



CENTURY

A KELET CSODÁI

Évszázadokkal ezelőtt a jövedelmező fűszerkereskedelem arra kényszerítette a világ virágzó országait, hogy alternatív útvonalakat fejlesszenek fel ezen értékes áruk forrásaihoz. A nemzetek tengerre keltek,

hogyan felkutassák az egzotikus földeket. Ez a kutatás vezetett a híres Fűszer-szigetek felfedezéséhez, ahol a világ legértékesebb fűszereit találják. Ezek a fűszerek többet értek, mint a súlyuk arányban és néhányuk csak ezeken a szigeteken volt megtalálható. A felfedezések további expedíciókhoz, még nagyobb versenyhez... és végül háborúhoz vezettek. Ez a korszak a Felfedezések kora néven vált ismertté. Itt, a jölet és a lehetségek idejében találd megad, tengeri utazóként, aki ezeket az egzotikus csodákat keresi. Mint nemzeteket képviselő kereskedő és vállalkozó, a régió irányítására fókuszál, hogy tiéd legyen a dicsőség és a haszon. Utazásod a Távols-Keleten folytatódik.

ELŐKÉSZÍTÉS



A Century - A Kelet Csodái játék előkészítéséhez kövesd az alábbi lépéseket:

1. Válogasd szét az összes **piaclapkát A** a rajtuk lévő szimbólumok szerint, majd véletlenszerűen vegyél ki egy-egy lapkát minden fajtából. Ezután keverd össze a megmaradt piaclapkákat. Ha ez az első játékod, akkor állítsd össze a térképet a fenti **B** ábrán látható módon. Ha nem először játszol, akkor nézd meg a „Saját térképek összeállítása” szakaszt, amely leírja, hogyan készíthetsz egyedi térképeket!
2. Helyezd a **4 kikötő lapkát C** a térkép négy sarkába, ahogy az ábra mutatja.
3. Keverd össze a **Gyözelmű 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 **D**. Ezután keverd a Zárt Kikötő lapkát **E** a húzópakli legfelső 5 GYP **F** lapkája közé. Végül tedd ezt a hat lapkát a húzópakli tetejére, amit helyezz a tábla mellé.

A JÁTÉKOS LÉPÉSE

A Century - A Kelet Csodái játék fordulók sorozatából áll. A játékosok egyszer kerünek sorra minden fordulóban (a kezdőjátékoskal kezdve és onnan órajárásnak megfelelően folytatva).

A soron lévő játékos léptetheti a hajóját és ezután végrehajthat egy akciót.

HAJÓ LÉPRTETÉSE

A játékos ingyen átléptetheti hajóját egy a kiindulási lapkával szomszédos lapkára **A**. Ezután bármennyi továbblépkedhet a hajóval, de a további lépésekért egy (bármilyen színű) kockát **B** kell fizettségként a rakterétől ráhelyeznie azokra a lapkára, amikről lépél **C**. A hajó mozgatását mindaddig folytathatja, ameddig kockáival ki tudja fizetni a lépését.



4. Típusonként válogasd szét a bónusz lapkákat **G** 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.

5. Adj minden játékosnak egy-egy **játekostáblát H**, amit a játékosok tegyenek maguk elé. „A Kelet Csodái” oldallal felfelé, ahogy a fenti ábrán látható. A kezdőjátékos az legyen, aki utoljára hajózott. Hozzá kerüljön az a játékos tábla, amin a kezdőjátékost jelölő ikon **I** látható.

6. Minden játékos vegyen magához egy **hajót J** és **20 előőrsöt K** a neki megfelelő színben. A játékosok helyezzenek egy-egy előőrsöt a játékos tábláik minden mezőjére **L**.

7. A **fűszereket** (a kockák) válogasd szét fajtánként egy-egy készletre, majd ezektől helyezd a kezdő kockacsoportokat **M** az asztal közepére. A játékosok fordított sorrendben válasszák ki kezdő kockacsoportjukat és tegyék a kockákat a rakterítébe **N**, és helyezzék a hajójukat **O** egy áthalut választott piaclapkára. Míg minden játékos kiválasztotta a kezdő kockáit, tedd vissza a maradékot a közös készletbe.

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 rakterétől. Ha nincs elegendő kockája az érintett hajók tulajdonosainak kifizetéséhez, akkor nem fejezheti be azon lapkán a lépését.

Ha kockák vannak azon a lapkán, ahol a játékos a lépését befejezi, akkor beteheti azokat a rakterébe. Amennyiben hajó is és kocka is található azon a lapkán, amin a játékos a lépését bejezi, akkor előbb a hajó tulajdonosát kell kifizetnie és csak ezután veheti fel rakterébe a lapkán lévő kockákat.

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

- ◆ **Piac akció** egy piactaplán.
- ◆ **Kikötő akció** egy kikötő lapkán.
- ◆ **Betakarítás akció** bármilyen lapkán.

PIAC

Ha a játékos hajója lépése befejezésekor egy olyan piactaplán áll **A**, amin még nincs előőrse, akkor feléphet ott egy előőrsöt **B**.

Minden piactaplán játékosként egy előőrs építhető. A piactapka első előőrse ingyenesen építhető fel. A további előőrsök építésének díja egy kocka (két játékos módban 2 kocka), minden a piactaplán ezelfött felépült előőrs után. Előőrs építésekor a játékos a rakteréből a készletbe téve a megfelelő számú (szabadon választott szintű) kockát kifizeti az építési díjat, majd játékosablajától levevési a bal szélső előőrsöt - abból a sorból, amelyiknek az ikonja megegyezik a piactapka ikonjával **C** - és ráhelyezi a lapkára. Végül, ha az előőrs építésével kiüritett egy függőleges oszlopot a játékosablaján **D**, akkor elvesz egyet a bónuszlapkák közül és a táblája mellé helyezi azt.



A Hajó léptetésekor egy további lépést ingyenesen tehet.

B GYP-t ér a játék végén.

C 1 kockát 1 szinttel felfeljeszthet, amikor előőrsöt épít. Ezen kívül 2 GYP-t ér a játék végén.

D További egy piros kockát ad a Betakarítás akció választásakor. Ezen kívül 1 GYP-t ér a játék végén.



Kibővítli a rakteret három kocka férőhellyel.

Megjegyzés: fejlesztéskor a játékos bead egy kockát a rakteréből a készletbe és helyette egy következő értékű kockát vesz el, amit a rakterére helyez.



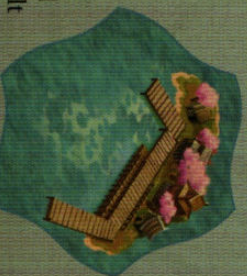
Ha a játékosnak már van előőrse azon a piactaplán, amin lépését befejezi, akkor végrehajthatja a **Piac akció**t. Vissza kell tennie a raktereről a készletbe a nyíl fölött ábrázolt színű és számú kockát, majd ki kell vennie a készletből a nyíl alatt ábrázolt színű és számú kockát, amit a rakterére tesz.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



Példa: Tamásnak 9 sárga kockája van és olyan Piac akciót hajt végre, amely lehetővé teszi 3 sárga kocka **A** cseréjét egy barna kockára **B**. Tamás behadhat 3,6 vagy 9 sárga kockát 1,2 vagy 3 barna kockáért cserébe.

KIKÖTŐ

Ha a játékos lépését egy kikötő lapkán fejezi be, akkor végrehajthatja a Kikötő akciót. Felveheti a kikötő felkötő GYP lapkát úgy, hogy azt cserébe raktereről a készletbe helyezi a GYP lapkán ábrázolt kockákat. A megszerzett GYP lapkát lefordítva a játékosablaja mellé teszi, majd a GYP lapka húzópák-lyéből 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.

BETAKARÍTÁS

Ha a játékos a **Betakarítás** akciót választja, akkor két sárga kockát tehet a készletből a rakterére.

RAKTER LÍMIT

A játékos lépése végén nem birtolkothat 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 rakter lmit 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 végét ér. Ekkor a játékosok összehasonlják GYP lapkából szerzett pontjaikat, ehhez hozzáadják a játékosablajkon felfedett helyek pontjait, a bónusz lapkák 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

A második játéktuktól kezdve a játékosok saját maguk is tervezhetnek térképeket. A lapkák elhelyezésére javasolt, hogy minden lapka legalább kettő másik lapkával érintkezzen, valamint a kikötők a térkép szélére, egymástól nagyjából egyforma távolságokra kerüljenek.



IMPRESSZUM

Szerző: Emerson Matsunchi
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

Sajó: Milke Young, Marketing: Martin Bouchard

Játékfejlesztés:



© 2018 Plan B Games Inc.

A terméke egésze, sem része nem másolható, importálhatja és forgalmazza a kiadó előzetes engedélye nélkül

19 rue de la Coopérative,
Rigaud, QC J0P 1P0 Canada.

Örizzze meg ezt az információt!

email: piatnik@piatnik.hu

Gyártóhely: Kína.

www.piatnik.hu





1	1	1	1
2	2	2	2
2	2	2	2
3	3	3	3





1	2	2	3
1	2	2	3
1	2	2	3
1	2	2	3

