

A Fűszerszigetek ezidáig jövedelmező lehetőséget jelentettek számodra a kereskedelemben. Azonban nem hagyhatod figyelmen kívül a kikötőkben számyra kapó pletykát, miszerint az Újvilág elképesztő kereskedelmi javakat kínál mindazoknak, akik elég bátrak, hogy bemerészkedjenek a vadonba. Bíz a vitorláidat a szerencse szeleire, mert az Újvilágban elképzeltetlen vagyon vár rád!



A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

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

- A Terület táblák közül **A** vedd ki az A2, B2, C1 és F2 táblákat. Ezután állítsd össze a **játéktáblát** úgy, hogy ezeket a táblákat a fentebb mutatott módon az asztal közepére helyezed **B**.
- Vegyél ki a Pontkártyákból **C**, minden olyan kártyát, amelyeknek a bal alsó sarkában fehér 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 erődtérületére fölé egy-egy véletlenszerűen kiválasztott lapot. A maradék kártyákat rendezd pakliba úgy, hogy a kártyák képes fele **D** legyen felfordítva.
- A bónuszlapkákból **E** vegyél ki minden olyan lapkát, amelyiknek az alján az **I** vagy **III** ikon látható, és tedd vissza őket a dobozba. Ezután keverd össze a maradék 17 bónuszlapkát, majd tegyél a játéktábla mindegyik bónuszhelyére **F** egy felfordított lapkahalmot, amelyben a bónuszhelyen álló számnak megfelelő számú bónuszlapka legyen. Ha van kimaradt bónuszlapka, azt tedd vissza a dobozba.
- Keverd össze a 10 felfedezőlapkát **G**. Tegyél belőlük (a lapkákat véletlenszerűen kiválasztva) minden olyan területre, amelyen szerepel a felfedező ikon; a lapkák felfordítva legyenek. Ha ketten vagy hárman játszottok, akkor tedd a maradék három lapkát minden olyan területre, amelyen a 2 - 3 ikon szerepel; a maradékot tedd vissza a dobozba. Ha négyen játszottok, akkor mind a három megmaradt lapkát tegyéd a dobozba és a 2-3 ikonnal ellátott területeket hagyjátok fedetlenül.
- Vegyél annyi játékosláblát **H**, ahányan játszottok. Ellenőrizd, hogy köztük legyen az is, amelyiken a kezdőjátékos szimbólum **M** szerepel. Keverd össze őket, és tegyél egyet mindegyik játékos elé úgy, hogy a **B oldal** nézzen felfelé. Az a játékos kezdi a játékot, akinél a kezdőjátékos szimbólum van.
- 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.
- Válogassátok szét színek szerint a kockákat, és tegyéd a

szétválogatott kockákat az edényekbe. **K**, majd rakjátok sorba az edényeket színek szerint a következő módon: sárga ► piros ► zöld ► barna.

- Az óramutató járásával megegyező irányban haladva, sorban minden játékos vegye magához a kezdőkockát, 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

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

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

A JÁTÉKOS LÉPÉSE

A Century – Keletről Nyugatra – II. rész játék fordulók sorozatából áll. A játékosok egyszerűen kerülnek sorra minden fordulóban (a kezdőjátékos kezdvé, majd utána órajárásnak megfelelően folytatva).

A soron lévő játékosnak az alábbiak közül kell végrehajtania egy akciót:

- ♦ **Munka:** Használd a játéktábla egyik területét úgy, hogy ráteszed a tőled kért számú telepést.
- ♦ **Pihenés:** tedd vissza minden telepésedet a játéktábláról a saját játékos tábládra.

MUNKA

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

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

Ezután: a) tedd a területre a tőled kért számú telepeket és b) használd a terület akcióját/akcióit.

a) Telepeket tenni egy területre

A telepeket pontosan a játék alapszabályzatában, az „a) Telepeket 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 területek 4 fő típusa (lásd az **ÁLTALÁNOS ÁTTEKINTÉS** lapon az „Alapvető területeket”) mellett további 3, új típus is létezik:

„Hajó léptetése” terület

Amikor „a hajó léptetését” használod, akkor a sziget térképén olyan messze kell mozgatnod a hajót, ahogyan azt a terület megadja:



A hajó átléptetése egy szomszédos lapkára a sziget térképén.



A hajó átléptetése egy szomszédos lapkára a sziget térképén.

Ezután továbbléphet a hajóval egy másik

szomszédos lapkára.



A hajó átléptetése a sziget térképének bármelyik lapkájára.

Ha befejezted a léptetést, a következőket kell tenned:

a) Ha a lapkán ellenséges hajó(k) is van(nak), akkor mindegyiküknek 1, szabadon választott kockát kell átadnod a raktáradból.

(Ha erre képtelen vagy, akkor nem léphetsz arra a lapkára.)

b) Ha a hajód olyan piaclapkán áll, amelyen **nem** áll a **saját** előőrsöd **A**, építhetsz egy előőrsöt most. Annak a költsége, hogy előőrsöt építs, 1 kocka minden egyes előős után, amelyik már azon a piaclapkán áll (két játékos esetén 2 kocka). Ez azt jelenti, hogy az, aki először épít a piaclapkán előőrsöt, az ezt ingyen teheti meg. Ahhoz, hogy felépítsd a saját előőrsödet, (szükség esetén) általad szabadon választott kockákkal kell fizetned a raktáradból; a kockák a készletbe kerülnek. Ezek után a játékos táblád előős-zónájából vedd ki a balszélső előőrsöt abból a sorból, amelyik megfelel a kereskedelmi szimbólumnak **B** és tedd azt a lapkára. Miután elhelyeztél egy előőrsöt, ellenőrizd, hogy kiürült-e egy függőleges oszlop **C** az előős-zónában. Ha igen, akkor vedd el az egyik Bónuszlapkát, valamelyik Bónuszlapka-halom tetejéről (B2 és F2) majd tedd azt a játékos táblád egyik üres bónuszhelyére.

Megjegyzés: A játékos tábla B oldalán 4 bónuszhely található.

c) Ezek után – függetlenül attól, hogy áll-e ott előőrsöd vagy nem – lehetőség van végrehajtani a Piaclapkán szereplő akciót annyiszor, ahányszor csak szeretnéd. Minden alkalommal, ahányszor elvégzed ezt a kereskedelmi akciót, tegyél vissza a raktáradból a készletbe a nyíl fölött ábrázolt színű és számú kockát, majd vedd ki a készletből és tegyél a raktáradba a nyíl alatt ábrázolt színű és számú kockát. **Megjegyzés:** Ebben a játékban akkor is végrehajthatod a piaclapka akcióját, ha nem áll előőrsöd az adott piaclapkán.

Kereskedőhajó terület



Hajtsd végre a piaclapkán jelzett kereskedelmi akciót a hajóddal; annyiszor teheted ezt meg, ahányszor szeretnéd (legalább egyszer meg kell tenned).

Előős-kereskedelmi terület



Válassz egy olyan piaclapkát, amelyen már áll előőrsöd, és hajtsd végre a jelzett kereskedelmi akciót annyiszor, ahányszor csak szeretnéd (de legalább egyszer).

Figyelem! Ha Erődterületet használ, akkor csak Pontkártyát igényelhetsz, nem kapsz Bónuszlapkát.

PIHENÉS

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

RAKTÉR LIMIT

Bármely fordulónál végén, ha több kockád van, mint amennyi hely van a rakteredben, meg kell válnod a fölösleges kockáktól, 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. Pontkártyáját, a játékosok még befejezik az aktuális kört és ezzel a játék véget ér.

- Ekkor a játékosok összeszámolják pontjaikat:
- ♦ a játék során szerzett bónuszlapkáikat (az összeszámolás módját lásd az **ÁLTALÁNOS ÁTTEKINTŐ** lapon a **Bónuszlapka** részben)
- ♦ a fedetlen területeket az előős-zónájukban (pl.: 1 + 2 = 3 pont ebben az esetben)
- ♦ 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.

IMPRESSZUM

Szerző: Emerson Matsuuchi

Producer: Sophie Gravel

Illusztráció: Chris Quilliams & Atha Kanaan

Grafikai tervezés: Stéphane Vachon

Kifejlesztette: Viktor Kobilke, Moritz Thiele and André Bierth



© 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.
Órizzze 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

