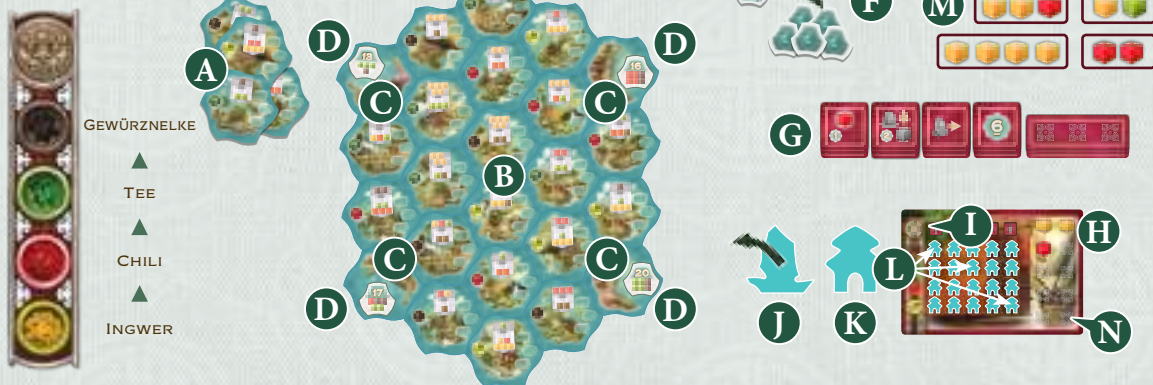


CENTURY

FERNÖSTLICHE WUNDER

Vor Jahrhunderten zwang der lukrative Gewürzhandel die aufstrebenden Nationen der Welt, sich neue Wege zu diesen wertvollen Gütern zu erschließen. Sie wählten den Seeweg, um exotische Länder aufzusuchen. Dabei entdeckten sie die berühmten Gewürzinseln, wo die kostbarsten Gewürze der Welt wuchsen. Diese Gewürze waren mehr wert als ihr Gewicht in Gold, und einige gab es nur auf diesen Inseln. Diese Entdeckung führte zu weiteren Expeditionen, zu mehr Konkurrenzkampf ... und später zum Krieg. Das Zeitalter der Entdeckungen war geboren. In dieser Zeit der Blüte und der Gelegenheiten begehrt ihr euch auf hohe See, um diesen fernöstlichen Wundern nachzuspüren. Im Namen eurer Nationen versucht ihr als Händler und Freibeuter, aus den Besonderheiten dieser Region Ruhm und Profit zu schlagen ... Also setzt die Segel: Hier in Fernost geht eure Reise weiter.

SPIELAUFBAU



Um *Century - Fernöstliche Wunder* aufzubauen, führt folgende Schritte in genau dieser Reihenfolge durch:

- Sortiert die Inselplättchen **A** nach dem jeweiligen Gewürzsymbol auf der Rückseite und entfernt von jedem Symbol je 1 Plättchen zufällig aus dem Spiel. Mischt dann die restlichen Inselplättchen und legt sie in zufälliger Reihenfolge als Spielplan aus. Spielt ihr zum ersten Mal, achtet darauf, dass der Spielplan den oben abgebildeten Grundriss ergibt **B**. (Wie ihr später eigene Grundrisse erstellt, erfahrt ihr im Abschnitt „Andere Spielpläne“.)
- An jeder Ecke des Spielplans muss zudem je eines der 4 Hafenplättchen **C** in den Grundriss eingebaut werden.
- Mischt die Punkteplättchen (ohne das Sperrplättchen mit dem roten x) und bildet daraus einen verdeckten Stapel. Zieht dann 4 Plättchen und legt auf jeden Hafen je 1 davon **D**. Nehmt anschließend das Sperrplättchen **E** und die ersten 5 Plättchen **F** des Stapels und mischt diese 6 Plättchen verdeckt zusammen. Legt sie dann zurück auf den Stapel und platziert diesen neben dem Spielplan.

- Bildet neben dem Spielplan einen eigenen Stapel für jede Art Bonusplättchen (rot) **G**. Einer der Stapel besteht dabei aus den Punkte-Bonusplättchen, die aufsteigend von unten (3 Punkte) nach oben (6 Punkte) angeordnet werden.
- Jeder Spieler erhält eine Spielerablage **H** und legt sie mit dem 5x4-Raster nach oben vor sich ab. Wer von euch zuletzt auf einem Schiff war, erhält dabei die Spielerablage mit dem Startspielersymbol **I**.
- Jeder Spieler nimmt sich das Schiff **J** und die 20 Stützpunkte **K** einer Farbe. Die Stützpunkte stellt er auf seine Spielerablage: 1 Stützpunkt pro Feld **L**. Das Schiff stellt er vor sich ab.
- Bildet einen Vorrat für die Gewürze (Holzwürfel), nehmt davon die abgebildeten Gruppen **M** und legt sie als Startgewürze bereit. Angefangen beim Spieler, der rechts neben dem Startspieler sitzt und dann reihum gegen den Uhrzeigersinn, wählt jeder von euch eine der Startgewürzgruppen, legt sie auf die Felder seines Laderaums **N** und stellt dann sein Schiff **J** auf ein Inselplättchen seiner Wahl. Eventuell übrige Gewürzgruppen kommen zurück in den Vorrat.

SPIELERZUG

Century - Fernöstliche Wunder wird über mehrere Runden gespielt. Jeder Spieler führt einmal pro Runde einen Zug aus (im Uhrzeigersinn, beginnend beim Startspieler).

Bist du am Zug, darfst du zunächst dein Schiff bewegen und danach eine Aktion ausführen.

SCHIFF BEWEGEN

Du darfst dein Schiff kostenlos auf ein angrenzendes Plättchen deiner Wahl bewegen **A**.

Im Anschluss darfst du dich beliebig weiterbewegen, indem du je 1 Gewürz **B** deiner Wahl von deinem Laderaum auf jedem Plättchen ablegst, dass du dabei verlässt **C**. Dies darfst du solange tun, wie du möchtest und Gewürze ablegen kannst.

Sobald du deine Bewegung beendest, prüfe Folgendes: Solltest du auf einem Inselplättchen gelandet sein, auf dem Schiffe anderer Spieler anwesend sind, musst du sofort an jeden davon je 1 Gewürz deiner Wahl aus deinem Laderaum abtreten. Solltest du dafür nicht genug Gewürze haben, darfst du deine Bewegung dort nicht beenden.

Prüfe **danach**, ob ein oder mehrere Gewürze auf dem erreichten Inselplättchen liegen. Wenn dem so ist, darfst du diese nun noch in deinen Laderaum einladen.

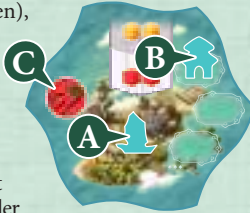


Im Anschluss (egal ob du dein Schiff bewegt hast oder nicht), darfst du vor Ort **eine** der folgenden Aktionen ausführen:

- ◆ eine **Marktaktion** (auf Inselplättchen),
- ◆ eine **Hafenaktion** (im Hafen),
- ◆ eine **Ernteaktion** (egal wo).

MARKTAKTION

Um auf einem Inselplättchen **A** eine Marktaktion ausführen zu dürfen, musst du dort einen Stützpunkt **B** haben. (Jeder Spieler darf auf jedem Inselplättchen maximal einen eigenen Stützpunkt bauen). Hast du noch keinen dort, darfst du ihn noch vor der Marktaktion errichten. Falls noch kein anderer Stützpunkt auf dieser Insel vorhanden ist, kostet dich das auch nichts. Ansonsten musst du dafür pro bereits vorhandenem Stützpunkt je 1 Gewürz deiner Wahl aus deinem Laderaum in den Vorrat zurücklegen (2 im Spiel zu zweit). Versetze dann einen ganz bestimmten Stützpunkt von deiner Spielerablage auf die Insel: Denjenigen, der am weitesten links in der Reihe steht, die das Gewürzsymbol der Insel **C** zeigt. Solltest du hierbei eine komplette Spalte leeren **D**, wähle außerdem das oberste Bonusplättchen von einem der Stapel neben dem Spielplan und lege es vor dir ab.



Jedes deiner Bonusplättchen bringt dir fortan seinen Vorteil (du darfst die gleiche Art auch mehrfach besitzen):

Die Kapazität deines Laderaums ist um 3 Felder erhöht.

Beim Bewegen darfst du dein Schiff kostenlos ein Plättchen weiterziehen.

Am Spielende erhältst du die aufgedruckten Punkte.

Immer wenn du einen Stützpunkt errichtest, darfst du sofort 1 Gewürz umwandeln (siehe unten). Am Spielende erhältst du außerdem 2 Punkte.

Immer wenn du die Ernteaktion ausführst, erhältst du zusätzlich 1 rotes Chili. Am Spielende erhältst du außerdem 1 Punkt.

Zum Umwandeln tausche 1 deiner Gewürze, das hier links neben einem Pfeil abgebildet ist, in 1 Gewürz vom Vorrat um, das rechts von diesem Pfeil abgebildet ist:



Besitzt du auf dem erreichten Inselplättchen einen Stützpunkt (auch wenn du ihn gerade erst errichtet hast), darfst du dessen abgebildete **Marktaktion** nun ausführen. Dabei tauschst du die über den Pfeil abgebildeten Gewürze von deinem Laderaum gegen diejenigen aus dem Vorrat um, die unter dem Pfeil abgebildet sind. Du darfst den abgebildeten Tausch innerhalb dieser Marktaktion beliebig oft ausführen, solange du die nötigen Gewürze hast.

Beispiel: Tom besitzt 9 gelbe Ingwer. Er führt eine Marktaktion aus, bei der er 3 Ingwer **A** in 1 braune Gewürznelke **B** umtauschen kann. Tom darf also 3, 6 oder 9 Ingwer abgeben und sich entsprechend 1, 2 oder 3 Gewürznelken dafür nehmen.

HAFENAKTION

Befindet sich dein Schiff auf einem Hafen, darfst du das dortige Punkteplättchen erfüllen, indem du alle darauf abgebildeten Gewürze von deinem Laderaum in den Vorrat zurücklegst. Hast du dies getan, nimm das Punkteplättchen und lege es verdeckt vor dir ab. Ziehe im Anschluss das oberste Punkteplättchen vom Stapel neben dem Spielplan und lege es offen auf diesen Hafen.



Falls es sich bei dem neuem Punkteplättchen um das Sperrplättchen handelt, ist es vorerst nicht mehr möglich, in diesem Hafen Gewürze abzuliefern. Immer wenn im Folgenden jedoch in einem anderen Hafen ein Punkteplättchen erfüllt wird, müsst ihr im Anschluss das Sperrplättchen auf diesen anderen Hafen versetzen und das oberste Punkteplättchen vom Stapel auf den zuvor gesperrten Hafen platzieren.

ERNTEAKTION

Nimm einfach 2 gelbe Ingwer vom Vorrat und lege sie auf deinen Laderaum.

KAPAZITÄT DES LADERAUMS

Überprüfe am Ende jedes Spielerzuges, ob die Anzahl deiner Gewürze die Anzahl der weißen Felder deines Laderaums übersteigt. Falls dem so ist, musst du sofort alle überschüssigen Gewürze (deiner Wahl) in den Vorrat zurücklegen.

SPIELENDE

Sobald ein Spieler sein insgesamt viertes Punkteplättchen erfüllt, endet das Spiel nach der aktuellen Runde. Anschließend zählt jeder Spieler seine Punkte zusammen. Diese setzen sich zusammen aus: Allen Punktwerten auf seinen Punkteplättchen und Bonusplättchen, allen freigelegten Werten auf Feldern seiner Spielerablage sowie je 1 Punkt für jedes seiner übrigen Gewürze, das nicht gelber Ingwer ist. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler, der zuletzt am Zug war.

ANDERE SPIELPLÄNE

Wenn ihr das Spiel kennt, könnt ihr den Spielplan auch nach eigenen Grundrissen aufbauen. Dabei solltet ihr nur beachten, dass jedes Plättchen (sofern möglich) an jeweils mindestens 2 andere Plättchen angrenzt. Auch die Häfen sollten am Rand entlang möglichst gleichmäßig verteilt sein.



IMPRESSUM

Autor: Emerson Matsuchi

Realisation: Sophie Gravel

Art Direction: Philippe Guérin

Illustration: Chris Quilliams & Atha Kanaani

Grafik: Philippe Guérin, Karla Ron & Marie-Eve Joly
Internationaler Vertrieb: Andrea Ahlers & Katja Wienicke

Redaktion: Sophie Gravel

Übersetzung: Viktor Kobilke

Presse: Mike Young

Marketing: Martin Bouchard

Entwickelt von:



© 2018 Plan B Games Inc.

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

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

Plan B Games Europe GmbH, Sinstorfer Weg 70, 21077 Hamburg.

www.planbgames.com

Made in China.

Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3,
61169 Friedberg, Deutschland
www.pegasus.de

