

# CENTURY

## DIE GEWÜRZINSELN

EIN KOMBINIERTES ABENTEUER AUS  
DIE GEWÜRZSTRASSE UND FERNÖSTLICHE WUNDER

Vor Jahrhunderten lockte die Entdeckung neuer, exotischer Gewürze viele Händler auf die indonesischen Inseln. Die Einrichtung schnellerer Seewege nach Asien führte zu einem Wettrennen, in dem sich jeder von ihnen als Erster in den neuen, lukrativen Märkten behaupten wollte. Die Gewürzstraße, die von den Europäern vor Generationen eingerichtet worden war, verlor zunehmend an Bedeutung. Für euch als abenteuerlustige Händler ist dies die einmalige Gelegenheit, um Ruhm und Reichtum zu ernten. Fahrt zur See, baut Stützpunkte und errichtet euer Handelsnetzwerk in einer faszinierenden Welt fernöstlicher Wunder.

### SPIELAUFBAU



Führt folgende Schritte in genau dieser Reihenfolge durch:

Aus *Century - Die Gewürzstraße* benötigt ihr nur die Händlerkarten, die ihr wie folgt vorbereitet:

1. Gebt jedem Spieler die üblichen 2 unterschiedlichen Startkarten mit violetterm Rand als Starthand (A). Legt eventuell übrige Startkarten zurück in die Schachtel.
2. Mischt die übrigen Händlerkarten und bildet daraus einen verdeckten Zugstapel (B). Legt die obersten 4 Karten links vom Stapel in einer Reihe offen aus (C).

Baut dann *Century - Fernöstliche Wunder* wie folgt auf:

3. Sortiert die Inselplättchen (D) nach dem jeweiligen Gewürzsymbol auf der Rückseite und entfernt von jedem Symbol je 2 Plättchen zufällig aus dem Spiel (insgesamt also 8). Mischt dann die restlichen Inselplättchen mit den 4 Seeplättchen (E) zusammen und legt sie in zufälliger Reihenfolge als Spielplan aus. Spielt ihr zum ersten Mal, achtet darauf, dass der Spielplan den oben abgebildeten Grundriss ergibt (F). (Zum Erstellen eigener Grundrisse siehe die Anleitung von *Century - Fernöstliche Wunder*.)
4. An jeder Ecke des Spielplans muss zudem je eines der 4 Hafentplättchen (G) in den Grundriss eingebaut werden.
5. 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 (H). Nehmt anschließend das Sperrplättchen (I) und die ersten 5 Plättchen (J) des Stapels und mischt diese 6 Plättchen verdeckt zusammen. Legt sie dann zurück auf den Stapel und platziert diesen neben dem Spielplan.

6. Bildet neben dem Spielplan je einen eigenen Stapel für die 3 abgebildeten Arten Bonusplättchen (K). Einer der Stapel besteht dabei aus den Punkte-Bonusplättchen, die aufsteigend von unten (3 Punkte) nach oben (6 Punkte) angeordnet werden. Die restlichen Arten werden nicht benötigt.
7. Jeder Spieler erhält eine Spielerablage (L) und legt sie mit dem 4x4-Raster nach oben vor sich ab. Wer von euch zuletzt auf einem Schiff war, erhält dabei die Spielerablage mit dem Startspielersymbol (M).
8. Jeder Spieler nimmt sich das Schiff (N) und 16 Stützpunkte (O) einer Farbe. Die Stützpunkte stellt er auf seine Spielerablage: 1 Stützpunkt pro Feld (P). Das Schiff stellt er vor sich ab.
9. Bildet einen Vorrat für die Gewürze (Holzwürfel), nehmt davon die abgebildeten Gruppen (Q) 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 (R) und stellt dann sein Schiff (N) auf ein Inselplättchen seiner Wahl. Eventuell übrige Gewürzgruppen kommen zurück in den Vorrat.

### SPIELERZUG

Wie üblich wird stets reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Bist du am Zug, führe genau eine der folgenden 4 Aktionen aus:

#### 1. KARTE ERWERBEN

Um eine Händlerkarte aus der Auslage zu erwerben, lege wie üblich als Bezahlung ein Gewürz deiner Wahl von deinem Laderaum auf jede Karte links von derjenigen, die du erwerben willst. Nimm dann diese Händlerkarte auf die Hand und platziere eventuell darauf liegende Gewürze auf deinen Laderaum. (Die Karte ganz links kannst du kostenlos erwerben.) Im Anschluss verschiebe die Karten der Auslage wie üblich nach links und fülle den leeren Platz links neben dem Stapel wieder mit dessen oberster Karte auf.

#### 2. KARTE SPIELEN

Um eine Handkarte auszuspielen, lege sie **offen links** von deiner Spielerablage ab und führe ihren Effekt aus:

- ◆ **Gewürzkarten:** Spielst du eine Gewürzkarte, nimm dir wie üblich alle darauf abgebildeten Gewürze aus dem Vorrat und lege sie auf deinen Laderaum.
- ◆ **Umwandlungskarten:** Spielst du eine Umwandlungskarte, darfst du wie üblich so oft 1 deiner Gewürze in das nächst wertvollere umwandeln, wie Würfel darauf abgebildet sind.

- ◆ **Tauschkarten:** Spielst du eine Tauschkarte, lege wie üblich alle über ihrem Pfeil abgebildeten Gewürze von deinem Laderaum zurück in den Vorrat. Dann nimm dir alle unter dem Pfeil abgebildeten Gewürze aus dem Vorrat und lege sie auf deinen Laderaum. Du darfst denselben Tausch innerhalb dieser Aktion beliebig oft ausführen, solange du die nötigen Gewürze hast.

### 3. SCHIFFSAKTION

Um eine Schiffsaktion auszuführen, darfst du zunächst beliebig viele Karten von deiner Hand **A** und/oder vom offenen Stapel **B** (links neben deiner Spielerablage) abwerfen, indem du sie verdeckt auf dem Ablagestapel rechts neben deiner Spielerablage platzierst **C**. Jede dabei abgeworfene Karte erlaubt dir nun, dein Schiff auf ein jeweils angrenzendes Plättchen zu bewegen. (Auch für die erste Bewegung musst du bereits eine Karte abwerfen.) Willst du beispielsweise 3 Plättchen weiterfahren, musst du also 3 Karten abwerfen.



Sobald du die Schiffsbewegung 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.

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).

#### 3.1 MARKTAKTION

Um auf einem Inselplättchen eine Marktaktion ausführen zu dürfen, musst du dort einen Stützpunkt 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 zeigt. Solltest du hierbei die erste Spalte komplett leeren, erwirb sofort kostenlos eine Händlerkarte deiner Wahl aus der Auslage und nimm sie auf die Hand (und fülle dann die Auslage wie üblich wieder auf). Sobald du die zweite, dritte bzw. vierte Spalte leerst, wähle jeweils das oberste Bonusplättchen von einem der Stapel neben dem Spielplan und lege es vor dir ab oder erwirb erneut kostenlos eine Händlerkarte deiner Wahl aus der Auslage.

Jedes deiner Bonusplättchen bringt dir wie üblich 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.

Besitzt du auf dem erreichten Inselplättchen einen Stützpunkt (auch wenn du ihn gerade erst errichtet hast), darfst du dessen abgebildete **Marktaktion** nun wie üblich 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.

### 3.2 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 legst. 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 Punkteplättchen vom Stapel auf den zuvor gesperrten Hafen platzieren.

### 4. RASTEN

Um zu rasten, nimm alle Karten, die neben deiner Spielerablage liegen (links **und** rechts) zurück auf die Hand.

### 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.

## IMPRESSUM

Autor: Emerson Matsuuchi

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



Pegasus Spiele