



SPIELAUFBAU

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

1. Legt von den „Eine neue Welt“-Spielplänen **A** die Pläne A2, B2, C1, D2, E2 und F2 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*-Feldes am oberen Spielplanrand offen aus. Bildet aus den restlichen Karten einen offenen Zugstapel **D** neben der Auslage.
3. Mischt alle 25 Bonusplättchen **E** und legt so viele davon als zufälligen offenen Stapel auf jedes Bonusfeld **F**, wie dort angegeben. Legt das übrige Bonusplättchen zurück in die Schachtel.
4. 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 3 übrigen Plättchen auf die Felder mit dem Vermerk „2-3“ auf dem Erkundungs-Symbol, das letzte zurück in die Schachtel.
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 „B“** 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 **I**. 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 Holzwürfel 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 violetterm 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.

Bereite das Spielmaterial aus *Fernöstliche Wunder* wie folgt vor:

10. Legt ein Seeplättchen **O** als Zentrum des auszulegenden Insel-Spielplans neben den Gesamt-Spielplan.
11. Mischt die Inselplättchen verdeckt. Nehmt 3 Plättchen von jedem Gewürzsymbol (Ingwer, Chili, Tee, Gewürznelken) und legt sie zufällig rund um das Seeplättchen als Spielplan aus **P**. Die Anordnung bleibt euch überlassen, es müssen aber an jedes Plättchen mindestens 2 andere angrenzen. Legt die Restlichen zurück in die Schachtel.
12. Jeder Spieler nimmt sich das Schiff **Q** in der Farbe seiner Siedler und stellt es auf das zentrale Seeplättchen.
13. Jeder Spieler nimmt sich 12 Stützpunkte **R** in derselben Farbe und stellt je 1 auf jeden nummerierten Platz seines Lagers **S**.
14. Das übrige Spielmaterial kommt zurück in die Schachtel.

SPIELERZUG

Century – Von Ost nach West, Teil III 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:

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

b) Die Aktion(en) des Feldes ausführen:

Nachdem du Siedler auf das Feld gestellt hast, musst du sofort die Aktion des Feldes ausführen. Die Felder sind:

Die 4 Neue Welt-Felder:



Produktions-Feld **Aufwertungs-Feld** **Handels-Feld** **Fort-Feld**

Diese Felder funktionieren wie unter „Grundarten von Feldern“ auf dem **ÜBERSICHTSBLATT** beschrieben, bis auf die **Fort-Felder**: Hier erhältst du keine Bonusplättchen, sondern ausschließlich Punktekarten.

Markt-Feld:



Anders als in *Von Ost nach West, Teil I*, kannst du hier nur eine Aktion ausführen:

Führe die Aktion der Händlerkarte direkt unterhalb des Feldes aus (siehe „Aktionen der Händlerkarten“ rechts). Dann nimm die Händlerkarte und lege sie 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 auf den freien Platz.

Du bildest in diesem Spiel also keine Handelsroute, sondern sammelst nur Händlerkarten neben deiner Spielerablage. Allerdings darfst du dir **pro 4 gesammelten Händlerkarten** sofort eine der obersten Bonusplättchen vom Spielplan D2 (nicht von B2 oder F2) nehmen und auf ein freies Bonusfeld deiner Spielerablage legen. Sind deine 4 Bonusfelder belegt, erhältst du kein weiteres mehr.



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.

Die Fernöstliche Wunder-Felder



Seereise-Feld

Seehandels-Feld

Stützpunkt-Feld

Diese Felder funktionieren genau wie unter „b) Die Aktion(en) der Felder ausführen“ in *Von Ost nach West, Teil II* beschrieben.

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 die genaue Auswertung)
- ♦ Punkte auf freien Lagerplätzen der eigenen Spielerablage
- ♦ Erkundungsplättchen, die der 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.