

準備

- "A"のタイルを裏向きによく混ぜ、ゲームボードの 5x5 のエリアに表向きに置く。余った 2 枚は、ゲームから除外しておく。
- 船、入植者、お金、追加アクションカードは対応するゲームボードのエリアに配置する。
- 植民地タイルは、名前毎に分けてゲームボードに配置する。(Quilon、Madras からはそれぞれ 1 枚抜く)
- 自分用の「開発」、「倉庫」ボードを受け取る。入札マーカーはそれぞれ人数+1(4人なら1-5)を受け取る。
- 各プレイヤーは、船 4 ポイント・入植者 2 ポイント持つ。
- 最も若いプレイヤーが探検カードの一番上を 1 枚めくる。以降、時計回りにめくっていく。最初に"トラ"のアイコンの描かれたカードをめくったプレイヤーは「旗」と 7 ドゥカート受け取る。それ以外のプレイヤーは 10 ドゥカート受け取る。

上級ルール: スタートプレイヤーから自分の「開発」ボードを 2 つそれぞれ 2 段目(組み合わせは任意)まで進めるか、10 ドゥカート獲得するかを選択する。

ゲームの手順

ゲームは、A パート、B パートに分かれており、それぞれ 4 ラウンドで構成される。A パートから B パートへ移るタイミングで余っている"A"タイルは除去し、新たに"B"タイルで埋め直す。

1.入札マーカーの配置

- 1-1 「旗」を所持しているプレイヤーは、エリアの外周か、エリア内の空きマスに「旗」と入札マーカー「1」を置く
- 1-2 時計回りで次プレイヤーは、「1」の置かれているタイルから縦横、斜めに隣接するタイルへ入札マーカー「2」を置く。
- 1-3 「旗」を置いたプレイヤーが最後に入札マーカー「人数+1 の値」をもう一度置くまで続ける。

注意: 入札マーカーが上記条件で配置出来ない場合は、新たに空きマスを選んで入札マーカーを配置して良い。

2.タイルの入札

- 2-1 最初に「旗」の入札を行う。入札マーカー「1」のプレイヤー(競売人)が 0 ドゥカートで入札を行う。
- 2-2 時計回りにプレイヤー(競売人は最後にもう一度行える)は 1 度だけ入札額を上げるかパスをするかどちらかを選ぶ。
- 2-3 最も高額の入札をしたプレイヤーは「旗」と追加アクションカードを 1 枚受け取る。支払いは、競売人に行う。競売人自身が落札した場合は、銀行へ支払う。
- 2-4 その後、入札マーカー「2」の置かれているタイルに対して入札を行う。
- 2-5 入札マーカーの置かれている全てのタイルの入札が終わるまで続ける。

3.アクションフェイス

- 3-1 スタートは「旗」を持つプレイヤーから時計回りに、1 アクションを行い 3 周する。(プレイヤーは計 3 アクション実施出来る)
- 3-2 以下のアクションが実行出来る。

A.開発ボードの発展

記載された香辛料及び香辛料 1 つにつき船 1 ポイント支払う。支払い完了後、1 マスへ進める。

注意: いずれかの分野で、最初に最後から 2 番目、もしくは最後の段階に到達したプレイヤーは、探検カードを 1 枚獲得する。

自分のマーカーが全て少なくとも 2-5 段目(それぞれ判定)に到達したプレイヤーは、追加アクションカードを 1 枚獲得する。

B.造船

自分の「開発」ボードに従い、船を獲得する。

C.収穫

自分の「開発」ボードに従い、香辛料を獲得し、空いているプランテーション・植民地に配置する。余った香辛料は捨てる。

D.徴税

自分の「開発」ボードに従い、お金を獲得する。

E.探検

自分の「開発」ボードに従い、探検カードを引く。最大保有数は、「開発」ボードに従う。(引く/保有)

注意: 明示的に探検アクションを行わない限りは、最大保有数の制限に縛られる事は無い。

F.植民地建設

自分の「開発」ボードに従い、植民地を 1 つ建設することを試すことが出来る。既に、建設済みの植民地を再宣言出来ない。

必要コスト: Quilon 6, Cochin 8, Madras 10, Calicut 12

支払い方法: 自分の「開発」ボード上の入植者の数+流入した入植者(山札から 2 枚めくる)+手札から追加

成功した場合: 植民地タイルを「倉庫」ボードへ配置。そして、記載された香辛料を置く。

失敗した場合: 残念賞として、入植者を 1 ポイント獲得。

4.ラウンドの終了

スタートプレイヤーから 1 枚追加アクションカードをプレイする。一度パスした場合は、追加アクションカードをプレイ出来ない。

全員がパスしたらラウンドは終了する。

注意: プレイヤーは、1 枚しか追加アクションカードを持ち越し出来ない。

得点計算

- ・「開発」ボード上の勝利点
 - ・植民地タイル 1/2/3/4 → 1/3/6/10 勝利点
 - ・所持金最大保持 3 勝利点 (複数プレイヤー可)
 - ・探検カード 同一マーク(5 種類各 6 枚)
1/2/3/4/5/6 → 1/3/6/10/15/20 勝利点
 - ・プランテーション①につき 1 勝利点
 - ・達成済み売却タイル 4 勝利点
 - ・使命タイル ②/③ → 2/3 勝利点
- ※同率が発生した場合は、所持金で判定。

補足

香辛料マーカー:



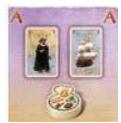
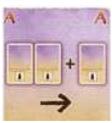
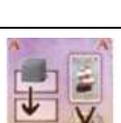
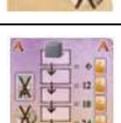
ショウガ コショウ シナモン ナツメグ クロウブ

探検カードの得点アイコン(各 6 枚):



トラ サカナ ヤシの木 貝 神像

探検カード

アクションと関係無くプレイできるカード			
	船を 2 ポイント獲得する。		入植者を 2 ポイント獲得する。
	5 ドゥカート獲得する。		任意の香辛料を 2 つ獲得し、配置可能なプランテーション・植民地に置く。
	任意の数の香辛料をストックに戻し、香辛料 1 つにつき 3 ドゥカートを獲得する。		
特定のアクションを変更するカード (上隅に A のマークあり)			
	収穫: 香辛料を獲得する際に、船、入植者、香辛料を組み合わせて獲得出来る。		植民地建設: 追加で 1 枚探検カードをめくることが出来る。
	発展: マーカーを次の段階に進めるために、香辛料を支払う必要が無くなる。		発展: マーカーを次の段階に進めるために、船を支払う必要が無くなる。
	発展: マーカーを次の段階に進めるために、記載されたお金を支払えばよい。(1 つの列、1 段階のみ適用できる) ※バリエーションルール: アクションと関係無くプレイ出来るカードとする。		

タイルについて

 「旗」を落札したら、直ちに追加アクションカードを 1 枚獲得する。アクションフェイズでは、スタートプレイヤーとなる。

 「プランテーション(A+B)」は、表向きにして、「倉庫」ボードの上段の列の空いている所へ置く。そして、記載された香辛料を置く。

注意: 5 つ目のプランテーションを置く前に 1 枚捨て、香辛料が置かれているならそれも捨てる。勝利点付きのプランテーションを置き換えた場合は、裏向きにしてプレイヤーの前に置いておく。

 「使命(B)」は、裏向きにしてプレイヤーの前に置いておく。ゲーム終了時、勝利点となる。

 「販売(A+B)」は、「倉庫」ボード上にある任意の香辛料を 6 つ支払い、裏向きにしてプレイヤーの前に置く。ゲーム終了時、勝利点となる。

 「交換(B)」は、プレイヤーの前に置いておく。自分のアクションフェイズでゲームボード上の任意のタイルと交換出来る。その後、交換タイルは再度入札対象のタイルとなり得る。

 「船(A+B)」は、船を 4 ポイント得る。その後、タイルを捨てる。

 「入植者(A+B)」は、入植者を 4 ポイント得る。その後、タイルを捨てる。

 「船/入植者(A+B)」は、船 3 ポイント/入植者 3 ポイントどちらかを選んで獲得する。その後、タイルを捨てる。

 「開拓地(A+B)」は、船・追加アクション・入植者をそれぞれ 1 (ポイント/枚) 得る。その後、タイルを捨てる。

 「追加アクション(A+B)」は、追加アクションを 2 枚得る。その後、タイルを捨てる。

 「探検(A+B)」は、探検カードを記載された(2/3)枚数得る。開発ボード上の上限を超えても良い。その後、タイルを捨てる。

 「船(A)」は、ラウンド毎に自分のアクションフェイズの任意のタイミングで船を 1 ポイント獲得する。

 「入植者(A)」は、ラウンド毎に自分のアクションフェイズの任意のタイミングで入植者を 1 ポイント獲得する。

 「香辛料(A)」は、ラウンド毎に自分のアクションフェイズの任意のタイミングで香辛料を 1 つ獲得する。この香辛料は、プランテーション・植民地の対応する場所に配置しなければならない。

 「お金(A)」は、ラウンド毎に自分のアクションフェイズの任意のタイミングでお金を 4 ドゥカート獲得する。
※バリエーションルール: 3 ドゥカート獲得とする。

以下の 4 枚のタイルはゲーム中任意のタイミングで使用できる。

 「スパイ(B)」は、他のプレイヤーの「開発」ボードマーカーの位置を参照しアクションを行える。ただし、探検は使用できない。その後、タイルを捨てる。

 「追加収穫(B)」は、自分のプランテーション・植民地の中から 3 つを選び、その香辛料を限界まで配置出来る。その後、タイルを捨てる。

 「補給(B)」は、探検カードを 2 枚めくり、書かれている入植者の数を合計する。その値分、香辛料・入植者・船の中から 1 種類を選んで獲得する。どの種類にするかは、めくった後決めて良い。その後、タイルを捨てる。

 「国王補佐(B)」は、自分の「開発」ボードでいちばん上の段にあるマーカーを無料で一段階下に進める。一番上の段にあるマーカーが複数ある場合、任意に選んで良い。その後、タイルを捨てる。

重要な補足: 探検カード及びタイルの使用はアクションではない。