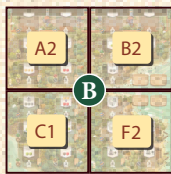


Wyspy korzenne były intratną okazją dla twoich interesów. Czy możesz jednak zignorować krążące, fascynujące pogłoski z portu? Nowy Świat pełen niespotykanych dóbr czeka na tych, których odwaga pozwoli im przetrwać w dziczy. Stawiaj żagle, bo wieje wiatr fortuny, niewyobrażalne bogactwa czekają w Nowym Świecie!



Przygotowanie gry

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

- Z płytek terenów **A**, wybierz następujące: A2, B2, C1 oraz F2. Te cztery płytki posłużą ci do stworzenia planszy do gry. W tym celu ułóż je pośrodku stołu, jak pokazano powyżej **B**.
- Spośród kart punktów **C** wyciągnij wszystkie karty posiadające **białe** gwiazdy ☆ w lewym dolnym rogu i włóż je z powrotem do pudełka. Ponadto, jeśli gracze w mniej niż 4 graczy, 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.
- Z kafli bonusowych **E** odłóż do pudełka wszystkie mające na dole ikony I lub III. Pozostałe 17 kafli potasuj i połóż w odsłoniętych stosach na odpowiednich polach **F** planszy gry. Każdy stos musi mieć tyle kafli, ile wskazuje cyfra na danym polu. Nadwyżkę kafli odłóż do pudełka.
- Potasuj 10 kafli eksploracji **G**. Losowo ułóż po jednym na każdym polu, które posiada symbol eksploracji. W grze 2- i 3-osobowej połóż je również na terenach z symbolem 2-3, w grze 4-osobowej nie zasłaniaj tych pól. Nadwyżkę kafli odłóż do pudełka.
- 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.
- Wybierz kolor i weź dwunastu osadników w tym kolorze. Sześciu z nich połóż 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.
- 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: Cuda Wschodu* według poniższych wskazówek:

- W celu utworzenia mapy wysp weź jeden kafel morza **M** i połóż obok planszy gry.
- 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 **N**. Układ mapy wysp zależy od ciebie, ale upewnij się, że każdy kafel styka się z przynajmniej dwoma innymi. Pozostałe kafle odłóż do pudełka.
- Każdy z graczy bierze statek **O** w kolorze swoich osadników i kładzie go na kafelu morza.
- Następnie każdy z graczy bierze 12 faktorii **P** w swoim kolorze i kładzie na swojej planszетce na polach z cyframi **Q**.
- Inne niewykorzystywane elementy odłóż do pudełka.

Tura gracza

Century: Ze Wschodu na Zachód – Część II 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 ustawisz osadników na wybranym terenie, musisz natychmiast wykonać akcję zgodnie z symbolem, który się na nim znajduje.

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

Ruch statku:

Gdy używasz tego rodzaju terenu, przesun statek na wyspach tak daleko, jak wskazuje teren:



Przesuń na sąsiadujący kafel na mapie wysp.



Przesuń na sąsiadujący kafel na mapie wysp, następnie możesz to zrobić jeszcze raz.



Przesuń na dowolny kafel na mapie wysp.

Po zakończeniu ruchu wykonaj następujące kroki:

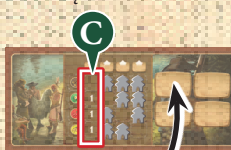
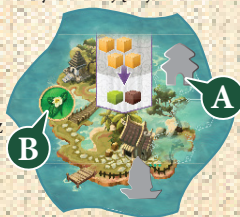
a) Jeśli zakończysz ruch na kaflu, gdzie znajduje się już statek przynajmniej jednego gracza, musisz zapłacić każdemu graczowi, który ma tam swój statek, jedną kostkę ze swojego składu. (Jeśli nie masz wystarczającej liczby kostek w składzie, nie możesz wykonać takiego ruchu).

b) Jeśli twój statek znajduje się na kaflu rynku, możesz zbudować faktorię na tym kaflu **A**, jeśli jeszcze nie posiadasz tam faktorii. 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 swojego składu do zapasów, następnie weź najbardziej wysuniętą na lewo faktorię ze swojej planszeczki z rzędu odpowiadającego symbolowi na kaflu **B**, na którym budujesz faktorię i umieść ją na kaflu. Na koniec, po umieszczeniu faktorii, jeśli opróżniłeś pionową kolumnę **C** na swojej planszeczce, weź wybrany z kafla bonusowych z jednego ze stosów na planszy gry (płytki B2 i F2) i połóż na wolnym polu na swojej planszeczce przeznaczonym na te kafle.

Uwaga: Strona B planszeczki gracza posiada 4 pola na kafle bonusowe.

c) Następnie, bez względu na to, czy posiadasz tam swoją faktorię, możesz wykonać akcję rynku wskazaną na kaflu. Możesz dokonać tej wymiany dowolną liczbę razy w swojej turze. Za każdym razem, gdy wykonujesz wymianę, zwróć ze składu do zapasów kostki nad strzałką i weź wskazane pod strzałką kostki z zapasów do swojego składu.

Uwaga: W tej grze nie musisz mieć faktorii, żeby wykonać akcję z kafla rynku.



Handel ze statkiem:



Wykonaj akcję z kafla rynku, na którym obecnie stoi twój statek, tyle razy ile chcesz (minimum raz).

Handel z faktorią:



Wykonaj akcję z kafla rynku, na którym posiadasz faktorię, tyle razy ile chcesz (minimum raz).

Uwaga: W tej grze nie zdobywasz kafla bonusów na terenach fortu. Kiedy używasz tych terenów, możesz tylko zdobyć karty punktów.

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 planszeczce.

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 (np. 1+2 = 3 punkty w tym przypadku),
- zdobyte, dzięki niektórym kartom punktów, kafle eksploracji (zobacz sekcję *Karty punktów* na karcie *Omówienie*),
- kostki, które pozostały w jego składzie (wszystkie kostki, oprócz złotych, są warte 1 punkt).

Gracz z największą liczbą punktów wygrywa.

W przypadku remisu wygrywa ten, kto jako ostatni wykonywał swoją turę.

Twórcy

Autor: Emerson Matsunichi

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.