

Die Gewürzstraße wirft keine Erträge mehr ab und deine Familie hat die Gewürz-Inseln verlassen. Nun, da euer guter Ruf dahin ist, stellen Rivalen eure Reputation in den Schatten. Da bietet die Neue Welt Möglichkeiten jenseits deiner kühnsten Träume. Die Zeit ist reif, dein Schicksal in die Hand zu nehmen!



## SPIELAUFBAU

Bereite das Spielmaterial aus *Eine neue Welt* wie folgt vor:

1. Legt von den „Eine neue Welt“-Spielplänen **A** die Pläne A1, B1, E2 und C2 bereit. Fügt diese 4 Spielpläne in der Tischmitte wie oben abgebildet zu einem **Gesamt-Spielplan** zusammen **B**.
2. Entfernt von den Punktekarten **C** alle mit einem **schwarzen 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 Vermerken „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**-Feld am oberen Spielplanrand offen aus. Bildet aus den restlichen Karten einen offenen Zugstapel **D** neben der Auslage.
3. Entfernt von den Bonusplättchen **E** alle unten links mit **III** gekennzeichneten und legt sie zurück in die Schachtel. Mischt die übrigen 20 Bonusplättchen und legt so viele davon als zufälligen offenen Stapel auf jedes Bonusfeld **F**, wie dort angegeben. Übrige Bonusplättchen legt ihr zurück in die Schachtel.
4. Mischt die 10 Erkundungsplättchen **G**. Spielt ihr mit weniger als 4 Spielern, legt 8 davon zufällig, aber offen neben dem Spielplan aus. Platziert je 1 der übrigen Plättchen offen auf die Felder mit dem Vermerk „2-3“ auf dem Erkundungs-Symbol. Legt bei 4 Spielern alle 10 Erkundungs-Plättchen offen neben den Spielplan aus.
5. Nehmt so viele Spielerablagen **H**, wie Spieler mitspielen, darunter die Ablage mit Startspielersymbol **I**. Jeder Spieler 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.
6. 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.



7. Sortiert die Holzwürfel nach Farben **K** und legt sie in die 4 Schalen. Stellt diese in aufsteigender Reihenfolge neben den Spielplan: Gelb ► Rot ► Grün ► Braun.
8. 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

### Nehmt die Händlerkarten aus *Die Gewürzstraße*:

9. Entfernt alle Startkarten (mit violettem Rahmen) und legt sie zurück in die Schachtel. Mischt die Händlerkarten und legt je 1 zufällig gezogene unter jede der 4 **Markt**-Felder **M** am unteren Spielfeldrand aus. Legt die restlichen als verdeckten Händlerstapel **N** rechts daneben.

## SPIELERZUG

*Century – Von Ost nach West, Teil I* 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.
- ◆ **Reisen:** Setze die erforderliche Anzahl Siedler auf eine Karte deiner persönlichen Handelsroute und führe deren Aktion aus.
- ◆ **Ausruhen:** Stelle alle deine Siedler vom Spielplan und deinen Händlerkarten zurück auf deine Spielerablage.

## WORK

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

Dann: a) stelle die erforderliche Anzahl Siedler auf dieses Feld  
und b) führe dessen Aktion(en) aus.

### a) Siedler auf ein Feld stellen:

Dies funktioniert genau so, wie im Abschnitt „a) Siedler auf ein Feld stellen“ in der Spielregel für das Grundspiel beschrieben.

## b) Die Aktion(en) der Felder ausführen:

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

Neben den 4 Grundarten von Feldern (siehe „Grundarten von Feldern“ auf dem ÜBERSICHTSBLATT) gibt es 3 weitere:

### Markt-Feld:



Führe 1 der folgenden Aktionen aus:

a) Führe die Aktion der Händlerkarte direkt unterhalb des Feldes aus (siehe „Aktionen der Händlerkarten“ rechts). Nimm danach die Händlerkarte und lege sie rechts von deiner Spielerablage auf einen verdeckten Ablagestapel.

### ODER

b) Nimm die Händlerkarte direkt unterhalb des Feldes (ohne dessen Aktion auszuführen) und lege sie unterhalb deiner Spielerablage ab. Die dort liegenden Händlerkarten bilden deine **persönliche Handelsroute** (zur Nutzung dieser Handelsroute siehe unten unter „Reisen“). Lege jede neue Händlerkarte deiner persönlichen Handelsroute **rechts** von den bereits vorhandenen ab. Deine persönliche Handelsroute darf allerdings aus maximal 5 Karten bestehen. Liegen dort bereits 5 Händlerkarten und du ziehst eine weitere, tausche eine beliebige gegen die neue aus und lege die Ausgetauschte rechts von deiner Spielerablage auf einen verdeckten Ablagestapel.



Hast du eine Händlerkarte genommen, schiebe die anderen Karten rechts von der Lücke um eins nach links, so dass ein freier Platz direkt neben dem Zugstapel entsteht. Ziehe nun eine Karte vom Zugstapel und lege sie aufgedeckt auf den freien Platz.

### Neue Ware-Feld:



Entferne alle 4 offenen Händlerkarten unter den Markt-Felder und schiebe sie verdeckt unter den Zugstapel. Ziehe 4 neue Händlerkarten und lege sie zufällig unterhalb der 4 Markt-Felder aus. Führe nun sofort einen weiteren Zug aus.

### Handelsrouten-Feld:



Nimm 1 gelben Holzwürfel aus dem Vorrat und lege ihn in dein Lager. Nun **darfst** du 2 Händlerkarten in deiner persönlichen Handelsroute die Plätze tauschen lassen.

## REISEN

Wähle 1 Karte deiner persönlichen Handelsroute, auf der **kein** Siedler steht. Anschließend führe folgende Schritte aus:

- Stelle die erforderliche Anzahl Siedler auf die Karte **und**
- führe die Aktion der Karte aus.

- Stelle die erforderliche Anzahl Siedler von deiner Spielerablage auf die Karte. Die erforderliche Anzahl ergibt sich wie folgt: 1 Siedler + 1 Siedler pro **leere** Händlerkarte (ohne Siedler darauf) **links** von der gewählten Karte.

**Beispiel:** Tom möchte 1 Händlerkarte **D** seiner persönlichen Handelsroute nutzen. Er stellt 1 Siedler + 2 Siedler (für die leeren Karten **A** und **C**) darauf.



- Hast du deine Siedler auf die Karte gestellt, führe ihre Aktion aus (siehe „Aktionen der Händlerkarten“ rechts).

## AUSRUHEN

Kannst oder willst du in deinem Zug keine Aktion auf einem Feld ausführen, musst du alle deine Siedler vom Spielplan und deinen Händlerkarten 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.

## SPIELLENDE

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 die genaue 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.

### Aktionen der Händlerkarten:



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



**Aufwertungskarten:** Für jeden abgebildeten grauen Holzwürfel **darfst** du 1 Holzwürfel aus deinem Lager gegen 1 nächst wertvolleren aus dem Vorrat austauschen.



**Handelskarten:** 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.



**Neues Bonusplättchen:** 2 Punkte pro 2 Händlerkarten (sowohl in der persönlichen Handelsroute, als auch im Ablagestapel rechts davon).

**Achtung:** Erhältst du in diesem Spiel ein Erkundungsplättchen aufgrund einer Punktekarte, nimm eines aus der Auslage **neben** dem Spielplan. (Nur bei weniger als 4 Spielern könnt ihr weitere Felder erschließen, indem ihr 1 von den 2 Erkundungsplättchen direkt vom Spielplan nehmt.)

## 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.