

Century: variante in solitario. (fonte: BGG)



Mescola le carte Punteggio (quelle col dorso arancio), prendine 10 a caso e piazzale come in figura. Solo una carta è visibile, per ora. Scarta il resto del mazzo.

Mescola poi le carte Mercante (dorso viola), gira le prime sei come in figura e impila le altre.

Prepara poi le scodelle con i cubetti nell'ordine mostrato: Giallo – Rosso – Verde – Marrone.

Metti in un sacchetto le risorse per l'Automa: 5 cubi per ogni colore (venti in tutto).

Prendi infine per te una carta Carovana (dorso grigio) e mettilci sopra 3 cubetti gialli.

Infine, prendi in mano le due carte iniziali. Sono le carte (chiamate Creare 2 e Miglioria 2) con il bordo viola anche sul lato frontale. Questa sarà la tua mano di partenza.

Comincia poi la tua partita come da regolamento. Quando tocca all'Automa, avrà una delle tre seguenti possibilità. Preferirà sempre la prima, se possibile. Altrimenti la seconda. Se neppure la seconda è possibile, sceglierà la terza.

1- L'Automa compera una carta Punteggio, se può pagarla interamente. Se può scegliere tra due diverse, prenderà quella col punteggio più alto. Rimette quindi i cubetti che ha speso nel suo sacchetto. Infine, gira una o più carte Punteggio che sono diventate disponibili.

2- L'Automa mette negli scarti la carta Mercante più a sinistra, se può pagarla. (Il “prezzo” della carta è il numero di cubetti SOPRA la freccia, se presente). Rimette poi nel suo sacchetto i cubetti pari al prezzo pagato. Anche gli eventuali cubetti sulla carta finiscono nel sacchetto dell'Automa.

3- Se l'Automa non può svolgere il punto 1 e neppure il 2, pesca semplicemente un cubo dal suo sacchetto. I cubi così pescati saranno visibili e rappresentano le merci a disposizione dell'Automa.

Il gioco continua fino a quando le 10 carte punteggio sono state prese, da te o dall'Automa.

Somma poi i punti ottenuti; se hai fatto più dell'Automa, **hai vinto!**