

 小さいインディゴ染料桶

1  1

 小さい砂糖生産所

2  1

 農地

2  1 裏向けのタイルを追加して先に1枚受け取る(開拓者フェイズ)

 建築小屋

2  1 代わりに採石場が取れる(開拓フェイズ)

 小さい市場

1  1 商品を売却したら、+1ダブロン受け取る(商人フェイズ)

 小さい倉庫

3  1 1種類の品物をいくつでも保管できる(船長フェイズ)

 インディゴ染料桶

3  2

 砂糖生産所

4  2

 宿屋

4  2 島タイルを入植者が乗った状態で得られる(ただし「農地」で得たタイルには適用されない)

 商館

5  2 既に置かれている商品を売れる(商人フェイズ)

 大きな市場

5  2 商品を売却したら、+2ダブロン受け取る(商人フェイズ)

 大きな倉庫

6  2 2種類の品物をいくつでも保管できる(船長フェイズ)

 タバコ保存所

5  3

 コーヒー焙煎場

6  3

 工場

7  3 0/1/2/3/5 生産した種類数により銀行からダブロンを受け取る(監督フェイズ)

 大学


8  3 建物を建築したら、直ちにそこに入植者を1個置く(建築フェイズ)


 港


8  3 商品を出荷する度に+1勝利ポイントを得る(船長フェイズ)


 造船所


9  3 独自の貨物船を1隻得る(船長フェイズ)


 ギルドホール

4  4 以下の勝利ポイントを得る(小さい生産設備X1) + (大きい生産設備X2)の合計(ゲーム終了時)

 公邸

4  4 島タイルの数により以下の勝利ポイントを得る. 9個以下: 4点 10個: 5点 11個: 6点 12個: 7点 (ゲーム終了時)

 砦

4  4 入植者チップ3個につき1勝利ポイントを得る(ゲーム終了時)

 税関

4  4 4勝利ポイントにつき1勝利ポイントを得る(ゲーム終了時)

 市役所

4  4 紫の建物1つにつき1勝利ポイントを得る(ゲーム終了時). 島タイルを取ると、直ちにそこへ入植者を得られる(農地で得たタイルには効果無し・採石場入手時には効果有り)(開拓者フェイズ)

 市役所

10  10 補足: 島タイル= プランテーションタイル + 採石場

○準備

- ・お金 2P:3 3P:2 4P:3 5P:4
- ・勝利点チップ 2P:65 3P:75 4P:100 5P:122全部
- ・役割カード 2P:金鉱堀り1 3P:金鉱堀り1 4P:金鉱堀り1 5P:すべて
- ・貨物船 2P:4,6の船 3P:4,5,6の船 4P:5,6,7の船 5P:6,7,8の船
- ・入植者 2P:40 3P:55 4P:75 5P:95
- ※二人プレイの場合のみ建物タイルを1つずつ、採石場は3つ、精算所を2つ取り除く。
- 2P 1P=インディゴ 2P=トウモロコシ
- 3P 1P=インディゴ 2P=インディゴ 3P=トウモロコシ
- 4P 1・2P=インディゴ 3・4P=トウモロコシ
- 5P 1・2・3P=インディゴ 4・5P=トウモロコシ

○出荷条件(船長フェイズ)

- ・1つの貨物船には同じ種類の商品しか置けない
- ・他の貨物船にすでに置かれているのと同じ種類の商品を置けない
- ・手番の時に、出荷することができるならば必ず出荷しなければならない
- ・1種類の商品しか出荷できない
- ・出荷するプレイヤーは、そのとき出荷できるだけの商品を出荷しなければならない
- ・プレイヤーが複数の船を選ぶ事が出来る場合、より多く売却できる船を選ばなければならない
- ・出荷できる商品が複数の場合は、そのうちどれを売却するかは自由
- ・出荷した商品1つにつき1勝利点を得る
- ・どの商品も基本的に1つだけ保管できる。それを超える場合は倉庫を使わなければならない

○終了条件

以下の条件のうち少なくとも1つを満たしたラウンドの終了時にゲーム終了となる

- ・市長フェイズ終了時に、必要なだけの入植者コマを配置することができなかった場合
- ・建築フェイズの間に、少なくとも1人のプレイヤーが12の都市のマスすべてに建物を造った時
- ・船長フェイズの間に、すべての勝利点チップが分配されたとき