

CENTURY

Z POUŠTĚ NA MOŘE DOBRODRUŽSTVÍ NAPŘÍČ STALETÍMI.

Před staletími přiměla touha po nových objevech koření obchodníky k cestám na daleké indonéské ostrovy. Nalezení nových a rychlejších námořních tras do Asie vedlo k soupeření, při kterém se každý chtěl jako první prosadit na nových lukrativních trzích. Cesta koření, kterou založili Evropané před staletími, začala ztrácet na důležitosti. Pro vás je to příležitost na dobrodružnou obchodní cestu za slávou a bohatstvím. Dojedte k moři, vystavte obchodní místa a zřídte obchodní síť ve fascinujícím světě Zázraků Východu.

PŘÍPRAVA HRY



Hru zahájíte následujícími body:

Ze Century – Cesta koření potřebujete jen karty s kupci, které si připravte následovně:

1. Každý hráč dostane dvě rozdílné výchozí karty s fialovým lemem na přední straně **A**. Zbývající výchozí karty vraťte do krabice.
2. Zamíchejte karty s kupci a vytvořte balíček **B**. Sejměte vrchní 4 karty a otočte je obrázky vzhůru vlevo od balíčku **C**.

Century - Zázraky Východu připravte následovně:

3. Roztříďte destičky obchodů **D** a náhodně odeberte 2 destičky od každého symbolu obchodu, dohromady tedy 8 destiček. Do zbylých destiček obchodů vmíchejte 4 destičky moře **E** a sestavte mapu. Pokud je to vaše první hra, vytvořte si mapu, jak je znázorněno výše na obrázku **F** (tip, jak postavit vlastní mapy najdete v pravidlech Century-Zázraky Východu).
4. Umístěte 4 destičky přístavů na rohy mapy, jak ukazuje obrázek **G**.
5. Zamíchejte obrázkem dolů všechny VB destičky, kromě destičky se Zavřeným přístavem, a vytvořte z nich sloupeček. Odeberte 4 destičky a položte po jedné obrázkem nahoru na každou destičku přístavu **H**.

Poté přidejte destičku se Zavřeným přístavem **I** mezi prvních 5 VB destiček sloupečku **I**. Těchto 6 destiček zamíchejte a vraťte zpět na vršek sloupečku. Ten pak postavte na stůl vedle mapy.

6. Rozdělte bonusové destičky (červené) podle 3 typů **K** a zbytek odložte zpět do krabice. Podle druhu sestavte sloupečky. Destičky s bodovou hodnotou seřadte od nejnižší do nejvyšší (navrchu bude tedy destička s hodnotou 6 bodů) a postavte je vedle mapy.
7. Každý hráč si vezme jednu desku hráče **L** a položí si ji stranou se 16-ti políčky nahoru. Hru začíná hráč, který se naposledy plavil na lodi, ten si vezme desku hráče označenou **M**.
8. Každý z hráčů si vybere loď **N** a 16 obchodních míst **O** ve své barvě. Všechna obchodní místa si každý hráč postaví na svou desku hráče **P**.
9. Hráč, který sedí napravo od začínajícího hráče, si jako první vybere jednu z kombinací počátečních kostiček s kořením, jak ukazuje **Q**. Další hráči si vybírají ze zbylých kombinací proti směru hodinových ručiček, takže začínající hráč bere koření jako poslední. Tyto kostičky koření si každý hráč uloží do svého nákladového prostoru **R** na desce hráče a na libovolnou destičku obchodů umístí loď **N**.

KDYŽ JSTE NA TAHU

V průběhu tahu musí každý hráč provést jednu ze čtyř akcí, hra pokračuje ve směru hodinových ručiček.

1. CHCI KARTU

Abyste získali kartu s kupcem, nejprve za ni musíte zaplatit, umístíte jakékoli koření ze svého nákladového prostoru na každou kartu s kupcem nalevo od karty, kterou chcete získat. (Karta ležící úplně vlevo je tudíž zadarmo). Když získáte kartu s kupcem, na které už leželo koření, uložte si ho do svého nákladového prostoru na desce hráče. Zbylé karty z řady se posunou doleva a volné místo vedle balíčku se z něj zaplní novou kartou.

2. HRAJU

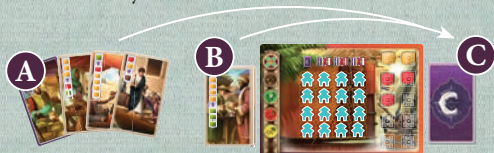
Jednu z karet, které máte v ruce, vyložte **vlevo** vedle své desky hráče **obrázkem vzhůru** a splňte její zadání.

- ♦ **Karty s kořením:** když odehrajete kartu s kořením, vezmete si z misky daný počet a druh koření zobrazených na kartě a uložíte je do svého nákladového prostoru.
- ♦ **Karty proměny:** když odehrajete tuto kartu, smíte směnit tolik koření, kolik je vyobrazeno na kartě. Proměna spočívá ve výměně svého levnějšího koření za dražší.

- ◆ **Obchodní karty:** při odehrání této karty musíte odevzdat z vašeho nákladového prostoru stejný počet a barvu koření, jako je vyobrazeno nad šipkou na kartě. Potom si vezmete ze společné zásoby stejný počet a barvu koření, jako je pod šipkou. Obchody můžete provádět do té doby, dokud máte k dispozici potřebné koření.

3. POHYB

Před pohybem s lodí smíte odhodit libovolné množství karet z ruky **A** a/nebo ze svého balíčku odehraných karet **B**. Tyto karty položíte obrázkem dolů vpravo od své desky hráče **C**. Každá takto odložená karta vám umožní posunout svou loď na sousední destičku. (V této variantě hry musíte zaplatit i za pohyb na sousední destičku). Chcete-li např. loď posunout o tři destičky, musíte odhodit tři karty.



Když zastavíte na některé **destičce obchodů**, kde se nachází jedna nebo více lodí soupeřů, musíte každému z nich zaplatit 1 libovolnou kostičku koření ze svého nákladového prostoru. Pokud nemáte dostatek kostiček na zaplacení všem hráčům, nemůžete na této destičce zastavit.

Potom co pohnete svou lodí (nebo zůstanete stát), můžete vykonat **jednu** z následujících akcí:

- ◆ **Obchod** na destičce obchodů
- ◆ **Přístav** na destičce přístavu

3.1 OBCHOD

Když je vaše loď na obchodní destičce, můžete zde postavit obchodní místo. To je podmínkou pro provedení akce Obchod. (Na každé destičce může hráč postavit své obchodní místo jen jednou). První hráč, který na dané destičce postaví obchodní místo, neplatí nic. Cena za postavení obchodního místa je 1 kostička koření za každé už stojící obchodní místo na dané destičce (2 kostičky při hře 2 hráčů). Při stavbě se nejdříve zaplatí kostičky koření do společné zásoby. Pak vezmete obchodní místo ze své desky hráče (vždy to, které je v řadě nejvíč vlevo), symbol vedle řady se musí shodovat se symbolem na obchodní destičce a položíte ho na tuto destičku. Pokud jste postavili své poslední obchodní místo z prvního sloupce, vezmete si do ruky libovolnou kartu s kupcí z řady **C**. Karty v řadě doplníte obvyklým způsobem. Pokud jste postavili poslední ze sloupců 2,3 nebo 4, můžete si vybrat kartu s kupcí nebo bonusovou destičku.

Během pohybu se smíte zdarma posunout na další sousední destičku.

Vítězné body na konci hry.

Zvyšuje kapacitu nákladového prostoru o 3 kostičky koření.

Máte-li postavené obchodní místo, můžete udělat akci **Obchod**, i když jste ho postavili právě teď. Kostičky koření, které jsou vyobrazené nad šipkou, můžete vyměnit za koření ze společné zásoby, které je pod šipkou. Obchod můžete vykonávat, dokud máte k dispozici potřebné kostičky koření.

3.2 PŘÍSTAV

Pokud je vaše loď na destičce přístavu, můžete z ní vzít VB destičku, pokud do společné zásoby zaplatíte ze svého nákladového prostoru takovou zásobu koření, jako ukazuje VB destička. Tuto destičku si pak položíte obrázkem dolů před sebe. Následně vezmete vrchní VB destičku ze sloupce a obrázkem nahoru ji položíte na destičku s přístavem. V případě, že je na nové VB destičce symbol zavřeného přístavu, znamená to, že v tomto přístavu nemohou být žádné VB destičky umístěny a přístav je zavřený. Jakmile doplňuje kterýkoli hráč do některého jiného přístavu a vezme z něj VB destičku, musí sem poté přesunout také destičku zavřeného přístavu a celý přístav uzavřít. Novou VB destičku ze sloupce tedy hráč položí na původně zavřený přístav, který je teď nově otevřený.

4. ODPOČIVÁM

Když si chcete odpočinout, vezmete si zpět do ruky všechny své karty, které jste odehráli, a to ty **vlevo i vpravo** od své desky hráče.

KAPACITA NÁKLADOVÉHO PROSTORU

Pokud máte na konci tahu ve svém nákladovém prostoru více koření, než je jeho kapacita, musíte tento přebytek koření, podle vlastního výběru, odevzdat do společné zásoby.

KONEC HRY

Ve chvíli, kdy některý z hráčů získá čtvrtou VB destičku, se dohraje kolo a hra končí. Poté si každý hráč spočítá body za VB destičky a bonusové destičky, odkryté body na desce hráče a 1 bod získá za každé koření v nákladovém prostoru mimo zázvoru. Hráč s nejvyšším počtem bodů vyhrává. V případě remízy se stává vítězem hráč, který byl poslední na tahu.

Tip, jak postavit vlastní mapy najdete v pravidlech Century-Zázraky Východu.

IMPRESUM

Game Designer: Emerson Matsuuchi
 Producer: Sophie Gravel
 Art Direction: Philippe Guérin
 Illustrations: Chris Quilliams & Atha Kanaani
 Graphic Designer: Philippe Guérin, Karla Ron & Marie-Eve Joly
 Foreign Affairs: Andrea Ahlers & Katja Wienicke
 Editing: Sophie Gravel, Proofreading: Anh Tú Tran
 Communications: Mike Young
 Marketing: Martin Bouchard
 Development by:



© 2018 Plan B Games Inc.
 No part of this product may be reproduced without specific permission.
 19 rue de la Coopération,
 Rigaud, QC J0P 1P0 Canada.
 Retain this information for your records.
 Made in China.

Pokud máte dotazy, nebo připomínky ke hře „Century“, prosím, kontaktujte nás:
 Piatnik Praha s.r.o., Lužná 591,
 160 00 Praha 6, info@piatnik.cz,
 www.piatnik.cz