
















# CENTURY СТОЛІТТЯ

## ВЕЛИКА КОРОБКА

*Вже від часів Бронзової доби торгівля стала важливою соціально-економічною активністю людства. Вона заохочувала до будівництва доріг, мотивувала прогрес у техніці навігації та надихала на дослідження континентів. Знадобилося багато століть, щоб досягти вагомого розвитку. Цей Великий набір містить трилогію “Століття” - серію дивовижних ігор про торгівлю протягом століть. Ви зможете не лише зіграти у 3 окремі гри, але й отримаєте можливість з'єднати їх разом у 4-х різних комбінаціях, кожна з яких має власні правила!*

 	<i>Дорога прянощів:</i>	<i>стор. 2</i>
	<i>Чудеса Сходу:</i>	<i>стор. 4</i>
	<i>Новий Світ:</i>	<i>стор. 6</i>
 	<i>З Пісків до Моря:</i>	<i>стор. 8</i>
 	<i>Зі Сходу на Захід частина I:</i>	<i>стор. 10</i>
 	<i>Зі Сходу на Захід частина II:</i>	<i>стор. 12</i>
  	<i>Зі Сходу на Захід частина III:</i>	<i>стор. 14</i>
	<i>Огляд гри «Новий Світ»:</i>	<i>стор. 16</i>

*В комплект гри також входять всі міні-доповнення, що виходили до цього часу. Зрештою, відкрийте нове доповнення «Золоті угоди»  для «Дороги Прянощів» та всіх комбінацій, до яких воно входить, і отримайте загалом 4 нові варіанти гри!*

### НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ

Автор: Емерсон Матцуучі  
Продюсерка: Софі Гравель  
Ілюстрації: Кріс Куільямс, Фернанда Суарес та Ата Канаані  
Графічний дизайн: Alexandra Gosselin  
Розроблено: Plan B Games та Nazca Games



© 2023 Plan B Games Inc.  
Жодна частина цього продукту не може бути відтворена без спеціального дозволу.  
Збережіть цю інформацію для подальшого використання. Зроблено в Китаї.  
Переклад українською мовою: ТОВ “Бельвіль”.





# ДОРОГА ПРЯНОЩІВ

Споконвіку прянощі були найважливішим світовим товаром. Торгівля прянощами впливала на процвітання або ж занепад цілих імперій. В пошуках дорогоцінних прянощів люди досліджували найвіддаленіші куточки світу та відкривали нові землі. У давні часи прянощі були на вагу золота! Процес їх виробництва був покритий таємницею і вбив багатьох.

Торговці прянощами розповідали загадкові та часом моторошні історії своїх мандрівок, аби продати свій скарб за найвищу ціну. Люди, причетні до торгівлі прянощами, здобували неабияке багатство та вагу у суспільстві. У цій грі ми пропонуємо вам поринути у ті часи і спробувати себе у ролі торговця прянощами. Чи вдасться вам провести свій караван по славнозвісній Дорозі Прянощів та здобути славу і багатство?

## ПІДГОТОВКА ДО ГРИ



Щоб підготуватись до гри, виконайте наступні кроки у вказаному порядку:

1. Перемішайте карти **замовлень** (з помаранчевими сорочками) та утворіть з них колоду **A**. Покладіть колоду на стіл, зніміть з неї верхні 5 карт та розкладіть їх у ряд зліва від колоди, як зображено на малюнку **B**.
2. Купку золотих монет (у кількості, що дорівнює кількості гравців, помноженій на 2) покладіть **над крайньою лівою** картою замовлень **B**. А купку срібних монет (у кількості, що дорівнює кількості гравців, помноженій на 2) над **другою зліва** картою **I**.
3. До колоди карт **торгівлі D** (з фіолетовими сорочками) входять: карти **прянощів E** (дозволяють взяти прянощі з чаш), карти **обміну E** (дозволяють обміняти прянощі зі свого каравану на інші з чаш) та **стартові карти Ж** (з фіолетовою рамкою — всього 10 шт.). Кожен гравець отримує 1 карту "Покращити 2" та 1 - "Взяти 2". Це стартовий набір кожного гравця. Зайві стартові карти (якщо гравців менше 5) покладіть у коробку - у цій грі вони вам не знадобляться.



Взяти2 Покращити2

Протягом перших кількох партій не використовуйте карти Бонусів (позначені B1 та B2 в правому нижньому куті). Знайдіть їх серед карт Торгівлі та відкладіть назад до коробки.

4. Карти **торгівлі** (без стартових) перемішайте та утворіть з них колоду **D**. Колоду покладіть на стіл під колодою карт замовлень. Зніміть з колоди **3** верхні 6 карт та розкладіть їх у ряд зліва від колоди.
5. Прянощі у цій грі представлені дерев'яними кубиками різних кольорів. Розділіть їх за кольорами та складіть у пластикові чаші. **Увага!** Розмістіть чаші з прянощами **I** саме в такому порядку знизу вгору: жовті кубики (куркума) найнижче, над ними червоні кубики (шафран), над ними зелені кубики (кардамон) і вгорі коричневі кубики (кориця).
6. Візьміть карти **каравану I** (з сірими сорочками) у кількості, яка дорівнює кількості гравців (впевніться, що серед них є карта із символом першого гравця **Ж**). Перемішайте, не дивлячись на лицьовий бік, та роздайте по одній кожному гравцю. Гравець, котрому дісталася карта **каравану** зі значком першого гравця, **Ж** розпочинатиме гру.
7. Гравці отримують такі набори прянощів **I** та розташовують їх на своїх картах караванів **K**:
  - ◆ 1-й гравець отримує 3 жовті кубики
  - ◆ 2-й гравець отримує 4 жовті кубики
  - ◆ 3-й гравець отримує 4 жовті кубики
  - ◆ 4-й гравець отримує 3 жовті та 1 червоний кубик
  - ◆ 5-й гравець отримує 3 жовті та 1 червоний кубик

## ВИДИ КАРТ ТОРГІВЛІ

### КАРТИ ПРЯНОЩІВ

Розігруючи карту **прянощів**, візьміть з чаш(i) вказані на ній кубики прянощів **A** та розташуйте їх на своїй карті каравану. У цьому прикладі гравець покладе 1 червоний та 1 жовтий кубик до свого каравану.

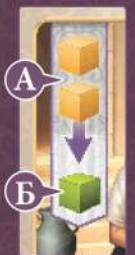


### КАРТИ ОБМІНУ

Розігруючи карту **обміну**, поверніть вказані над стрілкою кубики **A** зі свого каравану до чаш(i). Потім візьміть з чаш(i) вказані під стрілкою кубики **B** та розташуйте їх на своїй карті **каравану**.

Кількість таких обмінів необмежена — за бажанням ви робите обміни, доки у вас вистачає кубиків.

**Приклад:** У Василя 6 жовтих кубиків. Він розіграє карту обміну, яка дозволяє обмінювати 2 жовті кубики на 1 зелений. Отже, Василь може обміняти 2, 4 або 6 жовтих кубиків на 1, 2 або 3 зелені кубики відповідно.



## СТАРТОВІ КАРТИ

**Стартова** карта "Взяти 2" дозволяє взяти 2 жовті кубики з чаші. Карта "Покращити 2" дозволяє обміняти кубик зі свого каравану на кубик більшої цінності, а потім ще раз здійснити такий самий обмін. Наприклад, можна покращити жовтий кубик до червоного, а потім покращити інший жовтий кубик до червоного. Або можна покращити жовтий кубик до червоного, а потім покращити отриманий червоний кубик до зеленого. За бажанням можна робити менше покращень, ніж вказано на карті, але в жодному випадку не більше.



У колоді із картами **торгівлі** є ще 1 карта **покращення**, яка дозволяє зробити 3 обміни. Під час гри її зможе взяти будь-хто із гравців, якщо ця карта буде відкрита на столі, а гравець виконає дію "Придбання" (див. нижче).



Порядок покращення кубиків

## ХІД ГРИ

Гра складається із серії раундів. Під час кожного раунду гравці по черзі виконують одну з чотирьох дій, починаючи з першого гравця. Далі хід переходить за годинниковою стрілкою.

Доступні дії на вибір:

- ◆ **Розіграш карти торгівлі:** розіграйте карту **торгівлі** з руки АБО
- ◆ **Придбання карти торгівлі:** візьміть 1 карту **торгівлі** з 6, відкритих на столі, АБО
- ◆ **Відпочинок:** поверніть усі розіграні раніше карти торгівлі до руки АБО
- ◆ **Виконання замовлення:** візьміть карту **замовлень**.

## РОЗІГРАШ КАРТИ ТОРГІВЛІ

Для розіграшу карти **торгівлі** з руки, викладіть її горілиць перед собою та виконайте вказану на ній дію: взяти, обміняти чи покращити прянощі.

## ПРИДБАННЯ КАРТИ ТОРГІВЛІ

Щоб придбати карту **торгівлі**, за неї треба заплатити. Для цього покладіть по одному кубуку будь-якого кольору зі своєї карти **каравану** на кожну карту **торгівлі**, яка знаходиться зліва від потрібної вам карти. Потім додайте отриману карту до руки. **Увага:** Крайня ліва карта у ряді завжди дістається вам безкоштовно.



**Приклад:** Сашко хоче придбати четверту карту в ряді **A**. Для цього йому треба покласти по 1 кубуку будь-якого кольору зі свого каравану на кожну з трьох попередніх карт **B**.

Забираючи карту **торгівлі**, візьміть всі кубики, які знаходились на ній, та розмістіть їх на своїй карті **каравану**. Карти, що залишилися, необхідно зсунути вліво, щоб закрити місце, що звільнилося, а на крайнє праве місце викласти верхню карту з колоди горілиць.

## ВІДПОЧИНОК

Поверніть всі розіграні карти **торгівлі** назад до руки. Це дозволить у ході гри розіграти сильніші комбінації. Така механіка в настільних іграх називається "колодобудівництво".

## ВИКОНАННЯ ЗАМОВЛЕННЯ

Щоб виконати замовлення (забрати бажану карту **замовлень**), ви повинні мати всі необхідні кубики на своїй карті **каравану**. Поверніть

кубики, вказані на цій карті **замовлення**, до чаші. Заберіть цю карту та покладіть її перед собою долиць. Карти, що залишилися, необхідно зсунути вліво, щоб закрити місце, що звільнилося, а на крайнє праве місце викладіть верхню карту з колоди горілиць. Якщо ви виконали крайню ліву або другу зліва карту **замовлень**, візьміть золоту або срібну монету, що лежить над нею. Якщо ви взяли останню золоту монету, зсуньте срібні монети, що залишилися, так, щоб вони знаходились над крайньою лівою картою **замовлень**.

## РОЗМІР КАРАВАНУ

Якщо в кінці ходу гравця на його карті **каравану** знаходиться більше кубиків, ніж він може містити, необхідно повернути кубики будь-якого кольору до чаші (на вибір гравця), щоб на карті **каравану** залишалось не більше 10 кубиків.

## ЗАПАС КУБИКІВ

Запас кубиків у чаші не обмежений. Якщо у чаші немає потрібних кубиків, замініть їх будь-якими предметами, що підходять (наприклад, монетками або гудзиками).

## КІНЕЦЬ ГРИ

Шойно один з гравців виконає п'ять замовлень (або шість у грі для 2-3 гравців), гра завершується наприкінці поточного раунду. Кожен гравець підсумовує бали на зібраних картах **замовлень** і додає по 3 бали за кожну золоту монету, по 1 балу за кожну срібну монету та по 1 балу за кожен червоний, зелений або коричневий кубик, що залишилися на його карті **каравану**. Гравець, який по результатах підрахунку набрав найбільшу кількість балів, стає переможцем! При однаковій кількості балів перемагає гравець, що сидить даліше всіх за годинниковою стрілкою від першого гравця.

## КАРТИ БОНУСІВ

**Підготовка до гри:** під час кроку 4 перемішайте карти Бонусів разом з картами Торгівлі. Гра проходить як зазвичай з наступними символами:



Візьміть 1 кубик зображеного кольору із загального запасу та покращіть кубик на 1 рівень (покращити можна і шойно отриманий кубик).



Можна взяти 1 карту Торгівлі з тих, що лежать перед вами, назад до руки.

Не звертайте уваги на праву нижню половину цієї іконки.



Обміняйте 3 жовті кубики на 1 коричневий або 2 червоні.

Якщо у вас 6 або 9 жовтих кубиків, їх можна обміняти на комбінацію з червоних та коричневих (кожен обмін 3-х жовтих кубиків незалежний).

## ДОПОВНЕННЯ «ЗОЛОТІ УГОДИ»

**Підготовка до гри:** перед підготовкою до гри вставте кожну стартову карту та кожну карту Торгівлі у кишеню. Потім, випадковим чином вкладіть карту Золотої Угоди (прозору) зверху на карту Торгівлі у кишені (НЕ стартову карту). Впевніться, що позначки на картах видно через кишеню. Поверніть кишені та Золоті Угоди, що залишилися, назад у коробку. Продовжуйте підготовку до гри, як зазвичай. Залиште вільне місце праворуч від колоди Торгівлі для колоди загального скиду.

**Дія з придбання карти Торгівлі:** після сплати вартості обраної карти Торгівлі кубиками ви можете укласти угоду замість того, щоб взяти карту до руки. Для цього оберіть карту з руки та покладіть її перед собою (біля інших зіграних карт, але без застосування її властивості), потім перемістіть обрану карту Торгівлі до колоди скиду. У такому випадку застосуйте властивість Золотої Угоди, вказаної в нижній частині карти, що скидається.

**Дія із викладання карти:** ви можете укласти угоду за допомогою карти з руки замість того, щоб зіграти цю карту. Для цього спочатку виберіть карту з руки та покладіть її перед собою (поруч з іншими зіграними картами, але без застосування її властивості), потім синьте іншу карту з руки, з якою ви хочете укласти угоду, до загальної колоди скиду. Застосуйте властивість Золотої Угоди, вказану у нижній частині карти, що скидається.



На прозорих картах Золотої Угоди з'явився новий символ: кубик із білим орнаментом.

Кожен гравець бере кубик позначеного кольору із загального запасу.



# ЧУДЕСА СХОДУ

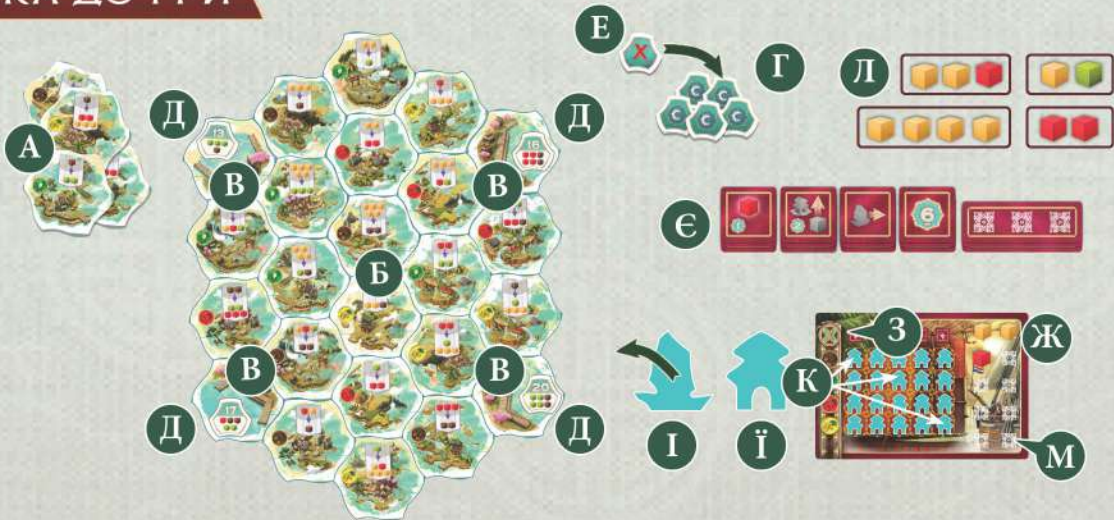
Століття тому прибуткова торгівля спеціями змусила розвинуті країни світу шукати альтернативні шляхи до джерел цих дорогоцінних товарів. Було організовано морські експедиції на пошуки екзотичних земель. Винагородою стало відкриття знаменитих Островів прянощів, де були знайдені найцінніші спеції у світі. Ці спеції були на вагу золота, а деякі з них росли лише на цих островах.

Відкриття призвело до подальших експедицій, конкуренції..., а згодом і до війни.

Ви, як купець та підприємець, прагнете контролювати цей регіон заради слави та прибутку.

Рухайте свої кораблі, щоб встановлювати застави на ринках, отримувати бонуси, обмінювати або збільшувати кількість прянощів, збирати переможні бали у портах. Рухайтеся такими маршрутами, щоб зібрати найбільшу кількість балів наприкінці гри. А далі вам відкривається шлях на Далекий Схід.

## ПІДГОТОВКА ДО ГРИ



### Щоб підготуватись до гри

“Століття. Чудеса Сходу”, виконайте наступні кроки:

1. Відсортуйте жетони ринку **А** за символами спецій та випадковим чином заберіть 1 жетон кожного символу. Потім перемішайте жетони ринку, що залишились. Якщо це ваша перша гра, утворіть мапу, аналогічну за формою на мал. вище **Б**. За бажанням, ви можете звернутись до розділу “Створення власних мап”, щоб дізнатись, як створювати унікальні мапи саме для вашої гри! Поверніть всі 4 жетони моря у коробку.
2. Покладіть 4 жетони портів на кожному куті **В** мапи.
3. Перемішайте жетони Переможних Балів (ПБ) **І** без жетону Закритий порт та утворіть купку літерою “С” догори. З купки витягніть 4 жетони ПБ та покладіть по 1 на кожен порт **Д**. Потім візьміть верхні 5 жетонів ПБ з купки, додайте до них жетон Закритого Портю **Е**, перемішайте їх та покладіть всі 6 жетонів зверху на купку решти ПБ біля мапи.
4. Відсортуйте всі жетони Бонусів **Є** за видами та покладіть їх купками на столі. Купку ПБ утворіть наступним чином: жетон з ПБ 6 має опинитися зверху, всі решта - 5, 4, 3 - під ним у порядку зменшення.
5. Візьміть карти каравану **Ж** у кількості, яка дорівнює кількості гравців (впевніться, що серед них є карта із символом першого гравця). Перемішайте та роздайте по одній кожному гравцеві. Той, котрому дісталася карта каравану із символом першого гравця на ньому **З**, розпочинатиме гру.
6. Кожен гравець отримує корабель **І** та всі 20 застав **І** відповідного кольору й заповнює заставами всі клітинки на своєму планшеті **К**.
7. Розкладіть прянощі (дерев'яні кубики) за кольорами у пластикові чаші та поставте їх у порядку, вказаному ліворуч на мал. **Н**. Коли всі гравці вибрали стартові набори кубиків, поверніть решту (якщо залишилась) назад у чаші **Н**.
8. Покладіть стартові комплекти кубиків **Л** на середину стола. Починаючи з останнього гравця у напрямку проти стрілки годинника кожен гравець обирає свій початковий набір кубиків, викладає ці кубики у трюмі **М** свого корабля та ставить свій корабель на будь-який жетон ринку.

## ХІД ГРИ

Гра “Століття. Чудеса Сходу” складається із серії раундів. Кожен гравець робить один хід у кожному раунді, починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою.

У свій хід гравець переміщає корабель та виконує дію.

### ПЕРЕМІЩЕННЯ КОРАБЛЯ

Свій корабель можна безкоштовно перемістити на сусідній жетон **А**. Можна продовжити рух, поклавши 1 будь-який кубик **Б** з вашого трюму на той жетон, з якого ви переміщуєтесь **В**. Таким чином рухати корабель можна доти, доки у вас є ресурси (кубики) у вашому трюмі.

Якщо ваш рух закінчується на жетоні ринку, на якому вже є 1 або більше кораблів інших гравців, ви повинні сплатити кожному власнику корабля 1 кубик з ваших запасів. Якщо у вас немає

достатньо ресурсів для сплати усім власникам цих кораблів, ви не можете зупинитись на цьому жетоні ринку.

Якщо на жетоні ринку, на якому ви зупинили свій рух, є кубики, ви можете покласти їх у ваш трюм (за наявності у ньому місця - не більше 10 шт). Якщо ви зупинились на жетоні, на якому є і кубики, і кораблі гравців, спочатку слід сплатити гравцям по 1 кубик з свого трюму, а потім забрати кубики з цього жетону.

Ви також можете не перемішувати свій корабель, а залишитись на жетоні, на якому зупинились у попередньому раунді. Якщо на цьому жетоні внаслідок ходу іншого гравця залишився кубик, ви можете його забрати до свого трюму. Якщо на вашому жетоні присутній інший гравець, платити йому не потрібно.



Після переміщення вашого корабля (або рішення не рухатись) ви можете виконати одну з наступних дій:

- ◆ **Застави, бонусні жетони та обмін на Ринку.**
- ◆ **Отримання жетона ПБ в порту.**
- ◆ Збір врожаю - на будь-якому жетоні Ринку.



## ЗАСТАВИ, БОНУСНІ ЖЕТОНИ ТА ОБМІН

Коли ваш корабель **A** потрапляє на будь-який жетон ринку вперше, ви можете побудувати на ньому заставу. Якщо на цьому ринку ще немає застав інших гравців, зведення вашої застави безкоштовне. На кожному ринку можуть бути розташовані застави усіх гравців. Якщо на ринку вже є застави інших гравців, вартість розміщення вашої застави становитиме 1 кубик за кожну заставу, вже присутню на цьому ринку (2 кубики за кожну у грі для 2-х гравців). При зведенні застави сплатіть її вартість кубиками будь-якого кольору, поклавши відповідну кількість з вашого трюму до загального запасу. Потім візьміть крайню ліву заставу з того рядка вашого планшета, символ спецієй на якому збігається з символом спецієй цього ринку **B** та покладіть її на ринок. Наостанок, якщо після зведення застави колонка на вашому планшеті спорожніла **C**, оберіть бонусний жетон із запасів та покладіть його біля вашого планшета. Протягом гри ви можете зібрати будь-яку кількість бонусних жетонів одного або різних видів.



Під час руху перемістіть ваш корабель ще на один сусідній ринок безкоштовно.



Кількість ПБ наприкінці гри.



Можна покращити 1 кубик на 1 рівень одразу після зведення нової застави. Наприкінці гри він приносить 2 ПБ.



Отримайте 1 додатковий червоний кубик після виконання дії збору Врожаю. Він приносить 1 ПБ наприкінці гри.



Ви отримуете 3 додаткові місця для кубиків у своєму трюмі.

**Примітка:** Для покращення кубика поверніть 1 кубик з вашого трюму до загальних запасів та візьміть звідти інший наступного рівня.



Після встановлення застави на ринку у наступний хід ви можете здійснити Обмін: обміняйте кубики зі свого трюму (зображені над стрілкою) на кубики з запасу (під стрілкою). Обмін можна здійснювати кілька разів, доки у вас вистачає відповідних запасів у трюмі.



**Приклад:** у Андрія є 9 жовтих кубиків і він виконує Обмін, який дозволяє обміняти 3 жовті кубики **A** на 1 коричневий **B**.

Андрій може обміняти 3, 6 або 9 жовтих на 1, 2 або 3 коричневі відповідно.

## ОТРИМАННЯ ЖЕТОНА ПЕРЕМОЖНИХ БАЛІВ

Якщо ваш корабель потрапив у порт, ви можете забрати жетон ПБ, розташований у цьому порту, віддавши кубики, вказані на жетоні ПБ, зі свого трюму до загальних запасів. Візьміть жетон ПБ та покладіть його долілиць біля вашого планшета. Потім витягніть наступний жетон ПБ з купки та покладіть його горілиць на жетон Порту.



Якщо ви витягнули з купки жетон Закритого Порту (ЗП), цей порт вважається закритим, доки хтось не перемістить жетон ЗП в інший порт. Як? Тільки-но гравець потрапить у відкритий порт і забере звідти жетон ПБ, він переміщує туди жетон ЗП, а в порт, що відкрився, викладає з купки жетон ПБ. Пам'ятайте, що в закритому порту немає жетонів ПБ.

## ЗБІР ВРОЖАЮ

Візьміть 2 жовті кубики із загальних запасів та додайте їх до вашого трюму.

## ЛІМІТ ТРЮМУ

Наприкінці кожного ходу необхідно віддати надлишок кубиків з вашого трюму у загальний запас. Початковий ліміт трюму становить 10 кубиків. Його можна збільшити за допомогою відповідного бонусного жетона.

## ЗАПАС КУБИКІВ

Вважається, що запас кубиків у грі не обмежений. Якщо у чаші немає потрібних кубиків, замініть їх будь-якими предметами, що підходять (наприклад, монетками або гудзиками).

## КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, коли один з гравців отримав свій 4-й жетон ПБ. Раунд догравється до кінця. Після цього гравці рахують бали на своїх жетонах ПБ, відкритих клітинках своїх планшетів (всі цифри, на яких немає застав, сумуються) та ПБ на Бонусних жетонах. Кожен кубик, крім жовтих, що залишився у трюмі, приносить 1 бал. Гравець із найбільшою кількістю Переможних Балів стає переможцем. У випадку нічий виграє гравець, який ходив останнім.

## СТВОРЕННЯ ВЛАСНИХ МАП

Після першої гри у "Століття. Чудеса Сходу" гравці можуть створювати власні унікальні мапи. При створенні власної мапи рекомендується з'єднувати кожен жетон ринку принаймні з двома іншими жетонами.





# НОВИЙ СВІТ

З розвитком навігаційних пристроїв людству стало легше діставатись віддалених регіонів. Пізніше численні дослідники відкрили загадкові землі на Заході. І ви в жодному разі не повинні впустити таку ж можливість. Щойно ваша нога ступить на цей новий континент, для вас знайдеться багато роботи. Започаткуйте свою колонію у дикій природі, отримайте допомогу від місцевого населення та проведіть своїх людей до процвітання! Мета гри – набрати найбільшу кількість балів.

Для її досягнення використовуйте своїх поселенців і збирайте або обмінюйте наявні ресурси. Купуйте карти балів, а також збирайте плитку бонусів, які теж можуть принести бали наприкінці гри. Гравець із найбільшою кількістю балів стає переможцем!

## ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Щоб підготуватись до гри «Століття. Новий Світ», виконайте наступні кроки у вказаному порядку:

- 3-поміж планшетів Локацій **А** візьміть планшети А1, В1 та С1. Тепер виберіть один планшет з-поміж D1, E1 та F1, а решту поверніть у коробку. Утворіть ігрове поле, викладаючи 4 планшети Локацій на середині стола, як показано на малюнку **Б** вище.
- 3-поміж карт Балів **В**, знайдіть всі карти із зображенням білої зірки ☆ у лівому нижньому куті та поверніть їх у коробку. Якщо у грі беруть участь менше 4 гравців, із карт, що залишилися, відкладіть у коробку наступні карти відповідно до кількості гравців: у грі для 2-х гравців відкладіть всі карти із зображенням "3+" та "4" у нижньому правому куті; у грі для 3-х гравців відкладіть всі карти із зображенням "4". Після цього перемішайте карти Балів, що залишилися, та покладіть випадковим чином по одній карті горілиць над кожною локацією Форту в верхній частині ігрового поля. Решту карт покладіть поруч з ігровим полем у вигляді стосу горілиць **Г**.
- 3-поміж плиток Бонусів **Д** знайдіть всі плитки із цифрами I або III у нижньому лівому куті та поверніть їх назад у коробку. Перемішайте решту 17 плиток Бонусів та покладіть їх у вигляді стосів горілиць на кожне з місць для Бонусів **Б** на ігровому полі. Цифра на місці для бонусів вказує на кількість плиток Бонусів, яку необхідно викласти випадковим чином на цьому місці. Решту плиток Бонусів поверніть назад у коробку.
- Перемішайте 10 плиток Досліджень **Е**. Покладіть навмання по одній плитці горілиць на кожне місце із зображенням плитки Досліджень. У грі для 2-х або 3-х гравців покладіть останні 2 плитки Досліджень на місця із зображенням плитки Досліджень з цифрами 2-3. У грі для 4х гравців поверніть останні 2 плитки Досліджень назад у коробку, а місця із цифрами 2-3 залиште відкритими.
- Візьміть планшети гравців **Ж** для кожного гравця. Впевніться, що серед них є планшет із символом першого ходу. **З** Перемішайте планшети та покладіть по одному



перед кожним гравцем стороною А догори. Гравець, який отримав планшет із символом першого ходу, починає гру.

- Кожен гравець обирає свій колір та отримує 12 поселенців цього кольору. Потім всі гравці ставлять по 6 поселенців **З** на свій планшет гравця (7 поселенців у грі для 2-х гравців). Решту поселенців залишають у вигляді резерву **И**, зліва від планшету гравця. Резерв поки що не можна використовувати у грі.
- Розкладіть кубики за кольорами у пластикові чаші **И** а поставте їх біля ігрового поля у наступному порядку: жовті (кукурудза) ► червоні (м'ясо) ► зелені (тютюн) ► коричневі (хутро).
- В залежності від черговості ходу кожен гравець отримує відповідну кількість кубиків та викладає їх на складі **И** свого планшету:
  - ♦ 1-й гравець ... 3 жовті кубики
  - ♦ 2-й гравець ... 4 жовті кубики
  - ♦ 3-й гравець ... 4 жовті кубики
  - ♦ 4-й гравець ... 3 жовті кубики та 1 червоний кубик

## ХІД ГРИ

Гра «Століття. Новий Світ» складається із серії раундів. Кожен гравець робить один хід у кожному раунді (починає перший гравець і далі за стрілкою годинника).

У свій хід слід виконати 1 з наступних дій:

- ♦ **Праця:** оберіть локацію на ігровому полі і поставте на неї необхідну кількість Поселенців (вказано цифрою на кожній локації).
- ♦ **Відпочинок:** Поверніть всіх своїх поселенців з ігрового поля назад на свій планшет гравця.

## ПРАЦЯ

Виберіть одну з локацій на ігровому полі. Можна вибрати будь-яку локацію де немає ані плитки Досліджень, ані вашого поселенця.

Потім зробіть наступні кроки:

- Поставте поселенців (необхідну кількість) на локацію **ТА**
- Виконайте дію(ї) цієї локації.



### а) Поставте поселенців на локацію:

Візьміть **необхідну кількість** поселенців зі свого планшету гравця та поставте їх на вибрану локацію. Необхідна кількість визначається наступним чином:

- Якщо локація не зайнята поселенцями інших гравців, поставте своїх поселенців у кількості, що дорівнює цифрі на силуеті внизу локації.
- Якщо локація вже зайнята поселенцями **іншого** гравця, кількість ваших поселенців повинна бути на **1 більше**. Після цього поселенці іншого гравця повертаються на планшет свого власника.



**Приклад:** Для використання локації **А**, Петру потрібно поставити на неї 1 поселенця зі свого планшету гравця. У випадку використання локації **Б**, потрібно поставити на неї 4-х поселенців зі свого планшету, а 3-х синіх поселенців повернути на планшет їхнього власника.

**Примітка:** кожна карта "Допомога Корінних Народів" (дія цієї карти Балів описана в **ОГЛЯДІ ГРИ**), яку ви придбали, надає можливість поставити на вибрану локацію на 1 поселенця менше, ніж вказано на ній. Це стосується і випадку, коли на локації розташовані поселенці іншого гравця.

### б) Виконайте дію(ї) локації:

Після розташування ваших поселенців на локації необхідно одразу виконати відповідну дію.



Є 4 типи локацій:

**Виробництво** - ви отримуєте кубики, вказані на цій локації, із загального запасу.



**Покращення** - дає можливість обміняти кубик(и), що знаходяться на вашому складі, на кубик(и) більшої цінності із загального запасу.



**Обмін** - ви обмінюєте свій кубик(и), зображений над стрілкою, на кубики, зображені під стрілкою, із загального запасу.



**Форт** - ви можете купити карту Балів, розташовану над цим Фортом, за допомогою своїх кубиків чи взяти з нього плитку Бонусу, або виконати обидві ці дії.

Детальний опис дій на кожному виді локацій знаходиться у розділі "Базові локації" в **ОГЛЯДІ ГРИ**.

Огляд та пояснення переваг карт Балів та плиток Бонусів також знаходяться в **ОГЛЯДІ ГРИ**.

## ВІДПОЧИНОК

Якщо ви не можете або не хочете використовувати локацію під час свого ходу, вам слід забрати усіх своїх поселенців з ігрового поля та повернути їх назад на свій планшет.

### ОБМЕЖЕННЯ СКЛАДУ

Якщо в кінці ходу гравця на його планшеті залишилось більше кубиків, ніж він може містити, необхідно повернути надлишкові кубики будь-якого кольору (на вибір гравця) до чаш(и), щоб на складі гравця залишалось не більше 10 кубиків.

### ЗАПАС КУБИКІВ

Загальний запас кубиків вважається не обмеженим. Якщо у чашах не залишилось кубиків, замініть їх будь-якими предметами, що підходять (наприклад, монетками або гудзиками).

Після того, як один з гравців забирає **8 карту Балів**,

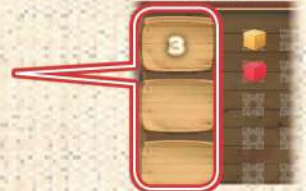
## КІНЕЦЬ ГРИ

поточний раунд дограється до кінця і гра закінчується. Після цього гравці підраховують бали за:

- ♦ Отримані карти Балів



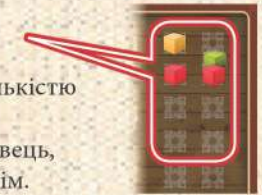
- ♦ Плитки Бонусів, отримані протягом гри (правила підрахунку цих балів див. у розділі "Плитки Бонусів" в **ОГЛЯДІ ГРИ**).



- ♦ Плитки Досліджень, отримані завдяки певним картам Балів (див. розділ "Карти Балів" в **ОГЛЯДІ ГРИ**).



- ♦ Кубики, що залишились на складі гравця: кожен кубик (крім жовтого) приносить 1 бал.

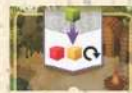


Гравець із найбільшою кількістю балів стає переможцем. У випадку нічиєї виграє гравець, який розпочав гру останнім.

## ЛОКАЦІЇ НА ПЛАНШЕТАХ G1/H1

Зазвичай гра проводиться з наступними новими локаціями:

### Місце торгівлі:



Спочатку виконайте операцію, показану в центрі локації стільки разів, скільки вам потрібно (принаймні один раз). Потім негайно зробіть наступний хід.

### Оновити локацію форту:



Візьміть усі чотири карти Балів, які ви бачите над кожним фортом, і покладіть їх долілиць в колоду для розіграшу.

Потім витягніть з колоди 4 нові карти Балів і покладіть по одній з них над кожною локацією форту. Після цього негайно зробіть ще один хід.

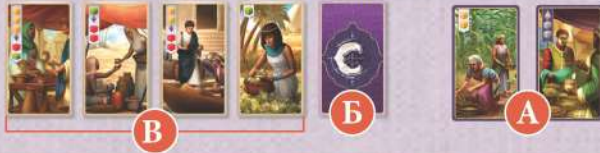


# З ПІСКІВ ДО МОРЯ

## ДОРОГА ПРЯНОШІВ + ЧУДЕСА СХОДУ

У середині XV століття відкриття нових екзотичних спецій приваблювало торговців до островів Індонезії. Запровадження швидших морських шляхів до Азії дало старт перегонам між торговцями, які хотіли бути першими, хто досягне процвітання на нових прибуткових торгових ринках. Дорога Прянощів, прокладена кілька поколінь тому, занепадала. У якості піонера торгівлі спробуйте використати можливість, яка буває раз у житті, для пошуків слави та багатства. Вирушайте у моря, засновуйте застави та будуйте торгову мережу на цій гіпнотичній, сповненій Чудес Сходу землі.

### ПІДГОТОВКА ДО ГРИ



#### Підготовка компонентів з гри "Століття. Дорога прянощів":

1. Кожен гравець отримує 2 стартові карти **A**. Решту стартових карт, поверніть назад у коробку.
2. Перемішайте карти Торгівлі і утворіть колоду **B**. Витягніть з неї 4 карти та покладіть їх у ряд зліва від колоди, як показано на малюнку **B**.

#### Підготовка компонентів з гри "Століття. Чудеса Сходу":

3. Відсортуйте всі жетони ринку **I** за символами спецій та випадковим чином видаліть по 2 жетони з кожним символом (разом треба забрати 8 жетонів ринку). Потім до жетонів, що залишились, додайте 4 жетони моря **Л** (на них немає символів спецій) та перемішайте. Якщо це ваша перша гра, утворіть мапу, аналогічну за формою, що на мал. вище **E**. За бажанням ви можете звернутись до розділу "Створення власних мап", щоб дізнатись, як створювати унікальні мапи лише для вашої гри!
4. Покладіть 4 жетони портів на кожному куті **Є** мапи, як показано вище.
5. Перемішайте жетони Переможних Балів (ПБ) **Ж** та утворіть купку літерою "С" догори. Витягніть з купки 4 жетони ПБ та покладіть по 1 на кожен порт **З**. Потім візьміть верхні 5 жетонів ПБ, додайте до них жетон Закритого Порту **І**, перемішайте їх та поверніть на купку ПБ біля мапи.

6. Відсортуйте 3 види жетонів Бонусів **І** та покладіть їх купками на столі. Купку жетонів Бонусів з ПБ утворіть наступним чином: жетон з ПБ 6 має опинитися зверху, всі решта - 5, 4, 3 - під ним у порядку зменшення.
7. Кожен гравець отримує планшет гравця **K** і кладе його зображенням для гри "Століття. З пісків до моря" догори, як показано на малюнку вище. Починає гру гравець, який останнім плавав на кораблі. Він отримує планшет із символом Першого гравця на ньому **Л**.
8. Кожен гравець отримує корабель **M** та 16 застав **H** відповідного кольору. Застави виставляються на клітинки з цифрами на планшеті гравця **O**.
9. Розкладіть дерев'яні кубики за кольорами у пластикові чаші та поставте їх у порядку, вказаному на мал. зверху ліворуч **П** Жовті (імбир) ► Червоні (чілі) ► Зелені (чай) ► Коричневі (гвоздика).
10. Покладіть стартові набори кубиків **P** на середину стола. Починаючи з останнього гравця у напрямку проти стрілки годинника кожен гравець обирає свій стартовий набір кубиків, викладає ці кубики у трюмі свого корабля на планшеті **C** та ставить свій корабель **M** на будь-який жетон ринку. Коли всі гравці вибрали стартові набори кубиків, поверніть решту (якщо залишилась) назад у чаші.

### ХІД ГРИ

У свій хід гравець може виконати 1 з 4-х дій:

### ПРИДБАТИ КАРТУ

Щоб придбати карту торгівлі, за неї треба заплатити. Для цього покладіть по одному кубики будь-якого кольору зі свого трюму на кожну карту торгівлі, яка знаходиться зліва від потрібної вам карти. Заберіть придбану карту в руки. Кубики, які на ній були розташовані, відправте у свій трюм. Щоб закрити звільнене місце в рядку, зсуньте карти ліворуч, а на місце біля колоди викладіть горілиць карту з колоди.

Увага: Крайня ліва карта у ряді завжди дістається вам безкоштовно.

### ЗІГРАТИ КАРТУ

У грі є три види карт Торгівлі: карти Спецій, карти Покращення та карти Обміну.

Щоб зіграти карту Торгівлі з руки, покладіть її горілиць ліворуч від вашого планшета та виконайте вказану на ній дію.

- ◆ **Кarti Спецій:** якщо ви виклали цю карту, візьміть кубики у кількості та кольорах, вказаних на карті, та покладіть їх у свій трюм.
- ◆ **Кarti Покращення:** зігравши цю карту, ви можете покращити кубик з вашого трюму на 1 рівень за кожен кубик, вказаний на карті. Для покращення кубика поверніть 1 кубик з вашого трюму до чаші та візьміть інший з чаші наступного рівня.

- ◆ **Карти Обміну:** розігруючи карту обміну, поверніть вказані над стрілкою кубики зі свого трюму до чаш(і). Потім візьміть з чаш(і) вказані під стрілкою кубики та розташуйте їх у своєму трюмі. Обмін можна здійснювати кілька разів, доки у вас вистачає відповідних запасів у трюмі.

## ПЕРЕМІСТИТИ КОРАБЕЛЬ

Для переміщення корабля покладіть 1 або більше карт з руки **А** та/або з карт, що лежать горілиць зліва від вашого планшета **Б** у колоду відбою, що знаходиться справа від вашого планшета долілиць **В**. Кожна карта, яку ви перемістили під час цієї дії, дозволить перемістити ваш корабель на один жетон ринку. На відміну від гри "Століття. Чудеса Сходу" у цій грі ви повинні платити за кожне переміщення корабля, починаючи з першого. Наприклад: якщо ви хочете перемістити корабель на 3 кроки, слід скинути у відбій 3 карти (у будь-якій комбінації з руки та/або з купки зліва від планшета).



Якщо ваш рух закінчується на жетоні ринку, на якому вже є 1 або більше кораблів інших гравців, ви повинні сплатити кожному власнику корабля 1 кубик з ваших запасів. Якщо у вас немає достатньо ресурсів для сплати усім власникам цих кораблів, ви не можете зупинитись на цьому жетоні ринку.

Після переміщення вашого корабля (або рішення не рухатись) ви можете виконати одну з наступних дій:

- ◆ **Застави та обмін.**
- ◆ **Отримання жетона ПБ в порту.**

## ЗАСТАВИ ТА ОБМІН НА РИНКУ

Коли ваш корабель потрапляє на будь-який жетон ринку вперше, ви можете побудувати на ньому заставу. Якщо на цьому ринку ще немає застав інших гравців, зведення вашої застави безкоштовне. На кожному ринку можуть бути розташовані застави усіх гравців. Якщо на ринку вже є застави інших гравців, вартість розміщення вашої застави становитиме 1 кубик за кожну заставу, вже присутню на цьому ринку (2 кубики за кожну у грі для 2-х гравців). При зведенні застави сплатіть її вартість кубиками будь-якого кольору, поклавши відповідну кількість з вашого трюму до загального запасу. Потім візьміть крайню ліву заставу з того рядка вашого планшета, символ спецій на якому збігається з символом спецій цього ринку та покладіть її на ринок. Наостанок, якщо після зведення застави колонка на вашому планшеті спорожнилася, оберіть бонусний жетон із запасів та покладіть його біля вашого планшета. Протягом гри ви можете зібрати будь-яку кількість бонусних жетонів одного або різних видів.



Дозволяє під час руху перемістити корабель на 1 крок безкоштовно.



Кількість ПБ наприкінці гри.



Ви отримуєте 3 додаткові місця для кубиків у своєму трюмі.

Після встановлення застави на ринку у наступний хід ви можете здійснити Обмін: обміняти кубики, вказані над стрілкою зі свого трюму на вказані під стрілкою із чаш(і). Обмін можна здійснювати кілька разів, доки у вас вистачає відповідних запасів у трюмі.

## ОТРИМАННЯ ЖЕТОНА ПЕРЕМОЖНИХ БАЛІВ

Якщо ваш корабель потрапив у порт, ви можете забрати жетон ПБ, розташований у цьому порту, віддавши кубики, вказані на жетоні ПБ, зі свого трюму до загальних запасів. Візьміть жетон ПБ та покладіть його долілиць біля вашого планшета. Потім витягніть наступний жетон ПБ з купки та покладіть його горілиць на жетон Порту. Якщо ви витягнули з купки жетон Закритого Порту (ЗП), цей порт вважається закритим, доки хтось не перемістить жетон ЗП в інший порт. Як? Тільки-но гравець потрапить у відкритий порт і забере звідти жетон ПБ, він переміщує туди жетон ЗП, а в порт, що відкрився, викладає з купки жетон ПБ. Пам'ятайте, що в закритому порту немає жетонів ПБ.

## ВІДПОЧИТИ

Поверніть всі карти Торгівлі, що накопичилися ліворуч та праворуч від планшета, в руки.

## ЛІМІТ ТРЮМУ

Наприкінці кожного ходу необхідно віддати надлишок кубиків з вашого трюму у загальний запас. Початковий ліміт трюму становить 10 кубиків. Його можна збільшити за допомогою відповідного бонусного жетона.

## ЗАПАС КУБИКІВ

Вважається, що запас кубиків у грі не обмежений. Якщо у чаші немає потрібних кубиків, замініть їх будь-якими предметами, що підходять (наприклад, монетками або гудзиками).

## КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, коли один з гравців отримав свій 4-й жетон ПБ. Раунд дограється до кінця. Після цього гравці рахують бали на своїх жетонах ПБ, відкритих квадратах своїх планшетів (всі числа, на яких немає застав, сумуються) та ПБ на Бонусних жетонах. Кожен кубик, крім жовтих, що залишився у трюмі, приносить 1 бал. Гравець із найбільшою кількістю Переможних Балів стає переможцем. У випадку нічийї виграє гравець, який ходив останнім.

## СТВОРЕННЯ ВЛАСНИХ МАП

Після першої гри у "Століття. З пісків до моря" гравці можуть створювати власні унікальні мапи.

При створенні власної мапи рекомендується з'єднувати кожен жетон ринку принаймні з двома іншими жетонами.

## КАРТИ БОНУСІВ

Під час кроку 2 підготовки до гри «3 пісків до Моря» перетасуйте карти Бонусів разом з картами Торгівлі. Пояснення нових символів див. у відповідному розділі на стор. 3.

## ДОПОВНЕННЯ «ЗОЛОТІ УГОДИ»

Щоб налаштувати це розширення, див. розділ Розширення Золоті Угоди на сторінці 3.

Правила такі ж, як і в розширенні Дорога Прянощів + Золоті Угоди.



# ЗІ СХОДУ НА ЗАХІД

## ЧАСТИНА I: ДОРОГА ПРЯНОЩІВ + НОВИЙ СВІТ

*Дорога Прянощів занепала. Ваша родина залишила Острови Прянощів. Престиж ваших суперників перевищів ваш власний, а репутація родини похитнулася. На щастя Новий Світ надає більше можливостей, ніж ви можете собі уявити у найсміливіших мріях. Настав час вирушати у подорож, щоб знову випробувати свою долю!*

### ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Підготовка компонентів з гри «Століття. Новий Світ»:

- 3-поміж планшетів Локацій **A** виберіть планшети A1, B1, E2 та C2. Потім утворіть **ігрове поле**, викладаючи ці планшети у середині стола, як показано вище **B**.
- 3-поміж карт Балів **B** приберіть всі карти з чорною зіркою ★ у нижньому лівому куті та поверніть їх у коробку. Якщо у грі беруть участь менше 4 гравців, також поверніть до коробки будь-які карти, які не підходять до такої кількості гравців: якщо грають 2 гравці, заберіть всі карти з позначками «3+» та «=4» у нижньому правому куті. У грі 3-х гравців, заберіть всі карти з позначкою «=4» Після цього перетасуйте карти Балів та покладіть випадковим чином по одній карті горілиць над кожним Фортом у верхній частині ігрового поля. Покладіть решту карт поруч у вигляді стосу горілиць **I**.
- 3-поміж плиток Бонусів **D** приберіть всі плитки із цифрою III у лівому нижньому куті та поверніть їх у коробку. Перетасуйте 20 плиток Бонусів та покладіть їх у вигляді стосів горілиць на кожне з місць для Бонусів **E** на ігровому полі. Цифра на місці для бонусів вказує на кількість плиток Бонусів, яку необхідно викласти випадковим чином на цьому місці. Решту плиток Бонусів поверніть назад у коробку.
- Перетасуйте 10 плиток Досліджень **E** У грі з 2 та 3 гравців покладіть 8 з них горілиць біля ігрового поля та решту 2 плитки горілиць на кожен маркуванням 2-3. У грі для 4 гравців покладіть всі 10 плиток Досліджень горілиць біля ігрового поля.
- Візьміть ігрові планшети **Ж** по кількості гравців. Впевніться, що на одному з них є символ першого гравця **Г** Перемішайте їх та покладіть по одному перед кожним гравцем **сторонною A** догори. Гравець із символом першого гравця починає гру.
- Кожен гравець обирає колір та отримує 12 поселенців цього кольору. 6 з них ставить на планшеті гравця **З** (7 у грі для двох гравців). Решту поселенців виставляє зліва від планшета гравця у вигляді резерву **И**. Поки що їх не
- Біля ігрового поля поставте чаші для кубиків та



розкладіть кубики за кольорами **I** наступному порядку: жовтий ► червоний ► зелений ► коричневий.

8. В залежності від черговості ходу кожен гравець бере початковий набір кубиків та кладе їх у свій склад **I** на ігровому планшеті:

- ♦ 1-й гравець - 3 жовті кубики
- ♦ 2-й гравець - 4 жовті кубики
- ♦ 3-й гравець - 4 жовті кубики
- ♦ 4-й гравець - 3 жовті та 1 червоний кубик

Візьміть карти Торгівлі з гри «Століття. Дорога Прянощів»:

9. Відберіть усі стартові карти (з фіолетовою рамкою) та покладіть їх назад у коробку. Перемішайте решту карт Торгівлі та викладіть по 1 горілиць випадковим чином під 4 локаціями ринку **И** внизу ігрового поля. Решту карт Торгівлі покладіть поруч у стосі **K** долілиць.

### ХІД ГРИ

Гра «Століття. Зі Сходу на Захід» частина I складається із серії раундів. Кожен гравець робить один хід у кожному раунді, починаючи з першого гравця і далі за стрілкою годинника.

У свій хід слід виконати одну з наступних дій:

- ♦ **Праця:** поставте на локацію на ігровому полі необхідну кількість поселенців та виконайте її дію.
- ♦ **Маршрут:** використайте 1 карту з власного торговельного маршруту, розмістивши на ній необхідну кількість поселенців.
- ♦ **Відпочинок:** поверніть всіх поселенців з ігрового поля та

вашого торговельного маршруту назад на ваш планшет гравця.

### ПРАЦЯ

Використайте одну локацію на ігровому полі. Ви можете використати будь-яку локацію, на якій немає **ані** жетону Дослідження, **ані** вашого власного поселенця. Потім: а) поставте необхідну кількість поселенців на цю локацію та б) виконайте дію(і) цієї локації.

**а) Поставте поселенців на локацію:**

Ця дія описана у розділі «а) Поставте поселенців на локацію» у правилах до базової гри.

## б). Виконайте дію(ї) локації:

Після того, як ви виставили своїх поселенців на локацію, виконайте дію відповідно до типу локації.

Крім 4-х базових типів локацій (див. розділ «Базові локації» у ОГЛЯДІ ГРИ), додаються 3 нові локації:

### Локації Ринку:

На локації Ринку виконайте **одну** з наступних дій:



- а) Використайте дію карти Торгівлі, що лежить безпосередньо під цією локацією Ринку (див. розділ «Дії карт Торгівлі»

праворуч). Після цього візьміть карту Торгівлі та покладіть її долілиць праворуч від вашого планшету у скид.

АБО

- б) Візьміть карту Торгівлі, яка лежить безпосередньо під цією локацією Ринку (не використовуючи її дію) та покладіть її під вашим планшетом. Карти Торгівлі під вашим планшетом утворюють ваш власний торговельний шлях (див. правила його використання нижче у розділі «Шлях»). Кожну нову карту Торгівлі, яку ви додаєте до власного торговельного шляху, слід викладати праворуч від вже викладених карт. Проте ваш власний шлях може складатись лише з 5 карт Торгівлі. Якщо у вас вже викладено 5 карт Торгівлі, а ви берете наступну, замініть нею будь-яку одну з вже викладених. А карту, яку замінили новою, покладіть долілиць у скид праворуч від планшету. Якщо на карті, яку ви замінюєте, були розташовані поселенці, оскільки ви перед цим виконали дію Шляху, ці поселенці викладаються на нову карту без виконання її дії.



Після отримання карти Торгівлі заповніть порожнє місце, зсунувши карти вліво так, щоб порожнє місце знаходилося біля колоди карт Торгівлі. Після цього відкрийте верхню карту з колоди та викладіть її горілиць на порожнє місце.

### Оновіть локацію Ринку:



Приберіть всі відкриті карти Торгівлі, розташовані під локаціями ринку, та покладіть їх долілиць під низ колоди Торгівлі. Відкрийте 4 верхні карти з колоди Торгівлі та покладіть по одній під кожною з 4-х локацій ринку й одразу зробіть хід.

### Змініть розташування торговельного шляху:

Візьміть 1 жовтий кубик з чаші та додайте його до вашого складу. Тепер ви **можете** поміняти місцями 2 карти Торгівлі у вашому власному торговельному шляху.



## ШЛЯХ

Для виконання цієї дії оберіть **одну** карту з вашого власного торговельного шляху, на якій немає поселенців: а) поставте необхідну кількість поселенців на цю карту та б) виконайте дію цієї карти.

- а) Для використання карти з вашого торговельного шляху візьміть необхідну кількість поселенців з вашого планшету та поставте їх на цю карту. Необхідна кількість поселенців визначається так: вам потрібні 1 поселенець + 1 поселенець за кожну карту Торгівлі без поселенців на ній ліворуч від обраної.

**Приклад:** Тимофій хоче використати карту

Торгівлі **Г** зі свого торговельного шляху. Для цього він ставить на неї 1 поселенець + 2 додаткові поселенці за порожні карти **А** та **В**.



- б) Після встановлення ваших поселенців на карті, виконайте її дію відповідно до її типу (див. розділ «Дії карт Торгівлі» праворуч).

## ВІДПОЧИНОК

Якщо ви не можете або не хочете використовувати дію якоїсь локації у свій хід, зберіть усіх своїх поселенців з ігрового поля та власного торговельного шляху та поставте їх назад на свій планшет гравця.

## ОБМЕЖЕННЯ СКЛАДУ

Якщо в кінці ходу гравця на його планшеті залишилось більше кубиків, ніж він може містити, необхідно повернути кубики будь-якого кольору (на вибір гравця) до чаш(и), щоб на складі гравця залишалось не більше 10 кубиків.

### ЗАПАС КУБИКІВ

Вважається, що запас кубиків у чаші не обмежений. Якщо у чаші немає потрібних кубиків, замініть їх будь-якими предметами, що підходять (наприклад, монетками або гудзиками).

## КІНЕЦЬ ГРИ

Шойно один з гравців забирає **8-у карту Балів**, поточний раунд дограється до кінця і гра закінчується. Гравці підраховують бали за:

- ♦ Отримані карти Балів
- ♦ Плитки Бонусів, отримані протягом гри (правила підрахунку цих балів див. у розділі «Плитки Бонусів» у ОГЛЯДІ ГРИ).
- ♦ Плитки Досліджень, отримані завдяки певним картам Балів (див. розділ «Карты Балів» у ОГЛЯДІ ГРИ).
- ♦ Кубики, що залишились на складі: кожен кубик, крім жовтого, приносить 1 бал.

Гравець з найбільшою кількістю балів стає переможцем. У випадку нічиєї виграє гравець, який розпочав гру останнім.

### Дії карт Торгівлі:

**Карты Прянощів:** додайте кубики вказаної кількості та мільорів до свого складу на планшеті.

**Карты Покращення:** кожен сірий кубик, зображений на карті, дозволяє покращити 1 кубик з вашого складу на 1 рівень. Один і той самий кубик можна покращувати більше 1 разу (наприклад: жовтий до червоного, а потім червоний до зеленого).

**Карты Обміну:** здійсніть обмін, вказаний на карті. Обмін можна здійснювати кілька разів (мінімум один раз), доки у вас вистачає відповідних запасів на складі: при кожному обміні поверніть до чаш(и) кубик(и), вказані над стрілкою, та візьміть кубик(и), вказані під стрілкою, з чаш(и) та покладіть їх до вашого складу.

**Увага:** у цій грі під час отримання миттєвої вигоди від карти Досліджень, візьміть одну з наявних плиток Досліджень з місця біля ігрового поля. Тільки у грі для 2-х та 3-х гравців ви можете відкрити нову локацію, обираючи одну з двох плиток Досліджень безпосередньо з ігрового поля.

### Нова плитка Бонусу:



За кожні свої 2 карти Торгівлі отримайте 2 бали (це стосується всіх карт Торгівлі з власного торговельного шляху та/чи колоди скиду праворуч від планшету гравця).

## КАРТИ БОНУСІВ

Під час налаштування гри «Зі Сходу на Захід - Частина I» п. 9 перетасуйте карти Бонусів разом з картами Торгівлі. Детальну інформацію про нові символи шукайте у відповідному розділі на стор. 3.

Діє наступний виняток:



Ігноруйте верхню ліву частину цієї іконки.

Візьміть будь-якого з ваших поселенців з ігрового поля АБО з вашого власного торговельного шляху й покладіть його на свій планшет гравця. Це також стосується розширення «Золоті угоди» (див. нижче).

## РОЗШИРЕННЯ «ЗОЛОТІ УГОДИ»

Як налаштувати це розширення див. у розділі Розширення «Золоті угоди» на стор. 3.

Гра відбувається у звичайному режимі за наступним винятком: **Локація Ринок:** Коли ви використовуєте дію карти Торгівлі безпосередньо на локації Ринок, ви можете застосувати її ефект «Золоті угоди» замість використання основної дії карти, а потім покласти її долілиць у стопку скидання

АБО

**Шлях:** Ви можете застосувати ефект «Золоті угоди» замість виконання основної дії карти Торгівлі на вашому торговельному шляху.



# ЗІ СХОДУ НА ЗАХІД

## ЧАСТИНА II: ЧУДЕСА СХОДУ + НОВИЙ СВІТ

*Острови Прянощів виявились вигідним вкладенням ваших інвестицій. Проте ви не можете не звернути увагу на шепіт робітників у портах. Новий Світ пропонує цікаві товари для тих, хто достатньо сміливий і може вижити у місцях, віддалених від цивілізації. Підніміть вітрила назустріч вітрам фортуни. Багатства, які навіть неможливо уявити, чекають на вас у Новому Світі!*

### ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Підготовка компонентів з гри «Століття. Новий Світ»:

- 3-поміж планшетів Локацій **A** візьміть планшети A2, B2, C1 та F2. Утворіть ігрове поле, викладаючи ці планшети у середині стола, як вказано праворуч **B**.
- 3-поміж карт Балів **B** заберіть всі карти з білими зірками ☆ у лівому нижньому куті та поверніть їх у коробку. Якщо у грі беруть участь менше 4-х гравців, також поверніть до коробки будь-які карти, які не використовуються для до такої кількості гравців: якщо грають 2 гравці, заберіть всі карти з позначками «3+» та «=4» у нижньому правому куті. У грі 3-х гравців заберіть всі карти з позначкою «=4». Тепер перемішайте всі карти Балів та покладіть їх горілиць випадковим чином над кожною локацією Форту зверху ігрового поля. Решту карт покладіть горілиць у стосі **I** поруч.
- 3-поміж плиток Бонусів **D** відберіть ті, що містять цифри I чи III у нижній частині, та поверніть їх у коробку. На кожне місце бонусу **E** на ігровому полі викладіть плитки, що залишились, випадковим чином купками горілиць у кількості, що відповідає цифрам на цих місцях. Поверніть плитки Бонусів, що залишились, назад до коробки.
- Перемішайте 10 плиток Досліджень **E**. Випадковим чином покладіть по одній горілиць на кожен локацію, що містить символ Досліджень (разом 7 плиток). У грі для 2-х та 3-х гравців покладіть ще по одній з решти трьох плиток Досліджень на дві локації з маркуванням 2-3, а останню плитку поверніть у коробку.
- Візьміть ігрові планшети **Ж** по кількості гравців. Впевніться, що на одному з них є символ першого гравця **Г**. Перемішайте їх та покладіть по одному перед кожним гравцем **стороною B** догори. Гравець із символом першого гравця починає гру.
- Кожен гравець обирає колір та отримує 12 поселенців цього кольору. 6 з них всі гравці ставлять на своїх планшетах гравця **З** (7 у грі для двох гравців). Решту поселенців виставляють зліва від планшета гравця у вигляді резерву **И**. Поки що їх не можна використовувати у грі.
- Біля ігрового поля поставте чаші для кубиків та розкладіть кубики за кольорами **I** у наступному порядку: жовтий ► червоний ► зелений ► коричневий.
- В залежності від черговості ходу кожен гравець бере



початкові кубики та розташовує на власному складі **I** на ігровому планшеті:

- ♦ 1-й гравець - 3 жовті кубики
- ♦ 2-й гравець - 4 жовті кубики
- ♦ 3-й гравець - 4 жовті кубики
- ♦ 4-й гравець - 3 жовті та 1 червоний кубик

### Підготовка компонентів з гри «Століття. Чудеса Сходу»:

- Для утворення мапи Ринку покладіть один жетон Моря **М** біля ігрового поля **M**.
- Перемішайте жетони Ринку, тримаючи їх сорочкою догори. Візьміть по 3 кожного торгового символу **Г** та покладіть ці 12 жетонів горілиць навмання навколо жетону Моря **H**. Конфігурація мапи острова довільна, але впевніться в тому, що кожен жетон межує з принаймні 2-ма іншими. Поверніть решту жетонів у коробку.
- Кожен гравець отримує корабель **O** обраного кольору та ставить його на жетон Моря на мапі острова.
- Потім кожен гравець бере 12 застав **P** свого кольору та ставить їх на клітинки з цифрами у розділі застав **P** на своєму планшеті.
- Поверніть решту невикористаних компонентів у коробку.

### ХІД ГРИ

Гра «Століття. Зі Сходу на Захід» частина II складається із серії раундів. Кожен гравець робить один хід у кожному раунді, починаючи з першого гравця, і далі за стрілкою годинника.

У свій хід необхідно виконати одну з наступних дій:

- ♦ **Праця:** поставте необхідну кількість поселенців на обрану на ігровому полі локацію та виконайте її дію.
- ♦ **Відпочинок:** поверніть всіх своїх поселенців з ігрового поля на свій планшет гравця.

## ПРАЦЯ

Оберіть одну локацію на ігровому полі.

Ви можете вибрати будь-яку локацію, на якій немає **ані** плити Дослідження, **ані** вашого власного поселенця.

Потім: а) поставте необхідну кількість поселенців на цю локацію ТА б) виконайте дію(ї) цієї локації.

**а) поставте необхідну кількість поселенців на цю локацію:**

Ця дія описана у розділі «**а) Поставте поселенців на локацію**» у правилах до базової гри.

**б) виконайте дію(ї) цієї локації:**

Після того, як ви виставили своїх поселенців на локацію, одразу виконайте дію відповідно до типу локації.

Крім 4 базових типів локацій (див. розділ «Базові локації» у **ОГЛЯДІ ГРИ**), додаються 3 нові:

### Локації «Переміщення кораблів»:

Під час використання локації «Переміщення кораблів» перемістіть свій корабель на мапі острова так далеко, наскільки дозволяє локація:



Перемістіть корабель на сусідній жетон на мапі Ринку.



Перемістіть корабель на сусідній жетон на мапі Ринку, а потім на ще один сусідній жетон.



Перемістіть корабель на будь-який жетон на мапі Ринку.

Після завершення свого руху зробіть наступне:

а) Якщо ваш рух закінчується на жетоні Ринку, на якому вже є 1 або більше кораблів інших гравців, ви повинні сплатити кожному власнику корабля 1 кубик з ваших запасів. Якщо вам нічим платити, ви не можете виконати це переміщення.

б) Якщо на жетоні Ринку, на якому зупинився ваш корабель, немає вашої Застави **А**, ви можете її там побудувати. Вартість розміщення застави становить 1 кубик за кожну заставу, що вже є на жетоні Ринку (2 кубики у грі для 2-х гравців). Коли ваш корабель потрапляє на будь-який жетон ринку **вперше**, ви можете побудувати на ньому заставу **А**. Якщо на цьому ринку ще немає застав інших гравців, зведення вашої застави безкоштовне. На кожному ринку можуть бути розташовані застави усіх гравців. Якщо на ринку вже є застави інших гравців, вартість розміщення вашої застави становитиме 1 кубик за кожну заставу, вже присутню на цьому ринку (2 кубики за кожну у грі для 2-х гравців). При зведенні застави сплатить її вартість кубиками будь-якого кольору, поклавши відповідну кількість з вашого трюму до загального запасу. Потім візьміть крайню ліву заставу з того рядка вашого планшета, символ спецієй на якому збігається з символом спецієй цього ринку **Б** та покладіть її на Ринок. Якщо після зведення застави колонка на вашому планшеті спорожніла **В**, візьміть верхню плитку Бонусів з одного зі стосів на ігровому полі (на планшетах В2 або F2) та покладіть її на порожнє місце для бонусів на вашому планшеті.



**Примітка:** на стороні В вашого планшета є 4 місця для плиток Бонусів.

в) Незалежно від наявності вашої застави на цьому жетоні Ринку ви можете виконати дію, вказану на цьому жетоні стільки разів, на скільки вам вистачить ресурсів. Під час

здійснення кожного обміну поверніть кубик(и), вказані над стрілкою, до загального запасу, а звідти візьміть кубик(и), вказані під стрілкою, і покладіть їх у свій трюм.

**Примітка:** у цій версії гри ви можете виконувати дію на жетоні Ринку навіть за відсутності вашої застави на ньому.

### Торгівля з корабля:



Виконайте обмін, вказаний на жетоні Ринку, мінімум один раз або більше (за наявності достатньої кількості ресурсів).

### Торгівля на заставі:



Оберіть жетон Ринку, на якому розташована ваша заставка, та виконайте обмін, вказаний на цьому жетоні мінімум один раз або більше (за наявності достатньої кількості ресурсів).

**Увага:** у цій версії гри ви не можете взяти плитку Бонусів з локації Форту. Під час використання локації Форту ви можете лише забрати карту Балів, що знаходиться над Фортом.

## ВІДПОЧИНОК

Якщо ви не можете або не хочете використовувати дію якоїсь локації у свій хід, зберіть усіх своїх поселенців з ігрового поля та поставте їх назад на свій планшет гравця.

### ОБМЕЖЕННЯ СКЛАДУ

Якщо в кінці ходу гравця на його планшеті залишилось більше кубиків, ніж він може містити,


необхідно повернути кубики будь-якого кольору (на вибір гравця) до чаш(и), щоб на складі гравця залишалось не більше 10 кубиків.

### ЗАПАС КУБИКІВ

Вважається, що запас кубиків у чаші не обмежений. Якщо у чаші немає потрібних кубиків, замініть їх будь-якими предметами, що підходять.

## КІНЕЦЬ ГРИ

Щойно один з гравців забирає **8-у карту Балів**, поточний раунд дограється до кінця і гра закінчується. Гравці підраховують бали за:

- ♦ Отримані **карти Балів**.
- ♦ **Плитки Бонусів**, отримані протягом гри (правила підрахунку цих балів див. у розділі «Плитки Бонусів» у **ОГЛЯДІ ГРИ**)
- ♦ **Відкриті клітинки** своїх планшетів (наприклад,  $1+2=3$  у цьому випадку) 
- ♦ **Плитки Досліджень**, отримані завдяки певним картам Балів (див. розділ «Карти Балів» у **ОГЛЯДІ ГРИ**).
- ♦ **Кубики**, що залишились на складі: кожен кубик (крім жовтого) приносить 1 бал.

Гравець із найбільшою кількістю балів стає переможцем. У випадку нічий виграє гравець, який розпочав гру останнім.



# ЗІ СХОДУ НА ЗАХІД

ЧАСТИНА III: ДОРОГА ПРЯНОШІВ + ЧУДЕСА СХОДУ + НОВИЙ СВІТ.

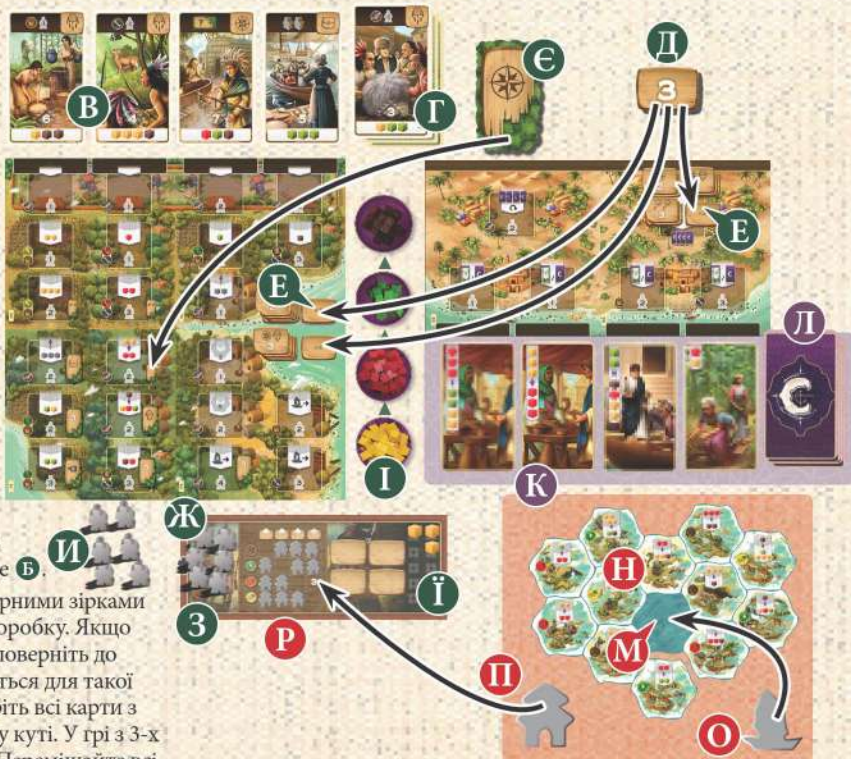
Протягом століть ваша родина керувала торговельною компанією, яка здійснювала ділові операції на території від Дороги Прянощів до Островів Прянощів, а тепер досягла і Нового Світу. Ця мережа привела вашу родину до процвітання. Використовуючи філіали компанії на Дорозі Прянощів та Островах Прянощів, ви налаштовані продовжити успіх вашої родини у наступному столітті. Ваша доля чекає на вас у Новому Світі.

## ПІДГОТОВКА ДО ГРИ



### Підготовка компонентів з гри «Століття. Новий Світ»:

- 3-поміж планшетів Локацій **A** візьміть планшети A2, B2, E2, D2, C1 та F2. Потім утворіть **ігрове поле**, викладаючи ці планшети у середині стола, як вказано вище **B**.
- 3-поміж карт Балів **B**, заберіть всі карти з чорними зірками ★ у лівому нижньому куті та поверніть їх у коробку. Якщо у грі беруть участь менше 4-х гравців, також поверніть до коробки будь-які карти, які не використовуються для такої кількості гравців: якщо грають 2 гравці, заберіть всі карти з позначками «3+» та «=4» у нижньому правому куті. У грі з 3-х гравців, заберіть всі карти з позначкою «=4». Перемішайте всі карти Балів та покладіть їх горілиць випадковим чином над кожною локацією Форту зверху ігрового поля. Решту карт покладіть горілиць у стосі **I** поруч.
- Перемішайте всі 25 плиток Бонусів **П**. На кожне місце Бонусів **E** на ігровому полі викладіть ці плитки випадковим чином купками горілиць у кількості, що відповідає цифрам на цих місцях. Поверніть плитки Бонусів, що залишилися, назад до коробки.
- Перемішайте 10 плиток Досліджень **Є**. Випадковим чином покладіть по одній горілиць на кожну локацію, що містить символ Досліджень (разом 7 плиток). У грі для 2-х та 3-х гравців покладіть ще по одній з решти 3 плиток Досліджень на дві локації з маркуванням 2-3, а останню плитку поверніть у коробку.
- Візьміть ігрові планшети **Ж** по кількості гравців. Впевніться, що на одному з них є символ першого гравця **Г**. Перемішайте їх та покладіть по одному перед кожним гравцем **сторону В** догори. Гравець із символом першого гравця починає гру.
- Кожен гравець обирає колір та отримує 12 поселенців цього кольору. 6 з них всі гравці ставлять на своїх планшетах гравця **З** (7 у грі для двох гравців). Решту поселенців виставляють зліва від планшета гравця у вигляді резерву **И**. Поки що їх не можна використовувати у грі.
- Біла ігрового поля поставте чаші для кубиків та розкладіть кубики за кольорами **І** у наступному порядку: жовтий ► червоний ► зелений ► коричневий.
- В залежності від черговості ходу кожен гравець бере початкові кубики та кладе їх у свій склад **І** на ігровому планшеті:



- ◆ 1-й гравець - 3 жовті кубики
- ◆ 2-й гравець - 4 жовті кубики
- ◆ 3-й гравець - 4 жовті кубики
- ◆ 4-й гравець - 3 жовті та 1 червоний кубик

### 3 гри «Століття. Дорога Прянощів» візьміть карти Торгівлі:

- Відберіть усі стартові карти (з фіолетовою рамкою) та покладіть їх назад у коробку. Перемішайте решту карт Торгівлі та покладіть по 1 горілиць випадковим чином під 4 локаціями ринку **К** внизу ігрового поля. Решту карт Торгівлі покладіть поруч у стосі **П** долілиць.

### Підготовка компонентів з гри «Століття. Чудеса Сходу»:

- Для утворення мапи Ринку покладіть один жетон Моря **М** біля ігрового поля **М**.
- Перемішайте жетони Ринку, тримаючи їх сорочкою догори. Візьміть по 3 кожного торгового символу **Г** та покладіть ці 12 жетонів горілиць навмання навколо жетону Моря **М**. Конфігурація мапи острова довільна, але впевніться в тому, що кожен жетон межує з принаймні 2 іншими. Поверніть решту жетонів у коробку.
- Кожен гравець отримує корабель **О** обраного кольору та ставить його на жетон Моря на мапі острова.
- Потім кожен гравець бере 12 застав **П** свого кольору та ставить їх на клітинки з цифрами у розділі застав **Р** на своєму планшеті.
- Поверніть решту невикористаних компонентів у коробку.

## ХІД ГРИ

Гра «Століття. Зі Сходу на Захід» частина III складається із серії раундів. Кожен гравець робить один хід у кожному раунді, починаючи з першого гравця і далі за стрілкою годинника.

У свій хід необхідно виконати одну з наступних дій:

- ♦ **Праця:** поставте на локацію на ігровому полі необхідну кількість поселенців та виконайте її дію.
- ♦ **Відпочинок:** поверніть всіх своїх поселенців з ігрового поля на свій планшет гравця.

## ПРАЦЯ

Оберіть одну локацію на ігровому полі. Ви можете вибрати будь-яку локацію, на якій немає **ані** плиток Дослідження, **ані** вашого власного поселенця й зробіть наступне: а) поставте необхідну кількість поселенців на цю локацію **ТА** б) виконайте дію(ї) цієї локації.

**а) поставте необхідну кількість поселенців на цю локацію:**

Ця дія описана у розділі «а) Поставте поселенців на локацію» у правилах до базової гри.

**б) виконайте дію(ї) цієї локації:**

Після того, як ви виставили своїх поселенців на локацію, одразу виконайте дію відповідно до типу локації.

### 4 типи локацій Нового Світу:



Виробництво Покращення Обмін Форт

Дії цих локацій детально описані у розділі «Базові локації» у **ОГЛЯДІ ГРИ**. Ви використовуєте їх з одним виключенням: на локації Форту ви не можете взяти плитки Бонусів. Коли ви використовуєте локацію Форту, ви можете лише придбати карту Балів.

### Локації Ринку:



На відміну від гри «Зі Сходу на Захід» частина I у цьому варіанті гри на локації Ринку можна виконати лише одну дію:

Використайте дію карти Торгівлі, що лежить безпосередньо під цією локацією Ринку (див. розділ «Дії карт Торгівлі» у правилах до Частини I).

Після отримання карти Торгівлі зсуньте інші карти вліво, а на місце біля колоди з картами Торгівлі, що звільнилось, викладіть нову карту з колоди.

У цьому варіанті гри ви не будувате власний торговельний шлях, а лише збираєте карти Торгівлі біля свого планшета. Проте за кожну **четверту карту Торгівлі**, яку ви отримуєте, ви можете одразу забрати верхню плитку Бонусів з одного зі стосів на полі D2 (але не з B2 чи F2) і покласти її на вільне місце на вашому планшеті. Коли всі 4 місця для плиток Бонусів на вашому планшеті будуть заповнені, ви більше не зможете взяти жодної плитки Бонусів.



### Оновіть локацію Ринку:



Приберіть всі відкриті карти Торгівлі, розташовані під локаціями ринку, та покладіть їх долілиць під низ колоди Торгівлі. Витягніть 4 нові карти з колоди Торгівлі та покладіть по одній під кожною з 4-х локацій Ринку. Після цього одразу зробіть хід.

## Локації «Чудес Сходу»



Переміщення корабля Торгівля з корабля Торгівля на заставі

Використання цих локацій описане у розділі «б) Виконання дії(й) локації» правил до гри «Зі сходу на Захід» - Частина II.

## ВІДПОЧИНОК

Якщо ви не можете або не хочете використовувати дію якоїсь локації у свій хід, зберіть усіх своїх поселенців з ігрового поля та поставте їх назад на свій планшет гравця.

### ОБМЕЖЕННЯ СКЛАДУ

Якщо в кінці ходу гравця на його планшеті залишилось більше кубиків, ніж він може містити, необхідно повернути кубики будь-якого кольору (на вибір гравця) до чаш(и), щоб на складі гравця залишалось не більше 10 кубиків.

### ЗАПАС КУБИКІВ

Запас кубиків у чаші не обмежений. Якщо у чаші немає потрібних кубиків, замініть їх будь-якими предметами, що підходять.

## КІНЕЦЬ ГРИ

Як тільки один з гравців отримує свою 8-у карту Балів, поточний раунд дограється до кінця, і гра закінчується. Гравці підраховують бали за:

- ♦ **Отримані карти Балів**
- ♦ **Плитки Бонусів**, отримані протягом гри (правила підрахунку цих балів див. у розділі «Плитки Бонусів» у **ОГЛЯДІ ГРИ**)
- ♦ **Відкриті клітинки** своїх планшетів (всі цифри, на яких немає застав, сумуються).
- ♦ **Плитки Досліджень**, отримані завдяки певним картам Балів (див. розділ «карти Балів» у **ОГЛЯДІ ГРИ**).
- ♦ **Кубики**, що залишились на складі: кожен кубик (крім жовтого) приносить 1 бал.

Гравець із найбільшою кількістю балів стає переможцем. У випадку нічиєї виграє гравець, який розпочав гру останнім.

## БОНУСНІ КАРТИ

Під час кроку 9 підготовки до гри «Зі Сходу на Захід – частина III» перемішайте Бонусні карти разом з картами Торгівлі. *Більш детальна інформація стосовно нових символів знаходиться у відповідному розділі на стор. 3.*

*Застосовується наступне виключення:*



Ігноруйте верхню ліву частину цього символу.

Візьміть будь-якого з ваших поселенців з ігрового поля та покладіть його на свій планшет гравця.

Це також стосується розширення «Золоті Угоди» (див. нижче).

## РОЗШИРЕННЯ «ЗОЛОТІ УГОДИ»

Як налаштувати це розширення див. у розділі *Розширення «Золоті угоди»* на стор. 3.

Гра відбувається у звичайному режимі за наступним винятком:

**Локація Ринок:** Коли ви використовуєте дію карти Торгівлі безпосередньо на локації Ринок, ви можете застосувати її ефект «Золоті угоди» замість використання основного ефекту карти, а потім покласти її долілиць у стопку скидання.

