

# CENTURY FÜSZERÚT

Évszázadokkal ezelőtt a fűszerkereskedelem volt a világ legfontosabb piaca. Birodalmakat épített és döntött romba, rákényszerítette az embereket, hogy felkeressék a Föld legtávolabbi sarkait, és új világok felfedezéséhez vezetett. Abban az időben a fűszerek értéke az aranyéval vetekedett. A régi időkben a fűszerek rejtély és csábítás ízét hozták magukban. A fűszerkereskedők fantasztikus meséket szöttek arról, milyen veszélyek árán jutottak a portékájukhoz, remélve azt, hogy így magas áron tudják értékesíteni az árujukat. Későbbi évszázadokban a fűszerek iránti kereslet olyan nagyra nőtt, hogy akik a fűszereket birtokolták hatalmas vagyonra és elismertségre tettek szert. Ebben az időben vezetted a karavánodat, szerencsét és gazdagságot keresve, a keleti tájakon át a Földközi-tengerhez. Karavánvezető szerepében kezdődik meg az utazásod a Fűszerúton.

## ELŐKÉSZÍTÉS



A Century játék előkészítéséhez kövesd az alábbi lépéseket:

1. Keverd meg a Pontkártyákat (narancs hátlap) és alkosd belőlük egy paklit **A**, majd húzd fel öt kártyát és fedtesd azokat képpel felfelé, egy sorba a pakli mellé bal oldalra **B**.
2. Helyezz játékosonként 2 aranyérmét a bal szélső kártya fölé **C**. Azután helyezz játékosonként 2 ezüstérmét a balról második kártya fölé **D**.
3. A Kereskedőkártyák (lila hátlap) **E** között találsz 10 darabot, amelyek előlapján lila keret található. Ezek a kezdőkártyák. Kezdőkészletnek adj minden játékosnak egy „Termelés 2” és egy „Fejlesztés 2” kártyát, ahogy az ábra mutatja. A maradék kezdőkártyákat tedd vissza a dobozba.
4. A további Kereskedőkártyákat keverd meg *Termelés 2* *Fejlesztés 2* és képezz belőlük egy paklit **E**. A pakli felső hat lapját húzd fel és fedtesd képpel felfelé, egy sorba a pakli mellé bal oldalra **F**.

5. A fűszerek szerepét kockák töltik be. Válogasd szét a fűszereket színek szerint és helyezd őket a műanyag edényekbe **G**. **Fontos:** a színes kockák sorrendje egyezzen meg az ábrán láthatóval: sárga (Kurkuma) ► piros (Sáfrány) ► zöld (Kardamom) ► barna (Fahéj).
6. Vegyél fel a játékosok számával egyező számú Karavánkártyát (szürke hátlap) úgy, hogy köztük legyen a kezdőjátékos jellel ellátott kártya. Keverd össze a kártyákat, majd tegyél minden játékos elé egy kártyát **H**. Az a játékos lesz a kezdőjátékos, aki a kezdőjátékos jellel **I** ellátott Karavánkártyát kapta.
7. Tegyél a játékosok Karavánkártyáira fűszereket az alábbiak szerint: **I**.
  - ◆ 1. játékos 3 sárga kocka
  - ◆ 2. játékos 4 sárga kocka
  - ◆ 3. játékos 4 sárga kocka
  - ◆ 4. játékos 3 sárga és 1 piros kocka
  - ◆ 5. játékos 3 sárga és 1 piros kocka

## A JÁTÉKOS LÉPÉSE

A Century fordulók sorozatából áll. A játékosok egy-egy lépést tesznek minden fordulóban (a kezdőjátékoskal kezdve és onnan órajárásnak megfelelően folytatva).

Lépésében a soron lévő játékosnak a következő akciók közül pontosan egyet végre kell hajtania:

- ◆ **Kijátszás:** egy kártya kijátszása a kézből
- ◆ **Kártyaszerezés:** egy Kereskedőkártya felvétele
- ◆ **Pihenés:** minden eddig kijátszott kártya felvétele
- ◆ **Pontszerzés:** egy Pontkártya megszerzése

## KIJÁTSZÁS

Egy a kezében lévő kártya kijátszásához helyezd azt képpel felfelé magad elé és hajtsd végre a kártya hatását. Háromféle Kereskedőkártyát játszatsz ki ilyen módon.

## FÜSZERKÁRTYÁK

Fűszerkártya (termelés) kijátszásakor vegyél el az edényekből a kártyán ábrázolt **A** színnek és számnak megfelelő kocká(k)ot és tedd az(oka)t a Karavánkártyádra. Ebben a példában a játékos 1 piros és 1 sárga kockát tenne a karavánjára.



## FEJLESZTÉSKÁRTYÁK

Fejlesztéskártya kijátszásakor lehetőség van a karavánodon egy fűszert egy fokkal magasabb értékű fűszerre váltani. Ezt annyiszor teheted meg, amennyi kocka szerepel a Fejlesztéskártyán. A fejlesztéseket használhatod egy kockán is, de szétszthatod több kocka között is. Nem kötelező minden fejlesztést végrehajtanod. A példakártya a játékos választása szerint lehetőséget ad két sárga kocka pirosra fejlesztésére vagy egy sárga kocka pirosra, majd a piros zöldre váltására.



Kocka fejlődési szintek

## CSEREKÁRTYÁK

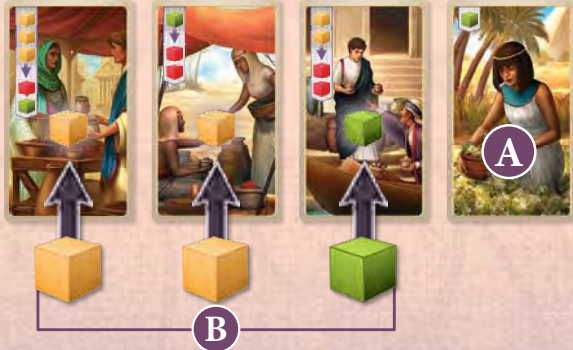
Cserékártya kijátszásakor tegyél vissza a karavánodról az edényekbe a nyíl fölött ábrázolt színű és számú kockát **A** majd vegyél ki az edényből és tegyél a karavánodra a nyíl alatt ábrázolt színű és számú kockát **B**. A cserét addig ismételheted, ameddig a megfelelő kockák rendelkezésre állnak a karavánodon.

*Példa: A játékosnak 6 sárga kockája áll a karavánján. Kijátszik egy „két sárgát / egy zöldre” Cserékártyát. Ezután becserélhet 2,4 vagy 6 sárga kockát, 1,2 vagy 3 zöld kockára.*



## KÁRTYASZERZÉS

Egy Kereskedőkártya megszerzéséhez fizetned kell. Tegyél a megszerezni kívánt Kereskedőkártyától balra fekvő kártyák mindegyikére egy-egy kockát (a színe nem számít) a Karavánkártyádról. Ezután felveheted a kártyát a kezvedbe. **Figyelem:** a bal szélső Kereskedőkártya felvételéért nem kell kockát letenni. Ez a kártya ingyen van.



*Példa: A játékos a negyedik **A**, kártyát szeretné felvenni, ezért az attól balra eső három kártyára egy-egy kockát tesz a karavánjáról. **B**.*

Amikor megszerzel egy Kereskedőkártyát, akkor az azon lévő kockák (ha vannak ilyenek) a karavánodra kerülnek. A Kereskedőkártya felvétele után a kártyákat csúsztasd balra, és a pakli bal oldalán keletkezett üres helyet töltsd fel a pakli legfelső lapjával.

## PIHENÉS

Pihenés akció választásakor vegyél fel minden eddig általad kijátszott kártyát magad elől a kezvedbe. (Ezzel az akcióval tudod a játék előrehaladtával a Kereskedőkártya paklidat felépíteni.)

## PONTSZERZÉS

Egy Pontkártya megszerzéséhez rendelkezned kell a kártyán szereplő összes kockával a karavánodon. Tedd vissza ezeket a kockákat az edényekbe és cserébe felveheted a Pontkártyát. Helyezd a megszerzett kártyát képpel lefelé magad elé. A Pontkártya felvétele után a többi kártyát csúsztasd balra, és a pakli bal oldalán keletkezett üres helyet töltsd fel a pakli legfelső lapjával. Ha a bal szélső, vagy balról a második kártyát vetted fel, akkor vegyél el egy arany- vagy ezüstérmét a kártya fölötti kupacból. Ha az utolsó aranyérmét veszed el, akkor az ezüstérme kupacot csúsztasd át a bal szélső kártya fölé.

## KARAVÁN LIMIT

Ha egy játékosnak a lépése végén több, mint tíz kockája van, akkor tetszése szerint vissza kell tennie a készletbe annyit, hogy tíz maradjon. A karaván maximum tíz fűszert tud szállítani.

## KOCKA LIMIT

A kockakészlet nincs korlátozva. Abban a ritka esetben, ha elfogyva valamelyik fűszer a készletből a játékosok pénzürméssel, cukorkákkal vagy egyéb apró tárgyakkal helyettesítsék azokat.

## A JÁTÉK VÉGE

Amikor egy játékos megszerzi az ötödik (2-3 játékos esetén hatodik) Pontkártyáját a játékosok még befejezik az éppen futó fordulót és ezzel a játék véget ér. Ekkor a játékosok összeszámolják Pontkártyáikból szerzett pontjaikat, ehhez hozzáadják az érméikért és a megmaradt fűszereikért járó pontjaikat. Minden aranyérme 3 pont, minden ezüstérme 1 pont és minden nem sárga kocka 1 pont. A legtöbb pontot elért játékos lett a játék győztese. Döntetlen esetén az a nyertes, akinek később történt az utolsó lépése.

## IMPRESSZUM

Szerző: Emerson Matsuuchi

Producer: Sophie Gravel

Művészeti vezető: Philippe Guérin

Illusztráció: Fernanda Suárez

Grafikai tervezés: Philippe Guérin & Karla Ron

Koordináció: Geneviève Blouin

Nemzetközi értékesítés: Andrea Ahlers & Katja Wienicke

Szerkesztő: Sophie Gravel

Sajtó: Lyne Bouthillette

Marketing: Martin Bouchard

Külön köszönet: Margot Lafont Gourbeuil

Játékfejlesztés:



© 2017 Plan B Games Inc.  
A terméke egésze, sem része  
nem másolható a kiadó előzetes  
engedélye nélkül!  
19 rue de la Coopérative, Rigaud,  
QC. J0P 1P0, Canada.  
Őrizze meg ezt az információt!  
Made in China.

Importálja és forgalmazza  
a Piatnik Budapest Kft.,  
1034 Budapest, Bécsi út 100.,  
Tel.: 388-4122  
email: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu)