

CENTURY

EGY ÚJ VILÁG

Évszázadokkal ezelőtt a fűszerkereskedelem volt a legfontosabb kereskedelem a világon. Ez a kereskedelem birodalmakat alapozott meg és pusztított el, a Föld távoli szegleteinek felkutatására kényszerítette az embereket – és ezáltal új világok felderítéséhez vezetett.



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 és C1 táblákat. Ezután vedd ki a D1, E1 és F1 táblák **egyikét**, a másik kettőt pedig tedd vissza a dobozba. Ezután állítsd össze a **játekotáblát** 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 fehér csillag látható, ☆ és tedd vissza őket a dobozba. Ha négynél kevesebben játszottok együtt, akkor minden olyan kártyát tegyél vissza a dobozba, amelyek 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 tegyél egy véletlenszerűen kiválasztott darabot minden Erődterületre a játéktábla felső részén úgy, hogy a kártyák felfordítva legyenek. A maradék kártyákat rendezd pakliba úgy, hogy a kártyák képes fele **D** legyen felfordítva.
3. A bónuszlapkákból **E**, vegyél ki minden olyan lapkát, amelyik 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 lapkákból álló halmot, 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**. Tegyél belőlük (a lapkákat véletlenszerűen kiválasztva) minden olyan területre, amelyiken szerepel a felfedező ikon; a lapkák felfordított helyzetben legyenek. Ha ketten vagy hárman játszottok, akkor tedd a maradék kettő lapkát azokra a területekre, amelyen a 2 -3 ikon szerepel. Ha négynél játszottok, akkor mind a két

5. Vegyél 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, bal oldalra **J**. Ezeket a telepéseket még nem használhatják.
7. Válogassátok szét 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

A JÁTÉKOS LÉPÉSE

A Century – Egy új világ játék fordulók sorozatából áll. A játékosok **egyszer** kerülnek sorra minden fordulóban (a kezdőjátékossal kezdve, majd utána az órajárásnak megfelelően folytatva). A soron lévő játékosnak az alábbiak közül kell végrehajtania egy akciót:

- ◆ **Munka:** Használj a játéktábla egyik területét úgy, hogy ráteszed a tőled kért számú telepést.
- ◆ **Pihenés:** Tedd vissza minden telepésedet a játékos tábláról a saját játékos tábládra.

MUNKA

Válassz ki **egy (1)** területet a játékos táblán.

Bármilyen területet választhatsz, amin **nincs** felfedezőlapka és a saját telepésed **sincs**nek rajta.

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





a) Telepeket tenni egy területre

Vedd le a **tőled kért számú** telepeket a játékosabládról és tedd át őket a választott területre. A „tőled kért szám” az alábbiaktól függ:

- Ha a területet nem foglalták el korábban telepek, akkor tegyél oda annyi telepeket, amennyit a terület alján levő szám mutat.
- Ha a területet már elfoglalták más játékos telepesei, akkor üzd el őket a következőképpen: tegyél oda ugyanannyi plusz egy telepeket. Az elűzött telepek visszakérülnek a játékosok játékosabláira.



Például: Ha Tomi használni akarja az **A** területet, 1 telepeket kell odatennie a játékosablájáról. Ha azonban a **B** területet akarja használni, akkor 4 telepeket kell a játékosablájáról oda átraknia, és ezzel elűzi az ott levő 3 kék telepeket, vissza a tulajdonosuk játékosablájára.

Megjegyzés: A „Bennszülöttek Segítségé” kártyával lehetséges, hogy egy területet kevesebb telepessel is el lehet foglalni, mint ahányas szám a terület alján szerepel.

b) Végrehajtani a területnek megfelelő akciót

Miután elhelyezted a telepeseidet az adott területen, rögtön használnod is kell a területet a típusának megfelelő módon.

A területeknek 4 fő típusa létezik:



Termelőterületek, ahol speciális kockákat lehet szerezni a készletből.



Fejlesztőterületek, ahol a raktárban levő termékeket magasabb szintre lehet fejleszteni.



Kereskedelmi területek, ahol a raktáron levő termékeket tudod másra cserélni a készletből.



Erődterületek, ahol becerélheted a kockáidat, és cserébe Pontkártyát vásárolhatsz, vagy húzhatsz egy lapkát a Bónuszlapka halom tetejéről; vagy megtéheted mindkettőt.

Minden egyes területtípus működésének részletes leírását lásd az **ÁLTALÁNOS ÁTTEKINTÉS** lapon az „Alapvető területek” cím alatt.

A Bónuszlapkák és a Pontkártyák előnyeiről szóló áttekintés és magyarázat is megtalálható az **ÁLTALÁNOS ÁTTEKINTÉS** lapon.

PIHENÉS

Ha nem tudsz vagy nem akarsz használni területet akkor, amikor sorra kerülsz: be kell gyűjtened minden telepeseidet a játéktábláról, 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 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 Pontkártyáikból szerzett pontjaikat

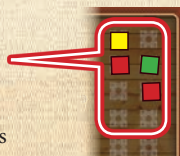


♦ a játék során szerzett Bónuszlapkáikat (az összeszámolás módját lásd az **ÁLTALÁNOS ÁTTEKINTŐ** lapon a Bónuszlapka részben)

♦ 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.

IMPRESSZUM

Szerző: Emerson Matsuuchi

Producer: Sophie Gravel

Illusztráció: Chris Quilliams & Atha Kanaani

Grafikai tervezés: Stéphane Vachon

Kifejlesztette: Viktor Kobilke, Moritz Thiele és André Bierth



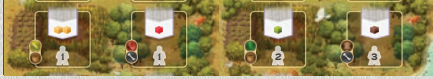
© 2019 Plan B Games Inc.
A terméke egésze, sem része nem másolható a kiadó előzetes engedélye nélkül!
19 rue de la Coopérative,
Rigaud, QC J0P 1P0 Canada.
Őrizze meg ezt az információt!
Gyártóhely: Kína.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.,
1034 Budapest, Bécsi út 100.,
Tel.: 388-4122
email: piatnik@piatnik.hu
www.piatnik.hu

ÁLTALÁNOS ÁTTEKINTÉS

ALAPVETŐ TERÜLETEK

Termelőterületek:



Fogd a terület közepén ábrázolt kockát/kockákat, és add azt/azokat a raktárodhoz.

Fejlesztőterületek:



Mindegyik szürke kockával (amely a terület közepén látható), egy terméket a raktáradból magasabb szintre fejleszthetsz úgy, hogy visszateszed azt a készletbe és eggyel magasabb szintűt veszel ki helyette. Ugyanazt a kockát többször is lehet magasabb szintre emelni.



Kereskedelmi területek:



Végezd el a terület közepén szereplő kereskedelmi tevékenységet annyiszor, ahányszor szeretnéd (de legalább egyszer): amikor 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.

Erődterületek,



ahol az alábbiak egyikét vagy akár mindkettőt választhatod:

a) Vegyél le egy lapkát az Erődterületen található bónuszlapka-kupac tetejéről (ha elérhető), és tedd azt a játékosablád egy üres bónuszterületére. (Ha két kupac is található ezen a területen, akkor az egyik tetejéről húzz egyet.) Miután mindhárom bónuszhelyre bónuszlapka került, már nem szerzhetsz több bónuszlapkát. (A pontok játék végi összeszámolását lásd jobbra a „Bónuszlapkák” cím alatt.)



b) Vásárolhatsz Pontkártyát ezen Erődterület felett úgy, hogy a kártya aljánál álló kockákat a raktáradból visszateszed a készletbe. Ezután tedd a kártyát a játékosablád mellé. (Ha már van ott egy vagy több Pontkártyád, akkor egymást fedő sort kell készítened belőlük, amelyben minden kártyának csak a legfelső része látható.) Miután megszerezted egy Pontkártyát, töltsd ki az üres részt azáltal, hogy balra csúsztatod a kártyákat, így csak a pakli bal oldalán keletkezik rés; ezután húzz egy kártyát a pakliból és töltsd be vele az üres részt. Minden Pontkártya a 4 Újvilág ikon egyikét tartalmazza, és azonnali vagy tartós hasznot tud nyújtani a játékosoknak. Továbbá minden Pontkártya pontokat ér a játék végén (a kártya alján látható, hogy mennyit).



PONTKÁRTYÁK

Négy típusú Pontkártya létezik; mindegyik az Újvilág egyik ikonját viseli a jobb felső sarkában.

„Bennszülöttek Segítségé” kártyák a következő tartós haszonnal járnak: bármikor, amikor olyan területet használsz, amelynek a közepén egy körben a kártyán ábrázolt ikon látható, a terület megszerzéséhez szükséges telepesek száma eggyel csökken. Ha több olyan kártyád van, amelyen szerepel a megfelelő jelkép, a kártyák mindegyike 1-gyel csökkenti a szükséges telepesek számát. Azonban legalább 1 telepest mindenképp le kell tenned.

Az „Eszközkártyák” a következő tartós haszonnal járnak: bármikor, amikor olyan területet használsz, amelynek a közepén egy körben a kártyán ábrázolt ikon látható, azonnal megkapod az ábrázolt kockát, még azelőtt, hogy végrehajtanád a területhez tartozó akciót. Ha több olyan kártyád van, amelyen szerepel a megfelelő jelkép, a kártyák mindegyike egy további kockát jelent a számodra.

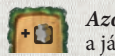
Az „Új telepesek” kártyák a következő azonnali haszonnal járnak: amikor ilyen kártyát vásárolsz, vedd el a kívánt számú telepest a tartalékdoból és tedd őket a játékosabládra. Ha nincs már több telepesed készletben, akkor le kell mondanod erről az előnyről (de ettől függetlenül szerezhetsz ilyen kártyát).

A „Felfedezőkártyák” a következő azonnali haszonnal járnak: amikor ilyen kártyát vásárolsz, vedd magad elé a Felfedezőlapkát a játékosabládon és tedd magad elé. Ha azonnali bónuszt mutat, akkor megszerezted a bónuszt. A felfedezőlapka eltávolításával új területet társz fel, amely területet ettől kezdve minden játékos használhat.

A Felfedezőlapkák bónuszai



Azonnali bónusz: Megszerzed a készletből az ábrázolt kockákat.



Azonnali bónusz: Állíts a tartalékdoból egy telepest a játékosabládra.



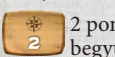
Játék vége bónusz: 3 pont.



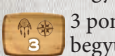
Játék vége bónusz: 1 további Újvilág ikont jelent a Bónuszlapkák összeszámolásakor.

BÓNUSZLAPKÁK

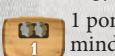
A legtöbb bónuszlapka speciális követelményt mutat. Amikor a játék végén összeszámolják őket, egyesével minden bónuszlapkát ellenőrizni kell, hogy hányszor teljesítetted a követelményeket. Ahányszor teljesítetted, annyiszor kapod meg a lapka alján szereplő pontszámot.



2 pontot szerzel az ábrázolt Újvilág Ikon minden begyűjtött darabjért (Pontkártyák és Felfedezőkártyák).



3 pontot szerzel az ábrázolt Újvilág Ikon minden begyűjtött párjéért (Pontkártyák és Felfedezőkártyák).



1 pontot szerzel telepes-páronként. Ez vonatkozik mindegyikre, a játékosabládon levő telepesre és a játékosablán levőkre is (a tartalék nem számít).



3 pontot szerzel (nincs követelmény).

Például:

A játék végén Tominak a következő Újvilág Ikonjai vannak (7 db):



3 bónuszlapkája van, és így összesen 18 pontot kap.

				$1 \times 3 = 3$
				$3 \times 3 = 9$
				$3 \times 2 = 6$

