

\* 人数毎ゲーム準備表

プレイ人数	2人	3人	4人	5人
役職タイル	金鉱掘り1枚除く	金鉱掘り2枚除く	金鉱掘り1枚除く	全て
勝利点	65点	75点	100点	122点
貨物船	4、6の船	4、5、6の船	5、6、7の船	6、7、8の船
入植者総数	40個	55個	75個	95個
植民船の入植者	プレイ人数と同じ			
プランテーション	それぞれ3枚除く	全て		
採石場	5枚	全て		
建物	生産施設:各2枚 建物:各1枚	全て		
所持金	3ダブロン	2ダブロン	3ダブロン	4ダブロン
☆バリエント	初期プランテーションがトウモロコシのプレイヤーは、-1ダブロン			
初期 プランテーショ ン	P1:インディゴ P2:トウモロコシ	P1:インディゴ P2:インディゴ P3:トウモロコシ	P1:インディゴ P2:インディゴ P3:トウモロコシ P4:トウモロコシ	P1:インディゴ P2:インディゴ P3:インディゴ P4:トウモロコシ P5:トウモロコシ

☆公式からのバリエント:ゲーム開始前に、適用するかを決める。

\*\*\* 2人プレイ時のゲーム進行 \*\*\*

- ・各プレイヤーが交互に役職を取り、お互い3枚ずつ役職を取ったら残った役職に1ダブロンを乗せ、「総督」を渡す。
- ・それ以外は、通常のルールに従う。

\* 建物表

建物名	建設費	勝利P	効果役職	効果
小さい市場	1	1	商人	・商品を売却する時、追加で1ダブロン獲得する。 ・トウモロコシにも効果がある。
農地	2	1	開拓者	・自分の手番時、表向きのプランテーションタイルを取る前に、山札からタイルを1つ取って配置してもよい。
建設小屋	2	1	開拓者	・表向きのプランテーションタイルを取る時に、代わりに採石場を取ってもよい。
小さい倉庫	3	1	船長	・船長フェイズ終了時、商品1つの保管に加えてさらに1種類の商品をいくつでも残しておく。
宿屋	4	2	開拓者	・プランテーションが採石場を配置するとき、全体ストックから入植者を1つ取り、それを乗せた状態で配置できる。 ・ただし、建物「農地」の効果で取ったタイルには乗らない。 ・全体ストックが無い場合は植民船から取り、そこにも無い場合は取れない。
商館	5	2	商人	・すでに置かれている商品と同じ商品を売却できる。
大きい市場	5	2	商人	・商品を売却したら追加で2ダブロン獲得する。 ・トウモロコシにも効果がある。 ・小さな市場がある場合は効果が上乗せされる。
大きい倉庫	6	2	船長	・船長フェイズ終了時、商品1つの保管に加えてさらに2種類の商品をいくつでも残しておく。 ・小さな倉庫もある場合は3種まで残しておく。
工場	7(8)	3	監督	・2種類以上の商品を生産した場合にダブロンを獲得できる。 2種:1ダブロン 3種:2ダブロン 4種:3ダブロン 5種:5ダブロン
大学	8(7)	3	建築家	・建物の建設時に、全体ストックから入植者を1つ取り、それを乗せた状態で配置できる。 複数の入植者が乗せられる建物の場合でも、乗せられる入植者は1つ。 ・全体ストックが無い場合は植民船から取り、そこにも無い場合は取れない。
港	8	3	船長	・自分の手番ごとに、出荷できた時、1勝利点を獲得する。
造船所	9	3	船長	・船長フェイズ中に1度だけ、通常の出荷の代わりに、好きな商品1種類を無制限に全体ストックへ戻し、その分の勝利点を獲得する。 これは、何度か回ってくる船長フェイズの手番時の好きな時に、使用できる。 ・すでに船に乗っている種類の商品でも、全体ストックへ戻せる。
ギルドホール	10	4	終了時	・小さい生産施設1つにつき1勝利点、大きい生産施設1つにつき2勝利点を獲得する。 小さい生産施設=入植者が1つだけ乗る「インディゴ」と「砂糖」の施設 大きい生産施設=上記以外の生産施設
公邸	10	4	終了時	・プランテーションと採石場の配置数によって勝利点を獲得する。 9マス以下:4P 10マス:5P 11マス:6P 12マス:7P
砦	10	4	終了時	・入植者3つにつき1勝利点を獲得する。 入植者は、配置されていていなくてもよい。
税関	10	4	終了時	・勝利点チップ、4ポイントにつき、1勝利点を獲得する。 建物のポイントは関係しない。
市役所	10	4	終了時	・生産施設以外の建物1つにつき1勝利点を獲得する。 市役所自体も含まれる。

\*\*\* 公式からのバリエント \*\*\*

- ・工場、大学を()内コストで