

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, hogy felkutassák az egzotikus földeket.

Ez a kutatás vezetett a híres Fűszer-szigetek felfedezéséhez, ahol a világ legértékesebb fűszereit találták. Ezek a fűszerek többet értek, mint a súlyuk arányában 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 jólét és a lehetőségek idejében találd meg magad, tengeri utazóként, aki ezeket az egzotikus csodákat keresi. Mint nemzetedet képviselő kereskedő és vállalkozó, a régió irányítására törekszel, hogy tiéd legyen a dicsőség és a haszon. Utazásod a Távol-Keleten folytatódik.

ELŐKÉSZÍTÉS



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

- Válogasd szét az összes **piaclapkát (A)** a rajtkó levő 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 fenti **B** ábrán látható módon. Ha nem először játszol, akkor nézd meg a „Saját térképek összeállítása” szakaszt, amely leírja, hogyan készíthetsz egyedi térképeket!
- Helyezd a **4 kikötő lapkát (C)** a térkép négy sarkába, ahogy az ábra mutatja.
- Keverd össze a **Győzelmi 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.

- 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.
- Adj minden játékosnak egy-egy **játékosablát (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 játékosablát, amin a kezdőjátékot jelölő ikon **(I)** látható **(L)**.
- Minden játékos vegyen magához egy **hajót (J)** és **20 előőrsöt (K)** a neki megfelelő színben. A játékosok helyezzenek egy-egy előőrsöt a játékosabláik minden mezőjére **(L)**.
- A **fűszereket** (fa kockák) válogasd szét fajtánként egy-egy készletre, majd ezekből helyezd a kezdő kockacsoportokat **(M)** az asztal közepére. A játékosok fordított sorrendben válasszák ki kezdő kockacsoportjukat és tegyék a kockákat a rakterükbe **(N)**, és helyezték a hajójukat **(J)** egy általuk választott piaclapkára. Miután minden játékos kiválasztotta a kezdő kockáit, tedd vissza a maradékot a közös készletbe.

A JÁTÉKOS LÉPÉSE

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

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

HAJÓ LÉPTETÉSE

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

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 rakteréről. 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 piaclapkán.
- ◆ **Kikötő** akció egy kikötő lapkán.
- ◆ **Betakarítás** akció bármilyen lapkán.


PIAC


Ha a játékos hajója lépése befejezésekor egy olyan piaclapkán áll **A**, amin még nincs előőrse, akkor felépíthet ott egy előőrsöt **B**. Minden piaclapkán játékosonként egy előőrs építhető. A piaclapka első előőrse ingyenesen építhető fel. A további előőrsek építésének díja egy kocka (két játékos módban 2 kocka), minden a piaclapkán ezelőtt felépült előőr után. Előőrs építésekor a játékos a rakteréből a készletbe téve a megfelelő számú (szabadon választott színű) kockát kifizeti az építési díjat, majd játékoslábjáról leveszi a bal szélső előőrsöt - abból a sorból, amelyeknek az ikonja megegyezik a piaclapka ikonjával **C** - és ráhelyezi a lapkára. Végül, ha az előőrs építésével kiürített egy függőleges oszlopot a játékoslábján **D**, akkor elvesz egyet a bónuszlapkák közül és a táblája mellé helyezi azt.




 Hajó léptetésekor egy további lépést ingyenesen tehet.

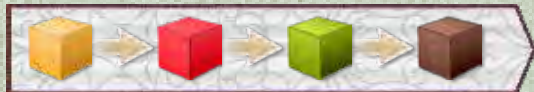
 GYP-t ér a játék végén.

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

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

 Kibővíti a rakteret három kocka férőhellyel.

Megjegyzés: fejleszteskor 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 piaclapkán, amin lépését befejezi, akkor végrehajthatja a **Piac** akciót. Vissza kell tennie a rakteréről 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 beadhat 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 kikötőn fekvő GYP lapkát úgy, hogy azért cserébe rakteréről a készletbe helyezi a GYP lapkán ábrázolt kockákat. A megszerzett GYP lapkát lefordítva a játékoslábjára mellé teszi, majd a GYP lapka húzópakliból 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.

RAKTÉR LIMIT

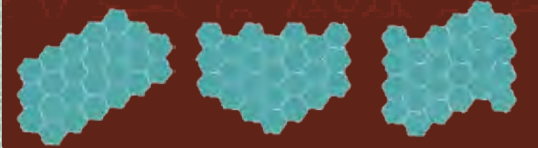
A játékos lépése végén nem birtokolhat több kockát, mint amennyit a rakterén el tud helyezni. Ezért ha nem tud minden kockát a rakterére tenni, akkor tetszése szerint vissza kell adnia kockákat a készletbe, mindaddig, amíg a maradék kockái száma nem lépi túl a rakterének a férőhelyeit. A raktér limit 10 kockával indul.

A JÁTÉK VÉGE

Amikor egy játékos megszerzi a negyedik GYP lapkáját, akkor a játékosok még befejezik az éppen futó forduló és ezzel a játék véget ér. Ekkor a játékosok összeszámolják GYP lapkákból szerzett pontjaikat, ehhez hozzáadják a játékoslábjáikon 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 játéktól 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 Matsuuchi

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

Sajtó: Mike Young, Marketing: Martin Bouchard

Játékfejlesztés:



© 2018 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