Century
Spice Road

Fyrir mörgum öldum voru kryddviðskipti mikilvægasti markaður heims. Stórveldi risu og féllu vegna þeirra, menn réðust í könnunarleiðangra heimshorna á milli og það leiddi til uppgötvunar nýrra heimshluta. Á þeim tíma voru krydd jafnvel jafnverðmæt og gull! Fyrr á öldum höfðu þau yfir sér leyndardómsfullan og lokkandi blæ. Kryddkaupmenn spunnu upp ótrúlegar sögur af þeim hættum sem fylgdu því að ná í kryddin, í von um að selja þau hærra verði. Síðar á öldum varð svo mikil eftirspurn eftir kryddum að þeir, sem yfir þeim réðu, söfnuðu gífurlegum auðæfum og virðingu. Spilið byggist á þessum tímum og leikmenn leiða vagnlestir sínar um austlægar slóðir í átt að Miðjarðarhafi í leit að frægð, frama og ríkidæmi. Ferð þeirra hefst á kryddleiðinni miklu.

Uppröðun

Fylgið eftirfarandi skrefum við uppröðun spilsins:

1. Stokkið stigaspilin (appelsínugul bakhlið) og setjið þau í bunka (A). Dragið síðan 5 spil og raðið þeim í röð vinstra megin við bunkann þannig að framhliðin snúi upp (B).
2. Setjið tvisvar sinnum fleiri gullpeninga en leikmenn eru margir í hrúgu fyrir ofan fyrsta stigaspilið (lengst til vinstri) (C) Setjið því næst tvisvar sinnum fleiri silfur-peninga en leikmenn eru margir fyrir ofan annað stigaspilið (D) .
3. Á meðal kaupmannsspilana (fjólublá bakhlið) eru 10 spil með fjólubláum ramma á framhliðinni. Þetta eru byrjunarspilin. Hver leikmaður fær eitt „gefur 2"-spil og eitt „uppfæra um 2"-spil á hendi í byrjun, eins og hér er sýnt. Afgangurinn af byrjunar-spilunum fer aftur í kassann.

Create 2 *Upgrade 2*

4. Stokkið afganginn af kaupmannsspilunum og setjið í bunka (E) Dragið 6 spil og raðið þeim í röð vinstra megin við bunkann þannig að framhliðin snúi upp (F)
5. Litlir kubbar eru notaðir til að tákna kryddin. Flokkið þá eftir litum og setjið þá í skálarnar (G) **ATH:** gætið þess að lituðu kubbarnir séu í sömu röð og sýnd er á myndinni hér að framan: Gulir (túrmerik) ▶ rauðir (saffran) ▶ grænir (kardemommur) ▶ brúnir (kanill).
6. Takið vagnlestarspil (grá bakhlið) fyrir hvern leikmann og passið að á meðal þeirra sé spilið með tákninu fyrir þann sem byrjar, stokkið þau og leggið eitt fyrir framan hvern leikmann (H) Sá byrjar, sem fær vagnlestarspilið með tákninu (*eins og hér er sýnt*).
7. Setjið gula og rauða kryddkubba á vagnlestarspil hvers leikmanns (I) í samræmi við eftirfarandi töflu
   - 1. leikmaður fær 3 gula kubba
   - 2. leikmaður fær 4 gula kubba
   - 3. leikmaður fær 4 gula kubba
   - 4. leikmaður fær 3 gula og 1 rauðan kubb
   - 5. leikmaður fær 3 gula og 1 rauðan kubb

Umferð

Spilið er spilað í nokkrum umferðum. Hver leikmaður gerir einu sinni í hverri umferð (*fyrsti leikmaður byrjar og síðan er farið réttsælis í kringum borðið*).

Sá sem á leik gerir EINA af eftirtöldum aðgerðum:

- **Setja út:** Setur út spil af hendi
- **Kaupa:** Kaupir kaupmannsspil
- **Hvíla:** Tekur aftur upp á hendi öll spil sem hann hefur áður sett út
- **Taka:** Taka stigaspil

Setja út

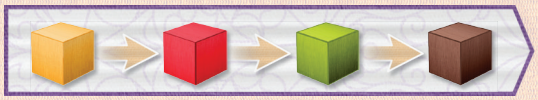
Þegar leikmaður setur út spil af hendi leggur hann það fyrir framan sig þannig að framhliðin snúi upp og gerir það sem spilið kveður á um. Það eru 3 tegundir kaupmannsspila sem setja má út með þessum hætti:

Kryddspil

Þegar leikmaður setur út kryddspil fær hann þann fjölda kryddkubba og í þeim lit sem sýndur er á spilinu (A) úr skálunum og leggur á vagnlestina sína. Í þessu dæmi myndi leikmaður setja 1 rauðan kubb og 1 gulan kubb á vagnlestina sína.

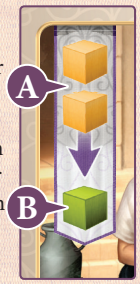
Uppfærsluspil

Þegar leikmaður setur út „Uppfæra um 2“ -spil MÁ hann uppfæra kubb í vagnlestinni sinni upp um 1 stig og síðan annan kubb um 1 stig. Það þarf ekki að nýta allaruppfærslur sem uppfærsluspil býður upp á. Það má uppfæra gulan kubb í rauðan og síðan uppfæra annan gulan kubb í rauðan, eða uppfæra gulan kubb í rauðan og síðan uppfæra þann rauða kubb í grænan.



Uppfærslustig kryddkubba

Verslunarspil

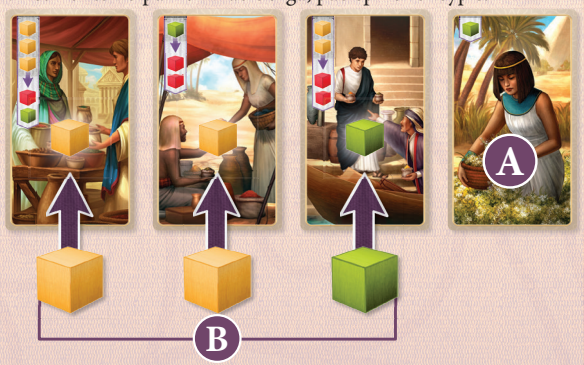


Þegar leikmaður setur út verslunarspil setur hann þann fjölda kryddkubba og í þeim lit sem sem fram kemur fyrir ofan örina A úr vagnlestinni sinni í skálarnar og tekur síðan þann fjölda og lit kubba sem sýndur er fyrir neðan örina B úr bankanum og bætir þeim í vagnlestina. Leyfilegt er að versla eins oft í röð og hver vill, svo fremi að leikmaðurinn eigi viðeigandi kubba.

Dæmi: *Tommi á 6 gula kubba og setur út verslunarspil sem gerir honum kleift að skipta út 2 gulum kubbum fyrir 1 grænan. Tommi má skipta 2, 4 eða 6 gulum kubbum fyrir 1, 2 eða 3 græna.*

Kaupa

Til að kaupa kaupmannsspil þarf leikmaður fyrst að borga fyrir það með því að setja HVAÐA KUBB SEM ER úr vagnlestinni sinni ofan á sérhvert kaupmannsspil sem er vinstra megin við það spil sem hann vill kaupa áður en hann tekur það á hendi. **Ath.** þegar kaupmannsspilið lengst til vinstri er tekið þarf ekki að borga, það spil er ókeypis.



Dæmi hér að ofan: *Tommi vill kaupa fjórða kaupmannsspilið í röðinni A, svo hann setur 1 kubb ofan á hvert af spilunum þremur vinstra megin við það B.*

Þegar leikmaður kaupir kaupmannsspil og tekur það upp á hendi fær hann þá kubba sem kunna að hafa verið á því og setur þá á vagnlestina sína. Þegar kaupmannsspil hefur verið keypt er fyllt upp í götin í spilaröðinni með því að ýta spilunum til vinstri og mynda autt bil vinstra megin við kaupmanns-spilastokkinn. Dragið síðan úr bunkanum nýtt spil í það bil.

Hvíla

Þegar leikmaður vill hvíla tekur hann aftur upp á hendi öll spil, sem hann hefur sett út fyrir framan sig með framhliðina upp. (*Þannig geta leikmenn safnað kaupmannsspilum á hendi, spilatækni sem kallast „að byggja upp stokk“ eftir því sem líður á spilið*).

Taka

Til að mega taka stigaspil verður leikmaður að eiga alla þá kubba, sem sýndir eru á stigaspilinu, í vagnlestinni sinni. Hann setur þessa kubba aftur í skálarnar, tekur stigaspilið og leggur það fyrir framan sig. Þegar stigaspil er tekið úr röðinni eru spilin, sem eftir eru, færð til vinstri og dregið úr stigaspilabunkanum til að fylla í bilið sem myndast vinstra megin við hann. Ef einhver tekur stigaspilið sem er lengst til vinstri eða næstlengst til vinstri má hann taka einn gullpening eða silfurpening úr hrúgunni fyrir ofan það spil. Þegar gullpeningarnir klárast er silfurpeninga-hrúgan færð þannig að hún sé yfir spilinu lengst til vinstri.

Vagnlestarrými

Ef leikmaður, sem hefur nýlokið við að gera, á fleiri kryddkubba í vagnlestinni sinni en hún getur borið verður hann að velja nokkra þeirra og skila aftur í skálarnar. Vagnlest getur rúmað allt að 10 kryddkubba.

Fjöldi kryddkubba

Það eru engin takmörk á fjölda kryddkubbanna. Ef kubbarnir klárast má nota eitthvað annað til að tákna þá (*t.d. ef gulu kubbarnir klárast má nota sælgætismola til að tákna gula viðbótarkubba*).

Leikslok

Þegar einhver leikmanna hefur náð fimmta stigaspilinu (sjötta ef 2 eða 3 spila) lýkur spilinu eftir að allir leikmenn hafa fengið að gera í þeirri umferð. Þá telur hver leikmaður öll stig á stigaspilunum sínum, gull- og silfurpeningana sína og kryddkubbana sem hann á eftir í vagnlestinni sinni. Hver gullpeningur gefur 3 stig en silfurpeningur 1 stig.

Sá sigrar sem fengið hefur flest stig. Ef um jafntefli er að ræða vinnur sá leikmannanna sem er aftar í röðinni við spilaborðið.

Þakkir

Hönnuður: Emerson Matsuuchi
Framleiðandi: Sophie Gravel
Listræn stjórnun: Philippe Guérin
Teikningar: Fernanda Suárez
Grafískur hönnuður: Philippe Guérin & Karla Ron
Samræming: Geneviève Blouin
Erlend samskipti: Andrea Ahlers & Katja Wienicke
Ritstjórn: Sophie Gravel
Samskiptastjórnun: Mike Young
Markaðsstjóri: Martin Bouchard
Sérstakar þakkir fær Margot Lafont Gourbeuil
Þróað af:

© 2017 Plan B Games Inc.
No part of this product may be reproduced without specific permission.

19 rue de la Coopérative, Rigaud, QC.
J0P 1P0, Canada.
Retain this information for your records.
Made in China.