

SPIELAUFBAU

Bereitet das Spiel in dieser Reihenfolge vor:

- Legt von den „Eine neue Welt“-Spielplänen **A** die Pläne A1, B1 und C1 bereit. Legt **einen** der Spielpläne D1, E1, oder F1 dazu. Die anderen beiden kommen zurück in die Schachtel. Fügt diese 4 Spielpläne in der Tischmitte wie oben abgebildet zu einem **Gesamt-Spielplan** zusammen **B**.
- Entfernt von den Punktekarten **C** alle mit einem **weißen Stern** ☆ links unten und legt sie zurück in die Schachtel. Spielt ihr mit weniger als 4 Spielern, entfernt außerdem noch folgende Karten: Bei 2 Spielern alle Karten mit den Vermerk „3+“ und „=4“ unten rechts, bei 3 Spielern nur die Karten mit „=4“. Mischt die Punktekarten und legt je 1 zufällig gezogene oberhalb jedes **Fort**-Feldes am oberen Spielplanrand offen aus. Bildet aus den restlichen Karten einen offenen Stapel **D** neben der Auslage.
- Entfernt von den Bonusplättchen **E** alle unten links mit **I** oder **III** gekennzeichneten und legt sie zurück in die Schachtel. Mischt die übrigen 17 Bonusplättchen und legt so viele davon als zufälligen offenen Stapel auf jedes Bonusfeld **F**, wie dort angegeben. Legt übrige Bonusplättchen zurück in die Schachtel.
- Mischt die 10 Erkundungsplättchen **G**. Legt je 1 davon zufällig, aber offen auf jedes Feld mit Erkundungs-Symbol. Spielt ihr mit weniger als 4 Spielern, legt je 1 der übrigen Plättchen auf die Felder mit dem Vermerk „2-3“ auf dem Erkundungs-Symbol. Legt bei 4 Spielern die beiden übrigen Erkundungsplättchen zurück in die Schachtel; die beiden Felder mit dem Vermerk „2-3“ bleiben frei.



- Nehmt so viele Spielerablagen **H**, wie Spieler mitspielen, darunter die Ablage mit Startspielersymbol **G**. Jeder von euch erhält eine zufällige Ablage und legt sie mit der **Seite „A“** nach oben vor sich ab. Derjenige, der die Ablage mit dem Startspielersymbol erhalten hat, ist Startspieler.
- Jeder von euch nimmt sich die 12 Siedler einer Farbe und stellt 6 davon auf seine Spielerablage **I** (7 bei nur 2 Spielern). Stellt die übrigen Siedler als Reserve links neben eure Spielerablage **J**. Diese stehen euch noch nicht zur Verfügung.
- Sortiert die Holzwürfel nach Farben **K** und legt sie in die 4 Schalen. Stellt diese in aufsteigender Reihenfolge neben den Spielplan: Gelb (Mais) ▶ Rot (Fleisch) ▶ Grün (Tabak) ▶ Braun (Pelze).
- Entsprechend der Spielreihenfolge (im Uhrzeigersinn) erhält jeder von euch Waren in Form von Holzwürfeln und legt sie auf die Plätze in seinem Lager **L**:
 - Startspieler > 3 gelbe Holzwürfel
 - 2. Spieler > 4 gelbe Holzwürfel
 - 3. Spieler > 4 gelbe Holzwürfel
 - 4. Spieler > 3 gelbe und 1 roten Holzwürfel

SPIELERZUG

Century – Eine neue Welt wird über mehrere Runden gespielt. Jeder Spieler führt pro Runde einen Zug aus. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Der Startspieler beginnt.

Bist du am Zug, führe 1 der folgenden Aktionen aus:

- ♦ **Arbeiten:** Setze die erforderliche Anzahl Siedler auf ein Feld und führe die dortige Aktion aus.
- ♦ **Ausruhen:** Stelle alle deine Siedler vom Spielplan zurück auf deine Spielerablage.

ARBEITEN

Wähle **1** Feld auf dem Spielplan aus. Auf diesem Feld dürfen sich **weder ein Erkundungsplättchen, noch eigene Siedler befinden.**

Dann:

- stelle die erforderliche Anzahl Siedler auf dieses Feld **und**
- führe dessen Aktion(en) aus.



a) Siedler auf ein Feld stellen:

Nimm die **erforderliche Anzahl** Siedler von deiner Spielerablage und stelle sie auf das gewählte Feld. Die erforderliche Anzahl ergibt sich wie folgt:

- Befindet sich kein Siedler dort, wird die erforderliche Anzahl auf dem unteren Symbol des Feldes angegeben.
- Befindet sich mindestens ein Siedler eines **Mitspielers** dort, musst du sie vertreiben, indem du **1 Siedler mehr** hinstellst, als dort stehen. Die vertriebenen Siedler kommen zurück auf die Spielerablage ihres Besitzers.



Beispiel: Möchte Tom Feld **A** nutzen, muss er 1 Siedler von seiner Spielerablage dort hinstellen. Möchte er Feld **B** nutzen, muss er dort 4 Siedler von seiner Spielerablage hinstellen; die 3 blauen Siedler gehen zurück auf die Spielerablage des entsprechenden Spielers.

Hinweis: Aufgrund von Karten, die „Indianische Hilfe“ bieten, kann es sein, dass ein Feld mit weniger Siedlern besetzt ist, als auf dem unteren Symbol des Feldes angegeben.

b) Die Aktion(en) des Feldes ausführen:

Nachdem du Siedler auf das Feld gestellt hast, musst du sofort die jeweilige Aktion dieses Feldes ausführen.

Es gibt 4 Grundarten von Feldern:



Produktions-Feld: Hier erhältst du bestimmte Waren aus dem Vorrat.



Aufwertungs-Feld: Hier darfst du Waren in deinem Lager in nächsthöhere Waren aufwerten.



Handels-Feld: Hier tauschst du bestimmte Waren in deinem Lager gegen andere aus dem Vorrat.



Fort-Feld: Hier gibst du Waren ab, um die dortige Punktekarte, ein Bonusplättchen, oder beides zu erhalten.

Eine genaue Erklärung, wie die einzelnen Aktionen der Felder auszuführen sind, findet ihr auf dem **ÜBERSICHTSBLATT** unter „Grundarten von Feldern“.

Eine Übersicht und Erklärungen zu den Vorteilen der Punktekarten und Bonusplättchen findet ihr ebenfalls auf dem **ÜBERSICHTSBLATT**.

AUSRUHEN

Kannst oder willst du in deinem Zug keine Aktion auf einem Feld ausführen, musst du alle deine Siedler vom Spielplan zurück auf deine Spielerablage stellen.

KAPAZITÄT DES LAGERS

Liegen am Ende deines Zuges mehr Waren in deinem Lager, als Plätze vorhanden sind, musst du so viele Waren deiner Wahl in den Vorrat zurücklegen, bis die Obergrenze von 10 Waren wieder eingehalten wird.

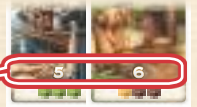
WARENVORRAT

Der Warenvorrat ist nicht limitiert. Ist eine Schale leer, benutzt anderes Material als Ersatz.

SPIELENDE

Sobald ein Spieler seine **8. Punktekarte** erhält, endet das Spiel nach der aktuellen Runde.

Nun zählt jeder Spieler seine Punkte wie folgt zusammen:



- ♦ Punkte auf Punktekarten

- ♦ Punkte für die eigenen Bonusplättchen (siehe „Bonusplättchen“ auf dem **ÜBERSICHTSBLATT** für deren Auswertung)



- ♦ Erkundungsplättchen, die ein Spieler aufgrund bestimmter Punktekarten erhalten hat (siehe „Punktekarten“ auf dem **ÜBERSICHTSBLATT**)



- ♦ 1 Punkt für jeden nicht-gelben Holzwürfel im eigenen Lager



Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler, der zuletzt am Zug war.

IMPRESSUM

Autor: Emerson Matsuuchi

Realisation: Sophie Gravel

Entwicklung: Peter Eggert, Moritz Thiele, André Bierth, Katja Volk

Art Direction: Sophie Gravel

Illustration: Chris Quilliams & Atha Kanaani

Grafikdesign: Stéphane Vachon



© 2019 Plan B Games Inc.

Dieses Produkt darf ohne ausdrückliche Erlaubnis des Verlages weder im Ganzen noch in Teilen vervielfältigt werden.

19 rue de la Cooperative, Rigaud, QC J0P 1P0 Canada.

Plan B Europe GmbH, Sinstorfer Weg 70, 21077 Hamburg, Germany

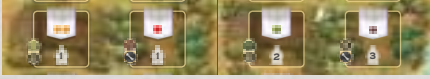
Diese Information bitte aufbewahren.

Made in China.

ÜBERSICHTSBLATT

GRUNDARTEN VON FELDERN

Produktions-Feld:



Nimm die abgebildeten Holzwürfel aus dem Vorrat und lege sie in dein Lager.

Aufwertungs-Feld:



Für jeden abgebildeten grauen Holzwürfel darfst du einmal 1 Holzwürfel aus deinem Lager gegen 1 nächst-wertvolleren aus dem Vorrat austauschen. Du darfst auch „denselben“ Holzwürfel mehrfach aufwerten.



Handels-Feld:



Führe die abgebildete Tauschaktion beliebig oft aus, mindestens aber einmal. Lege pro Tausch die über dem Pfeil abgebildeten Holzwürfel aus deinem Lager in den Vorrat, nimm dir die unter dem Pfeil abgebildeten Holzwürfel aus dem Vorrat und lege sie in dein Lager.

Fort-Feld:

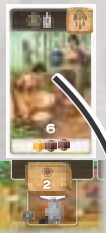


Wähle, ob du **eine** der folgenden Aktionen **oder beide** ausführst:

- a) Nimm (wenn vorhanden) das oberste Bonusplättchen vom Stapel über dem Fort (bei 2 Stapeln hast du die Wahl) und lege es auf ein freies Bonusfeld deiner Spielerablage. Sind deine 3 Bonusfelder belegt, erhältst du kein weiteres mehr. (siehe rechts unter „Bonusplättchen“ für deren Auswertung bei Spielende.)



- b) Erfülle die Punktekarte oberhalb des Forts, indem du die auf der Karte abgebildeten Holzwürfel aus deinem Lager in den Vorrat legst. Nimm die Punktekarte und lege sie neben deine Spielerablage (lege deine Punktekarten so überlappend an, dass nur deren Oberkante sichtbar bleibt). Schiebe die Punktekarte rechts von der entstandenen Lücke um einen Platz nach links, so dass sich diese schließt und ein freier Platz direkt neben dem Zugstapel entsteht. Ziehe eine Karte vom Stapel und lege sie auf den freien Platz.



Jede Punktekarte zeigt oben rechts eines von 4 „Neue Welt“-Symbolen und bringt dir einen sofortigen oder dauerhaften Vorteil. Außerdem ist jede Punktekarte bei Spielende so viele Punkte wert, wie unten auf der Karte angegeben.



PUNKTEKARTEN

Es gibt 4 Arten von Punktekarten, zu erkennen am jeweiligen „Neue Welt“-Symbol oben rechts.

Indianische Hilfe – dauerhafter Vorteil: Nutzt du ein Feld mit dem abgebildeten Symbol im Kreis, ist die Anzahl der erforderlichen Siedler, die du dort hinstellen musst, um 1 reduziert. Hast du mehrere solcher Karten mit demselben Symbol, brauchst du entsprechend weniger Siedler. Allerdings musst du immer mindestens 1 Siedler auf das Feld stellen.

Werkzeug – dauerhafter Vorteil: Nutzt du ein Feld mit dem abgebildeten Symbol im Kreis, erhältst du sofort den abgebildeten Holzwürfel, noch bevor du die Aktion des Feldes ausführst. Hast du mehrere solcher Karten mit demselben Symbol, erhältst du entsprechend viele Holzwürfel.

Neue(r) Siedler – sofortiger Vorteil: Sobald du diese Karte nimmst, stelle die abgebildete Anzahl Siedler von deiner Reserve auf deine Spielerablage. Hast du keine Siedler mehr in deiner Reserve, verfällt dieser Vorteil (du darfst trotzdem eine solche Punktekarte nehmen).

Erkundung – sofortiger Vorteil: Sobald du diese Karte nimmst, nimm ein Erkundungsplättchen vom Spielplan und lege es vor dir ab. Bietet es einen sofortigen Bonus, führe diesen sofort aus. Das Entfernen des Erkundungsplättchen hat ein weiteres Feld erschlossen, das ab sofort von allen genutzt werden kann.

4 Arten Erkundungsplättchen-Bonus:

Sofortiger Bonus: Erhalte die abgebildeten Holzwürfel aus dem Vorrat.

Sofortiger Bonus: Stelle 1 Siedler von deiner Reserve auf deine Spielerablage.

3 Spielende-Bonus: 3 Punkte.

Spielende-Bonus: +1 „Neue Welt“-Symbol bei der Bonusplättchen-Auswertung.

BONUSPLÄTTCHEN

Die meisten Bonusplättchen zeigen eine bestimmte Bedingung. Prüfe bei der Wertung am Spielende für jedes Bonusplättchen, wie oft du diese Bedingung erfüllst – entsprechend oft erhältst du die unten auf dem Bonusplättchen angegebenen Punkte.



2 2 Punkte für jedes abgebildete „Neue Welt“-Symbol auf Punktekarten und Erkundungsplättchen.

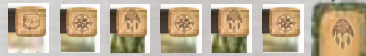
3 3 Punkte für jede abgebildete 2er-Kombination von „Neue Welt“-Symbolen auf Punktekarten und Erkundungsplättchen.

1 1 Punkt pro 2 Siedler auf Spielerablage und Spielplan. Siedler in deiner Reserve zählen nicht.

3 3 Punkte (ohne Bedingung).

Beispiel:

Bei Spielende hat Tom diese 7 „Neue Welt“-Symbole:



Seine 3 Bonusplättchen bringen ihm 18 Punkte.

3	1	x	3	=	3
3	3	x	3	=	9
2	3	x	2	=	6

