

Miután a Fűszerút hanyatlásnak indult, megváltál a Fűszerszigetektől. Jelenleg a riválisaid presztízse felülmúlja a tiédet, a tekintélyed igencsak megcsappant. Szerencsére az Újvilág olyan lehetőségeket kínál, amelyek még a legvadabb álmaidat is felülmúlják. Itt az idő, hogy beteljesítsd a végzetedet!



A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

A Century - Egy Új Világ játék előkészítéséhez kövesd az alábbi lépéseket:

1. A **Terület táblák** közül **A** vedd ki az A1, B1, E2 és C2 táblákat. Ezután állítsd össze a **játéktáblát** úgy, hogy ezeket a táblákat a fentebb mutatott módon az asztal közepére helyezed **B**.
2. Vegyél ki a **Pontkártyákból** **C**, minden olyan kártyát, amelyeknek a bal alsó sarkában fekete csillag ★ látható. Ha négynél kevesebben játszottok együtt, akkor minden olyan kártyát tegyél vissza a dobozba, amely nem felel meg a játékosok számának. Ha például ketten játszottok, akkor minden olyan kártyát tegyél vissza, amelyiken a jobb alsó sarokban „3+” vagy „=4” jelzés látható. Ha hárman játszottok, akkor a „=4” jelű kártyákat kell visszatenned. Ezt követően keverd össze a Pontkártyákat, majd felfordítva tegyél a játéktábla minden erdőterülete fölé egy-egy véletlenszerűen kiválasztott lapot. A maradék kártyákat rendezd pakliba úgy, hogy a kártyák képes fele **D** legyen felfordítva.
3. Vegyél ki a 25 bónuszlapkából **E** minden olyan lapkát, amelyek alján az III jelzés látható, és tedd vissza őket a dobozba. Ezután keverd össze a maradék 20 bónuszlapkát, majd tegyél a játéktábla mindegyik bónuszhelyére **F** egy felfordított lapkacsomagot, amelyben a bónuszhelyen álló számnak megfelelő számú bónuszlapka legyen. Ha van kimaradt bónuszlapka, azt tedd vissza a dobozba.
4. Keverd össze a 10 felfedezőlapkát **G**. Ha ketten vagy hárman játszottok, akkor tegyél belőlük nyolcat felfordítva a játéktábla mellé, majd tedd a megmaradt kettőt felfordítva olyan területre, amelyen a 2 – 3 ikon szerepel. Ha négyen játszottok, akkor mind a 10 lapkát tegyék a játéktábla mellé felfordítva.
5. Fogj annyi játékos táblát **H** ahányan játszottok. Ellenőrizd, hogy köztük legyen az is, amelyiken a kezdőjátékos szimbólum ☀ szerepel. Keverd össze őket, és tegyél egyet mindegyik játékos elé úgy, hogy az **A oldal** nézzen felfelé. Az a játékos kezd a játékot, akinél a kezdőjátékos szimbólum van.
6. Minden játékos válasszon egy játékos-szint, és vegye magához az adott színhez tartozó 12 telepést. Közülük hatot tegyenek a játékos táblájukra **I** (kétfős játék esetén 7-et). A maradék telepéseket tartalékként tegyék a játékos táblájuk mellé **J**. Ezeket a telepéseket még nem használhatják.



7. Válogassátok szét a színek szerint a kockákat, és tegyék a szétválogatott kockákat az edényekbe **K**, majd rakjátok sorba az edényeket színek szerint a következő módon: sárga, ► piros ► zöld ► barna.
8. Az óramutató járásával megegyező irányban haladva, sorban minden játékos vegye magához a kezdőkockáit, és tegye őket a raktárba **L** a játékos tábláján:
 - ◆ 1. játékos > 3 sárga kocka
 - ◆ 2. játékos > 4 sárga kocka
 - ◆ 3. játékos > 4 sárga kocka
 - ◆ 4. játékos > 3 sárga kocka és 1 piros kocka

Vedd ki a kereskedőkártyákat a Century - Fűszerút játékból:

9. Vegyél ki minden kezdőkártyát (lila szegélyük van) és tedd vissza őket a dobozba. Keverd össze a maradék Kereskedőkártyákat, és helyezz belőlük egy-egy véletlenszerűen kiválasztott darabot felfordítva minden piacterület alá **M** a tábla alján. A maradék kártyákat lefordítva rendezd egy pakliba, ez lesz a kereskedő-pakli **N**.

A JÁTÉKOS LÉPÉSE

A Century - Keletről nyugatra - I. rész című játék több körből áll. Minden játékos egy körön belül egyszer kerül sorra (a kezdőjátékoskal kezdve, majd utána az órajárásnak megfelelően folytatva).

Amikor sorra kerülsz, az alábbi lehetőségek egyikét kell végrehajtanod:

- ◆ **Munka:** Használd a játéktábla egyik területét úgy, hogy ráteszed a tőled kért számú telepést.
- ◆ **Útvonal:** Használd a saját kereskedelmi útvonalad egyik kártyáját úgy, hogy ráteszed a tőled kért számú telepést.
- ◆ **Pihenés:** Tedd vissza minden telepésedet a játéktábláról a saját játékos tábládra.

MUNKA

Válassz ki **egy (I)** területet a játéktáblán. Bármilyen területet választhatsz, amin **nincs** felfedezőlapka és a **saját** telepeseid **sincsenek** rajta. Ezután: a) tedd a területre a tőled kért számú telepést és b) használd a terület akció(i)t.

a) Telepéseket tenni egy területre

A telepéseket pontosan a játék alapszabályzatában, az „a) **Telepéseket tenni az egyik területre**” pontban leírtaknak megfelelően kell az adott területre tenni.

b) Végrehajtani a területnek megfelelő akciót

Miután elhelyezted a telepeseidet az adott területen, hajts végre a terület típusának megfelelő akciót.

A területek 4 fő típusa (lásd az ÁLTALÁNOS ÁTTEKINTÉS lapon az „Alapvető területeket”) mellett további 3, új típus is létezik:

Piacterületek:



Egy piacterületen az alábbiak közül **egyet** kell végrehajtanod:

- a) Használd annak a kereskedőkártyának az akcióját, amely közvetlenül ez alatt a piacterület alatt fekszik (lásd az 1. játék leírásában a „Kereskedőkártyák akciói” részt). Ezután vedd el ezt a kereskedőkártyát és lefordítva tedd a játékosablád jobb oldalára egy pakliba rendezve.

VAGY

- b) Vedd el azt a kereskedőkártyát, amelyek közvetlenül ez alatt a piacterület alatt fekszik (anélkül, hogy használnád a hozzá tartozó akciót), és tedd a játékosablád alá. A játékosablád alatt levő kereskedőkártyák alkotják a **te saját kereskedő-útvonaladat** (használatát illetően lásd az „Útvonal” részt). Minden új kereskedőkártyát, amelyet hozzá kívánsz adni az útvonaladhoz, a már meglévőktől **jobbra** kell elhelyezned. Azonban a saját kereskedő-útvonalad legfeljebb 5 kereskedőkártyát tartalmazhat. Ha már megvan az 5 kereskedőkártyád, de szerzel egy újat, akkor a meglévők bármelyikét elcserélheted az újra; az elcserélt kártyát lefelé fordítva tedd a játékosablád jobb oldalára egy dobópakliba.



Miután megszerezted egy Kereskedőkártyát, töltsd ki az üres részt azáltal, hogy balra csúsztatod a kártyákat, így csak a kereskedőpakli bal oldalán keletkezik rés; ezután húzz egy kártyát a pakliból és töltsd be vele az üres részt.

A piacterület felfrissítése



Távolítsd el mind a négy felfelé fordított Kereskedőkártyát a piacterület alatti helyükről, és lefelé fordítva tedd őket a kereskedőpakli aljára.

Ezután húzz 4 új kártyát a kereskedőpakliból, és véletlenszerűen tegyél belőlük egyet-egyet mind a négy piacterület alá. Ezután rögtön új forduló kezdődik.

A kereskedelmi útvonal területének beállítása



Vegyél el 1 sárga kockát a készletből, és add a rakományodhoz. Ezután **lehetőseged** van arra, hogy 2 kereskedőkártya helyét felcseréld a kereskedelmi útvonaladban.

ÚTVONAL

Ennek az akciónak a végrehajtásához válassz **egy** (1) kártyát a saját kereskedelmi útvonaladból. Bármelyik területet választhatod, amelyiken **nincsenek** telepések.

Ezután: a) helyezd a kártyára a tőled kért számú telepest és b) hajts végre a kártyához tartozó akciót.

- a) Ahhoz, hogy használni tudd a kereskedelmi útvonalad egyik kártyáját, vedd el a tőled kért számú telepest a játékosabládról, és tedd őket a kártyára. Azt, hogy mennyi a „tőled kért szám”, az alábbiak határozzák meg: szükséged van 1 telepésre + minden további, a választott kártyától balra elhelyezkedő üres Kereskedőkártyánként még 1 telepésre (azaz minden kártya, amelyiken nincsenek telepések).

Például: Tomi szeretné használni a kereskedő-útvonalra egyik Kereskedőkártyáját **D**. Ahhoz, hogy ezt megtehesse, 1 telepest + 2 további telepest kell rátennie a kártyára (az üres **A** és **C** kártyákért).



- b) Miután elhelyezted a kártyán a telepeseidet, hajts végre a hozzá tartozó akciót (lásd jobbra „A kereskedőkártyák akciói” részt).

PIHENÉS

Ha nem tudsz vagy nem akarsz területet használni akkor, amikor sorra kerülsz: be kell gyűjtened minden telepeseidet a játéktábláról és a saját kereskedő-útvonaladról egyaránt, majd vissza kell tenned őket a saját játékosabládra.

RAKTÉR LIMIT

Bármely forduló végén, ha több kockád van, mint amennyi hely van a rakteredben, meg kell válnod a fölösleges kockáktól, hogy ne haladj meg a limitet (azt te döntöd el, hogy mely kockáktól válsz meg). A raktér limit 10 kocka.

KOCKALIMIT

A kockakészlet nincs korlátozva. Ha elfogy a készlet, a kockák egyéb apró tárgyakkal helyettesíthetők.

A JÁTÉK VÉGE

Amikor egy játékos megszerzi a **8. Pontkártyáját**, a játékosok még befejezik az aktuális kört és ezzel a játék véget ér.

Ekkor a játékosok összeszámolják pontjaikat:

- a Pontkártyáikból szerzett pontjaikat
- a játék során szerzett Bónuszlapkáikat (az összeszámolás módját lásd az ÁLTALÁNOS ÁTTEKINTŐ lapon a Bónuszlapka részben)
- a felfedezőlapkákat, amelyeket adott Pontkártyákért nyertek (lásd az ÁLTALÁNOS ÁTTEKINTŐ lapon a „Pontkártyák” részt).
- a maradék kockákat a raktárban (minden, nem sárga kocka 1 pontot ér).

A legtöbb pontot szerző játékos lesz a győztes. Döntetlen esetén az a győztes, akinek később történt az utolsó lépése.

A kereskedőkártyák akciói



Fűszerkártyák: Vegyél el a készletből a kártyán ábrázolt színnek és számnak megfelelő kocká(ka)t és tedd az(oka)t a rakteredbe.



Fejlesztőkártyák: Minden, a kártyán ábrázolt szürke kockáért egy terméket a raktáradban egyel magasabb szintre fejleszthetsz.



Kereskedelmi kártyák: A kártyán szereplő kereskedelmi akciót annyiszor végezheted el, ahányszor csak szeretnéd (legalább egyszer el kell végezni). Minden egyes alkalommal, ha végrehajtottad az akciót, tegyél vissza a rakteredből a készletbe a nyíl fölött ábrázolt színű és számú kockát, majd vegyél ki a készletből és tegyél a rakteredbe a nyíl alatt ábrázolt színű és számú kockát.

Új bónuszlapka:



Minden Kereskedőkártya-pár után jár 2 pont. (Ez minden kereskedőkártyára vonatkozik, akár a saját kereskedő-útvonalad része, akár a játékosablád melletti halomban van.)

Figyelem: Ebben a játékban amikor megszerzed a Felfedezőkártyából származó azonnali nyereséget, vedd el az elérhető Felfedezőkártyák egyikét a játéktábla mellől. (Csak 2- vagy 3-fős játék esetén: új területet is felfedhetsz azáltal, hogy közvetlenül a játéktábláról veszel le két felfedezőkártyát.)

IMPRESSZUM

Szerző: Emerson Matsuuchi

Producer: Sophie Gravel

Illusztráció: Chris Quilliams & Atha Kanaani

Grafikai tervezés: Stéphane Vachon

Kifejlesztette: Viktor Kobilke, Moritz Thiele and André Biérth



© 2019 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

