

CENTURY SPICE ROAD

Odkryj uroki i bogactwa korzennego szlaku wraz z jego niezliczonymi, barwnymi bazarami, dzięki wspaniałym ilustracjom, światowej sławy artystki, Fernandy Suárez. Zdziwisz się, jak proste zasady gry w połączeniu z mechaniką deck-buildingu (mechaniką samodzielnego budowania talii), tworzą nieskończony wachlarz rozwiązań i strategii. Century Korzenny Szlak to naprawdę wyjątkowa gra. Taka, w którą będziesz chciał grać i grać... i grać! I ciągle do niej wracać!

PRZYGOTOWANIE GRY




Przygotowując rozgrywkę w Century, wykonaj kolejno poniższe kroki:

1. Potasuj karty bogactwa (pomarańczowy rewers) i stwórz z nich talię **A**, następnie weź 5 kart z jej wierzchu i ułóż je odsłonięte jedna obok drugiej, w rzędzie na lewo od tej talii **B**.
2. Ułóż stos złotych żetonów, w liczbie równej liczbie graczy x2, powyżej pierwszej karty bogactwa (leżącej najbardziej na lewo) **C**. Następnie ułóż stos srebrnych żetonów, w liczbie równej liczbie graczy x2, powyżej drugiej karty bogactwa **D**.
3. Wśród kart kupieckich (fioletowy rewers) znajduje się 10 z fioletową obwódką na awersie. Są to początkowe karty. Spośród nich rozdaj każdemu z graczy po jednej karcie „dobra 2” oraz „ulepszenie 2”, będzie to początkowa ręka każdego z graczy (rysunki obok). Niewykorzystane karty początkowe włoż z powrotem do pudełka.

Dobra 2 Ulepszenie 2
4. Potasuj pozostałe karty kupieckie i stwórz z nich talię **E**.

Weź 6 kart z jej wierzchu i ułóż je odsłonięte, jedna obok drugiej, w rzędzie na lewo od tej talii **F**.

5. Kostki w grze reprezentują przyprawy. Rozdziel kostki kolorami i ułóż je w miskach **G**. **Uwaga:** Upewnij się, że kolejność kolorowych kostek odpowiada kolejności pokazanej powyżej, czyli: Żółte (Kurkuma) ► Czerwone (Szafran) ► Zielone (Kardamon) ► Brązowe (Cynamon).
6. Weź tyle kart karawan (szary rewers), ilu jest graczy, nie zapominając, aby jedna z nich miała symbol pierwszego gracza. Potasuj i połóż po jednej przed każdym z graczy **H**. Gracz, którego karawana ma symbol  (pokazany tutaj) będzie pierwszym graczem.
7. Rozłóż kostki na karawanach graczy 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.
 - ◆ Piąty gracz otrzymuje 3 żółte i jedną czerwoną kostkę.

TURA GRACZA

Century rozgrywa się na przestrzeni rund. W rundzie każdy z graczy wykonuje jedną turę (zaczynając od pierwszego gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

W swojej turze wykonujesz jedną z poniższych akcji:

- ◆ **Zagranie:** Zagraj kartę ze swojej ręki.
- ◆ **Nabycie:** Kup kartę kupiecką.
- ◆ **Odpoczynek:** Weź z powrotem na rękę wszystkie wcześniej zagrane karty.
- ◆ **Zdobycie:** Zdobądź kartę bogactwa.

ZAGRANIE

Kiedy zagrywasz kartę z ręki, umieść ją odkrytą przed sobą i wykonaj jej efekt. Są trzy rodzaje kart, które mogą być w ten sposób zagrane:

KARTY PRZYPAW

Kiedy zagrywasz kartę przypraw, weź z misek kostki w liczbie i kolorze pokazanym na karcie **A** i umieść je w swojej karawanie. W tym przykładzie gracz wziął po jednej czerwonej i żółtej kostce do swojej karawany.



KARTY ULEPSZEŃ

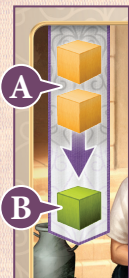
Kiedy zagrywasz kartę „ulepszenie 2” możesz ulepszyć kostkę w swojej karawanie o jeden poziom, a następnie możesz kolejny raz ulepszyć kostkę z karawany o jeden poziom. Ulepszenie wszystkich wskazanych kostek nie jest obowiązkowe. Przykładowo możesz ulepszyć żółtą kostkę do czerwonej, a następnie drugą żółtą kostkę do czerwonej. Możesz też ulepszyć żółtą kostkę do czerwonej, a następnie czerwoną do zielonej.



Poziomy ulepszeń kostek

KARTY HANDLU

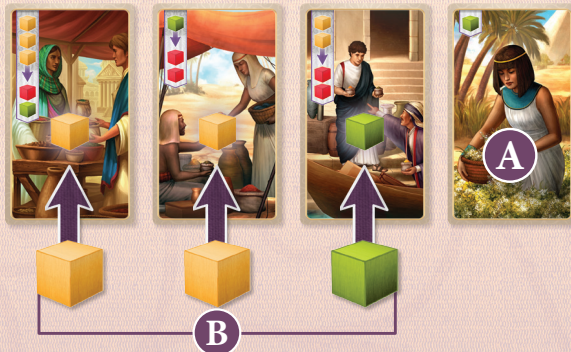
Kiedy zagrywasz kartę handlu, zwróc z karawany do misek kostki w liczbie i kolorze pokazanym nad strzałką **A**. Następnie weź z misek odpowiednie kostki pokazane poniżej strzałki **B** i dodaj je do swojej karawany. Handel możesz wykonać wielokrotnie, dopóki masz dostępne potrzebne do tego kostki.



Przykład: Magda ma 6 żółtych kostek i zagrywa kartę handlu, która pozwala jej wymienić 2 żółte kostki na jedną zieloną. Magda może wymienić 2, 4, lub 6 żółtych kostek za 1, 2 lub 3 zielone.

NABYCIE

Kiedy chcesz nabyć kartę kupiecką, zapłać za nią kładąc po jednej dowolnej kostce z twojej karawany na każdej karcie kupieckiej na lewo od tej, którą kupujesz. Następnie weź ją na rękę. **Uwaga:** Kiedy nabywasz kartę leżącą najbardziej na lewo nie umieszczasz żadnych kostek. Ta karta jest darmowa.



Przykład u góry: Ania chce nabyć czwartą kartę kupiecką w rządzie **A**. Kładzie więc po 1 kostce na każdej z 3 kart na lewo od niej **B**.

Jeśli na nabytej karcie kupieckiej, były jakieś kostki, umieść je w swojej karawanie. Puste miejsca po kupionej należy uzupełnić, przesuwając karty w lewo tak, aby puste miejsce zostało tuż przy stosie kart kupieckich. Następnie weź kartę z wierzchu stosu i umieść w pustym miejscu.

ODPOCZYNEK

Odpooczynek pozwala ci zabrać z powrotem na rękę wszystkie twoje odsłonięte zagrane karty, leżące przed tobą. (Ten mechanizm budowy talii, pozwala graczom tworzyć ich rękę kupieckich kart wraz z upływem gry).

ZDOBYCIE

Kiedy chcesz zdobyć kartę bogactwa, musisz posiadać w swojej karawanie wszystkie kostki pokazane na karcie. Zwróc kostki do misek, weź kartę bogactwa i połóż ją zakrytą przed sobą. Puste miejsce po niej należy uzupełnić, przesuwając karty w lewo tak, aby puste miejsce zostało tuż przy stosie kart bogactwa. Następnie weź kartę z wierzchu stosu i umieść w pustym miejscu. Jeśli zdobyłeś pierwszą lub drugą kartę od lewej strony weź odpowiednio jeden złoty, lub srebrny żeton leżący nad nią. Jeśli był to ostatni złoty żeton przesun stos srebrnych żetonów w lewo w miejsce zajmowane wcześniej przez złote żetony.

LIMIT KARAWANY

Na koniec twojej tury jeśli posiadasz więcej kostek niż twoja karawana może pomieścić, musisz zwrócić ich nadmiar do misek. Możesz wybrać, które kostki zwrócisz. W karawanie gracza może znajdować się do 10 kostek.

LIMIT KOSTEK

Zapas kostek w grze nie jest ograniczony. Jeśli ich zasoby się wyczerpią, użyj dowolnego zamiennika (np. graczom skończyły się żółte kostki i używają cukierków jako ich zamienników).

KONIEC GRY

Kiedy któryś z graczy zdobył piątą kartę bogactwa (lub szóstą w grze na dwóch-trzech graczy), gra kończy się, gdy obecna runda dobiegnie końca. Po jej zakończeniu, każdy gracz podlicza zdobyte punkty za karty bogactwa, złote i srebrne żetony oraz za pozostałe kostki w karawanie. Każdy złoty żeton jest wart trzy punkty. Każdy srebrny żeton jest wart jeden punkt. Wszystkie kostki poza żółtymi są warte jeden punkt. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa. W przypadku remisu wygrywa gracz, którego tura wypadła jako ostatnia.

TWÓRCY

Autor: Emerson Matsuuchi

Wydawca: Sophie Gravel

Dyrektor artystyczny: Philippe Guérin

Ilustrator: Fernanda Suárez

Grafika: Philippe Guérin i Karla Ron

Koordinacja: Geneviève Blouin

Współpraca zagraniczna: Andrea Ahlers i Katja Wienicke

Edycja: Sophie Gravel

Komunikacja: Lyne Bouthillette

Marketing: Martin Bouchard

Specjalne podziękowania dla: Margot Lafont Gourbeuil

Wersja Polska: CUBE Factory of Ideas

Przygotowanie wersji polskiej:

Tomasz Jaworski, Aleksandra Regulska, Magda Roehr

Rozwijane przez:



© 2017 Plan B Games Inc.
Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez specjalnej zgody.
19 rue de la Coopérative, Rigaud, QC. J0P 1P0, Canada.
Wszelkie prawa zastrzeżone.
Wyprodukowano w Chinach.

© 2017 Cube Anna Bobrowska
os. B. Chrobrego 8/49
60-681 Poznań
www.factorycube.pl
Wszelkie prawa zastrzeżone.