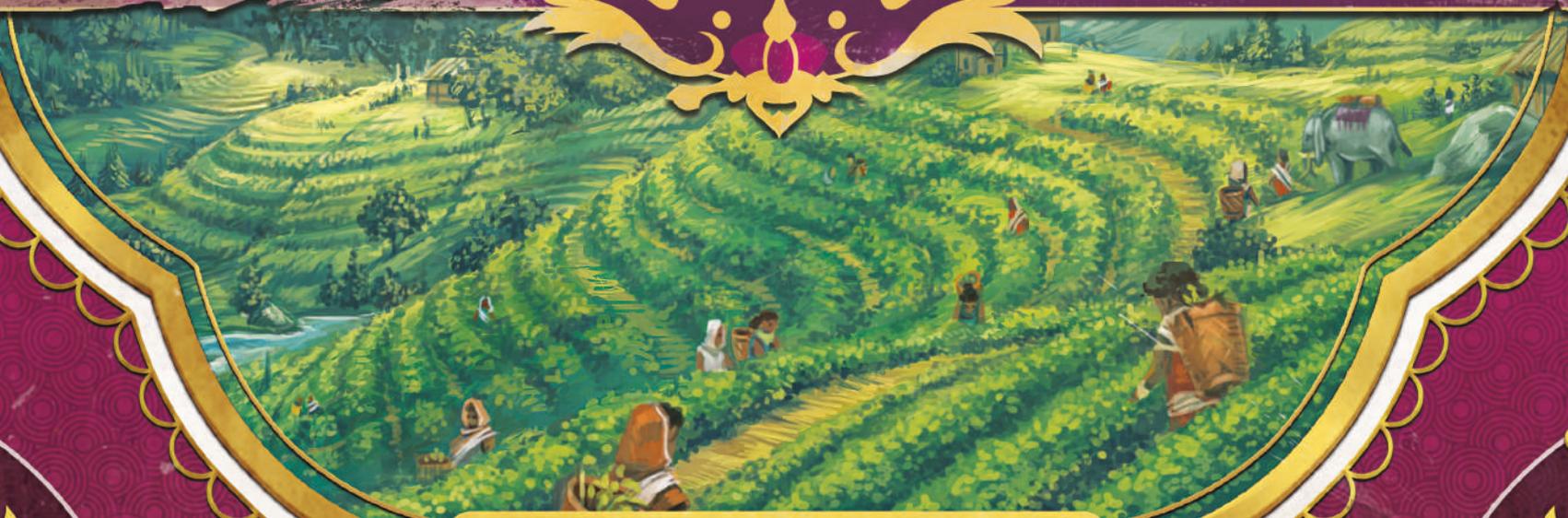




CEYLON



REGLAMENTO

Durante la segunda mitad del siglo XIX en Ceilán, hoy Sri Lanka, un hongo acabó con todas las plantaciones de café de la isla, provocando una grave crisis económica. El escocés James Taylor, y más tarde otros muchos emprendedores, sustituyeron los cultivos de café por plantaciones de té, creando así la denominación de origen Ceilán, considerada por muchos amantes del té como la mejor del mundo.

En **Ceylon**, los jugadores tomarán el papel de los pioneros que desarrollaron la industria del té de Ceilán. Deberán construir plantaciones, cosechar, desarrollar tecnología que facilite el trabajo y exportar diferentes tipos de té a través de las compañías más importantes del sector. Aquel jugador que contribuya con más eficacia a popularizar el té de Ceilán se convertirá en el vencedor.

“Los campos de té de Ceilán son un verdadero monumento al valor de la misma forma que el león de Waterloo”
Sir Arthur Conan Doyle

Componentes



4 tableros personales

Cada jugador usará su tablero para almacenar sus marcadores de plantación, las fichas de tecnología obtenidas, los contratos cumplidos, el té cosechado, el dinero conseguido y su loseta de inicio (ver *Variante de juego*, página 10). Todo ello deberá estar siempre visible para el resto de jugadores.

1 tablero central

Consta de un mapa central que representa libremente 4 de los distritos del té más importantes de Ceilán. Cada uno de estos distritos tiene asociado un consejero que ayudará a los jugadores que contraten sus servicios.

A la derecha del mapa, el marcador de tecnología servirá para registrar el nivel tecnológico de cada jugador, y en la parte superior el tren presentará en sus 3 vagones las demandas de las diferentes compañías que habrá que satisfacer para obtener dinero o puntos de victoria.

Además, el tablero incluye un marcador de puntuación, espacios para colocar las fichas de tecnología y las de bonus de distrito, y en el lado derecho para el mazo de robo de cartas de acción y su descarte.

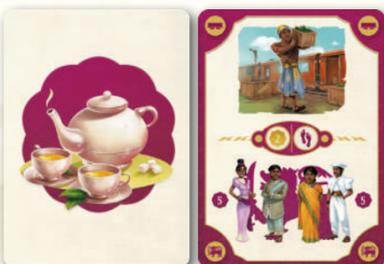


El mapa central se divide en 4 distritos: Dimbula, Ruhuna, Kandy y Uva, cada uno de ellos compuesto por 8 hexágonos (marcados en el dibujo con un borde blanco) y delimitados entre sí por el río que transcurre por la región.



32 fichas de plantación

Representan las plantaciones que los jugadores irán construyendo en los diferentes distritos del mapa.



46 cartas de acción

Se utilizan para realizar las diferentes acciones disponibles durante la partida.



9 losetas de elevación

5 grandes y 4 pequeñas. Se usan para configurar el terreno de cada distrito. Los hexágonos donde no haya loseta de elevación se considerarán de nivel 0, los de nivel 1 serán aquellos que estén cubiertos por una loseta de elevación y los de nivel 2 aquellos que estén cubiertos por 2 losetas de elevación.



1 tarjeta de distribución de contratos

Muestra las distintas demandas de té y su frecuencia en cada compañía. Sirve de recordatorio a los jugadores.



8 losetas de consejero

Indican el beneficio que otorga el consejero al que se asocian.



7 losetas de inicio

Se utilizan en la variante de juego y, aparte de determinar el orden de colocación de las plantaciones iniciales, otorgan a cada jugador una habilidad especial de un solo uso durante la partida.

1 reglamento

Autores: Suzanne Zinsli y Chris Zinsli
Ilustración: Laura Bevon
Diseño gráfico y maquetación: David Prieto
Desarrollo y reglas: Juan Luque y Rafael Sáiz

Suzanne y Chris queremos dar las gracias a nuestros familiares y amigos, especialmente a Lily Anne y Hana Zinsli, y a nuestros playtesters, incluyendo a Anthony y Nicole Amato, Megan Cummings, Jared Greenberg y Kristy Eckert, James Griffin, Erik Herrington, Gil Hova, Zintis May-Krumins y Jay Treat.



20 contratos

4 de cada una de las 5 compañías. Representan las demandas que deberán satisfacer los jugadores durante la partida para obtener dinero o puntos.



17 fichas de tecnología

Cada avance en el marcador de tecnología otorga al jugador que lo realiza una ficha de tecnología que le servirá para realizar una acción adicional.



4 bonus de distrito

Sirven para premiar a los jugadores que tengan al menos una plantación en todos los distritos en juego del mapa.



1 tetera

Sirve para identificar al jugador inicial.



4 peones de jugador

Sirven para indicar la posición de cada jugador en el mapa del tablero central.



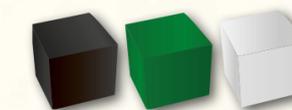
24 discos de jugador

6 en cada uno de los 4 colores. Sirven como contadores que se usarán en los marcadores de puntuación, desarrollo tecnológico y consejeros.



32 marcadores de plantación

8 hojas en cada uno de los 4 colores. Sirven para indicar el jugador al que pertenece cada ficha de plantación colocada en el tablero.



40 cajas de té

16 negras, 14 verdes y 10 blancas. Representan 3 diferentes tipos de té: cultivado a baja altura o nivel 0 (cubo negro), cultivado a media altura o nivel 1 (cubo verde) y cultivado a gran altura o nivel 2 (cubo blanco).



82 monedas

14 de 10, 24 de 5, 20 de 2 y 24 de 1. En este juego la moneda será la rupia. Serán necesarias para pagar los costes de ciertas acciones.

Ludonova quiere agradecer especialmente su colaboración en el desarrollo del juego a Antonio Varela, Carlos Romero, David Ferrero, José Merlo, Paco Cantarero y Paco Salas (Franky).

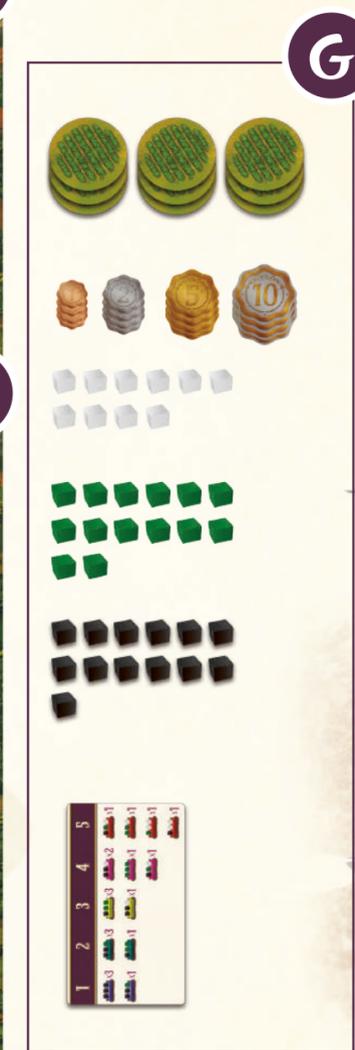
SEGUNDA EDICIÓN



Ludonova, 2022. Todos los derechos reservados.
San Pablo, 22 · Córdoba · España
www.ludonova.com

Preparación

- A** Despliega el tablero central en la mesa. Coge al azar 4 losetas de elevación grandes y coloca una en cada distrito del mapa, de manera que cada loseta cubra exactamente 4 hexágonos cualesquiera de un mismo distrito. A continuación, coge las 4 losetas de elevación pequeñas y coloca una encima de cada loseta de elevación grande, de manera que cubra uno cualquiera de sus 4 hexágonos. Como resultado final, cada distrito debe tener 4 hexágonos de nivel 0, 3 de nivel 1 y 1 de nivel 2. La loseta de elevación grande que sobra se devuelve a la caja del juego.
- B** Mezcla boca abajo todas las losetas de consejero, elige al azar 4 de ellas y colócalas boca arriba, una en cada espacio de consejero de cada distrito. Devuelve las losetas de consejero sobrantes a la caja del juego.
- C** Baraja el mazo de cartas de acción y colócalo boca abajo en su espacio correspondiente del tablero.
- D** Mezcla todos los contratos y colócalos formando un mazo boca abajo en el espacio señalado a la cola del tren. A continuación revela los 3 primeros contratos y rellena con ellos los 3 vagones del tren.
- E** Coloca los 4 bonus de distrito formando una pila en orden descendente del 10 al 1 en su espacio a la izquierda del mapa.
- F** Coloca las fichas de tecnología en su espacio encima del marcador de tecnología.
- G** Coloca las fichas de plantación, las rupias y las cajas de té junto al tablero central formando una reserva. La tarjeta de distribución de contratos se sitúa junto a la reserva.
- H** Cada jugador elige el peón de un color y coge:
- Un tablero personal que coloca frente a sí.
 - Los marcadores de plantación de su color que coloca sobre los espacios de los contratos situados en la parte inferior de su tablero.
 - Los 6 discos de su color, colocando uno en la casilla "0" del marcador de puntuación y los 5 restantes junto a su tablero personal.
 - 15 rupias, que coloca en el banco.
 - Una caja de té cultivado a baja altura (cubo negro) que coloca en el almacén.
- I** El jugador que haya bebido té más recientemente será el jugador inicial (o se decide al azar). Para indicarlo coloca la tetera junto a su tablero personal. A continuación, los jugadores elegirán por turnos su posición inicial en el mapa del tablero central, comenzando por el jugador inicial y continuando en sentido horario.
- Cada jugador deberá elegir un hexágono de nivel 0 de un distrito donde no haya ninguna plantación y colocar en él una ficha de plantación, y sobre la misma el marcador de plantación situado más a la izquierda de su tablero personal y su peón. De esta forma, cada jugador comenzará la partida en un distrito distinto.
- Adicionalmente, cada jugador colocará uno de sus discos en el espacio verde del marcador de tecnología, apilándolos unos sobre otros, de modo que el primer jugador quede arriba y el último abajo.
- J** Finalmente, cada jugador roba 3 cartas de acción para formar su mano inicial. La mano de cartas se mantiene siempre oculta del resto de jugadores.



Nota: La reserva de rupias, cajas de té y fichas de tecnología no está limitada a los elementos disponibles, de modo que si faltase alguno de ellos los jugadores podrán usar en su lugar cualquier otro componente.

Resumen y objetivo

En **Ceylon**, los jugadores representarán a cultivadores de té en la isla de Ceilán. Como tales, construirán plantaciones en los diferentes distritos y a diferentes alturas, producirán té y tratarán de venderlo a las compañías exportadoras más importantes.

Para favorecer esta tarea, deberán ganarse el favor de los consejeros de cada distrito y desarrollar la tecnología necesaria que les permita adelantarse a sus competidores.

Al final de la partida, se obtendrán puntos por las plantaciones en cada distrito, por los contratos cumplidos, por el nivel tecnológico alcanzado y por el dinero recaudado. El jugador que tras el recuento final sume más puntos se convertirá en el ganador.

Jugando

La partida se juega por rondas, comenzando por el jugador inicial y continuando en sentido horario, hasta que un jugador consiga colocar en el mapa del tablero principal todos sus marcadores de plantación o se agote el mazo de cartas de acción.

Turno de juego

El turno de un jugador consiste en:

1. Jugar una carta de acción. Tanto el jugador en turno, que llamaremos jugador activo, como todos los demás jugadores realizan una acción relacionada con la carta jugada (obligatorio). Antes o después de realizar la acción de su carta, el jugador activo puede usar una ficha de tecnología (opcional).
2. Robar una carta del mazo de acción para completar su mano (obligatorio).

1. Jugar una carta de acción (obligatorio) y, opcionalmente, usar una ficha de tecnología

Nota: La manera en la que se juegan las cartas y se realizan las acciones en este juego es un tanto peculiar, por tanto vamos a explicarlo primero antes de describir las acciones.



Todas las cartas de acción están compuestas por 2 acciones principales diferentes y por 2 acciones alternativas comunes a todas las cartas. Cuando se juega una carta, debe colocarse en el espacio de descarte del tablero principal, de manera que una acción principal quede orientada hacia el lado señalado con y la otra hacia el lado , es decir, se puede orientar en cualquiera de los 2 sentidos. En primer lugar, el jugador activo realizará la acción principal que colocó junto al lado o bien una de las 2 acciones alternativas. A continuación, y en sentido horario, cada uno de los demás jugadores realizará la acción principal del lado o una de las alternativas. Una vez que todos los jugadores hayan realizado su acción, pasará el turno al siguiente jugador en sentido horario, que se convertirá en el nuevo jugador activo.

Dietmar juega la carta que permite plantar o cosechar como acciones principales. Decide plantar y coloca su carta en el espacio de descarte del tablero, orientada de manera que la acción principal que quiere realizar coincida con el lado , dejando a los demás jugadores la acción "cosechar" . Cada uno de ellos, en sentido horario, deberá decidir si cosecha o realiza una acción alternativa.

Dietmar podría haber jugado la carta en el otro sentido y haber decidido "cosechar" dejando en este caso la acción "plantar" disponible para los demás jugadores.

Una **ficha de tecnología** te permite realizar una acción adicional (pagando su coste si lo tuviese), pero solo la puedes usar cuando seas el jugador activo. Tras devolver la ficha de tecnología a la reserva podrás realizar cualquier acción principal o alternativa, **independientemente de la carta que hayas jugado (no tiene que ser una de las acciones de la carta)**, exceptuando la acción "avanzar en desarrollo tecnológico", y **justo antes o después de realizar la acción de la carta que acabas de jugar**. Puedes acumular cualquier número de fichas de tecnología, pero solo puedes usar una por turno. Si la consigues siendo el jugador activo, puedes usarla de inmediato. Las fichas de tecnología se obtienen al avanzar en desarrollo tecnológico (ver página 8).

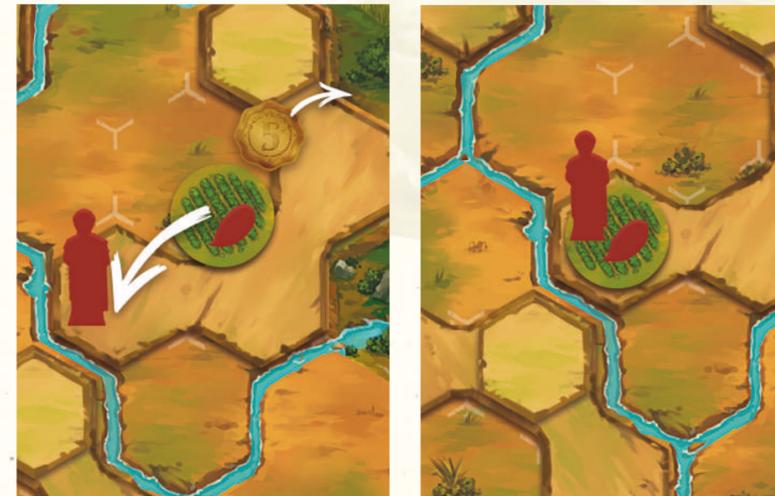
ACCIONES PRINCIPALES

Las 5 acciones principales se representan en las cartas de acción. Algunas de ellas tienen un coste en rupias que se ha de pagar para llevarlas a cabo. El dinero pagado siempre va a la reserva. Si un jugador no dispone del dinero suficiente para realizar la acción que le corresponde, no cumple alguno de los requisitos de la misma o simplemente no quiere realizarla, debe elegir en su lugar una de las 2 acciones alternativas (ver *Acciones alternativas*, página 9).

Plantar

Esta acción te permite construir una plantación. Tiene un coste de 5 rupias y consiste en colocar una ficha de plantación de la reserva en el hexágono donde se encuentre tu peón, y sobre la misma el marcador de plantación que se encuentre más a la izquierda de tu tablero personal. En el hexágono donde se construye no puede haber otras plantaciones (tuyas o ajenas) pero sí otros peones.

Dietmar decide plantar y lo hace en el hexágono de nivel 1 donde se encuentra su peón. Paga las 5 rupias correspondientes, coge de la reserva una ficha de plantación y la coloca bajo su peón. A continuación, coge el marcador de plantación más a la izquierda de su tablero personal y lo coloca sobre dicha ficha.



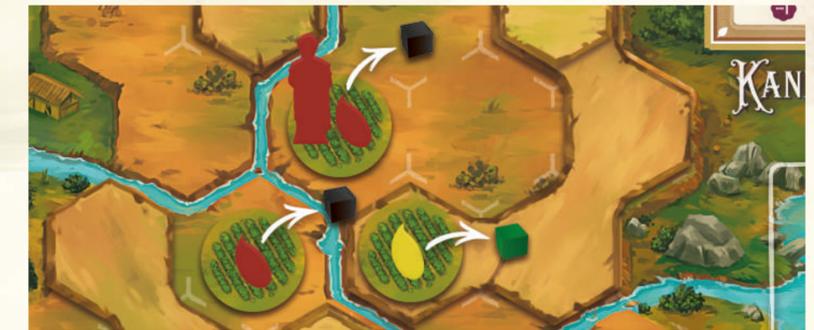
El bonus de distrito se obtiene construyendo al menos una plantación en cada distrito en juego (a 2 jugadores se juega con un distrito menos; ver *Partida a 2 jugadores*, página 10). En el momento en el que cumplas este requisito, debes coger el primer bonus disponible (el de más arriba) y sumar los puntos que indique. El primer jugador en conseguirlo obtendrá 10 puntos, el segundo 6, el tercero 3 y el cuarto 1. Cada jugador solo puede obtener un bonus durante la partida.

Cosechar

Mediante esta acción cosecharás té en las plantaciones que se encuentren en el hexágono de tu peón y/o adyacentes a éste. Puedes coger de la reserva 1 caja de té por cada plantación a tu alcance, teniendo en cuenta que:

- a. El tipo de té que proporciona cada plantación está determinado por la altura a la que se encuentre. Las plantaciones de nivel 0 solo producen té cultivado a baja altura (cubos negros), las de nivel 1 sólo té cultivado a media altura (cubos verdes) y las de nivel 2 solo té cultivado a gran altura (cubos blancos).
- b. Puedes cosechar en las plantaciones de otros jugadores, pero los dueños de las mismas ganarán automáticamente 1 punto por cada caja de té que coseches de sus plantaciones.
- c. Solo puedes almacenar 5 cajas de té en el almacén de tu tablero personal. Puedes superar este número mientras cosechas, pero inmediatamente después tienes que descartar cajas de té hasta quedarte con 5.

Dietmar decide cosechar y lo hace en las dos plantaciones propias de nivel 0 que tiene a su alcance, y en la plantación de David de nivel 1 que también está adyacente a su peón. Obtiene 2 cubos negros de sus propias plantaciones y 1 cubo verde de la plantación de David, quien obtiene 1 punto de inmediato por ello. Dietmar los coloca en el almacén de su tablero personal.



Comerciar

Esta acción te permite cumplir un contrato de las compañías exportadoras representadas en el tren del tablero principal, obteniendo con ello dinero o puntos. La acción consiste en entregar a la reserva las 3 cajas de té que correspondan a uno de los contratos presentes en los vagones del tren y obtener dicho contrato.

Cuando consigues un contrato debes colocarlo en un hueco disponible del espacio para contratos de tu tablero personal, por la cara que solo muestra el número de la compañía. Los contratos de una misma compañía se apilan unos sobre otros, por tanto cada compañía siempre ocupará un solo hueco.

Solo puedes atender la demanda de una compañía si tienes un hueco disponible para ella en tu tablero personal, es decir, un hueco sin marcadores de plantación u otro donde ya haya algún contrato de la misma compañía. Necesitarás plantar para retirar tus marcadores de plantación y liberar huecos para contratos de nuevas compañías. Cuantas más plantaciones tengas en el tablero, mayor número de compañías podrás abastecer.

Por último, tienes que decidir inmediatamente cuál de las dos recompensas que indica el contrato deseas recibir: rupias, que cogerás de la reserva, o puntos que sumarás inmediatamente. Nunca puedes recibir ambas cosas ni una mezcla de las dos. Al final de la partida obtendrás puntos adicionales por el número de compañías distintas que hayas podido conseguir (ver *Fin de la partida y puntuación*, página 9). Los vagones del tren vacíos solo se reponen con nuevos contratos del mazo (si quedan) tras completar su mano de cartas el jugador activo (ver página 9).

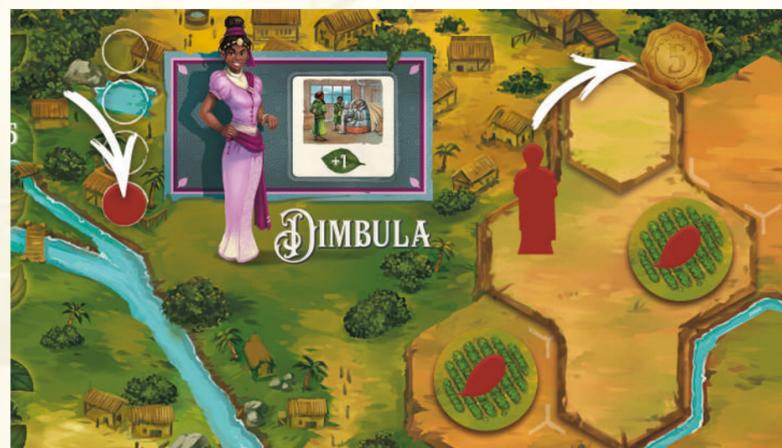
Dietmar decide comerciar. Aunque tiene en su almacén las cajas de té necesarias para cumplir uno de los dos contratos de las compañías 2 y 4, solo puede completar el de la compañía 2, ya que no dispone de ningún hueco libre en su tablero personal para la compañía 4. En consecuencia, devuelve a la reserva 2 cubos verdes y uno negro, toma el contrato de la compañía 2 y lo coloca en su tablero, por el lado del número, encima del contrato que ya poseía de dicha compañía. Como recompensa decide coger las 11 rupias, renunciando a 4 puntos.



Contratar un consejero

Cada distrito dispone de un consejero que los jugadores pueden contratar para beneficiarse de la habilidad que proporciona. Esta acción tiene un coste de 5 rupias y consiste en colocar uno de los discos de tu color en un espacio libre del marcador de consejero del distrito donde se encuentra tu peón. Dispones de un disco para cada consejero y sólo podrás contratar el consejero del distrito donde se encuentra tu peón. Una vez realizada esta acción, podrás usar la habilidad del consejero contratado para el resto de la partida (las losetas de consejero se explican detalladamente al final de este reglamento). Al final de la partida, solo podrás obtener puntos por mayoría de plantaciones en aquellos distritos donde tengas contratado al consejero correspondiente (ver *Fin de la partida y puntuación*, página 9).

Dietmar decide contratar el consejero del distrito donde se encuentra su peón. Paga las 5 rupias correspondientes y coloca un disco de su color en el marcador de ese consejero.



Avanzar en desarrollo tecnológico

Esta acción representa el avance tecnológico de la industria del té en Ceilán. La acción tiene un coste de 5 rupias y consiste en avanzar tu contador de tecnología un paso y obtener una ficha de tecnología que debes colocar en el espacio dedicado de tu tablero personal. Cada uno de los demás jugadores obtiene 1 rupia de la reserva (el avance tecnológico beneficia a toda la comunidad). Cuando alcances una casilla señalada con "+5" a su izquierda, sumarás 5 puntos de inmediato.

Además de proporcionar fichas de tecnología y puntos, el marcador de tecnología se utilizará para resolver cualquier tipo de empate a la hora de puntuar, saliendo favorecidos los jugadores que estén más avanzados en el mismo.

Cuando un jugador alcanza una casilla donde haya uno o más discos de otros jugadores, debe colocar el suyo encima de los que ya hubiera, formando una pila. A todos los efectos, si un disco se encuentra encima de otro, se considera que el de más arriba está más adelantado. Si un jugador alcanza la última casilla del marcador de tecnología ya no podrá realizar más esta acción.

Dietmar decide subir su nivel tecnológico. Paga las 5 rupias correspondientes y cada uno de los demás jugadores recibe 1 rupia de la reserva. A continuación, avanza un paso su contador de tecnología en dicho marcador y obtiene por ello una ficha de tecnología que coloca en el espacio dedicado de su tablero personal. Por último, como ha alcanzado la sexta casilla del marcador suma 5 puntos de inmediato.



ACCIONES ALTERNATIVAS

Tanto el jugador activo, como todos los demás, tienen la posibilidad de renunciar a su acción principal, bien porque no puedan o porque no quieran llevarla a cabo. En su lugar, deberán realizar una de las 2 acciones alternativas: mover su peón u obtener 2 rupias de la reserva.

Mover

El hexágono del mapa donde se encuentre tu peón será determinante a la hora de realizar la mayoría de las acciones disponibles. La única manera de moverlo es mediante esta acción. Consiste en mover tu peón tantos hexágonos como quieras y puedas pagar. El primer movimiento a un hexágono adyacente no tiene coste, el segundo movimiento a otro hexágono adyacente te costará 1 rupia, el tercero 2 adicionales, el cuarto 3 adicionales y así sucesivamente. Ningún elemento del tablero como plantaciones, peones de otros jugadores, espacios a distintas alturas o ríos bloquean o interfieren el movimiento entre hexágonos.

Dietmar renuncia a la acción principal de su carta y en su lugar decide mover su peón desde su hexágono actual hasta otro de nivel 2 situado en un distrito adyacente. El primer paso es gratis, el segundo le cuesta 1 rupia, y el tercero y último 2 rupias. Por tanto, Dietmar ha pagado 3 rupias (1+2) para realizar dicho movimiento.



Obtener 2 rupias de la reserva

Consiste en coger 2 rupias de la reserva y añadirlas a tu tablero personal.

2. Robar una carta de acción para completar la mano (obligatorio)

Una vez que todos los demás jugadores han realizado su acción, el jugador activo debe completar su mano hasta 3 cartas, robando para ello una carta de acción del mazo de robo. Cuando el mazo de robo se agote los jugadores omitirán este paso.

Fin de la partida y puntuación

Si un jugador coloca su último marcador de plantación en el mapa o roba la última carta de acción del mazo de robo, provoca el final de la partida. La ronda se completa para que todos los jugadores jueguen el mismo número de turnos y se pasa directamente a la puntuación final.

En su turno, Dietmar coloca su último marcador de plantación tras realizar la acción "plantar" y provoca el final de la partida. Los demás jugadores realizan, en sentido horario, la acción principal que les dejó Dietmar o una de las alternativas. Tras esto, como Dietmar es el jugador inicial, cada uno de los demás jugadores dispone aún de un turno por jugar para así completar la ronda antes de poner fin a la partida.

El recuento final de puntos se lleva a cabo en el orden que se indica a continuación. El ganador será aquel que sume el mayor número de puntos.

Nota: Todos los empates, incluido un empate final a puntos, se resuelven a favor del jugador que se encuentre más adelantado en el marcador de tecnología (o con su contador más arriba en caso de empate).

Puntuaciones por mayoría

1	2	3	4
10	6	3	1

La tabla anterior se aplica a todas las puntuaciones por mayoría que se describen a continuación:

- Por dinero sobrante. Es necesario tener al menos una rupia para poder puntuar.
- Por posición en el marcador de tecnología. Es necesario haber avanzado al menos un paso para poder puntuar.
- Por número de plantaciones en cada distrito (cada distrito se puntúa por separado). Para puntuar en un distrito es necesario tener al menos una plantación en él y haber contratado al consejero de ese distrito. Las plantaciones de los jugadores que no tengan contratado al consejero del distrito que se puntúa no se cuentan.

Puntuación de los contratos completados

Cada jugador suma los puntos indicados en la siguiente tabla dependiendo del número de compañías diferentes que tenga en su tablero personal.

≠	1	3	6	10	15
---	---	---	---	----	----

Marcadores de plantación sobrantes

Cada jugador deberá restar 2 puntos por cada marcador de plantación que aún le quede en su tablero personal.

Finalizada la partida, Dietmar suma a los puntos conseguidos durante la misma (16) los siguientes:

- 6 puntos por ser el segundo jugador con más rupias.
- 10 puntos por ser el jugador que más ha avanzado en el marcador de tecnología.
- 20 puntos por ser el jugador con más plantaciones en Ruhuna y Dimbula (10+10). También posee una plantación en Kandy, pero ésta no le otorga ningún punto ya que no contrató el consejero de ese distrito.
- 6 puntos por tener contratos de 3 compañías diferentes en su tablero personal.

No resta ningún punto por marcadores de plantación ya que los colocó todos en el mapa. Por tanto, la puntuación final de Dietmar es de 58 puntos.

Partida a 2 jugadores

En partidas a 2 jugadores, el único cambio que se aplica con respecto a las reglas generales es que se juega solo en 3 de los 4 distritos del mapa. A todos los efectos, se prescinde del distrito de Uva o del de Dimbula, a elección de ambos jugadores.

Variante de juego

Esta variante se recomienda para jugadores que ya hayan jugado varias partidas a Ceylon y estén familiarizados con el juego.

El paso "1" de la preparación (ver página 4) se modifica como sigue:

- Mezcla las losetas de inicio y reparte boca abajo una a cada jugador. Todos los jugadores revelan sus losetas de inicio y las colocan en el espacio dedicado de su tablero personal.
- El jugador que tenga la loseta de inicio con el número más bajo coloca la tetera junto a su tablero personal, convirtiéndose en el jugador inicial. Además, será el primero en elegir su posición inicial en el mapa del tablero principal, siguiendo las reglas de colocación descritas en el paso "1" de la preparación (ver página 4). El jugador que tenga la siguiente loseta de inicio con el número más bajo procederá a elegir su posición inicial en el mapa de igual manera y así sucesivamente.

Cada jugador podrá usar la habilidad de su loseta de inicio una sola vez durante la partida para potenciar una acción concreta que realice en su turno o en el de otro jugador. Una vez usada, la loseta se voltea definitivamente. La habilidad de cada una de estas losetas se describe a continuación.

Losetas de inicio



Una vez durante la partida, cuando lleves a cabo la acción "avanzar en desarrollo tecnológico", avanza tu contador en el marcador de tecnología dos pasos en lugar de uno. No obtienes otra ficha de tecnología por ese paso adicional.



Una vez durante la partida, cuando lleves a cabo la acción "obtener 2 rupias", coge 5 rupias adicionales.



Una vez durante la partida, cuando lleves a cabo la acción "contratar un consejero", puedes contratar el consejero de un distrito diferente de aquel en el que se encuentra tu peón.



Una vez durante la partida, cuando realices la acción "mover", mueve a cualquier hexágono del tablero sin pagar su coste.



Una vez durante la partida, cuando lleves a cabo la acción "cosechar", puedes hacerlo sin que las plantaciones que elijas, propias o ajenas, estén al alcance de tu peón.



Una vez durante la partida, puedes llevar a cabo la acción "plantar" en un hexágono donde ya tengas una de tus plantaciones. Coloca un segundo marcador, pero no otra ficha de plantación. Dicha plantación valdrá doble a efectos de puntuar la mayoría en el distrito, pero seguirá otorgando una sola caja de té a la hora de cosechar.



Una vez durante la partida, cuando lleves a cabo la acción "comerciar", puedes cumplir un contrato entregando una caja de té menos de las que indica el contrato.

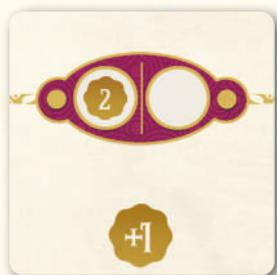


Losetas de consejero

Cada loseta de consejero muestra una habilidad que solo podrán usar aquellos jugadores que contraten al consejero al que se asocia (ver *Contratar un consejero*, página. 8).



Cada vez que realices la acción “mover”, todos los pasos a partir del segundo te costarán solo 1 rupia cada uno.



Cada vez que realices la acción “obtener 2 rupias”, coge 1 más de la reserva (3 en total).



Cada vez que realices la acción “plantar”, podrás colocar la ficha y tu marcador de plantación donde esté tu peón (como siempre) o en cualquier hexágono adyacente al mismo, siempre y cuando dicho hexágono pertenezca al distrito en el que se encuentra tu peón.



Cada vez que realices la acción “comerciar”, coge 2 rupias de la reserva (tanto si eliges puntos o rupias como recompensa).



Cada vez que realices la acción “avanzar en desarrollo tecnológico”, suma 1 punto inmediatamente.



Cada vez que realices la acción “plantar”, su coste se reduce en 1 rupia (pagas 4 en total).



Cada vez que realices la acción “contratar consejero”, su coste se reduce en 3 rupias (pagas 2 en total).



La capacidad del almacén de tu tablero personal aumenta en 1, de modo que podrás almacenar un total de 6 cajas de té.