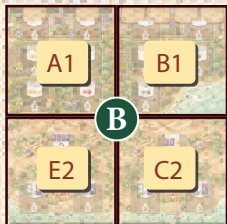


Korzenny Szlak odszedł w zapomnienie. Twoja rodzina nie wzięła udziału w wyścigu o korzenne wyspy i to prestiż waszych rywali rośnie, podczas gdy twoje wpływy maleją. Na szczęście Nowy Świat otwiera możliwości, o których nie śniłeś w najśmielszych marzeniach. To jest moment, by ruszyć w drogę i wypełnić swoje przeznaczenie!



Przygotowanie gry

Przygotuj elementy z *Century: Nowy Świat* zgodnie z poniższymi wskazówkami:

- Z płytek terenów **A**, wybierz następujące: A1, B1, E2 oraz C2. Te cztery płytki posłużą ci do stworzenia planszy do gry. W tym celu ułóż je pośrodku stołu tak, jak pokazano powyżej **B**.
- Spośród kart punktów **C** wyciągnij wszystkie karty, z symbolem czarnej gwiazdy ★, w lewym dolnym rogu i włóż je z powrotem do pudełka. Ponadto, jeśli gracze w mniej niż 4 osoby, zwróć karty przygotowane na większą liczbę graczy. W grze 2-osobowej będą to wszystkie karty oznaczone „3+” i „4” w dolnym prawym rogu. W grze 3-osobowej usuń karty oznaczone „4”. Następnie potasuj karty punktów i ułóż po jednej, losowej karcie odsłoniętej nad każdym z czterech terenów fortu na szczycie planszy do gry. Pozostałe karty ułóż obok **D** w odkrytym stosie.
- Z kafi bonusowych **E** odłóż do pudełka wszystkie mające na dole ikonę III. Pozostałe 20 kafi potasuj i połóż w odsłoniętych stosach na odpowiednich polach **F** planszy. Każdy stos musi liczyć tyle kafi, ile wskazuje cyfra na danym polu. Nadwyżkę kafi odłóż do pudełka.
- Potasuj 10 kafi eksploracji **G**. W grze 2- i 3-osobowej losowo ułóż 8 z nich odsłoniętych obok planszy, a pozostałe 2 odsłonięte na polach z symbolem 2–3. W grze 4-osobowej połóż wszystkie kafi odsłonięte obok planszy.
- Weź tyle planszetek **H**, ile osób uczestniczy w rozgrywce. Upewnij się, że jest wśród nich ta, oznaczona symbolem pierwszego gracza. Potasuj i rozdziel je pomiędzy graczy, stroną A do góry. Ten, kto wylosował planszетkę z symbolem pierwszego gracza - rozpoczyna grę.
- Wybierz kolor i weź dwunastu osadników w tym kolorze. Szczęściu z nich ustaw na swojej planszетce **I** (7 w grze dwuosobowej). Pozostałych odłóż w rezerwie na lewo niej **J**. Nie są oni jeszcze dla ciebie dostępni. Następnie tak samo powinni postąpić kolejni gracze.



- Obok planszy gry rozdziel kostki na kolory i ułóż je w miskach **K**. Ułóż miski zgodnie z kolejnością kolorów: żółty, czerwony, zielony, brązowy.
- Rozłóż kostki w składach graczy **L** zgodnie z poniższą listą:
 - Pierwszy gracz otrzymuje 3 żółte kostki.
 - Drugi gracz otrzymuje 4 żółte kostki.
 - Trzeci gracz otrzymuje 4 żółte kostki.
 - Czwarty gracz otrzymuje 3 żółte i jedną czerwoną kostkę.

Przygotuj elementy z *Century: Korzenny Szlak* według poniższych wskazówek:

- Wybierz wszystkie początkowe karty (z fioletowymi obwódkami) i odłóż je do pudełka. Pozostałe karty kupieckie przetasuj i połóż po 1 losowej odsłoniętej karcie pod każdym terenem rynku **M** na dole planszy. Pozostałe karty ułóż obok **N** w zasłoniętym stosie.

Tura gracza

Century: Ze Wschodu na Zachód – Część I będziecie rozgrywać na przestrzeni rund, podczas których każdy gracz będzie miał **jedną** turę (zaczynając od pierwszego gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

W swojej turze wykonaj jedną z poniższych akcji:

- Praca:** Użyj jednego terenu z planszy, kładąc na nim wymaganą liczbę osadników.
- Szlak:** Użyj karty ze swojego prywatnego szlaku handlowego, kładąc na niej wymaganą liczbę osadników.
- Odpoczynek:** Odzyskaj wszystkich swoich osadników z planszy oraz twojego szlaku handlowego i zwróć ich na swoją planszетkę.

Praca

Wybierz jeden teren na planszy. Możesz wybrać dowolny teren, na którym nie ma ani żetonu eksploracji, ani twoich osadników.

Następnie: a) połóż wymaganą liczbę osadników na tym terenie i b) użyj akcji tego terenu.

a) Umieszczanie osadników na terenie

Zasady umieszczania osadników na poszczególnych terenach są takie same, jak w analogicznym akapicie w instrukcji *Century: Nowy Świat*.

b) Wykonywanie akcji terenu:

Po tym, jak ustawisz osadników na wybranym terenie, musisz natychmiast wykonać akcję zgodną z symbolem, który się na nim znajduje.

Poza 4 podstawowymi typami terenu (zobacz akapit *Podstawowe tereny* na karcie *Omówienie*) pojawiają się 3 nowe rodzaje terenów:



Rynek:

Wykonaj tu **jedną** z poniższych akcji:

- a) użyj akcji z karty kupieckiej, która leży bezpośrednio pod terenem rynku (zobacz akapit *Akcje z kart kupieckich* po prawej). Następnie weź tę kartę i połóż ją zakrytą na prawo od swojej planszeczki w stosie kart odrzuconych.

LUB

- b) weź kartę kupiecką, która leży bezpośrednio pod terenem rynku (bez użycia jej akcji) i połóż ją pod swoją planszeczka. Karty tam położone tworzą twój **prywatny szlak handlowy**. (Zobacz akapit *Szlak* pod spodem, który opisuje, jak się go używa). Każdą nową kartę kupiecką dodajesz **na prawo** od już posiadanych. Twój szlak może składać się tylko z pięciu kart. Jeśli posiadasz już dokładnie 5, nową kartą zastępujesz dowolną znajdującą się już w twoim szlaku. Starą kartę połóż zakrytą w swoim stosie kart odrzuconych na prawo od swojej planszeczki.

Po nabyciu karty kupieckiej, uzupełnij zwolnione miejsce, przesuwając pozostałe w lewo tak, aby powstało wolne miejsce na lewo od stosu kart kupieckich. Uzupełnij to miejsce kartą kupiecką z wierzchu stosu.



Zmiana rynku:

Tu usuń wszystkie odsłonięte karty kupieckie znajdujące się pod terenami rynku i połóż je zasłonięte na spodzie stosu kart kupieckich. Następnie dobierz 4 nowe karty z wierzchu stosu i połóż je po jednej pod każdym terenem rynku. Natychmiast wykonaj dodatkową turę.



Zmiana szlaku:

Tu dobierz jedną żółtą kostkę z zasobów i dołóż do swojego składu. Następnie **możesz** zamienić miejscami 2 karty w swoim prywatnym szlaku handlowym.

Szlak

W celu wykonania tej akcji, wybierz **jedną** kartę ze swojego prywatnego szlaku handlowego. Możesz wybrać dowolną kartę, na której nie ma żadnych twoich osadników.

Następnie:

- połóż na niej wymaganą liczbę osadników
 - użyj akcji z tej karty.
- a) Żeby użyć karty z twojego szlaku, weź odpowiednią liczbę osadników ze swojej planszeczki i połóż ich na karcie. Wymaganą liczbę osadników określa się następująco: potrzebujesz 1 osadnika + 1 dodatkowego za każdą pustą kartę kupiecką leżącą na **lewo** od wybranej (tj. każdą kartę bez osadników na niej).

Przykład: Tomek chce użyć karty kupieckiej **D** na swoim szlaku handlowym. Żeby to zrobić, musi umieścić 1 osadnika + 2 dodatkowych na niej (za pustą kartę **A** i **C**).



- b) Po położeniu twoich osadników na karcie wykonaj akcję pokazaną na niej (zobacz *Akcje z kart kupieckich* po prawej).

Odpoczynek

Jeśli nie możesz lub nie chcesz, używać terenów w swojej turze, zamiast tego zabierz wszystkich swoich osadników z planszy oraz twojego szlaku handlowego i połóż ich na swojej planszeczce.

Limit Składu

Na koniec każdej tury, jeśli posiadasz więcej kostek niż dostępnych miejsc w składzie, musisz oddać ich nadwyżkę. Możesz wybrać, które kostki zwrócisz. W składzie gracza może znajdować się do 10 kostek.

Limit Kostek

Zapas kostek w grze jest nieograniczony. Jeśli ich zasoby się wyczerpią, użyj dowolnego zamiennika.

Koniec gry

Kiedy któryś z graczy zdobędzie swoją ósmą kartę punktów, gra kończy się, gdy bieżąca runda dobiegnie końca. Po jej zakończeniu każdy gracz podlicza punkty za:

- zdobyte karty punktów,
- zdobyte w grze kafle bonusowe (zobacz sekcję: *Kafle bonusowe* na karcie *Omówienie*),
- zdobyte, dzięki niektórym kartom punktów, kafle eksploracji (zobacz sekcję *Karty punktów* na karcie *Omówienie*),
- kostki, które pozostały w jego składzie (wszystkie kostki, oprócz żółtych, są warte 1 punkt).

Gracz z największą liczbą punktów wygrywa. W przypadku remisu wygrywa ten, kto jako ostatni wykonywał swoją turę.

Akcje z kart kupieckich:

Karty przypraw: weź kostki z zasobów w liczbie i kolorach wskazanych na karcie i dodaj je do swojego składu.

Karty ulepszeń: za każdą szarą kostkę na karcie możesz ulepszyć 1 kostkę w swoim składzie o jeden poziom.

Karty handlu: wykonaj wymianę wskazaną na karcie tyle razy, ile chcesz (przynajmniej raz). Za każdym razem, gdy dokonujesz wymiany, zwróć ze składu do zapasów kostki nad strzałką i weź wskazane pod strzałką kostki z zapasów do swojego składu.

Nowe kafle bonusów

Za każde 2 karty kupieckie, które posiadasz, otrzymujesz 2 punkty (liczą się karty w twoim szlaku handlowym oraz karty odrzucone na prawo od planszeczki).

Uwaga: W tej grze, kiedy zdobywasz kartę punktów z symbolem kafała eksploracji, weź jeden z dostępnych kafał leżący **obok** planszy. Tylko w grze 2-, 3-osobowej możesz odkryć nowy teren biorąc kafał eksploracji bezpośrednio z planszy.

Twórcy

Autor: Emerson Matsuuchi

Redakcja: Sophie Gravel

Ilustracje: Chris Quilliams & Atha Kanaani

Opracowanie graficzne: Stéphane Vachon

Wersja polska: Cube Factory of Ideas

Rozwijane przez: Viktor Kobilke, Moritz Thiele i André Bierth



Wszelkie prawa zastrzeżone
© 2019. 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, Kanada. Zachowaj tę informację do własnego użytku.

© 2019 Cube Anna Bobrowska
Os. B. Chrobrego 8/49 60-681
Poznań www.factorycube.pl
Wszelkie prawa zastrzeżone.
Wyprodukowano w Chinach.