártyát. Az aktív játékos az, akinek a fordulója van és őt követi majd az összes többi játékos is, akik szintén elvégzik a kijátszott akciókártyával kapcsolatos feladatot (kötelező). A kártya akciójának a végrehajtása előtt vagy után, felhasználhatsz egy technológiai jelölőt, hogy egy extra akciót végezhess el (választható).
2. Húzz fel egy akciókártyát a húzópakliból, hogy feltöltsd a kézben tartott lapjaid számát háromra (kötelező).

1. Egy akciókártya kijátszása (kötelező) és egy technológiai jelölő használata (választható).

Megjegyzés: A kártyák kijátszásának a módja és az akciók végrehajtása ebben a játékban egyedi, így először ezt magyarázzuk el, mielőtt az akciókat ismertetnénk.



Az összes akciókártya 2 főakciót és 2 választható akciót tartalmaz. Amikor kijátszol egy kártyát, azt tedd a játéktábla dobópakli mezőjére képpel felfelé úgy, hogy a választott főakciód a jelzés felé mutasson és a többi akció pedig a jelzés irányába. Ez azt jelenti, hogy az akciókártya mindkét irányba kijátszható. Először is, az aktív játékos elvégzi a főakcióját, amit az oldal felé fordított, vagy elvégez egyet a kettő választható akció közül. Majd a többi játékos is, az óramutató járásával egyező irányba haladva, elvégzi a másik oldal főakcióját, vagy egyet a kettő választható közül. Miután mindenki végzett a játékkörével, a következő játékos fordulója következik.

Péter kijátszik egy akciókártyát, amelyben a két főakció lehetővé teszi, hogy ültessen, vagy betakarítson. Úgy dönt, hogy ültetni fog és lehelyezi a kártyát a dobópakli mezőre úgy, hogy a főakciója a oldallal egyezzen. Ezzel a többi játékosnak a betakarítás főakcióját hagyja meg, és mindenki eldönti a játékos sorrendje szerint, hogy betakarít, vagy a két választható akciót egyikét végzi el.



Péter a betakarítás főakcióját is választhatta volna, amivel a többiek számára az ültetés lehetőségét tette volna elérhetővé.



Egy **technológiai jelölő** felhasználásával egy további akciót hajthatsz végre (a költségek kifizetése után, ha van ilyen). A jelölőt ebben az esetben tedd vissza a készletbe, és bármilyen tetszőleges (fő- vagy választható) akciót végrehajthatsz, **a kijátszott kártyájától függetlenül**. Ez alól **kivétel** a „A technológiai fejlődés” akciója, **és az éppen kijátszott kártya akciójának végrehajtása előtt, vagy után**. Bármennyi technológiai jelölőt összegyűjthetsz a játék során, de a forduló alatt csak egyet játszhatasz ki. Ha megszerezted a fordulóban egy jelölőt, akkor azt azonnal használhatod is. A technológiai jelölőket a játékosok a technológiasávon való haladás során szerzik meg (lásd a 8. oldalon).

FŐAKCIÓK

Az akciókártyákon 5 féle főakciót találunk. Van olyan, amelynek a költsége rúpiában van megadva, ilyenkor azt ki kell fizetned, hogy végrehajtható legyen. Ebben az esetben a pénz a készletbe kerül vissza. Amikor nincs elegendő pénzed, vagy egyszerűen nem akarsz végrehajtani a főakciót, akkor helyette a két választható akció között kell döntened (lásd a „Választható akciók” részt a 9. oldalon).

Ültetés

Ez az akció lehetővé teszi, hogy ültetvényeket építsetek. Az ültetvény építésének a költsége 5 rúpia, és miután kifizetted, tegyél egy ültetvénylapkát a térkép azon hatszögére, ahol a figurád áll, valamint egy ültetvényjelölőt a játékosábrán balszélső mezőjéről. Az a hatszög, ahol felépült ez az ültetvény, nem tartalmazhat másik ültetvényjelölőt (sajátot, vagy a másik játékosét), de a másik játékos figurája oda léphet.

Péter az ültetés akciót választja és ezt egy 1-es szintű terepen végzi, ahol a figurája áll. Kifizeti a készletéből az 5 rúpiát és egy ültetvénylapkát tesz a figurája alá, valamint a játékosábrájáról elveszi a balszélső és legfelső ültetvényjelölőt, amit a játékosábrán a figurája mellé tesz.

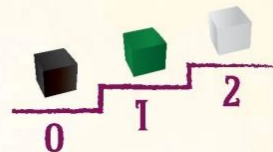


A körzet-bónuszlapkákat úgy lehet megszerezni, ha minden körzetben van egy ültetvényed (2 játékos esetében eggyel kevesebb körzet van, lásd a 10. oldalon). Ha teljesíted a követelményeket, akkor mindig a legfelső bónuszlapkát veheted el, megszerezve a rajta feltüntetett pontszámot. Az első lapkán 10, a második 6, a harmadikon 3, a negyedik lapkán pedig 1 pontszám található.

A játék során minden játékos csak egy ilyen bónuszjelölőt vehet el.

Betakarítás

Ezzel az akcióval betakarítod a teát abból az ültetvényből, ahol a figurád aktuálisan áll és/vagy vele szomszédos. A készletből minden egyes betakarított ültetvény után 1 teajelölőt vehetsz el, az alábbi szabályok figyelembevételével:



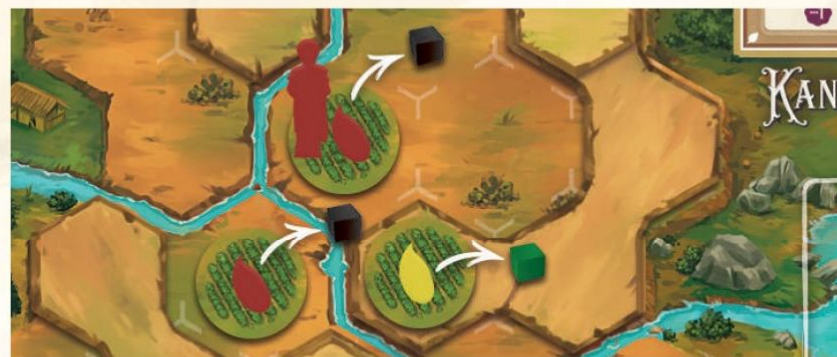
a. Az egyes ültetvények által biztosított teatípust a szintmagasság határozza meg.

A 0-as szintű ültetvények csak az alacsony magasságban természetesen fekete teákat termelnek, a közepes magasságú ültetvény a zöld teát, míg a 2-es szintű ültetvény csak a fehér teát termeli.

b. Betakaríthatod a másik játékos ültetvényét is, de az adott ültetvény tulajdonosa azonnal 1 pontot kap.

c. Mindenki csak 5 teajelölőt tárolhat a játékosábrájának raktárában. A betakarítás idején meghaladhatod ezt a számot, de utána közvetlenül el kell dobnod annyit belőle, hogy öt maradjon.

Péter a betakarítás akcióját választja, és úgy dönt, hogy leveszi saját 0-as szintű két ültetvényét, és a vele szomszédos Laci 1-es szintű ültetvényét. Két fekete kockát kap a saját ültetvényéből és egy zöldet Laciéból, aki szerez még ezzel 1 győzelmi pontot. Péter a betakarított teajelölőket elhelyezi a raktárába.



Kereskedelem

Ez az akció lehetővé teszi, hogy az exportvállalatok egyik aktív szerződését teljesítsd, amit a főábrán vonatokon ábrázolnak, hogy ez által pénzt vagy győzelmi pontokat kapj. Az akció abból áll, hogy az egyik aktív szerződés jelzett teajelölőit visszatessz a készletbe, és ennek eredményeképpen megszerzed azt a szerződést.

A megszerzett szerződést a játékosláblád egyik rendelkezésre álló szerződésmezőjére kell tenned, a vállalat számával felfelé. Ugyanannak a vállalatnak a szerződéseit egymásra helyezheted, hogy minden vállalat csak egy mezőt foglaljon el.

Csak akkor teljesíthetsz egy szerződést, ha a játékoslábládon van egy rendelkezésre álló mező, ahova a teljesített szerződéseket helyezheted. Ez csak olyan mező lehet, ahol nincsenek ültetvényjelzők, vagy már van olyan szerződés a mezőn, amely már rendelkezik egy ugyanolyan vállalattal kötött szerződéssel és ezért újat teszel a tetejére. Az ültetvényjelzőket csak az ültetés révén távolíthatod el a mezőkről, tehát csak ilyen úton tudsz mezőt felszabadítani a szerződéseknek. Így minél nagyobb számú ültetvényed van a játéktáblán, annál nagyobb számú vállalatnak tudsz szállítani.

Amikor egy szerződést teljesítesz, azonnal el kell döntened, hogy a szerződésen feltüntetett rúpiát veszed el a készletből, vagy a jelzett győzelmi pontokat, amit szintén azonnal megkapsz. Mindkettőt egyszerre nem szerezheted meg, sem a kettő kombinációját. A játék végén további pontokat kapsz a különböző típusú szerződések száma után, amiket sikerült leszállítani (lásd „A játék vége és a pontozás” részt a 9. oldalon). A vonat üres vagonmezőjét töltsd fel újra a pakliból (ha van még), miután az aktív játékos az akciókártya pakliból húzott (9. oldal).

Péter úgy dönt, hogy elvéggez egy kereskedelem akciót. A raktárában két szerződés teljesítéséhez is van teajelölője (2-es és a 4-es), de csak a 2-est hajthatja végre, mivel nincs szabad szerződésmező a játékoslábláján a 4-es számára. Visszatesz 2 zöld és 1 fekete teajelölőt a készletbe, és a teljesített szerződést a számával felfelé a játékosláblájára, a már meglévő szerződés tetejére teszi. Jutalmul elvesz 11 rúpiát a készletből és ezzel a 4 győzelmi pontot elveszíti, amit szerezhett volna.



Szerződés egy hivatalnokkal

Minden körzetnek van egy hivatalnoka, akikkel a játékosok szerződést köthetnek, hogy kihasználják a hivatalnok által nyújtott képességet. Ennek az akciónak a költsége 5 rúpia és egy játékos korong, amit arra a hivatalnok melletti sávra kell lehelyezned, amelyik körzetben tartózkodsz a játékosfiguráddal. Lehet minden hivatalnok mellett egy korongod, de csak azzal köthetsz szerződést, amelyik körzetben éppen ott van a figurád. Miután végrehajtottad ezt az akciót, használhatod a hivatalnok képességét a játék hátralévő részében (a hivatalnokok képességeit a játékszabály végén ismertetjük). A játék végén, csak úgy szerezheted meg a többségi pontokat, ha az adott körzetben van egy szerződésed a hivatalnokkal (lásd „A játék vége és a pontozás” részt a 9. oldalon).

Péter szerződést köt egy hivatalnokkal abban a körzetben, ahol a figurája áll. Befizeti az 5 rúpiát és lehelyezi az egyik korongját a hivatalnoksávon.



Technológiai fejlődés

Ez az akció Ceylon teaiparának a technológiai fejlődését képviseli. Ennek az akciónak a költsége 5 rúpia. Az összeg kifizetése után egy lépést tehetsz a technológiasávon és ezzel egy technológiajelölőhöz jutsz, amit tegyél a játékosláblád jelzett helyére. Közvetlenül ezután, a többi játékos 1-1 rúpiát vehet el a készletből (a technológiai fejlődés mindenki számára kedvező). Amikor a technológiasáv bal oldalán eléred a „+5”-ös jelzést, azonnal szerzel még 5 győzelmi pontot.

A technológiajelölőkön és a jutalompontokon túl, a technológiasávot a játékvégi pontozáskor a döntetlen helyzetek feloldására is használjátok, előnyben részesítve a fejlődést elősegítő játékosokat.

Amikor egy olyan mezőre érkezel a sávon, ahol már egy vagy több játékos jelölője ott áll, akkor tedd a technológiajelölődet a többi tetejére. Minden szándék és cél érdekében, a felső jelölőre úgy kell tekinteni, hogy az fejlettebb. Ha a technológiasáv utolsó mezőjét eléred, akkor többet nem tudod ezt az akciót használni.

Péter úgy dönt, hogy növeli a technológiai szintjét. Kifizeti az 5 rúpiát, és a többi játékos pedig elvesz az 1-1 rúpiát a készletből. Előretolja a játékoskorongját a technológiasávon egy lépéssel, elvesz egy technológiajelölőt a kupacból és a játékosablájára teszi. Végül, elérte a sáv hatodik mezőjét, ezért 5 győzelmi pontot is kap.



VÁLASZTHATÓ AKCIÓK

Az aktív és a többi játékosok is eldönthetik, hogy figyelmen kívül hagyják-e az adott főakciót, mert nem tudják, vagy nem akarják végrehajtani. Ehelyett, két választható akció áll rendelkezésre, amelynek az egyikét végre kell hajtani: mozgatják a figurájukat, vagy elvesznek 2 rúpiát a készletből.

Lépés

A térkép hatszöge, ahol a figurád áll, kulcsfontosságú abban a döntésben, hogy milyen akciót kell végrehajtani az esetek többségében. A lépésakció az egyetlen lehetőség, hogy mozogni tudj a játéktáblán. Ez magában foglalja azt, hogy annyi lépést tehetsz meg, amennyit szeretnél, és amennyit megengedhetsz magadnak. Az első szomszédos hatszögre való lépés nem jár költséggel, de a második szomszédos mezőre való mozgás 1 rúpiába kerül, a harmadik szomszédos hatszögre plusz 2, a negyedekre plusz 3, és így tovább.

A hatszögek közötti lépéseket semmilyen elem, a másik játékos figurája, ültetvények, folyók, különböző szintmagasságok nem blokkolhatják.

Péter elveszti az akciókártyája főakcióját és cserébe úgy dönt, hogy az aktuális helyzetéből átlép a közeli körzet 2-es szintű hatszögére. Az első lépése ingyenes, a második 1 rúpia, a harmadik pedig plusz 2. Péter kifizeti a lépésakciójának a költségét, 3 rúpiát (0+1+2).



Két rúpia a készletből 2

Vegyd el 2 rúpiát a készletből és tedd a játékosabládra.

2. Egy akciókártya felhúzása a kézben tartott lapok feltöltéséhez (kötelező).

Miután a többi játékos is befejezte a körét, húzz fel annyi akciókártyát a húzópakliból, hogy a kezében ismét 3 legyen. Ha a húzópaklit felhasználtatok, ezt a lépést hagyjátok ki.

A JÁTÉK VÉGE ÉS A PONTOZÁS

Ha egy játékos az utolsó ültetvényjelzőjét helyezi a játéktábla térképére, vagy felhúzza az utolsó akciókártyát a húzópakliból, azzal kiváltja a játék végét. A játék egészen addig folytatódik, amíg az összes játékosnak azonos számú játékköre nem lesz és kezdetét veszi a pontozás.

Péter egy ültetés akcióval lehelyezte az utolsó ültetvényjelzőjét a játéktáblára, amivel elindította a játék végét. Az óramutató járásával egyező irányba haladva, a többi játékos is elvégzi a fő-, vagy választható akciót, amit Péter hagyott rájuk. Ezt követően, mivel Péter volt a kezdőjátékos, a többi játékosnak is van még egy köre a játék befejezése előtt.

A végső pontszám meghatározásához az alábbi ábrát használjuk. A győztes az a játékos, aki a legtöbb győzelmi pontot szerezte meg.

Megjegyzés: Minden döntetlen helyzet annak a játékosnak kedvez, aki a technológiasávon a legtávolabb áll, azaz a legfejlettebb, vagy a jelölője a többiek felett van.

A többség pontozása

1	2	3	4
10	6	3	1

A fenti táblázat, az alábbiakban leírt többségi pontszámokra vonatkoznak:

- A nálad maradt pénzért. Legalább egy rúpiával rendelkezned kell, hogy pontot kapj érte.
- A technológiasávon lévő pozícióért. A játék folyamán legalább egy lépést tenned kell a sávon, hogy pontot szerezhess.
- **Minden egyes körzetben** lévő ültetvényjelzőidnek a száma (minden egyes körzetet külön pontozz). Ahhoz, hogy megszerezd az adott körzet után járó pontokat, a körzetben legalább egy ültetvényjelzővel kell rendelkezned és az adott körzet hivatalnokával szerződésben kell állnod. Ha egy körzetben van egy ültetvényjelző, de nincs szerződésed a hivatalnokkal, akkor nem szerzed meg a többség pontszámát.

A teljesített szerződések pontozása

Az eddig összeszámolt pontjaitok összegéhez, adjátok hozzá a játékostáblátokon lévő teljesített, különböző típusú szerződések száma után járó győzelmi pontot is (pl. 4 féle szerződés = 10 győzelmi pont).



A maradék ültetvényjelzők pontozása

Minden játékos vonjon le 2-2 pontot a játékostábláján maradt ültetvényjelzők után.

Miután a játék véget ért, Péter az eddig elért pontszámát (16 GYP) az alábbiakkal egészíti ki:

- 6 pont a legtöbb rúpiával rendelkező második helyezésért.
- 10 pont a technológiasávon elért pozíciójáért.
- 20 pont a Ruhunában és Dimbulában (10 + 10) ültetett ültetvényeiért. Van ültetvénye Kandyben is, de ezután nem jár pont, mert nincs szerződése az ottani hivatalnokkal.
- 6 pontot kap a játékostábláján a háromféle teljesített szerződés után.

Pontlevonása nincs, mert minden ültetvényjelzőjét lehelyezte a játéktáblára. Péter összes pontszáma a játék végén: 58.

A 2 játékos változat

Ha ketten játszatok, akkor egyetlen változás található a játékban. A négy körzet helyett, csak hármat fogtok használni. Minden szándék és cél érdekében, Uva vagy Dimbula körzetét hagyjátok ki a játékból.

Játékváltozat

Ezt a változatot azoknak a játékosoknak ajánljuk, akik már többet játszottak a Ceylon játékkal és gyakorlottabbak a szabályban.

A játék előkészítése (lásd a 4. oldalon) az alábbiakban változik:

- Keverd meg a kezdőlapkákat képpel lefelé, és adj minden játékosnak egyet. A játékosok fedjék fel ezt a kezdőlapkát, és mindenki tegye a játékostáblája jelzett helyére.
- A kezdőjátékos a legalacsonyabb számú kezdőlapkával rendelkező játékos lesz, és a kezdőjátékos-jelölőt tegye a játékostáblája mellé. Továbbá, elsőként választhat a játéktábla térképén egy kezdőpozíciót a lehelyezési szabályok betartásával (lásd a 4. oldalon). Majd a következő legalacsonyabb számú kezdőlapkával rendelkező játékos következik, és így kerül sor minden további játékosra.

A játék során minden játékos csak egyszer használhatja a kezdőlapkája különleges képességét, hogy növelje a saját, vagy egy másik játékos fordulójában végrehajtott akció hatását. A lapkát használat után át kell fordítani a másik oldalára. Minden egyes kezdőlapka hatását az alábbiakban ismertetjük.

Kezdőlapkák



A játék során egyszer, amikor elvégzel egy „Két rúpia a készletből” akciót, vegyél el még plusz 5 rúpiát.



A játék során egyszer, amikor elvégzel egy „Lépés” akciót, lépj bármelyik hatszögre mindenféle költség megfizetése nélkül.



A játék során egyszer, elvégezhetesz egy „Ültetés” akciót abban a hatszögben, ahol már van ültetvényed. Tegyé az adott hatszögre egy második ültetvényjelzőt, ahova második ültetvénylapkát már nem kell tenned. Ezért az ültetvényért a pontozás során kétszeres pontszámot kapsz majd, de a betakarítás idején továbbra is egy teajelölőt jár utána.



A játék során egyszer, amikor elvégzel egy „Technológiai fejlődés” akciót, a korongoddal két mezőt léphetsz a sávon, de csak egy technológia-jelölőt kapsz.



A játék során egyszer, amikor elvégzel egy „Szerződés egy hivatalnokkal” akciót, akkor szerződést köthetsz egy olyan másik körzetben lévő hivatalnokkal, ahol nincs figurád.



A játék során egyszer, amikor elvégzel egy „Betakarítás” akciót, akkor is elvégezheted, ha a kiválasztott ültetvények, a sajátodé vagy a másik játékosé, nem a figurád közelében vannak.



A játék során egyszer, amikor elvégzel egy „Kereskedelem” akciót, egy teajelölővel kevesebb is végrehajthatsz egy szerződést.

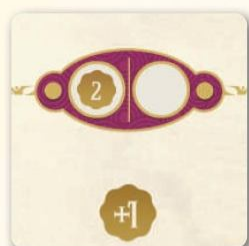


Hivatalnoklapkák

Minden hivatalnoklapka egy adott képességet ábrázol, amit csak azok a játékosok használhatnak, akik az adott hivatalnokkal szerződést kötöttek (lásd a „Szerződés egy hivatalnokkal” részt a 8. oldalon).



Minden alkalommal, amikor elvégzed a „Lépés” akciót, a második lépéstől a költséged mindig 1 rúpia lesz.



Minden alkalommal, amikor elvégzed a „Két rúpia a készletből” akciót, vegyél el még 1 rúpiát a készletből (összesen 3-at).



Minden alkalommal, amikor elvégzed az „Ültetés” akciót, lehelyezhetsz egy ültetvénylapkát és az ültetvényjelződet oda, ahol a figuráddal állsz (mint mindig), vagy a figurád szomszédságában lévő bármelyik hatszögre. Ezt a képességet csak abban az esetben használhatod, amíg a szomszédos hatszög ugyanabban a körzetben van, ahol a figurád található.



Minden alkalommal, amikor elvégzed a „Kereskedelem” akciót, vegyél el 2 rúpiát a készletből (még akkor is, ha a győzelmi pontokat választod).



Minden alkalommal, amikor a „Technológiai fejlődés” akciót hajtod végre, azonnal kapsz 1 győzelmi pontot.



Minden alkalommal, amikor elvégzed az „Ültetés” akciót, eggyel kevesebb rúpiát kell fizetned (összesen 4 rúpia).



Minden alkalommal, amikor a „Szerződés egy hivatalnokkal” akciót hajtod végre, 3-mal kevesebb rúpiát fizess (összesen 2 rúpiát).



A raktárad tárolási kapacitása 1 teajelölővel növekszik, így összesen 6 jelölőt tárolhatsz.