

# CENTURY CUDA WSCHODU

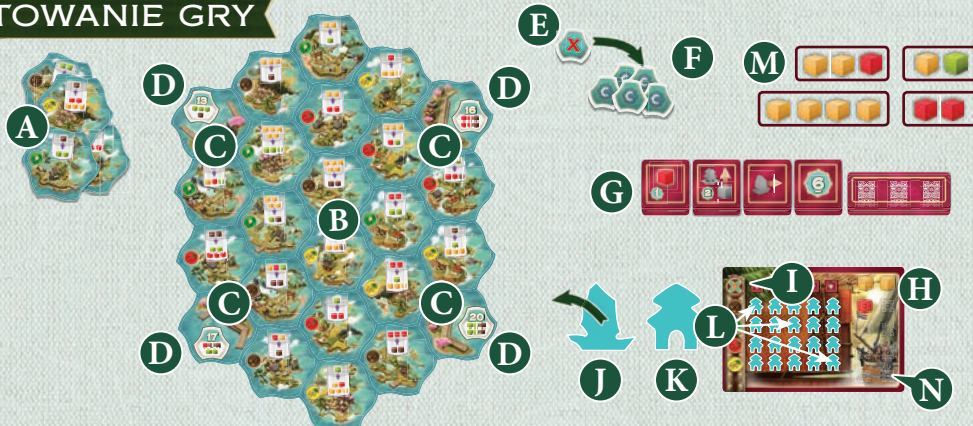
Wiekami temu, korzyści płynące z handlu przyprawami napędziły poszukiwania nowych szlaków handlowych. Podejmowano kolejne wyprawy, by przemierzać morza w nadziei na odnalezienie egzotycznych krain, bogatych w drogocenne, aromatyczne dobra. Nowe odkrycia zwiększały entuzjazm podróżników, a także ich liczbę. Doprowadziło to do olbrzymiej konkurencji, a w końcu nawet do wojny. Okres ten nazywamy Erą Wielkich Odkryć Geograficznych.

W tym czasie odkryto słynne Wyspy Korzenne, z których pochodzą najcenniejsze przyprawy świata. Niektóre z nich rosły wyłącznie na tych indonezyjskich wyspach, a wartość najcenniejszych korzeni była wyższa niż ich waga w złocie. Przeniesie się do czasów wielkich przygód, możliwości i bogactwa. Przemierzaj morza i oceany ku egzotycznym cudom. Reprezentuj swój naród jako kupiec i kapitan, dąż do kontroli ziem ku chwale i zyskom. Rozpocznij przygodę na Dalekim Wschodzie!

## PRZYGOTOWANIE GRY



GOZDZIKI  
▲  
HERBATA  
▲  
CHILI  
▲  
IMBIR



Przygotowując rozgrywkę w *Century: Cuda Wschodu* wykonaj kolejno poniższe kroki:

1. Weź wszystkie kafle rynku **A**, podziel je według symboli handlu i odrzuć losowo po jednym kafle z każdym symbolem handlu. Potasuj pozostałe kafle rynku. W pierwszej grze zbuduj mapę zgodnie ze wzorem pokazanym powyżej **B**. W kolejnych grach dzięki sekcji „Stwórz własne mapy” zbudujesz unikalne mapy!
2. Umieść 4 kafle portów w narożnikach mapy **C**, tak jak pokazano powyżej.
3. Potasuj wszystkie kafle Punktów Zwycięstwa (PZ) poza kaflem zamkniętego portu i utwórz z nich zakryty stos. Połóż po jednym, losowym, odsłoniętym kafle PZ na każdym kafle portu **D**. Następnie wtasuj zasłonięty kafel zamkniętego portu **E** między pierwszych pięć kafli PZ **F** ze stosu. Odłóż je z powrotem na szczycie stosu PZ. Umieść ten stos na stole, obok mapy.
4. Posegreguj wszystkie kafle bonusowe **G** zgodnie z ich typami i umieść je na stole. Stos bonusowych kafli Punktów Zwycięstwa 6 PZ, 5 PZ, 4 PZ i 3 PZ ułóż w kolejności rosnącej, tak aby kafelek 6 PZ był na górze.
5. Rozdaj graczom po planszy **H** odwróconej stroną *Cuda Wschodu* do góry. Pierwszym graczem zostaje osoba, która ostatnio była na statku, otrzymuje planszę z symbolem pierwszego gracza **I**.
6. Następnie każdy z graczy bierze statek **J** oraz wszystkie 20 faktorii **K** w swoim kolorze. Każdy gracz umieszcza wszystkie swoje faktorie na swojej planszy gracza, w efekcie na każdym polu powinna stać jedna faktoria **L**.
7. Umieść początkowe zestawy kostek **M** na środku stołu. W kolejności odwrotnej do kolejności rozgrywki, każdy z graczy wybiera swoje początkowe zestawy kostek; umieszcza je w swojej ładowni **N** oraz umieszcza swój statek **J** na dowolnym kafle rynku. Gdy wszyscy wybiorą swoje zestawy kostek, pozostałe odłóż do zapasów.

## TURA GRACZA

*Century: Cuda Wschodu* rozgrywa się na przestrzeni rund. W rundzie każdy z graczy wykonuje jedną turę (zaczynając od pierwszego gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

W swojej turze możesz poruszyć swój statek, a następnie wykonać akcję.

## RUCH

Możesz poruszyć swój statek na sąsiedni kafel za darmo **A**. Możesz kontynuować ruch swojego statku kładąc jedną, wybraną kostkę **B** ze swojej ładowni na każdym kafle, który opuścisz **C**. W jednej turze możesz popłynąć tak daleko, jak długo jesteś w stanie płacić kostkami ze swojej ładowni.

Jeśli zakończysz ruch na kafle rynku, gdzie znajduje się już statek przynajmniej jednego gracza, musisz zapłacić

każdemu graczowi, który ma tam swój statek jedną kostkę ze swojej ładowni. Nie możesz zakończyć ruchu na kafle rynku z innymi statkami, jeśli nie masz wystarczającej liczbie kostek w ładowni, aby opłacić wszystkich graczy posiadających tam statki.

Jeśli na kafle, na którym zakończyłeś ruch, znajdują się kostki, możesz umieścić je w swojej ładowni. Jeśli na kafle znajdują się kostki oraz statki innych graczy, musisz zapłacić przeciwnikom kostkami ze swojej ładowni, zanim zbierzesz te z kafła.



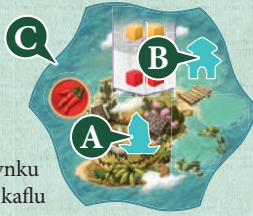
Po tym jak poruszysz swój statek (lub zrezygnujesz z ruchu), możesz wykonać jedną z poniższych akcji:

- ◆ Akcję rynku na kaflu rynku.
- ◆ Akcję portu na kaflu portu.
- ◆ Akcję zbiorów na dowolnym kaflu.

## RYNEK

Jeśli twój statek znajduje się na kaflu rynku **A**, możesz zbudować faktorię na tym kaflu **B**, jeśli jeszcze nie posiadasz tam faktorii.

Na każdym kaflu rynku może znajdować się faktoria każdego z graczy. Koszt postawienia faktorii wynosi 1 kostkę za każdą faktorię już wybudowaną na tym kaflu (2 kostki za każdą faktorię w grze dwuosobowej). Znaczy to, że jeśli jesteś pierwszym graczem budującym faktorię na danym kaflu rynku, robisz to za darmo. Gdy budujesz faktorię, zapłać koszt poprzez zwrócenie wybranych kostek ze swojej ładowni do zapasów, następnie weź najbardziej wysuniętą na lewo faktorię ze swojej planszy gracza z rzędu odpowiadającego symbolowi na kaflu, na którym budujesz faktorię **C** i umieść ją na kaflu. Na koniec, po umieszczeniu faktorii, jeśli opróżniłeś pionową kolumnę na swojej planszy gracza **D**, weź wybrany z kafli bonusowych z zapasów i umieść obok swojej planszy gracza.



Podczas ruchu możesz przesunąć się o jedno dodatkowe pole za darmo.



PZ pod koniec gry.



Zaraz po tym jak wybudujesz faktorię, możesz ulepszyć 1 kostkę o 1 poziom. Warto 2 PZ na koniec gry.



Dostajesz 1 dodatkową czerwoną kostkę, gdy wykonujesz akcję zbiorów. Warto 1 PZ na koniec gry.



Twoja ładownia ma miejsce na 3 dodatkowe kostki.

**Uwaga:** Ulepszanie polega na zwróceniu pojedynczej kostki z ładowni do zapasów i wzięciu w zamian jednej z następnego poziomu.



Jeśli masz już faktorię na rynku, możesz wykonać akcję rynku, o ile posiadasz w swojej ładowni kostki znajdujące się na grafice nad strzałką. Możesz je wymienić na te pokazane poniżej strzałki z zapasów. Możesz dokonać tej wymiany dowolną liczbę razy w swojej turze, dopóki masz dostępne potrzebne do tego kostki.



**Przykład:** Tomek ma 9 żółtych kostek i wykonuje akcję rynku, która pozwala wymienić mu 3 żółte kostki **A** na 1 brązową kostkę **B**. Tomek może wymienić odpowiednio 3, 6 lub 9 żółtych kostek na 1, 2 lub 3 brązowe.

## PORT

Jeśli twój statek jest na kaflu portu, możesz otrzymać kafel PZ z tego portu poprzez oddanie kostek widniejących na tym kaflu do zapasów. Weź kafel PZ i połóż zasłonięty obok swojej planszy. Następnie połóż na tym porcie wierzchni kafel PZ ze stosu, i odsłoń go.



Jeśli to kafel zamkniętego portu, port jest uznawany za zamknięty – to znaczy, że płytki PZ nie będą na nim umieszczane dopóki płytka zamkniętego portu znajduje się w tym miejscu. Jeśli

w przyszłych turach kafel PZ zostanie zabrany z innego portu, przesunij kafel zamkniętego portu na ten port i połóż nowy kafel PZ w dotychczasowe miejsce kafała zamkniętego portu.

## ZBIORY

Weź 2 żółte kostki z zapasów i umieść je w swojej ładowni.

## LIMIT ŁADOWNI

Pod koniec każdej tury, jeśli masz więcej kostek niż dostępnych miejsc w ładowni, musisz odrzucić tyle wybranych kostek, żeby zmieścić się w limicie. Początkowy limit twojej ładowni to 10.

## KONIEC GRY

Kiedy któryś z graczy zdobędzie czwarty kafel PZ gra kończy się, gdy bieżąca runda dobiegnie końca. Po jej zakończeniu każdy gracz podlicza zdobyte punkty ze wszystkich swoich kafli PZ, odsłoniętych wartości ze swojej planszy gracza, bonusowych kafli PZ, pozostałych kostek w swojej ładowni (wszystkie kostki poza żółtymi są warte 1 punkt). Gracz z największą liczbą PZ wygrywa. W przypadku remisu wygrywa, ten kto ostatni wykonywał swoją turę.

## STWÓRZ WŁASNE MAPY

Po swojej pierwszej rozgrywce w *Century: Cuda Wschodu*, możecie stworzyć swoje własne, unikatowe mapy. Zalecamy, żebyście podczas planowania własnych map tak układali kafle, żeby każdy (w miarę możliwości) przylegał do co najmniej dwóch innych.



## TWÓRCY

Autor: Emerson Matsuuchi

Wydawca: Sophie Gravel

Dyrektor artystyczny: Philippe Guérin

Ilustracje: Chris Quilliams i Atha Kanaani

Opracowanie graficzne: Philippe Guérin, Karla Ron i Marie-Eve Joly

Współpraca zagraniczna: Andrea Ahlers i Katja Wienicke

Edycja: Sophie Gravel

Korekta: Anh Tú Tran

Komunikacja: Mike Young

Marketing: Martin Bouchard

Wersja Polska: Cube Factory of Ideas

Rozwijane przez:



© 2018 Plan B Games Inc.  
Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez specjalnej zgody.  
19 rue de la Cooperative, Rigaud,  
QC J0P 1 P0, Canada.  
Wszelkie prawa zastrzeżone.  
Wyprodukowano w Chinach.

© 2018 Cube Anna  
Bobrowska  
Os. B. Chrobrego 8/49  
60-681 Poznań  
www.factorycube.pl  
Wszelkie prawa zastrzeżone.