

SPIELAUFBAU

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

- Legt von den „Eine neue Welt“-Spielplänen **A** die Pläne A2, B2, C1 und F2 bereit. 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 Zugstapel **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 3 übrigen Plättchen auf ein Feld mit dem Vermerk „2-3“ auf dem Erkundungs-Symbol, das letzte zurück in die Schachtel. Legt bei 4 Spielern die 3 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 **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.
- 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 ► Rot ► Grün ► Braun.

- 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

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

- Legt ein Seeplättchen **M** als Zentrum des auszulegenden Insel-Spielplans neben den Gesamt-Spielplan.
- 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 **N**. Die Anordnung bleibt euch überlassen, es müssen aber an jedes Plättchen mindestens 2 andere angrenzen. Legt die Restlichen zurück in die Schachtel.
- Jeder Spieler nimmt sich das Schiff **O** in der Farbe seiner Siedler und stellt es auf das zentrale Seeplättchen.
- Jeder Spieler nimmt sich 12 Stützpunkte **P** in derselben Farbe und stellt je 1 auf jeden nummerierten Platz in seinem Lager **Q**.
- Das übrige Spielmaterial kommt zurück in die Schachtel.

SPIELERZUG

Century – Von Ost nach West, Teil II 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 jeweilige Aktion dieses Feldes ausführen.

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

Seereise-Feld:

Ziehe dein Schiff auf dem Insel-Spielplan so weit, wie das Feld vorgibt:

-  Auf ein angrenzendes Plättchen des Insel-Spielplans.
-  Auf ein angrenzendes Plättchen des Insel-Spielplans. Danach optional auf ein nächstes angrenzendes Plättchen.
-  Auf ein beliebiges Plättchen des Insel-Spielplans.

Führe nach der Bewegung folgende Schritte durch:

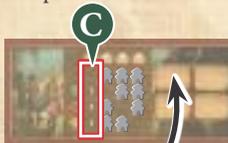
- Stehen auch Schiffe deiner Mitspieler auf dem Inselplättchen, auf dem du gelandet bist, musst du an jeden davon je 1 Holzwürfel deiner Wahl aus deinem Lager abtreten. (Hast du dafür nicht genügend Holzwürfel, darfst du dort nicht landen.)

- Steht auf dem Plättchen noch **keiner deiner Stützpunkte** **A**, darfst du dort nun einen bauen. Dies kostet 1 Holzwürfel pro bereits vorhandenen Stützpunkt eines Mitspielers (2 im Spiel zu zweit). Ist dein Stützpunkt der erste, kostet das Bauen also nichts. Zum Bezahlen lege Holzwürfel deiner Wahl aus deinem Lager zurück in den Vorrat. Nimm dann den Stützpunkt aus deinem Lager, der am **weitesten links** in der Reihe mit dem Gewürzsymbol **B** der Insel steht und stehe ihn auf das Inselplättchen. Solltest du hierbei eine komplette Spalte leeren **C**, nimm das oberste Bonusplättchen von einem der Stapel auf dem Spielplan (auf den Plänen B2 und F2) und lege sie auf ein freies Bonusfeld auf deiner Spielerablage.

Hinweis: Auf Seite B deiner Spielerablage gibt es 4 Bonusfelder.

- Unabhängig davon, ob du einen Stützpunkt auf dem Inselplättchen hast oder nicht, darfst du die **Marktaktion** des Inselplättchens beliebig oft ausführen. Lege pro Aktion die über dem Pfeil abgebildeten Holzwürfel aus deinem Lager in den Vorrat, nimm dir die unter dem Pfeil abgebildeten Holzwürfel und lege sie in dein Lager.

Hinweis: In diesem Spiel darfst du die **Marktaktion** auch ohne Stützpunkt auf dem Inselplättchen ausführen.

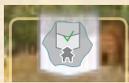


Seehandels-Feld:



Führe die Marktaktion des Inselplättchens, auf dem dein Schiff steht, beliebig oft aus (mindestens einmal).

Stützpunkt-Feld:



Führe die Marktaktion eines Inselplättchens mit einem deiner Stützpunkte darauf beliebig oft aus (mindestens einmal).

Achtung: In diesem Spiel erhältst du keine Bonusplättchen über **Fort**-Felder. Wenn du ein solches Feld nutzt, erhältst du nur eine Punktekarte.

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**)
- ◆ Punkte auf freien Lagerplätzen der eigenen Spielerablage (z.B. rechts: 1 + 2 = 3 Punkte) 
- ◆ 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.