

CENTURY

HOMOKTÓL A TENGERIG SZÁZAD-KÖZI KALANDOK

A XV század közepén, új, egzotikus fűszerek felfedezése vonzotta a kereskedőket az Indonéz szigetvilágba. Az Ázsia felé megnyílt gyorsabb tengeri útvonalak versenyt indítottak el a kereskedők körében, hogy ki lesz elsőként sikeres az új jövedelmező piacokon. Az európaiak generációkkal ezelőtt kialakított Fűszerútja lassan elhagyatottá válik. Úttörő kereskedőként itt van „az életben egyszeri” lehetőség a hírnév és a gazdagság megszerzésére. Szállj tengerre, állíts előőrseket és építs ki kereskedelmi hálózatot ezen a varázslatos földön, mely tele van a Kelet Csodáival.

ELŐKÉSZÍTÉS

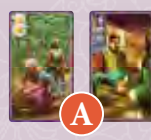
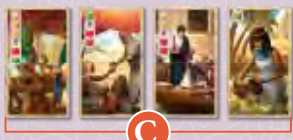


SZEGFŰSZEG

TEA

CHILI

GYÖMBÉR



A Century – Homoktól a Tengerig játék előkészítéséhez kövesd az alábbi lépéseket:

Century – Fűszerút alkatrészek:

1. Minden játékosnak adj 2 Century – Fűszerút **kezdőkártyát** (A). A maradék kezdőkártyákat tedd vissza a játék dobozába.
2. A **Kereskedőkártyákból** megkeverés után készíts egy lefordított húzópaklit (B). Végül a pakli legfelső négy lapját tedd felfordítva a húzópakli bal oldalára (C).

Century – A Kelet Csodái:

3. Válogasd szét az összes **piaclapkát** (D) a rajtkol lévő szimbólumok szerint, majd véletlenszerűen vegyél ki két lapkát minden fajtából (összesen 8 lapka). Ezután keverd össze a megmaradt piaclapkákat és a 4 tengerlapkát (E). Ha ez az első játékos, akkor állítsd össze a térképet a fenti (F) ábrán látható módon. Ha nem először játszol, akkor nézd meg a „Saját térképek összeállítása” szakaszt, amely leírja, hogyan készíthetsz egyedi térképeket!
4. Helyezd a 4 **kikötő lapkát** (G) a térkép négy sarkába, ahogy az ábra mutatja.
5. Keverd össze a **Gyözelmi Pont** (GYP) lapkákat, a **Zárt Kikötő** lapka nélkül, és készíts belőlük egy lefordított húzópaklit. Húzz fel és helyezz el felfordítva egy-egy GYP lapkát mindegyik kikötőbe (H). Ezután keverd a Zárt Kikötő

lapkát (I) a húzópakli legfelső 5 GYP lapkája közé (J). Végül tedd ezt a hat lapkát a húzópakli tetejére, amit helyezz a tábla mellé.

6. Válogasd szét a fenti ábrán szereplő **bónuszlapkákat** (K) és helyezd azokat oszlopokban az asztalra. A GYP bónuszlapkákból az oszlopot úgy készítsd el, hogy a 6 GYP, 5 GYP, 4 GYP és 3 GYP lapka csökkenő sorrendben legyen, a 6 GYP lapkával az oszlop tetején.
7. Adj minden játékosnak egy-egy **játékosablát** (L), amit a játékosok tegyenek maguk elé „Homoktól a Tengerig” oldallal felfelé, ahogy a fenti ábrán látható. A kezdőjátékos az legyen, aki utoljára hajózott. Hozzá kerüljön az a játékosablak, amin a kezdőjátékost jelölő ikon (M) látható.
8. Minden játékos vegyen magához egy **hajót** (N) és 16 **előőrsöt** (O) a neki megfelelő színben. A játékosok helyezzenek egy-egy előőrsöt a játékosabláik minden mezőjére (P).
9. A **fűszereket** (fa kockák) válogasd szét fajtánként egy-egy készletre, majd ezekből helyezd a kezdő kockacsoportokat (Q) az asztal közepére. A játékosok fordított sorrendben válasszák ki kezdő kockacsoportjukat és tegyék a kockákat a rakterükbe (R) és helyezték a hajójukat (N) egy általuk választott piaclapkára. Miután minden játékos kiválasztotta a kezdő kockáit, tedd vissza a maradékot a közös készletbe.

A JÁTÉKOS LÉPÉSE

A játékos a következő 4 akció közül egyet hajthat végre:

1. KÁRTYASZERZÉS

Egy Kereskedőkártya megszerzéséhez a játékosnak fizetnie kell. Tegyen a megszerezni kívánt Kereskedőkártyától balra fekvő kártyák mindegyikére egy-egy kockát (a színe nem számít) a rakteréről. Ezután felveheti a kártyát a kezébe. A kártya felvétele után a kártyákat balra kell csúsztatni, és a jobb oldalon keletkezett üres helyet fel kell tölteni a pakli legfelső lapjával.

Figyelem: a bal szélső Kereskedőkártya felvételéért nem kell kockát letenni. Ez a kártya ingyen van.

2. KÁRTYA KIJÁTSZÁS

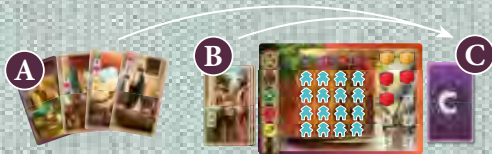
Egy a kézben lévő kártya kijátszásához a játékos azt képpel felfelé a játékosablakja bal oldalára helyezi, majd végrehajtja a kártya hatását. Háromféle Kereskedőkártyát játszhat ki ilyen módon.

- ◆ **Fűszerkártyák:** Fűszerkártya (termelés) kijátszásakor a játékos vegyen el a készletből a kártyán ábrázolt színnek és számnak megfelelő kocká(ka)t és tegye az(oka)t a rakterére.
- ◆ **Fejlesztőkártyák:** Fejlesztőkártya kijátszásakor a játékos felértékelheti a rakterén lévő kockáját egy szinttel a kártyán ábrázolt minden kockáért.

- ◆ **Kereskedőkártya:** Kereskedőkártya kijátszásakor a játékos tegyen vissza a rakteréről a készletbe a nyíl fölött ábrázolt színű és számú kockát, majd vegyen ki az edényből és tegyen a rakterére a nyíl alatt ábrázolt színű és számú kockát. A cserét addig ismételheti, ameddig a megfelelő kockák rendelkezésre állnak a rakterén.

3. HAJÓ LÉPTETÉSE

Hajó léptetéséhez a játékos a kezéből **A** és/vagy a kijátszott kártyáiból **B** letesz egyet vagy többet lefordítva a játékosablaja jobb oldalára, ahol így dobópaklit képez **C**. Minden eldobott lapért cserébe egy lépést tehet a hajójával egy szomszédos lapkára. A Century – A Kelet Csodái játékkal ellentétben itt az első lépésért is fizetnie kell.




Ha a játékos lépését olyan piaclapkán fejezi be, amelyiken másik hajó áll, akkor minden ott álló hajó tulajdonosát ki kell fizetnie egy-egy kockával a rakteréről. Ha nincs elegendő kockája az érintett hajók tulajdonosainak kifizetéséhez, akkor nem fejezheti be azon lapkán a lépését.


Miután a soron lévő játékos léptette (vagy döntése szerint nem léptette) a hajóját végrehajthat egyet a következő akciók közül:


- ◆ **Piac** akció egy piaclapkán
- ◆ **Kikötő** akció egy kikötő lapkán

3.1 PIAC

Ha a játékos hajója lépése befejezésekor egy olyan piaclapkán áll, amin még nincs előőrse, akkor felépíthet ott egy előőrsöt. Minden piaclapkán játékosonként egy előőrs építhető. A piaclapka első előőrsre ingyenesen építhető fel. A további előőrskök építésének díja egy kocka (két játékos módban 2 kocka), minden a piaclapkán ezelőtt felépült előőrse után. Előőrs építésekor a játékos a rakteréből a készletbe téve a megfelelő számú (szabadon választott színű) kockát kifizeti az építési díjat, majd játékosablájáról leveszi a bal szélső előőrsöt - abból a sorból, amelyiknek az ikonja megegyezik a piaclapka ikonjával és ráhelyezi a lapkára. Végül, ha az előőrs építésével kiürítette az első függőleges oszlopot a játékosabláján, akkor fizetség nélkül elvehet egyet a felfordított Kereskedőkártyákból. Ha a 2. 3. vagy 4. függőleges oszlopot ürítette ki, akkor is megteheti ugyanezt vagy elvehet egyet a bónuszlapkák közül és a táblája mellé helyezheti azt.

 Hajó léptetésekor egy további lépést ingyenesen tehet.

 GYP-t ér a játék végén.

 Kibővíti a rakteret három kocka férőhellyel.

Ha a játékosnak már van előőrs azon a piaclapkán, amin lépését befejezi, akkor végrehajthatja a Piac akciót. Vissza kell tennie a rakteréről a készletbe a nyíl fölött ábrázolt színű és számú kockát, majd ki kell vennie a készletből a nyíl alatt ábrázolt színű és számú kockát, amit a rakterére tesz. A cserét addig ismételheti, ameddig a megfelelő kockák rendelkezésre állnak a rakterében.

3.2 KIKÖTŐ

Ha a játékos lépését egy kikötő lapkán fejezi be, akkor végrehajthatja a Kikötő akciót. Felveheti a kikötőn fekvő GYP lapkát úgy, hogy azért cserébe rakteréről a készletbe helyezi a GYP lapkán ábrázolt kockákat. A megszerzett GYP lapkát lefordítva a játékosablaja mellé teszi, majd a GYP lapka húzópakliból felhúzza a legfelső lapkát és a kikötőre helyezi azt. Amennyiben ez a lapka a Zárt Kikötő lapka, akkor a kikötő zárva van, és ide nem kerül GYP lapka mindaddig, amíg a Zárt Kikötő lapka itt fekszik. Ettől kezdve, amikor egy másik (nyitott) kikötőben valamelyik játékos felveszi a GYP lapkát, akkor a Zárt Kikötő lapkát kell oda áthelyeznie és az újonnan felhúzott GYP lapkát az addig zárt kikötőre kell tennie.

4. PIHENÉS

Ha a játékos a Pihenés akciót választja, akkor az addig kijátszott kártyáit (a dobópakli lapjait is ideértve) visszaveheti a kezébe.

RAKTÉR LIMIT

A játékos lépése végén nem birtokolhat több kockát, mint amennyit a rakterén el tud helyezni. Ezért ha nem tud minden kockát a rakterére tenni, akkor tetszése szerint vissza kell adnia kockákat a készletbe, mindaddig, amíg a maradék kockái száma nem lépi túl a rakterének a férőhelyeit. A raktér limit 10 kockával indul.

A JÁTÉK VÉGE

Amikor egy játékos megszerzi a negyedik GYP lapkáját, akkor a játékosok még befejezik az éppen futó fordulót és ezzel a játék véget ér. Ekkor a játékosok összeszámolják GYP lapkákból szerzett pontjaikat, ehhez hozzáadják a játékosabláikon felfedett helyek pontjait, a bónuszlapkák GYP értékeit és a megmaradt kockáikért járó pontjaikat (minden nem sárga kocka 1 pontot ér). A legtöbb győzelmi pontot elért játékos lett a játék győztese. Döntetlen esetén az a nyertes, akinek később történt az utolsó lépése.

SAJÁT TÉRKÉPEK ÖSSZEÁLLÍTÁSA

Egyedi térképek tervezéséhez lásd a Century – A Kelet Csodái szabály ide vonatkozó fejezetét.

IMPRESSZUM

Szerző: Emerson Matsuuchi

Producer: Sophie Gravel

Művészeti vezető: Philippe Guérin

Illusztráció: Chris Quilliams & Atha Kanaani

Grafikai tervezés: Philippe Guérin,

Karla Ron & Marie-Eve Joly

Nemzetközi értékesítés: Andrea Ahlers & Katja Wienicke

Szerkesztő: Sophie Gravel, Ellenőrzés: Anh Tú Tran

Sajtó: Mike Young, Marketing: Martin Bouchard

Játékfejlesztés:



© 2018 Plan B Games Inc.

A terméke egésze, sem része nem másolható

a kiadó előzetes engedélye nélkül!

19 rue de la Coopérative,

Rigaud, QC J0P 1P0 Canada.

Őrizze meg ezt az információt!

Gyártóhely: Kína.

Importálja és forgalmazza

a Piatnik Budapest Kft.,

1034 Budapest, Bécsi út 100.,

Tel.: 388-4122

email: piatnik@piatnik.hu

www.piatnik.hu