

CENTURY

PRZEZ PIASKI I MORZA

- PRZYGODA Z POŁOWY STULECIA

W połowie XV w. odkrycia coraz to nowych, egzotycznych przypraw, pchnęły kupców w stronę wysp Indonezji. W wysięgu handlowym o to, kto najwięcej zyska na tych odkrywanych, szalenie dochodowych rynkach, kluczem stało się opracowanie najszybszych szlaków morskich do Azji. Korzenny Szlak, wykorzystywany przez Europejczyków od pokoleń, czasy świetności miał już za sobą. Dla handlarzy przecierających nowe szlaki, nadarza się życiowa szansa, by odnaleźć sławę i bogactwo. Przemierzaj morza, zakładaj faktorie i zbuduj sieć handlową w niezwykłej krainie Cudów Wschodu.

PRZYGOTOWANIE GRY



Przygotowując rozgrywkę w *Century: Przez Piaski i Morza*, wykonaj kolejno poniższe kroki:

Przygotuj elementy gry *Century: Korzenny Szlak*:

1. Każdy z graczy dostaje dwie początkowe karty z gry *Century: Korzenny Szlak*. Tworzą one startową rękę **A**. Wszystkie pozostałe początkowe karty należy odłożyć do pudełka.
2. Potasuj pozostałe karty kupieckie i utwórz z nich talie **B**. Dobierz 4 karty i połóż je odsłonięte w rzędzie na lewo od talii **C**.

Przygotuj elementy gry *Century: Cuda Wschodu*:

3. Weź wszystkie kafle rynku **D**, podziel je według symboli handlu i odrzuć losowo po dwa kafle z każdym symbolem (łącznie 8 kafli rynku zostanie usuniętych). Potasuj pozostałe kafle rynku z 4 kablami morza **E**. W pierwszej grze zbuduj mapę zgodnie ze wzorem pokazanym powyżej **F**. W kolejnych grach dzięki sekcji „Stwórz własne mapy” zbudujesz unikalne mapy!
4. Umieść 4 kafle portów w narożnikach mapy **G**, zgodnie z ilustracją powyżej.
5. Potasuj wszystkie kafle punktów zwycięstwa (PZ) poza kaflem zamkniętego portu i utwórz z nich zakryty stos.

Położ po jednym, losowym, odsłoniętym kafle PZ na każdym porcie **H**. Następnie wtasuj zasłonięty kafel zamkniętego portu **I** między pięć pierwszych kafli PZ ze stosu **J**. Na koniec odłóż tych 6 kafli na wierzch stosu. Połóż stos na stole, obok mapy.

6. Posegreguj wskazane powyżej kafle bonusowe **K** zgodnie z ich typami i umieść je na stole. Stwórz stos z bonusowych kafli punktów zwycięstwa 6 PZ, 5 PZ, 4 PZ i 3 PZ układając je w kolejności rosnącej, tak aby kafelek 6 PZ był na górze.
7. Rozdaj graczom po planszy **L** odwróconej stroną *Przez Piaski i Morza* do góry (rysunek). Pierwszym graczem zostaje osoba, która ostatnio była na statku, otrzymuje ona planszę z symbolem pierwszego gracza **M**.
8. Następnie każdy z graczy bierze statek **N** i 16 faktorii **O** w swoim kolorze. Gracze umieszczają wszystkie swoje faktorie na swojej planszy, w efekcie na każdym polu powinna stać jedna faktoria **P**.
9. Umieść początkowe kostki **Q** na środku stołu. W kolejności odwrotnej do kolejności rozgrywki, każdy z graczy wybiera swoje początkowe kostki, umieszcza je w swojej ładowni **R** i umieszcza swój statek **N** na dowolnym kafle rynku. Gdy wszyscy gracze wybiorą swoje kostki, pozostałe odłóż do zapasów.

TURA GRACZA

W swojej turze możesz wykonać jedną z 4 akcji:

1. NABYCIE

Kiedy chcesz nabyć kartę kupiecką, zapłać za nią kładąc po jednej, dowolnej kostce z twojej ładowni na każdej kupieckiej karcie na lewo od tej, którą kupujesz. Następnie weź ją na rękę. Jeśli na karcie, którą nabywasz, leżą jakieś kostki, umieść je w swojej ładowni.

Uwaga: Kiedy nabywasz kartę leżącą najbardziej na lewo, nie umieszczasz żadnej kostki. Ta karta jest darmowa.

2. ZAGRANIE

Kiedy zagrywasz kartę z ręki, umieść ją odkrytą po lewej stronie swojej planszy gracza i wykonaj jej efekt. Są trzy rodzaje kart, które mogą być w ten sposób zagrane:

- ◆ **Karty przypraw:** kiedy zagrywasz kartę przypraw, weź z misek kostki w liczbie i kolorze pokazanym na karcie i umieść je w swojej ładowni.
- ◆ **Karty ulepszeń:** kiedy zagrywasz kartę ulepszenia, możesz ulepszyć dowolną kostkę ze swojej ładowni o 1 poziom za każdą kostkę na karcie.

- ◆ **Karty handlu:** kiedy zagrywasz kartę handlu, zwróć ze swojej ładowni do zapasów kostki w liczbie i kolorze pokazanym nad strzałką, a następnie dobrać z zapasów do swojej ładowni kostki pokazane poniżej strzałki. Handel możesz wykonać wielokrotnie, dopóki masz dostępne potrzebne do tego kostki.

3. RUCH

Aby poruszyć swój statek na sąsiedni kafel umieść jedną lub więcej kart ze swojej ręki **A** i/lub z odsłoniętych kart **B** po prawej stronie planszy gracza, w zasłoniętym stosie kart odrzuconych **C**. Każda odrzucona w tej akcji karta pozwoli ci przemieścić statek o jeden kafel. W przeciwieństwie do *Century: Cuda Wschodu*, musisz zapłacić nawet za pierwszy ruch swojego statku. Na przykład, jeśli chcesz przemieścić swój statek o 3 kafle, musisz odrzucić łącznie 3 karty w dowolnej kombinacji ze swojej ręki i/lub z odsłoniętych kart, na stos kart odrzuconych.



Jeśli zakończysz swój ruch na kafelu rynku, na którym znajduje się jeden lub więcej statków przeciwników, musisz zapłacić każdemu z tych przeciwników po 1 kostce ze swojej ładowni. Nie możesz zakończyć ruchu na takim kafelu, jeśli nie masz odpowiednio dużo kostek w ładowni, żeby zapłacić wszystkim obecnym tam graczom.

Po wykonaniu ruchu (lub rezygnacji z niego), możesz wykonać jedną z poniższych akcji:

3.1 RYNEK

Jeśli twój statek znajduje się na kafelu rynku, możesz najpierw zbudować faktorię na tym kafelu. Możesz umieścić swoją faktorię na kafelu rynku, jeśli jeszcze nie posiadasz tam żadnej faktorii. Na każdym kafelu rynku może znajdować się faktoria każdego z graczy. Koszt umieszczenia faktorii wynosi 1 kostkę za każdą faktorię już wybudowaną na tym kafelu (2 kostki za każdą faktorię w grze dwuosobowej), pierwsza faktoria jest darmowa. 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 kafelu, na którym budujesz faktorię i umieść ją na kafelu. Na koniec, po umieszczeniu faktorii, jeśli opróżniłeś pierwszą pionową kolumnę na swojej planszy gracza, nabądź wybraną kartę kupiecką i umieść ją w swojej ręce bez płacenia kostek. Jeśli to była druga, trzecia lub czwarta kolumna, weź wybrany kafel z kafli bonusowych i umieść obok swojej planszy gracza albo nabądź wybraną kartę kupiecką i umieść ją w swojej ręce bez płacenia kostek.



Możesz poruszyć się dodatkowe pole za darmo.



PZ pod koniec gry.



Twoja ładownia ma miejsce na 3 dodatkowe kostki.

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 poniżej strzałki z zapasów. Możesz dokonać tej wymiany

dowolną liczbę razy w swojej turze, dopóki masz dostępne potrzebne do tego kostki.

3.2 PORT

Jeśli twój statek jest w porcie, możesz otrzymać kafel PZ z tego portu poprzez oddanie kostek widniejących na tym kafelu do zapasów. Weź kafel PZ i połóż zasłonięty obok swojej planszy. Następnie połóż na tym porcie wierzchni kafel PZ ze stosu, odsłonięty. 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, przesuń kafel zamkniętego portu na ten port i połóż nowy kafel PZ w dotychczasowe miejsce kafla zamkniętego portu.

4. ODPOCZYNEK

Akcja odpoczynku pozwala wziąć do ręki wszystkie wcześniej zagrane, odsłonięte i odrzucone karty.

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

Aby zbudować spersonalizowane mapy, przeczytaj dział Stwórz własne mapy w instrukcji *Century: Cuda Wschodu*.

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.