

CENTURY

DIE GEWÜRZSTRASSE

Vor Jahrhunderten war der Gewürzhandel weltweit der wichtigste Wirtschaftsfaktor. Er ließ Weltreiche aufblühen und niedergehen, trieb Männer an, ferne Gegenden zu erkunden und führte zur Entdeckung neuer Welten. Einige Gewürze waren noch weit wertvoller als Gold. Sie erschienen geheimnisvoll und verführerisch und Gewürzhändler ersannen fantastische Berichte über die Gefahren der Beschaffung, um die Preise in die Höhe zu treiben. Später stieg der Bedarf an Gewürzen so sehr, dass der Handel mit ihnen immensen Wohlstand und Ruhm versprach. Ihr seid Händler in dieser Zeit und führt eure Karawane durch die Länder östlich des Mittelmeeres auf der Suche nach dem großen Glück – und Reichtum. Beginnt als Karawanenführer eure Reise entlang der Gewürzstraße.

SPIELAUFBAU



Bereitet das Spiel wie folgt vor:

- Mischt die Punktekarten (orange-farbene Rückseite) und bildet daraus einen Zugstapel **A**. Legt die obersten 5 Karten links vom Stapel in einer Reihe offen aus **B**.
- Legt oberhalb der ersten Karte (ganz links) doppelt so viele Goldmünzen aus, wie Spieler mitspielen **C**. Legt die gleiche Anzahl Silbermünzen oberhalb der zweiten Karte von links aus **D**.
- Unter den Händlerkarten (violette Rückseite) **E** befinden sich 10 Startkarten mit violettem Rahmen auf der Vorderseite. Von diesen erhält jeder Spieler eine Gewürzkarte „2 Kurkuma“ und eine Umwandlungskarte als Starthand. Legt übrige Startkarten zurück in die Schachtel.
- Mischt die übrigen Händlerkarten und bildet daraus einen verdeckten Zugstapel **B**. Legt die obersten 6 Karten links vom Stapel in einer Reihe offen aus **F**.
- Gewürze werden durch Holzwürfel dargestellt. Sortiert sie nach Farben und legt sie in die Gewürzschalen. **Hinweis:** Stellt die gefüllten Schalen in aufsteigender Reihenfolge ihres Wertes als Vorrat auf den Tisch **G**: Gelb (Kurkuma) ► rot (Safran) ► grün (Kardamom) ► braun (Zimt).
- Nimmt so viele Karawankenkarten (graue Rückseite), wie Spieler mitspielen, wobei auf jeden Fall die markierte Startspieler-Karte dabei sein muss. Mischt die Karten und gibt jedem Spieler eine, die er vor sich auslegt **H**. Der Spieler mit dem entsprechenden Symbol auf der Karte **I** ist Startspieler. Die Spielerreihenfolge entspricht dem Uhrzeigersinn.
- Jeder von euch erhält die folgenden Gewürze und legt sie auf seine Karawane **I**.
 - Startspieler: 3 Kurkuma
 - 2. / 3. Spieler: jeweils 4 Kurkuma
 - 4. / 5. Spieler: jeweils 3 Kurkuma und 1 Safran

SPIELERZUG

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

Bist du am Zug, führst du genau eine der folgenden Aktionen aus:

- ◆ **Spielen:** Spiele eine Handkarte aus
- ◆ **Karte erwerben:** Erwirb eine Händlerkarte
- ◆ **Rasten:** Nimm alle zuvor gespielten Karten zurück auf die Hand
- ◆ **Punkte sammeln:** Nimm eine Punktekarte

SPIELEN

Um eine Handkarte auszuspielen, lege sie offen vor dir ab und führe ihren Effekt aus. Es gibt drei Arten von Händlerkarten, die du ausspielen kannst:

GEWÜRZKARTEN

Spielst du eine Gewürzkarte, nimm dir die abgebildete Anzahl Gewürze der entsprechenden Farbe(n) **A** aus dem Vorrat und lege sie auf deine Karawane. Im abgebildeten Beispiel legt der Spieler 1 Kurkuma und 1 Safran auf seine Karawane.



UMWANDLUNGSKARTEN

Spielst du eine Umwandlungskarte, **darfst** du so oft 1 Gewürz auf deiner Karawane in das nächst wertvollere Gewürz umwandeln, wie Würfel abgebildet sind. Du musst nicht alle Umwandlungen ausführen, die laut Karte möglich sind. Im abgebildeten Beispiel dürftest du u.a. ein gelbes Kurkuma in ein rotes Safran umwandeln und dasselbe noch einmal tun, oder auch das umgewandelte Safran weiter in ein grünes Kardamom umwandeln.



Umwandlungsstufen der Gewürze

TAUSCHKARTEN

Spielst du eine Tauschkarte, legst du die über dem Pfeil abgebildeten Gewürze **A** von deiner Karawane zurück in ihre Schalen, nimmst die unter dem Pfeil abgebildeten Gewürze **B** aus dem Vorrat und legst sie auf deine Karawane. Du darfst denselben Tausch beliebig oft in deinem Zug ausführen, solange du die nötigen Gewürze hast.

Beispiel: Tom hat 6 Kurkuma und spielt eine Tauschkarte, mit der er 2 Kurkuma gegen 1 Kardamom tauschen kann. Er kann nun 2, 4 oder 6 Kurkuma gegen 1, 2 oder 3 Kardamom eintauschen.



KARTE ERWERBEN

Um eine Händlerkarte zu erwerben, legst du als Bezahlung ein Gewürz deiner Wahl von deiner Karawane auf jede Karte links von derjenigen, die du erwerben willst. Anschließend legst du alle auf der Händlerkarte befindlichen Gewürze auf deine Karawane und nimmst die Karte auf die Hand. **Hinweis:** Die Karte ganz links kannst du dementsprechend umsonst erwerben.



Beispiel: Tom möchte die vierte Händlerkarte von links **A** erwerben, also legt er 1 Gewürz auf jede Karte links davon **B**.

Verschiebe die ausliegenden Händlerkarten so, dass sich die entstandene Lücke schließt und ein freier Platz gleich links neben dem Zugstapel entsteht. Ziehe die oberste Karte vom Zugstapel und lege sie auf den freien Platz.

RASTEN

Wenn du rastest, nimmst du alle Karten, die du zuvor ausgespielt hast, zurück auf die Hand. (Dies ermöglicht dir, deine Kartenhand im Spielverlauf weiter auszubauen, also eine Art „Deckbuilding“ zu betreiben).

PUNKTE SAMMELN

Um dir eine Punktekarte zu nehmen, musst du alle darauf abgebildeten Gewürze auf deiner Karawane liegen haben. Lege diese Gewürze zurück in ihre Schalen, nimm die Punktekarte und lege sie verdeckt vor dir ab. Verschiebe die ausliegenden Punktekarten so, dass sich die entstandene Lücke schließt und ein freier Platz gleich links neben dem Zugstapel entsteht. Ziehe die oberste Karte vom Zugstapel und lege sie auf den freien Platz. Hast du die erste oder zweite Punktekarte von links genommen, nimm dir 1 Gold-, bzw. Silbermünze. Hast du die letzte Goldmünze genommen, verschiebe die Silbermünzen von oberhalb der zweiten Karte nach oberhalb der ersten.

OBERGRENZE KARAWANEN

Liegen am Ende deines Zuges mehr Gewürze auf deiner Karawane, als diese transportieren kann, musst du so viele Gewürze deiner Wahl in die Schalen zurücklegen, bis die Obergrenze erreicht wird. Eine Karawane kann bis zu 10 Gewürze transportieren.

OBERGRENZE GEWÜRZE

Der Gewürzvorrat hat keine Obergrenze. Ist eine Schale leer, benutzt anderes Material als Ersatz.

SPIELENDE

Hat ein Spieler seine fünfte Punktekarte (bei 2-3 Spielern seine sechste) genommen, endet das Spiel nach der aktuellen Runde. Anschließend zählt jeder Spieler die Punkte auf seinen Punktekarten zusammen. Außerdem zählt jede Goldmünze 3 Punkte, jede Silbermünze 1 Punkt und alle Gewürze außer Kurkuma 1 Punkt pro Holzwürfel. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt derjenige von den beteiligten Spielern, der zuletzt am Zug war.

IMPRESSUM

Autor: Emerson Matsuuchi
Produktmanagement: Sophie Gravel
Artdirection: Philippe Guérin
Illustration: Fernanda Suárez
Grafikdesign: Philippe Guérin & Karla Ron
Internationaler Vertrieb: Andrea Ahlers & Katja Wienicke
Redaktion: Sophie Gravel
Übersetzung: Daniel Danzer
Presse: Mike Young
Marketing: Martin Bouchard
Besonderer Dank an Margot Lafont Gourbeuil

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

