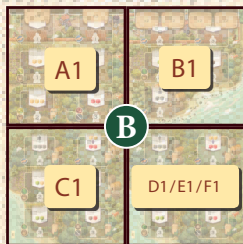


CENTURY

Nowy świat

Wieki temu, handel przyprawami leżał u podstaw rozwoju narodów. Wiązał się z powstawaniem, ale nierzadko również z upadkami, całych imperiów. Pchał ludzi do ciągłego poszukiwania najszybszych i najbezpieczniejszych dróg handlowych oraz oryginalnych smaków z najdalszych zakątków globu... Tak odkryto Nowy Świat.



Przygotowanie gry

Przygotowując rozgrywkę w *Century: Nowy Świat*, wykonaj kolejno poniższe kroki:

1. Z płytek terenów **A**, wybierz następujące 3: A1, B1, C1. Następnie wybierz **jedną** z płytek: D1, E1 lub F1, a pozostałe dwie włóż z powrotem do pudełka. Te cztery płytki posłużą ci do stworzenia planszy do gry. W tym celu ułóż je pośrodku stołu tak, jak pokazano powyżej **B**.
2. Spośród kart punktów **C** wyciągnij wszystkie karty z symbolem białej 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. 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 liczyć tyle kafli, ile wskazuje cyfra na danym polu. Nadwyżkę kafli odłóż do pudełka.
4. 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, a pozostałe 2 kafle odłóż do pudełka.
5. 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.

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 (kukurydza) ► czerwony (mięso) ► zielony (tytoń) ► brązowy (futra).
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.

Tura gracza

Century: Nowy Świat 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.
- ◆ **Odpoczynek:** Odzyskaj wszystkich swoich osadników z planszy i cofnij ich na swoją planszетkę.

Praca

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

Następnie:

- a) połóż wymaganą liczbę osadników na tym terenie,
- b) użyj akcji tego terenu.



a) Umieszczanie osadników na terenie:

Weź wymaganą liczbę osadników ze swojej planszeczki i połóż ich na wybranym terenie. Wymaganą liczbę osadników ustala się następująco:

- Teren niezajęty przez żadnych osadników wymaga ich tylu, ile wskazuje symbol umieszczony na dole danego terenu.
- Teren zajęty już przez osadników wymaga, aby kolejny gracz położył taką samą liczbę osadników plus jednego dodatkowego. W ten sposób nowi osadnicy wypychają dotychczasowych. Zwróć wypchniętych osadników na planszeczkę ich właściciela. **Ważne!** Nie możesz wypchnąć swoich osadników w ten sposób!



Przykład: Jeśli Tomek chciałby użyć terenu **A**, musiałby położyć jednego osadnika ze swojej planszeczki. Jeśli chciałby użyć terenu **B**, potrzebowałby do tego czterech swoich osadników, a 3 niebiescy osadnicy wróciliby na planszę Kuby.

Uwaga: Dzięki kartom pomocy rdzennych mieszkańców, może dojść do sytuacji, gdy na terenie jest mniej osadników, niż wskazuje na to liczba na dole.

b) Wykonywanie akcji terenu:

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

Są 4 podstawowe typy terenu:



Produkcja – tu zdobywasz wskazane dobra, pobierając je z zasobów.



Ulepszenia – tu ulepszasz posiadane w swoim składzie dobra, wymieniając je na dobra o wyższej wartości.



Handel – tu wymieniasz według wskazania dobra ze swojego składu na konkretne dobra z zasobów.



Fort – tu wymieniasz dobra, aby zdobyć kartę punktów przypisaną do tego terenu lub / i wziąć jeden kafel bonusowy.

Dokładny opis, jak używać każdego rodzaju terenu, znajdziesz w sekcji: Podstawowe tereny na karcie Omówienie.

Przegląd i wyjaśnienia korzyści z kart punktów i kafli bonusowych również znajdziesz na karcie Omówienie.

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 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 zdobyte punkty za:

- ♦ zdobyte karty punktów,



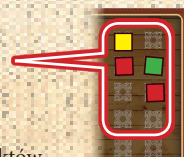
- ♦ zdobyte w grze kafle bonusowe (zobacz sekcję **Kafle bonusowe** na karcie **Omówienie**),



- ♦ zdobyte, dzięki niektórym kartom punktów, kafle eksploracji (zobacz sekcję **Karty punktów** na karcie **Omówienie**),



- ♦ kostki, które pozostały w ich składach (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 Matsushita

Redakcja: Sophie Gravel

Ilustracje: Chris Quilliams i 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.

Omówienie

TERENY PODSTAWOWE

Produkcja:



Weź pokazane na środku terenu kostki z zasobów i dodaj je do swojego składu.

Ulepszenia:



Za każdą szarą kostkę pokazaną na środku terenu, możesz ulepszyć kostkę w swoim składzie o jeden poziom, oddając kostkę ze składu i biorąc z zasobów kostkę z następnego poziomu. Możesz ulepszać tę samą kostkę wielokrotnie.



Handel:



Wykonaj wymianę pokazaną na środku terenu, tyle razy, ile chcesz (co najmniej raz). Za każdym razem, kiedy wykonujesz wymianę, oddaj kostki wskazane nad strzałką ze swojego składu do zasobów. W zamian pobierz kostki wskazane pod strzałką i dodaj je do swojego składu.

Fort:



Możesz wymienić kostki, aby zdobyć kartę punktów z tego terenu i/lub wziąć jeden kafel bonusowy.

- a) Weź kafel bonusowy z wierzchu stosu leżącego na terenie fortu (jeśli jest dostępny) i połóż go na swojej planszeczce, na pustym polu przeznaczonym na kafel bonusowe. (Jeśli na terenie są dwa stosy, wybierz z którego weźmiesz kafele). Kiedy zapełnisz wszystkie 3 pola na swojej planszeczce, nie możesz zdobyć kolejnych kafli bonusowych (zobacz: akapit *Kafle bonusowe* po prawej, żeby wiedzieć, jak zdobywasz za nie punkty).



- b) Zdobądź kartę punktów leżącą nad terenem fortu. Zwróć kostki zaznaczone na dole karty ze swojego składu, do zasobów. Następnie połóż kartę obok swojej planszeczki. (Jeśli posiadasz już jakieś karty, stwórz z nich nachodzącą na siebie kolumnę tak, aby górna część każdej karty była widoczna). Po zdobyciu karty punktów wypełnij powstałe po niej puste miejsca, przesuwając pozostałe karty w lewo tak, aby wolne miejsce znalazło się przy stosie kart punktów. Następnie weź wierzchnią kartę z tego stosu i umieść ją w pustym miejscu. Każda karta punktów posiada jeden z 4 symboli Nowego Świata i daje ci natychmiastową lub stałą korzyść. Dodatkowo każda z nich jest warta tyle punktów na koniec gry, ile zaznaczono na dole.



Karty punktów

W grze występują 4 rodzaje kart punktów, każdy z nich został oznaczony symbolem Nowego Świata w górnym, prawym rogu.

Karty pomocy rdzennych mieszkańców mają następujące stałe korzyści. Za każdym razem, kiedy używasz terenu, na którym jest zaznaczony w kółku ten symbol, liczba wymaganych osadników, którą musisz położyć na terenie jest mniejsza o 1. Jeśli posiadasz kilka kart z tym samym symbolem, każda z nich obniża wymagania o 1 osadnika. Musisz zawsze położyć przynajmniej jednego.

Karty narzędzi mają następujące stałe korzyści. Za każdym razem, kiedy używasz terenu, na którym jest zaznaczony w kółku ten symbol, otrzymujesz kostkę pokazaną na tej karcie natychmiast, przed wykonaniem akcji z tego terenu. Jeśli posiadasz kilka kart z tym samym symbolem, każda z nich daje ci dodatkową kostkę.

Karty nowych osadników mają następującą natychmiastową korzyść. Kiedy zdobywasz tę kartę, weź wskazaną liczbę osadników ze swojej rezerwy i dodaj ich na swoją planszeczke. Jeśli nie posiadasz już osadników w rezerwie, nie otrzymujesz nic w zamian (możesz wciąż zdobyć ten rodzaj kart, jeśli chcesz).

Karty eksploracji mają następującą stałą korzyść. Kiedy zdobywasz tę kartę, weź jeden kafel eksploracji z planszy gry i połóż przed sobą. Jeśli jest z nim związany natychmiastowy bonus, otrzymujesz go od razu. Zabierając kafel eksploracji, odsłaniasz nowy teren, który może być od teraz używany przez wszystkich graczy.

Bonusy z kafli eksploracji:



Natychmiastowy bonus: Otrzymujesz pokazane kostki z zasobów.



Natychmiastowy bonus: Dodaj jednego osadnika z rezerwy na swoją planszeczke.



Bonus na koniec gry: 3 punkty.



Bonus na koniec gry: 1 dodatkowy symbol Nowego Świata przy punktowaniu kafli bonusowych.

Kafle bonusowe

Większość kafli bonusowych wskazuje pewne wymagania, które musisz spełnić. Na koniec gry przy sprawdzaniu punktów, sprawdź każdy z kafli bonusowych osobno, podsumowując, ile razy spełnione są jego wymagania. Za każdy zestaw spełniający wymagania otrzymujesz punkty pokazane na dole tego kafla.



- 2** Dostajesz 2 punkty za każdy zebrany symbol Nowego Świata zgodny z kaflem bonusowym.
- 3** Dostajesz 3 punkty za każdą parę symboli Nowego Świata zgodną z kaflem bonusowym.
- 1** Dostajesz 1 punkt za każdych dwóch osadników, których zebrałeś. Liczą się wszyscy osadnicy na planszy gry i planszeczce, ale nie w rezerwie.
- 3** Dostajesz 3 punkty (brak wymagań).

Przykład:

Na koniec gry Tomek ma 7 następujących symboli Nowego Świata:



Jego trzy kafle bonusowe dają mu w sumie 18 punktów.

