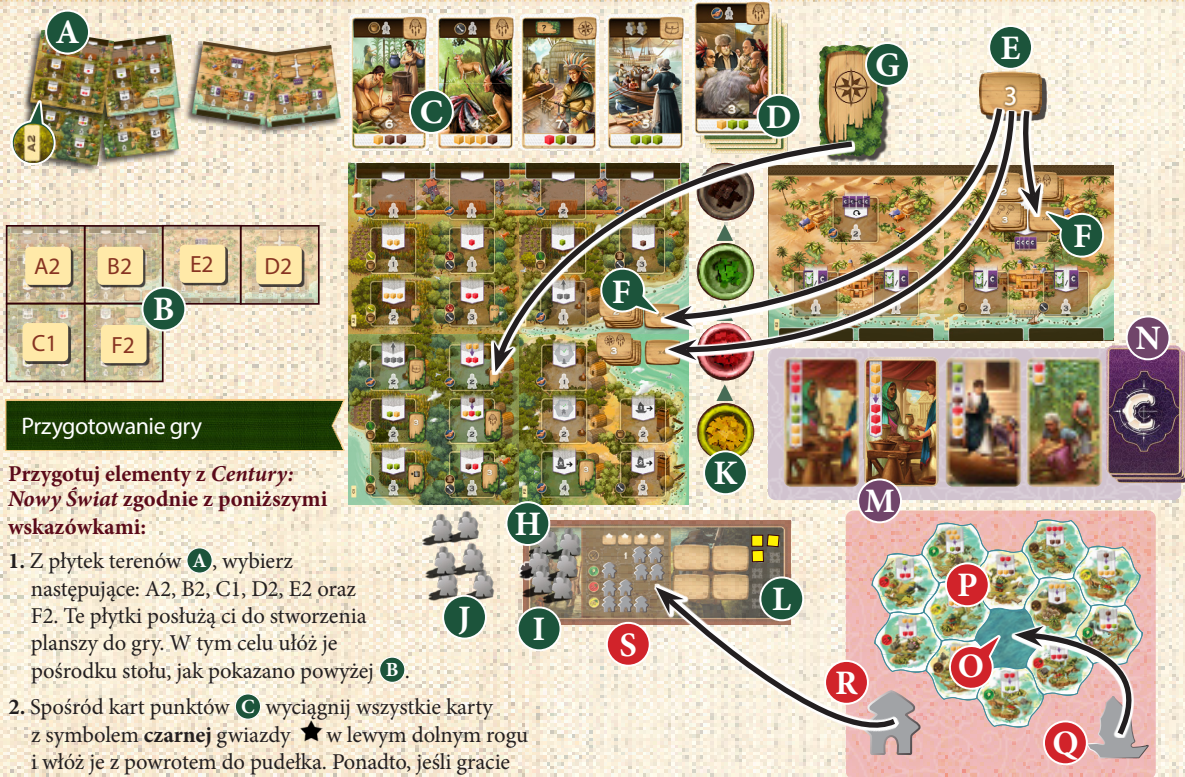


Korzenny Szlak (KS) + Cuda Wschodu (CW) + Nowy Świat (NS)



Przygotowanie gry

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

1. Z płytek terenów **A**, wybierz następujące: A2, B2, C1, D2, E2 oraz F2. Te płytki posłużą ci do stworzenia planszy do gry. W tym celu ułóż je pośrodku stołu, jak pokazano powyżej **B**.
2. 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 odsłoniętej karcie nad każdym z czterech terenów fortu na szczycie planszy do gry. Pozostałe karty ułóż obok **D** w odkrytym stosie.
3. Potasuj wszystkie 25 kafli bonusowych **E** i połóż je w odsłoniętych stosach na odpowiednich polach **F** planszy gry. Każdy stos musi liczyć tyle kafli, ile wskazuje cyfra na polu. Nadwyżkę kafli odłóż do pudełka.
4. Potasuj 10 kafli eksploracji **G**. Losowo ułóż po jednym kafli na każdym polu, które posiada symbol eksploracji. W grze 2- i 3-osobowej połóż je również na kafkach z symbolem 2-3, w grze 4-osobowej nie zasłaniaj tych pól, a pozostałą nadwyżkę kafli odłóż do pudełka.
5. Weź tyle planszetek **H**, ile osób uczestniczy w rozgrywce. Upewnij się, że jest wśród nich ta, oznaczona symbolem pierwszego gracza **I**. Potasuj i rozdziel je pomiędzy graczy, **stroną B** do góry. Ten kto wylosował planszетkę z symbolem pierwszego gracza – rozpoczyna grę.
6. Wybierz kolor i weź dwunastu osadników w tym kolorze. Sześciu z nich ustaw na swojej planszетce **I** (7 w grze dwuosobowej). Pozostałych odłóż w rezerwie na lewo od niej **J**. Nie są oni jeszcze dla ciebie dostępni. Następnie tak samo powinni postąpić kolejni gracze.
7. Obok planszy gry rozdziel kostki na kolory i ułóż je w miskach. **K** Ułóż miski zgodnie z kolejnością kolorów: żółty ► czerwony ► zielony ► brązowy.

8. 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:

9. 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 gry. Pozostałe karty ułóż obok **N** w zasłoniętym stosie.

Przygotuj elementy z Century: Cuda Wschodu według poniższych wskazówek:

10. W celu utworzenia mapy wysp weź jeden kafel morza **O** i połóż obok planszy gry.
11. Następnie weź wszystkie kafle rynku, podziel je według symboli handlu i potasuj. Weź po 3 kafle każdego rodzaju (imbir, chili, herbata i goździki) i ułóż wokół kafela morza **P**. Układ mapy wysp zależy od ciebie, ale upewnij się, że każdy kafel styka się z przynajmniej dwoma innymi. Pozostałe kafle odłóż do pudełka.
12. Każdy z graczy bierze statek **Q** w kolorze swoich osadników i kładzie go na kafli morza.
13. Następnie każdy z graczy bierze 12 faktorii **R** w swoim kolorze i kładzie na swojej planszетce na polach z cyframi **S**.
14. Inne niewykorzystywane elementy odłóż do pudełka.

Tura gracza

Century: Ze Wschodu na Zachód – Część III rozgrywa się 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 wykonujesz jedną z poniższych akcji:

- ♦ **Praca:** Użyj jednego terenu z planszy gry, kładąc na nim wymaganą liczbę osadników.
- ♦ **Odpoczynek:** Odzyskaj wszystkich swoich osadników z planszy gry 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 położysz osadników na danym terenie, musisz natychmiast wykonać akcję zgodnie z jego rodzajem. Są to:

4 tereny Nowego Świata:



Produkcja

Ulepszenie

Handel

Fort

Dokładny opis jak używać każdego rodzaju terenu znajduje się w sekcji *Podstawowe tereny* na karcie *Omówienie*, z jednym wyjątkiem: w tej wersji gry nie zdobywasz kafli bonusów na terenach fortu. Kiedy używasz tych terenów, możesz tylko zdobyć karty punktów.



Teren rynku: Inaczej niż w *Ze Wschodu na Zachód Część I* na tym terenie możesz wykonać tylko 1 akcję:

Użyj akcji z karty kupieckiej, która leży bezpośrednio pod terenem rynku (zobacz akapit *Akcje z kart kupieckich* w opisie *Części I*) Następnie weź tę kartę i połóż ją zakrytą na prawo od swojej planszетки, w stosie kart odrzuconych.

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

Oznacza to, że w tej grze nie tworzysz własnego szlaku, a jedynie zbierasz karty kupieckie obok swojej planszетки. Jednakże **za każde 4 karty kupieckie**, które kupisz, możesz natychmiast wybrać kafel bonusowy z wierzchu jednego ze stosów na płytce D2 (nie może być on ani z B2, ani z F2) i położyć go na pustym polu, przeznaczonym do tego, na swojej planszетce. Kiedy tylko zdobędziesz czwarty kafel bonusowy, nie możesz już zdobyć ani jednego więcej.



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

Tereny Cudów Wschodu



Ruch statku



Handel
ze statkiem



Handel
z faktorią

Działanie tych terenów opisane jest w akapicie

b) *Wykonywanie akcji terenu* w części II *Ze Wschodu na Zachód*.

Odpoczynek

Jeśli nie możesz lub nie chcesz skorzystać z żadnego terenu w swojej turze, zamiast tego zbierz wszystkich swoich osadników z planszy gry i połóż ich na swojej planszетce.

Limit Składu

Na koniec każdej tury, jeśli posiadasz więcej kostek niż dostępnych miejsc w składzie, musisz zwrócić 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 zdobyte punkty za:

- ♦ zdobyte karty punktów,
- ♦ zdobyte w grze kafle bonusowe (zobacz sekcję *Kafle bonusowe* na karcie *Omówienie*),
- ♦ odsłonięte pola faktorii na planszетce,
- ♦ zdobyte, dzięki niektórym kartom eksploracji, 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.

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 JOP 1 PO, 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.