

III. RÉSZ CENTURY KELETRŐL NYUGATRA

Egy kereskedőcsaládban nevelkedtél. A családod az eltelt évszázadokban hatalmas befolyásra tett szert a Fűszerút és a Fűszerszigetek közti kereskedelmet bonyolítva, most az Újvilág is feltárja előtted a lehetőségeket újabb kereskedelmi kapcsolatok kialakítására, és kedvező üzletek bonyolítására.

Egy, a Fűszerszigeteken kiépített kereskedelmi hálózattal tovább viheted a családod sikereit a következő évszázadra is. A végzeted az Újvilágban rejlik!

FÜSZERÚT (FÜ) + A KELET CSODÁI (KCS) + EGY ÚJ VILÁG (EÜV)



ELŐKÉSZÜLETEK

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

1. A Terület táblák közül **A** vedd ki az A2, B2, C1, D2, E2 és F2 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, amelyiknek 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 erődterületére fölé egy-egy véletlenszerűen kiválasztott lapot. A maradék kártyákat pedig rendezd pakliba úgy, hogy a kártyák képes fele **D** legyen felfordítva.
3. Keverd össze mind a 25 bónuszlapkát **E**. Ezután tegyél a játéktábla mindegyik bónuszhelyére **F** egy-egy, felfordított lapkából álló halmot; a halomban a bónuszhelyen álló számnak megfelelő számú bónuszlapka legyen. A maradék lapkákat tedd vissza a dobozba.
4. Keverd össze a 10 felfedezőlapkát **G**. Tegyél egy-egy véletlenszerűen kiválasztott lapkát felfordítva minden olyan területre, amelyiken a felfedező ikon szerepel. Ha ketten vagy hárman játszottok, akkor tegyél egyet a maradék három felfedezőlapkából minden olyan területre, amelyiken a 2 – 3 ikon szerepel. A többi lapkát tedd vissza a dobozba.
5. Fogj annyi játékosláblát **H** ahányan játszottok. Ellenőrizd, hogy köztük legyen az is, amelyiken a kezdőjátékos szimbólum **I** szerepel. Keverd össze őket, és tegyél egyet mindegyik játékos elé úgy, hogy a **B** oldal nézzen felfelé. Az a játékos kezd a játékot, akinél a kezdőjátékos szimbólum van.
6. Minden játékos válasszon egy játékoszintet, és vegye magához az adott színhez tartozó 12 telepést. Közülük hatot tegyenek a játékosláblájukra **J** (kétfős játék esetén 7-et) **J**. Ezeket a telepéseket még nem használhatják.
7. Válogassátok szét színek szerint a kockákat, és tegyétek 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 játékoslábláján:
 - ♦ 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 szegélyűk van) és tedd vissza őket a dobozba. Keverd össze a maradék Kereskedőkártyákat, és tegyél belőlük egy-egy véletlenszerűen kiválasztott darabot felfordítva minden piacterület alá **M** a játéktábla alján. A maradék kártyákat lefordítva rendezd egy pakliba, ez lesz a kereskedő-pakli **N**.

Állítsd fel a Century – Kelet csodái játék elemeit a következőképpen:

10. A sziget térképének összeállításához tegyél egy tengerlapkát **O** a játéktábla mellé.
11. Ezután keverd össze lefordítva a kereskedőlapkákat. Vegyél három lapkát minden kereskedelmi szimbólumból (gyömbér, chili, tea, szegfűszeg), és tedd le ezt a 12 lapkát véletlenszerű elrendezésben felfordítva a tengerlapka köré **P**. A sziget térképének elrendezése rajtad áll, de arra ügyelj, hogy mindegyik lapka legalább két másik lapkával érintkezzék. A kimaradt lapkákat tedd vissza a dobozba.
12. Minden játékos vegyen egy, a telepesei színével megegyező színű hajót **Q**, és tegye a sziget térképén a tengerlapkára.
13. Ezután minden játékos vegyen el a színében 12 előőrset **R**, és állítsa a játékosláblája számozott mezőire **S**.
14. Minden, fel nem használt elemet tegyék vissza a dobozba.

A JÁTÉKOS LÉPÉSE

A *Century – Keletről nyugatra* – III. rész című játék több körből áll. Minden játékos egy körön belül **egyszer** kerül sorra (a játékot az első játékos kezdi és az óramutató irányával megegyező sorrendben haladunk).

Amikor sorra kerülsz, az alábbi lehetőségek egyikét kell végrehajtanod:

- ♦ **Munka:** Hajtsd végre a területnek megfelelő akciót úgy, hogy ráteszed a tőled kért számú telepest.
- ♦ **Pihenés:** Tedd vissza minden telepeseidet a játéktábláról a saját játékos táblára.

MUNKA

Válassz ki **egy (1)** területet a játéktáblán.

Bármilyen területet választhatsz, amin **nincs** felfedezőlapka és a **saját** telepeseid **sincsnek** rajta.

Ezután: a) tedd a területre a tőled kért számú telepest és b) használd a terület akció(i)t.

a) Telepeseket tenni egy területre

A telepeseket pontosan a játék alapszabályzatában, az „**a) Telepeseket 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, rögtön használd is a területet a típusának megfelelő módon. A típusok az alábbiak:

A 4 Újvilág terület:



Termelő-területek

Fejlesztő-területek

Kereskedelmi-területek

Erőd-területek

Ezek a területek az **ÁLTALÁNOS ÁTTEKINTÉS** című lapon az „Alapvető területek” cím alatt leírtak szerint működnek, egyetlen kivétellel: az Erődterületeken nem szerzel bónuszlapkákat. Amikor erődterületet használsz, kizárólag pontkátyát vásárolhatsz.

Piacterületek



Ellentétben a *Century - Keletről Nyugatra* - I. részével itt most csak egyetlen akciót hajthatasz végre a piacterületen. Használd annak a

kereskedőkártyának az akcióját, amelyik közvetlenül ez alatt a piacterület alatt fekszik (lásd az I. rész leírásában a „A kereskedőkártyák akciói” részt). Ezután vedd el ezt a kereskedőkártyát és lefordítva tedd a játékos táblád jobb oldalán levő pakliba. Miután megszerezted a Kereskedőkártyát, töltsd ki az üres részt azzal, hogy balra csúsztatod a kártyákat, így csak a kereskedő-pakli bal oldalán keletkezik rés; ezután húzz egy kártyát a pakliból és töltsd be vele az üres részt. Mindez azt jelenti, hogy ebben a játékban nem építesz kereskedelmi utat csak a kereskedőkártyákat gyűjtöd a játékos táblád mellett. **Minden negyedik megszerzett Kereskedőkártya után** választhatsz egy bónuszlapkát a D2 táblán található halmok egyikének tetejéről (a B2-ről vagy az F2-ről nem választhatsz); majd tedd a lapkát egy üres bónuszmezőre a saját játékos tábládon. Miután mind a négy bónuszmezőt megtöltötte a bónuszlapkákkal, több bónuszlapkát már nem szerzhetsz.



A piacterület felfrissítése



Távolítsd el mind a négy felfelé fordított

Kereskedőkártyát a piacterület alatti helyükről, és lefelé fordítva tedd őket a kereskedő-pakli aljára.

Ezután húzz 4 új kártyát a kereskedő-pakliból, és véletlenszerűen tegyél belőlük egyet-egyet mind a négy piacterület alá.

Ezután rögtön új forduló kezdődik.

A Kelet csodái játéktérületek



„A hajó lépte- „Kereskedő- Előőrs keres-
tése” terület hajó” terület kedelmi terület

Ezek a területek pontosan a *II. rész – Keletről nyugatra* játék leírásában (**Végrehajtani a területnek megfelelő akciót** című rész) foglaltaknak megfelelően működnek.

PIHENÉS

Ha nem tudsz vagy nem akarsz területet használni akkor, amikor sorra kerülsz: be kell gyűjtened minden telepeseidet a játéktábláról és vissza kell tenned a saját játékos táblára.

RAKTÉR LIMIT

Bármely forduló végén, ha több kockád van, mint amennyi hely van a raktérben, meg kell válnod a fölösleges kockáidtól, hogy ne haladd meg a limitet (azt te döntöd el, hogy mely kockáktól válsz meg). A raktárlimit 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. Pontkátyáját**, a játékosok még befejezik az aktuális kört és ezzel a játék véget ér. Ekkor a játékosok összeszámolják pontjaikat:

- ♦ a Pontkátyáikból szerzett pontjaikat
- ♦ a játék során szerzett bónuszlapkákat (az összeszámolás módját lásd az **ÁLTALÁNOS ÁTTEKINTŐ** lapon a **Bónuszlapka** részben)
- ♦ a fedetlen részeket az előőrs-zónában
- ♦ a felfedezőlapkákat, amelyeket adott Pontkátyáért nyertek (lásd az **ÁLTALÁNOS ÁTTEKINTŐ** lapon a „Pontkátyák” 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.

IMPRESSZUM

Szerző: Emerson Matsuuchi

Producer: Sophie Gravel

Illusztráció: Chris Quilliams & Atha Kanaani

Grafikai tervezés: Stéphane Vachon

Kifejlesztette: Viktor Kobilke, Moritz Thiele and André Bierth



Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.,
1034 Budapest, Bécsi út 100.,
Tel.: 388-4122

email: piatnik@piatnik.hu
www.piatnik.hu

© 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.

