



CEYLAN



LIVRET DE RÈGLES

Au cours de la seconde moitié du XIV^e siècle, à Ceylan, pays connu aujourd'hui sous le nom de Sri Lanka, un champignon décima toutes les plantations de café de l'île, provoquant une grave crise économique. L'Écossais James Taylor, suivi plus tard par de nombreux autres entrepreneurs, remplaça les cultures de café par des plantations de thé, donnant naissance à ce que de nombreux connaisseurs considèrent aujourd'hui comme le meilleur thé du monde.

Dans **Ceylan**, vous allez jouer le rôle des pionniers qui ont développé l'industrie du thé de Ceylan. Vous devrez construire des plantations, récolter, développer la technologie nécessaire et exporter les différentes variétés de thé dans le monde entier. Le joueur qui contribuera le plus à la renommée du thé de Ceylan gagnera la partie.

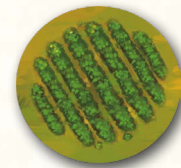
« Les champs de thé de Ceylan sont un véritable monument au courage, comme le lion de Waterloo. »
Sir Arthur Conan Doyle

Matériel



4 plateaux individuels

Chaque joueur utilisera son plateau pour entreposer ses feuilles de thé, les jetons Technologie obtenus, les contrats réalisés, le thé récolté, son argent et sa tuile de départ (voir *Variante de jeu*, p. 10). Tous ces éléments doivent rester visibles des autres joueurs pendant toute la partie.



32 jetons Plantation

Ils représentent les plantations que les joueurs vont construire dans les différents districts.



1 plateau de jeu

Il est composé d'une carte centrale représentant quatre des districts de thé les plus importants de Ceylan. Chacun d'eux possède son propre conseiller, dont le rôle est d'aider les joueurs qui sollicitent ses services.

À droite, la piste de technologie permet de suivre le développement technologique de chaque joueur. Dans la partie supérieure du plateau, un train avec trois wagons présente des commandes provenant de différentes compagnies, que les joueurs devront honorer pour gagner de l'argent ou des points de victoire.

Le plateau comprend aussi une piste de score ainsi que des emplacements pour poser les jetons Technologie, les jetons Bonus de district, la pioche de cartes Action et la défausse.



46 cartes Action

Elles sont utilisées pour réaliser les différentes actions possibles pendant le jeu.

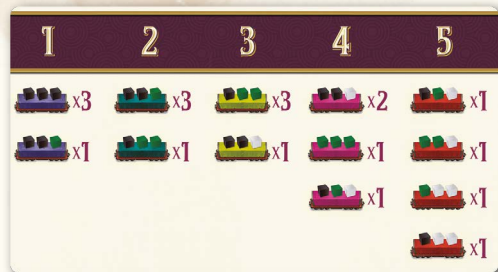


9 tuiles Relief

5 grandes et 4 petites. Elles sont utilisées pour configurer le terrain de chaque district. Les hexagones où il n'y a pas de tuile Relief sont considérés comme de niveau 0, ceux recouverts par une tuile Relief sont considérés comme de niveau 1 et ceux recouverts par deux tuiles Relief comme de niveau 2.

La carte centrale du plateau est divisée en 4 districts composés de 8 hexagones chacun et séparés par des rivières. Les districts sont délimités sur l'illustration ci-dessus par une ligne blanche.

Les districts sont : Dimbula, Ruhuna, Kandy et Uva.



1 carte de répartition des contrats

Elle récapitule les différentes commandes de thé et leur fréquence pour chaque compagnie. Elle sert d'aide-mémoire pour les joueurs.



20 contrats

4 pour chacune des 5 compagnies. Ils représentent les commandes que les joueurs doivent honorer pendant le jeu pour gagner de l'argent ou des points.



4 pions

Ils indiquent la position de chaque joueur sur la carte.



24 disques

6 de chaque couleur. Ces disques sont utilisés sur la piste de score, la piste de technologie et pour les conseillers.



32 feuilles de thé

8 feuilles de chaque couleur. Elles servent à identifier à qui appartient chaque jeton Plantation présent sur le plateau de jeu.



8 tuiles Conseiller

Elles indiquent la capacité du conseiller avec lequel elles sont associées.



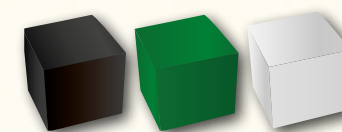
17 jetons Technologie

Chaque fois qu'un joueur avance sur la piste de technologie, il reçoit un jeton Technologie qui lui donne une action supplémentaire à son tour.



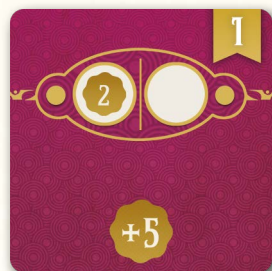
4 jetons Bonus de district

Ils sont attribués aux joueurs qui possèdent au moins une plantation dans tous les districts en jeu sur la carte.



40 caisses de thé

16 cubes noirs, 14 verts et 10 blancs. Ils représentent 3 variétés de thé : le thé cultivé à basse altitude dit de niveau 0 (cube noir), le thé cultivé à moyenne altitude de niveau 1 (cube vert) et le thé cultivé à haute altitude de niveau 2 (cube blanc).



7 tuiles de départ

Elles sont utilisées dans la variante de jeu. En plus de déterminer l'ordre de placement des plantations de départ, elles donnent à chaque joueur une capacité spéciale qu'il peut utiliser une seule fois pendant la partie.

1 livret de règles



1 théière

Elle sert à identifier le premier joueur.



82 pièces de monnaie

14 pièces de 10 roupies, 24 de 5 roupies, 20 de 2 roupies et 24 pièces de 1 roupie. Les joueurs en auront besoin pour payer le coût de certaines actions.

Auteurs : Suzanne Zinsli et Chris Zinsli

Illustrations : Laura Bevon

Graphisme et mise en page : David Prieto

Développement et règles : Juan Luque et Rafael Sáiz

Édition française : Funnyfox

Chef de projet : Marine Nouvel

Suzanne et Chris souhaitent remercier leurs parents et leurs amis, en particulier Lily Anne et Hana Zinsli, ainsi que les testeurs, Anthony et Nicole Amato, Megan Cummings, Jared Greenberg et Kristy Eckert, James Griffin, Erik Herrington, Gil Hova, Zintis May-Krumins et Jay Treat.

Ludonova souhaite remercier Antonio Varela, Carlos Romero, David Ferrero, José Merlo, Paco Cantarero et Paco Salas (Franky) pour leur aide dans les tests du jeu.

© Ludonova, 2018. Tous droits réservés.

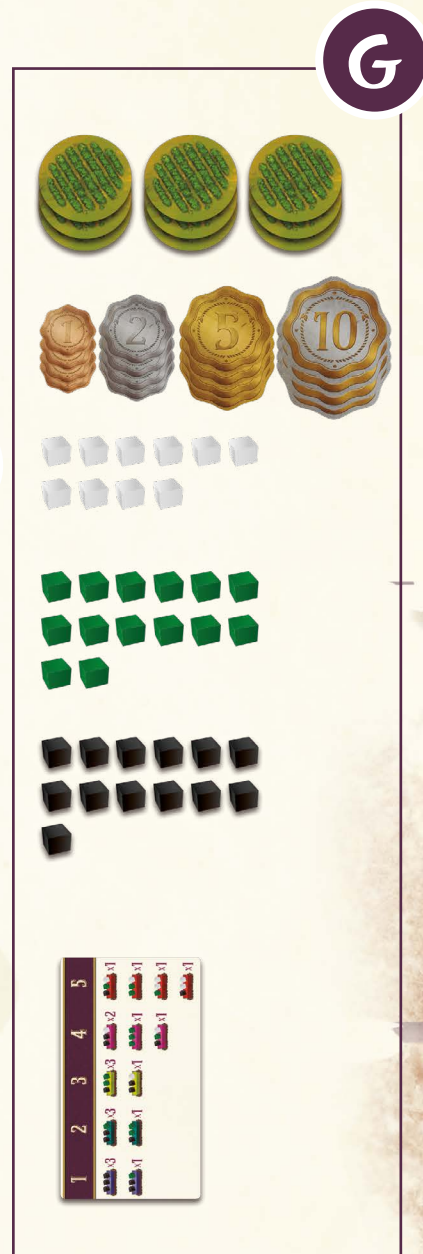
© Funnyfox, 2019, pour l'édition française. Tous droits réservés.

21 rue du Montparnasse · 75006 Paris · France

Mise en place

- A** Placez le plateau de jeu au centre de la table. Tirez au hasard 4 grandes tuiles Relief et placez-en une dans chaque district afin que chaque tuile recouvre exactement 4 hexagones du même district. Prenez ensuite 4 petites tuiles Relief et posez-en une sur chaque grande tuile Relief afin qu'elle recouvre l'un de ses quatre hexagones. À la fin, chaque district doit compter 4 hexagones de niveau 0, 3 de niveau 1 et 1 de niveau 2. Remettez la grande tuile Relief restante dans la boîte.
- B** Mélangez toutes les tuiles Conseiller face cachée, choisissez-en 4 au hasard et placez-en une, face visible, sur l'emplacement du conseiller de chaque district. Remettez les autres tuiles Conseiller dans la boîte.
- C** Mélangez les cartes Action et placez le paquet, face cachée, sur l'emplacement correspondant du plateau.
- D** Mélangez tous les contrats et placez la pile, face cachée, sur l'emplacement dédié à l'arrière du train. Piochez ensuite les 3 premiers contrats et placez-en un sur chaque wagon à gauche.
- E** Formez une pile avec les 4 jetons Bonus de district en les triant par ordre décroissant (de 10 à 1) et placez-la sur l'emplacement à gauche de la carte.
- F** Placez les jetons Technologie sur leur emplacement au-dessus de la piste de technologie.
- G** Mettez les jetons Plantation, les roupies et les caisses de thé à côté du plateau pour former une réserve. Placez la carte de répartition des contrats à côté.
- H** Chaque joueur choisit une couleur de pion et prend :
- Un plateau individuel qu'il pose devant lui;
 - Les feuilles de thé de sa couleur, qu'il pose sur les emplacements de contrats situés en bas de son plateau;
 - Les 6 disques de sa couleur ; il en place un sur la case 0 de la piste de score et garde les 5 autres près de son plateau;
 - 15 roupies qu'il place dans sa banque;
 - Une caisse de thé cultivé à basse altitude (cube noir) qu'il place dans son entrepôt.
- I** Le joueur qui a bu du thé le plus récemment sera le premier joueur (il peut aussi être choisi au hasard) et il place la théière près de son plateau individuel. Ensuite, en commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs vont tour à tour choisir leur position initiale sur la carte.
- Pour ce faire, chaque joueur choisit un hexagone de niveau 0 dans un district où il n'y a pas déjà une plantation et y pose un jeton Plantation. Il prend ensuite la feuille de thé la plus à gauche de son plateau individuel et la pose sur le jeton Plantation avec son pion. De cette façon, chaque joueur commence la partie avec une première plantation dans un district différent.
- Ensuite, chaque joueur place l'un de ses disques sur la case verte de la piste de technologie pour former une pile, de sorte que le premier joueur soit en haut et le dernier en bas.
- J** Enfin, chaque joueur pioche 3 cartes Action pour former sa main, qui doit rester cachée des autres joueurs.

Note : La réserve de roupies, de caisses de thé et de jetons Technologie n'est pas limitée aux éléments disponibles. S'il venait à en manquer, les joueurs peuvent utiliser n'importe quel autre élément à la place.



Résumé et objectif

Dans **Ceylan**, les joueurs incarnent des producteurs de thé sur l'île de Ceylan. Ils devront construire des plantations dans plusieurs districts et à différentes altitudes, produire du thé et essayer de le vendre aux principales compagnies d'exportation.

Pour les aider dans cette tâche, ils devront faire appel au conseiller de chaque district et développer la technologie nécessaire qui leur permettra de s'imposer face à leurs concurrents.

À la fin du jeu, les joueurs marqueront des points en fonction du nombre de plantations dans chaque district, de la variété de contrats réalisés, de leur niveau de développement technologique et de l'argent récolté. Le joueur qui aura accumulé le plus de points à la fin de la partie sera déclaré vainqueur.

Le jeu

La partie se joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur. Elle prend fin quand un joueur réussit à placer toutes ses feuilles de thé sur la carte ou quand la pioche de cartes Action est épuisée.

Tour de jeu

À son tour de jeu, un joueur doit :

1. Jouer une carte Action. Le joueur dont c'est le tour (le joueur actif) ainsi que tous les autres joueurs réalisent une action liée à la carte qui a été jouée (obligatoire). Avant ou après avoir effectué l'action de sa carte, le joueur actif peut utiliser un jeton Technologie pour réaliser une action supplémentaire (facultatif).

2. Piocher une carte Action pour compléter sa main (obligatoire).

1. Jouer une carte Action (obligatoire) et utiliser un jeton Technologie (facultatif)

Note : La manière dont les cartes Action sont jouées étant quelque peu particulière, elle sera expliquée en premier lieu, avant de décrire les actions.



Toutes les cartes Action sont composées de deux actions principales et de deux actions alternatives. Lorsqu'une carte est jouée, elle doit être placée sur l'emplacement de la défausse du plateau de jeu, afin qu'une action principale soit orientée vers le côté et l'autre action principale vers le côté . Une carte peut donc être jouée dans les deux sens. Tout d'abord, le joueur actif va effectuer l'action principale orientée vers le côté ou l'une des deux actions alternatives. Ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre, les autres joueurs vont effectuer l'action principale orientée vers le côté ou l'une des actions alternatives. Après ce tour de table, ce sera le tour du joueur suivant, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.

Max joue la carte qui lui permet de planter ou de récolter comme actions principales. Il décide de planter et place sa carte sur l'emplacement de la défausse de sorte que l'action principale qu'il veut effectuer soit orientée vers le côté laissant ainsi aux autres joueurs l'action «récolter» . Les autres joueurs doivent ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre, décider s'ils veulent récolter ou effectuer une action alternative.



Max aurait pu jouer sa carte dans l'autre sens et décider de récolter, laissant ainsi l'action «planter» disponible pour les autres joueurs.



Un **jeton Technologie** vous permet d'effectuer une action supplémentaire (en payant le coût le cas échéant), mais vous pouvez l'utiliser uniquement lorsque vous êtes le joueur actif. Après avoir remis le jeton Technologie dans la réserve, vous pouvez effectuer n'importe quelle action principale ou alternative, **peu importe la carte que vous avez jouée** (l'action n'a pas besoin d'être l'une des actions de la carte), sauf l'action «développer la technologie», **avant ou après avoir effectué l'action de votre carte**. Vous pouvez accumuler autant de jetons Technologie que vous le souhaitez, mais vous ne pouvez en utiliser qu'un seul par tour. Si vous le récupérez lors de votre tour, vous pouvez l'utiliser immédiatement. Les jetons Technologie peuvent être récupérés en avançant sur la piste de technologie (voir page 8).

ACTIONS PRINCIPALES

Les cinq actions principales sont représentées sur les cartes Action. Certaines d'entre elles ont un coût en roupies, qui doit être payé pour pouvoir effectuer l'action. L'argent dépensé va toujours dans la réserve. Si un joueur n'a pas assez d'argent pour effectuer l'action correspondante, s'il ne remplit pas les conditions requises ou s'il ne veut simplement pas l'effectuer, il doit choisir l'une des deux actions alternatives (voir *Actions alternatives*, p. 9).

Planter 🌱

Cette action permet au joueur de construire une plantation. Elle a un coût de 5 roupies et consiste à placer un jeton Plantation sur l'hexagone où se trouve son pion et, sur ce jeton, la feuille de thé la plus à gauche de son plateau individuel. L'hexagone en question ne doit pas être recouvert d'une autre plantation (la sienne ou celle d'un autre joueur), mais il peut y avoir d'autres pions.

Max choisit l'action « planter » et l'effectue sur l'hexagone de niveau 1 où se trouve son pion. Il paie 5 roupies, prend un jeton Plantation dans la réserve et le place sous son pion. Ensuite, il prend la feuille de thé la plus à gauche de son plateau individuel et la place sur le jeton Plantation.

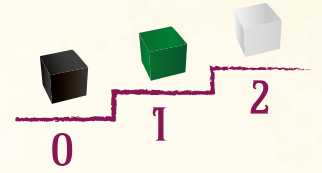


Les **jetons Bonus de district** s'obtiennent en construisant au moins une plantation dans chaque district mis en jeu (à 2 joueurs, on retire un district, voir *Partie à 2 joueurs*, p. 10). Une fois que vous avez rempli cette condition, prenez le jeton Bonus de district situé au-dessus de la pile et marquez les points correspondants. Le premier joueur qui récupère un jeton marque 10 points, le deuxième 6 points, le troisième 3 points et le quatrième 1 point. Chaque joueur ne reçoit qu'un seul de ces jetons au cours de la partie.

Récolter 🍵

Avec cette action, vous pouvez récolter du thé dans les plantations situées sur l'hexagone où se trouve votre pion et/ou sur les hexagones adjacents. Vous pouvez prendre dans la réserve 1 caisse de thé pour chaque plantation qui est à votre portée. À noter que :

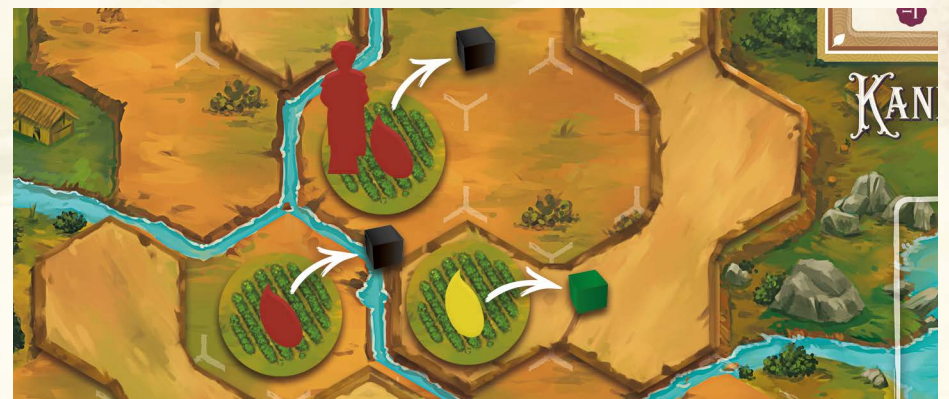
a. Le type de thé récolté dans chaque plantation est déterminé par l'altitude à laquelle elle se trouve. Les plantations de niveau 0 ne produisent que du thé de basse altitude (cubes noirs), celles de niveau 1 fournissent seulement du thé de moyenne altitude (cubes verts) et celles de niveau 2 produisent uniquement du thé de haute altitude (cubes blancs).



b. Vous pouvez récolter les plantations des autres joueurs, mais leurs propriétaires marqueront automatiquement 1 point pour chaque caisse de thé que vous récolterez dans leurs plantations.

c. Vous ne pouvez stocker que 5 caisses de thé dans l'entrepôt de votre plateau individuel. Vous pouvez dépasser cette quantité au moment où vous récoltez, mais vous devrez tout de suite vous défaire des caisses de thé excédentaires afin qu'il n'en reste que 5 à la fin de votre tour.

Max effectue l'action « récolter » et décide de récolter ses deux plantations de niveau 0 qui sont à sa portée ainsi que la plantation de David de niveau 1 qui est à côté de son pion. Il obtient 2 cubes noirs grâce à ses plantations et 1 cube vert grâce à celle de David. David marque 1 point. Max place les caisses de thé dans son entrepôt.



Commercer 🚂

Cette action vous permet de réaliser l'un des contrats des compagnies d'exportation disposés sur les wagons du train du plateau, et de gagner ainsi de l'argent ou des points. L'action consiste à livrer à la réserve les 3 caisses de thé figurant sur l'un des contrats, afin de le récupérer.

Lorsque vous réalisez un contrat, vous devez le placer sur un emplacement de contrat disponible de votre plateau individuel, en laissant la face avec le chiffre de la compagnie visible. Les contrats de la même compagnie sont empilés les uns sur les autres. Ainsi, chaque compagnie occupera toujours un seul emplacement.

Vous ne pouvez réaliser un contrat d'une compagnie que si vous avez de la place sur votre plateau, c'est-à-dire un emplacement sans aucune feuille de thé ou possédant déjà des contrats de la même compagnie, et dans ce cas, vous placez le nouveau contrat au-dessus des autres. C'est en plantant que vous pourrez retirer vos feuilles de thé et ainsi libérer de la place pour réaliser des contrats de nouvelles compagnies. Plus vous construisez des plantations, plus vous pourrez livrer à des compagnies différentes.

Enfin, vous devez décider quelle récompense indiquée sur le contrat vous souhaitez recevoir : des roupies, que vous piochez dans la réserve, ou des points, que vous marquez aussitôt. Vous ne pouvez pas recevoir les deux ni un mélange des deux. À la fin de la partie, vous marquerez des points supplémentaires en fonction du nombre de compagnies différentes avec qui vous avez commercé (voir *Fin de partie et Décompte des points*, p. 9). On remplit les wagons vides du train avec de nouveaux contrats de la pile (s'il en reste) uniquement après que le joueur actif a complété sa main (voir p. 9).

Max a choisi de réaliser l'action « commercer ». Bien qu'il possède dans son entrepôt les caisses de thé nécessaires pour réaliser deux contrats (ceux des compagnies 2 et 4), il ne peut remplir que celui de la compagnie 2, car il n'a pas d'emplacement libre sur son plateau pour le contrat de la compagnie 4. Par conséquent, il rend 2 cubes verts et 1 cube noir à la réserve, prend le contrat de la compagnie 2 et le place sur son plateau, la face avec le chiffre visible, sur le contrat qu'il a déjà obtenu de cette compagnie. En récompense, il décide de prendre 11 roupies dans la réserve et renonce aux 4 points de victoire.



Engager un conseiller

Chaque district possède un conseiller que les joueurs peuvent engager de manière à bénéficier de sa capacité spéciale. Cette action a un coût de 5 roupies et consiste à placer l'un de ses disques de couleur sur une case libre à côté du conseiller du district où se trouve son pion. Chaque joueur dispose d'un disque pour chaque conseiller et ne peut l'engager que si son pion se trouve dans son district. Une fois cette action effectuée, la capacité spéciale du conseiller peut être utilisée par le joueur tout le reste de la partie (les tuiles Conseiller sont expliquées en détail à la fin du livret de règles). À la fin de la partie, vous gagnerez des points de majorité pour vos plantations uniquement dans les districts où vous avez engagé le conseiller correspondant (voir *Fin de partie et Décompte des points*, p. 9).

Max décide d'engager le conseiller du district où se trouve son pion. Il paie le coût de 5 roupies et place un disque de sa couleur sur une case libre à côté du conseiller.



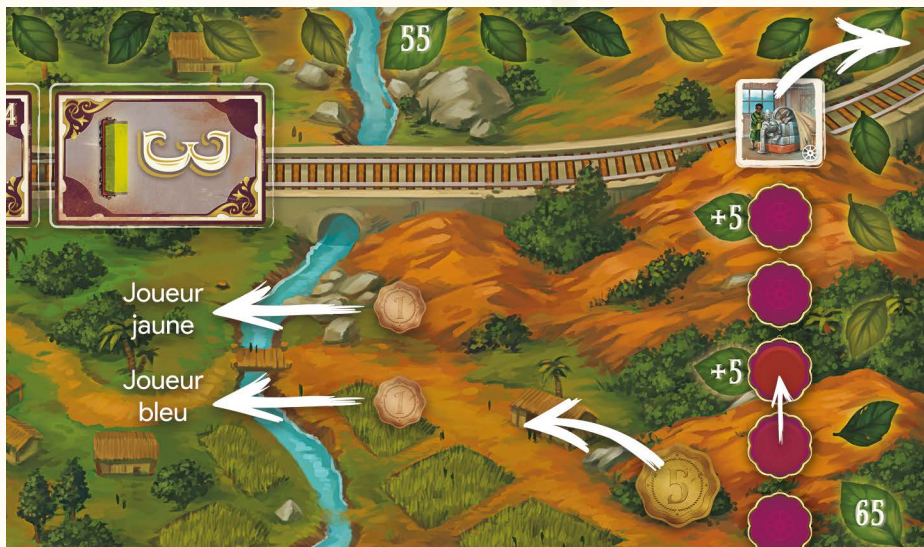
Développer la technologie

Cette action correspond au développement technologique de l'industrie du thé à Ceylan. L'action a un coût de 5 roupies et consiste à avancer votre disque d'une case sur la piste de technologie et à récupérer un jeton Technologie, que vous placerez sur l'emplacement dédié de votre plateau. Tous les autres joueurs prennent 1 roupie dans la réserve (le développement technologique bénéficie à toute la communauté). Lorsque vous atteignez une case avec l'indication « +5 » à gauche, vous marquez 5 points.

En plus de fournir des jetons Technologie et des points, la piste de technologie sert à départager toute égalité lors du décompte des points, en donnant l'avantage aux joueurs les plus avancés.

Lorsqu'un joueur atteint une case où il y a déjà un ou plusieurs disques d'autres joueurs, il doit placer le sien au-dessus de la pile. On considèrera que le jeton du dessus est plus avancé par rapport à celui du dessous. Si vous atteignez la dernière case de la piste de technologie, vous ne pourrez plus effectuer cette action.

Max décide de développer la technologie. Il paie 5 roupies et tous les autres joueurs prennent 1 roupie dans la réserve. Il avance ensuite son disque d'une case sur la piste de technologie et récupère un jeton Technologie qu'il place sur l'emplacement dédié de son plateau. Enfin, comme il a atteint la sixième case de la piste de technologie, il marque immédiatement 5 points.



ACTIONS ALTERNATIVES

Le joueur actif, ainsi que les autres joueurs, peuvent choisir de renoncer à leur action principale s'ils ne peuvent pas ou ne veulent pas l'effectuer. À la place, ils doivent choisir l'une des deux actions alternatives : se déplacer ou prendre 2 roupies dans la réserve.

Se déplacer

L'hexagone sur lequel est placé votre pion est déterminant pour décider quelle action effectuer dans la majorité des cas. Seule cette action alternative vous permet de vous déplacer. Vous pouvez bouger votre pion d'autant d'hexagones que vous le souhaitez, à condition de pouvoir payer le coût correspondant. Le premier mouvement jusqu'à un hexagone adjacent est gratuit, le deuxième coûte 1 roupie, le troisième 2 roupies de plus, le quatrième 3 roupies de plus, et ainsi de suite.

Aucun élément du plateau, comme les plantations, les pions des autres joueurs, les tuiles Relief ou les rivières, ne peut empêcher un mouvement entre deux hexagones.

Max renonce à l'action principale de sa carte et décide à la place de se déplacer jusqu'à l'hexagone de niveau 2 du district voisin. Le premier mouvement est gratuit, le second coûte 1 roupie et le troisième coûte 2 roupies. Par conséquent, Max paie 3 roupies (1 + 2) pour effectuer son déplacement.



Prendre 2 roupies dans la réserve 2

Cette action consiste à prendre 2 roupies dans la réserve et à les ajouter à son plateau personnel.

2. Piocher une carte Action pour compléter sa main (obligatoire)

Une fois que tous les autres joueurs ont effectué leur action sur sa carte, le joueur actif doit piocher une carte Action afin d'avoir 3 cartes en main. Lorsque la pioche est épuisée, les joueurs sautent cette étape.

Fin de partie et décompte des points

Si un joueur place sa dernière feuille de thé sur le plateau de jeu ou s'il tire la dernière carte Action de la pioche, il déclenche la fin de la partie. Le jeu continue jusqu'à ce que chaque joueur ait joué le même nombre de tours et on procède ensuite au décompte final.

À son tour, Max a placé sa dernière feuille de thé après avoir effectué l'action « planter », ce qui déclenche la fin de partie. Les autres joueurs effectuent, dans le sens des aiguilles d'une montre, l'action principale laissée par Max ou une action alternative. Ensuite, comme Max est le premier joueur, les autres joueurs disposent tous d'un dernier tour de jeu.

Le décompte final est effectué dans l'ordre qui suit. Le gagnant est le joueur qui a cumulé le plus de points.

Note : Toutes les égalités (y compris une éventuelle égalité finale) sont départagées grâce à la piste de technologie, en faveur du joueur le plus avancé (ou dont le disque est placé au-dessus des autres en cas d'égalité).

Points de majorité

1	2	3	4
10	6	3	1


Le tableau de points ci-dessus s'applique à tous les décomptes de majorité décrits ci-après.

Le premier joueur marque 10 points, le deuxième 6 points, le troisième 3 points et le quatrième 1 point.

- L'argent en surplus. Il est nécessaire d'avoir au moins 1 roupie pour marquer des points.
- La position sur la piste de technologie. Il est nécessaire d'avoir avancé d'au moins une case pour marquer des points.
- Le nombre de plantations dans **chaque district** (chaque district fait l'objet d'un décompte individuel). Pour marquer des points dans un district, il est nécessaire d'avoir au moins une plantation dans celui-ci et d'avoir engagé le conseiller de ce district. Si un joueur a des plantations dans un district donné, mais n'a pas engagé le conseiller de celui-ci, ses plantations ne comptent pas dans le décompte de majorité.

Points pour les contrats réalisés

Chaque joueur ajoute à son score les points indiqués dans le tableau suivant en fonction du nombre de compagnies différentes présentes sur son plateau individuel.

	1	2	3	4	5
	1	3	6	10	15

Feuilles de thé restantes

Chaque joueur doit soustraire 2 points pour chaque feuille de thé restant sur son plateau.

Une fois la partie terminée, Max ajoute au total des points qu'il a déjà (16 points) :

- 6 points car il est le deuxième joueur avec le plus de roupies ;
- 10 points car il est le joueur le plus avancé sur la piste de technologie ;
- 20 points car il est le joueur qui possède le plus de plantations dans Ruhuna et dans Dimbula (10 + 10). Il possède aussi une plantation dans Kandy, mais cela ne lui donne aucun point, car il n'a pas engagé le conseiller de ce district.
- 6 points car il a des contrats de 3 compagnies différentes sur son plateau ;

Il ne soustrait aucun point car il a placé toutes ses feuilles de thé sur le plateau de jeu. Par conséquent, le score final de Max est de 58 points.

Partie à 2 joueurs

Dans une partie à 2 joueurs, le seul changement est le nombre de districts en jeu, 3 au lieu de 4. Les joueurs se mettent d'accord sur le district qu'ils n'utiliseront pas pendant la partie : soit le district d'Uva, soit le district de Dimbula.

Variante de jeu

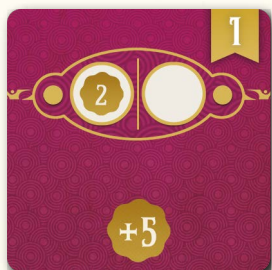
Cette variante est recommandée pour des joueurs qui ont déjà fait plusieurs parties de Ceylan et qui sont familiarisés avec le jeu.

L'étape « I » de la mise en place (voir p. 4) est modifiée comme suit :

- Mélangez les tuiles de départ et distribuez-en une, face cachée, à chaque joueur. Les joueurs révèlent ensuite leur tuile de départ et la placent sur l'emplacement dédié de leur plateau.
- Le joueur dont la tuile de départ a le chiffre le plus faible place la théière près de son plateau. Il sera le premier joueur et pourra choisir en premier sa position initiale sur le plateau de jeu, en suivant les règles de placement décrites dans l'étape « I » de la mise en place (p. 4). Ensuite, ce sera au prochain joueur disposant de la tuile de départ avec le chiffre le plus faible de choisir sa position et ainsi de suite de manière croissante.

Chaque joueur peut utiliser la capacité spéciale de sa tuile de départ une seule fois pendant la partie pour renforcer une action spécifique qu'il effectue lors de son tour ou celui d'un autre joueur. Une fois utilisée, cette tuile est retournée définitivement. Les capacités spéciales de chacune de ces tuiles sont décrites ci-dessous.

Tuiles de départ



Une fois pendant la partie, lorsque vous effectuez l'action «prendre 2 roupies», prenez 5 roupies de plus.



Une fois pendant la partie, lorsque vous effectuez l'action «se déplacer», vous pouvez aller sur n'importe quel hexagone du plateau sans en payer le coût.



Une fois pendant la partie, vous pouvez effectuer l'action «planter» dans un hexagone où vous avez déjà une plantation. Placez une deuxième feuille de thé, sans mettre un autre jeton Plantation. Cette plantation comptera double au moment du décompte de majorité dans le district, mais elle continuera de ne produire qu'une seule caisse de thé lors de la récolte.



Une fois pendant la partie, lorsque vous effectuez l'action «développer la technologie», avancez de deux cases au lieu d'une sur la piste de technologie. En revanche, vous ne prenez pas de jeton Technologie supplémentaire.



Une fois pendant la partie, lorsque vous effectuez l'action «engager un conseiller», vous pouvez solliciter le conseiller d'un district différent de celui où se trouve votre pion.



Une fois pendant la partie, lorsque vous effectuez l'action «récolter», vous pouvez le faire même sur des plantations (les vôtres ou celles d'autres joueurs) qui ne sont pas adjacentes à votre pion.

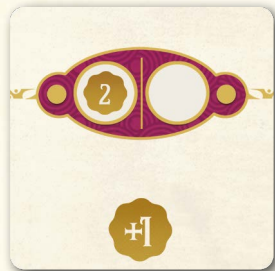


Une fois pendant la partie, lorsque vous effectuez l'action «commercer», vous pouvez réaliser le contrat en livrant une caisse de thé de moins que la quantité requise.



Tuiles Conseiller

Chaque tuile Conseiller offre une capacité spéciale qui ne peut être utilisée que par les joueurs qui ont engagé le conseiller avec lequel elles sont associées (voir *Engager un conseiller*, p. 8).



Chaque fois que vous effectuez l'action «prendre 2 roupies», prenez 1 roupie de plus dans la réserve (3 en tout).



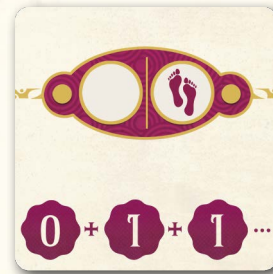
Chaque fois que vous effectuez l'action «commercer», prenez 2 roupies dans la réserve (même si vous choisissez comme récompense les points de victoire au lieu des roupies).



Chaque fois que vous effectuez l'action «développer la technologie», vous marquez aussitôt 1 point.



Chaque fois que vous effectuez l'action «engager un conseiller», son coût est réduit de 3 roupies (vous payez 2 au total).



Chaque fois que vous effectuez l'action «se déplacer», tous les mouvements à partir du deuxième coûtent seulement 1 roupie chacun.



Chaque fois que vous effectuez l'action «planter», vous pouvez placer les jetons Plantation et les feuilles de thé sur l'hexagone où se trouve votre pion (comme toujours) ou bien sur n'importe quel hexagone adjacent, tant qu'il appartient au même district que celui où se trouve votre pion.



Chaque fois que vous effectuez l'action «planter», son coût est réduit de 1 roupie (vous payez 4 au total).



La capacité de stockage de votre entrepôt augmente d'une caisse. Vous pouvez donc stocker jusqu'à 6 caisses de thé.