

OVERZICHTSPAGINA

BASISLOCATIES

Productielocaties:

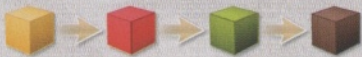


Neem het aantal blokjes zoals afgebeeld in het midden van de locatie uit de voorraad en voeg deze toe aan jouw voorraad.

Upgradelocaties:



Voor elke grijs blokje afgebeeld in het midden van de locatie, mag een speler 1 blokje uit zijn voorraad upgraden naar het volgende niveau door het blokje terug te leggen in de voorraad en hier een blokje van het volgende niveau voor terug te nemen. Spelers mogen hetzelfde blokje meerdere malen upgraden.



Handellocaties:



Voor in het midden van de locatie zo vaak als je wilt (minstens 1 keer) de handelactie uit: elke keer dat je deze handelactie uitvoert, leg je het aantal blokjes afgebeeld boven de pijl van jouw voorraad terug in de voorraad om het aantal blokjes onder de pijl van jouw voorraad terug te nemen en deze aan jouw voorraad toe te voegen.

Fortlocaties:



Op een fortlocatie kan een speler kiezen uit één van onderstaande of beide acties:

a) Neem de **bovenste** bonustegel van de stapel van deze fortlocatie (indien beschikbaar) en leg deze op een **leeg** bonusveld op jouw spelbord. (Als er twee stapels op deze locatie liggen, kies je de bovenste tegel van een stapel naar keuze.) Zodra er op alle drie van je bonusvelden een bonustegel ligt, kun je geen bonustegels meer ontvangen. (Zie het hoofdstuk "Bonustegels" rechts op deze pagina voor het scoren van punten voor bonustegels aan het einde van het spel.)



b) Pak de puntenkaart boven deze fortlocatie door het aantal blokjes aangegeven onderaan de kaart uit jouw voorraad terug te leggen in de voorraad. Leg daarna de kaart naast je spelbord. (Als je al één of meerdere puntenkaarten hebt liggen, vorm je een overlappende rij waarin alleen het bovenste deel van elke kaart zichtbaar is.) Na het ontvangen van een puntenkaart wordt de lege plek aangevuld door alle kaarten naar links te schuiven waardoor er een lege plek direct links van de stapel puntenkaarten ontstaat. Trek daarna een kaart van de stapel om die lege plek te vullen.



Op elke puntenkaart staat één van de 4 Nieuwe Wereld symbolen afgebeeld en levert ofwel een onmiddellijk of een permanent voordeel op. Bovendien is elke puntenkaart aan het einde van het spel het aantal punten waard dat onderaan de kaart is aangegeven.

PUNTENKAARTEN

Er zijn 4 soorten puntenkaarten die te herkennen zijn aan het Nieuwe Wereld symbool in de rechterbovenhoek.

Lokale Hulp kaarten hebben het volgende permanente voordeel: wanneer je een locatie gebruikt waarop het afgebeelde symbool in de cirkel staat, wordt het aantal vereiste kolonisten dat je op deze locatie moet plaatsen verlaagd met 1. Als je meerdere kaarten met het overeenkomende symbool hebt, verlaagt elk van deze kaarten het vereiste aantal met 1. Hoe dan ook moet je altijd minstens 1 kolonist plaatsen.

Gereedschap kaarten hebben het volgende permanente voordeel: wanneer je een locatie gebruikt met het afgebeelde symbool in de cirkel ontvang je het afgebeelde blokje onmiddellijk, vóór het uitvoeren van de actie van die locatie. Als je meerdere kaarten hebt met het overeenkomende symbool, levert elk van deze kaarten het extra blokje op.

Nieuwe kolonist(en) kaarten hebben het volgende onmiddellijke voordeel: wanneer je deze kaart pakt, neem je het aantal afgebeelde kolonisten uit je voorraad en plaatst deze op je spelbord. Als je geen kolonisten meer over hebt in je voorraad, gaat dit voordeel verloren (maar je kunt nog steeds deze soort kaart pakken).

Verkenning kaarten hebben het volgende onmiddellijke voordeel: wanneer je deze kaart pakt, neem je ook een verkenningstegel van het spelbord en legt deze voor je neer. Als er een onmiddellijke bonus op vermeld staat, ontvang je deze bonus direct. Door verkenningstegels te verwijderen, ontdek je nieuwe locaties die vanaf nu door alle spelers gebruikt kunnen worden.

Bonussen van de verkenningstegels:

Onmiddellijke bonus: ontvang de afgebeelde blokjes uit de voorraad.

Onmiddellijke bonus: voeg een kolonist uit je voorraad toe aan je spelbord.

Bonus einde spel: 3 punten

Bonus einde spel: 1 extra Nieuwe Wereld symbool tijdens het scoren van bonustegels.

BONUSTEGELS

Op het merendeel van de bonustegels staat een specifieke voorwaarde afgebeeld. Tijdens het scoren aan het einde van het spel moet voor elke bonustegel apart worden gecontroleerd hoe vaak aan deze voorwaarde wordt voldaan. Voor elke keer dat je aan deze voorwaarde voldoet, ontvang je het aantal punten aangegeven onderaan de tegel.

2 Ontvang 2 punten voor elk afgebeeld Nieuwe Wereld symbool dat je verzameld hebt (puntenkaarten en verkenningstegels).

3 Ontvang 3 punten voor elk paar van de afgebeelde Nieuwe Wereld symbolen die je verzameld hebt (puntenkaarten en verkenningstegels).

1 Ontvang 1 punt voor elke 2 kolonisten die je hebt verzameld. Dit geldt voor al jouw kolonisten die op je spelbord of het spelbord staan (kolonisten in je voorraad tellen niet mee).

3 Ontvang 3 punten (geen voorwaarde).

Voorbeeld:

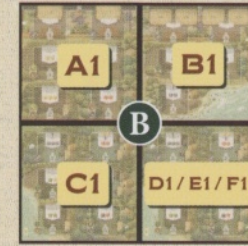
Aan het einde van het spel heeft Laurens de volgende 7 Nieuwe Wereld symbolen:



Zijn 3 bonustegels leveren hem in totaal 18 punten op.

3	1	1	1	1 x 3 = 3
3	1	1	1	3 x 3 = 9
2	1	1	1	3 x 2 = 6

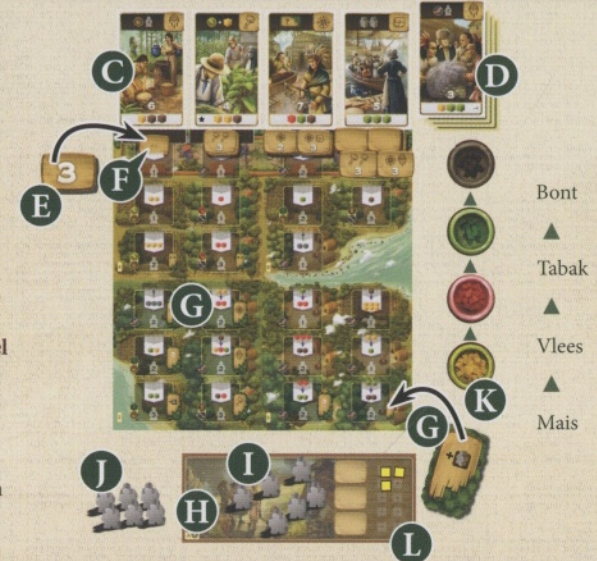
CENTURY EEN NIEUWE WERELD



SPELVOORBEREIDING

Voer de volgende stappen in deze volgorde uit om een spel van Century - Een Nieuwe Wereld op te zetten:

1. Neem van de locatieborden **A**, de borden A1, B1 en C1. Neem nu één van de borden D1, E1 of F1 en leg de andere twee borden terug in de doos. Stel nu het spelbord samen door de vier borden in het midden van de tafel te leggen zoals hierboven is afgebeeld **B**.
2. Verwijder van de puntenkaarten **C**, alle kaarten met een witte ster ☆ in de linksonderhoek en leg deze terug in de doos. In een spel met minder dan 4 spelers worden kaarten verwijderd op basis van het aantal spelers: in een spel met 2 spelers moeten alle kaarten met "3+" en "4+" in de rechteronderhoek worden verwijderd. In een spel met 3 spelers worden alle kaarten met "4+" verwijderd. Schud daarna de puntenkaarten en leg een willekeurige kaart opgedraaid boven elke fortlocatie bovenaan het spelbord. Vorm van de overgebleven kaarten een opgedraaide stapel **D** en leg deze naast het spelbord.
3. Verwijder van de bonustegels **E**, alle tegels waarop **I** of **III** op de onderkant van de kaart staat en leg deze terug in de doos. Schud de overgebleven 17 bonustegels en vorm een opgedraaide stapel op elk bonusveld **F** op het spelbord. Elke stapel bestaat uit een aantal willekeurige bonustegels gelijk aan het aantal aangegeven op het bijbehorende veld. Leg eventueel overgebleven bonustegels terug in de doos.
4. Schud de tien verkenningstegels **G**. Leg willekeurig één tegel opgedraaid op elke locatie met een verkenningssymbool. Leg in een spel met 2 of 3 spelers één van de overige twee verkenningstegels op elke locatie met een 2-3 symbool. Leg in een spel met 4 spelers de twee overgebleven verkenningstegels terug in de doos en laat de locaties met een 2-3 symbool onbedekt.



Bont
▲
Tabak
▲
Vlees
▲
Mais

5. Pak voor elke speler een spelbord **H**. Zorg ervoor dat het bord met het startspellersymbool hier ook tussen zit. Schud de borden en leg er een voor elke speler neer met **kant A** naar boven. De speler met het startspellersymbool zal de startspeler zijn.
6. Elke speler kiest een speelkleur en neemt 12 kolonisten van die kleur. Daarna worden er 6 hiervan op zijn spelbord **I** geplaatst (zeven in een spel met 2 spelers). De overgebleven kolonisten worden als voorraad aan de linkerkant van het spelbord geplaatst **J**. Deze zijn nog niet beschikbaar voor de spelers.
7. Leg de blokjes naast het spelbord in de schaaltes, gesorteerd op kleur **K** en plaats deze 4 schaaltes in oplopende volgorde: geel (mais) ► rood (vlees) ► groen (tabak) ► bruin (bont).
8. Elke speler ontvangt op basis van beurtvolgorde de volgende hoeveelheid blokjes en legt deze in de voorraad **L** op zijn spelbord:
 - ◆ Startspeler > 3 gele blokjes
 - ◆ Tweede speler > 4 gele blokjes
 - ◆ Derde speler > 4 gele blokjes
 - ◆ Vierde speler > 3 gele blokjes en 1 rood blokje

EEN SPEELBEURT

Century - Een Nieuwe Wereld wordt gespeeld in een serie van speelrondes. Elke speler is iedere ronde één keer aan de beurt (beginnend met de startspeler en daarna met de klok mee).

Tijdens een speelbeurt moet een speler 1 van de volgende acties uitvoeren:

- ◆ **Werken:** Gebruik één locatie van het spelbord door hier het aantal vereiste kolonisten te plaatsen.
- ◆ **Rusten:** Neem alle kolonisten van het spelbord terug op je spelbord.

WERKEN

Kies één locatie op het spelbord. Spelers kunnen een willekeurige locatie kiezen waarop **geen** verkenningstegels en ook **geen** eigen kolonisten liggen.

Doe daarna het volgende:

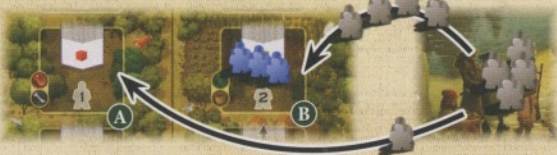
- a) plaats het vereiste aantal kolonisten op die locatie en
- b) gebruik de actie(s) van die locatie.



a) Kolonisten op een locatie plaatsen:

Neem het **vereiste** aantal kolonisten van je spelerbord en plaats deze op de gekozen locatie. Het vereiste aantal wordt als volgt bepaald:

- Als er op de locatie geen andere kolonisten staan, mag je het aantal kolonisten plaatsen zoals aangegeven onderaan de locatie.
- Als er al een aantal kolonisten van een **andere** speler op de locatie staat, moet je deze uitzetten door hier hetzelfde aantal kolonisten **en een extra kolonist** te plaatsen. Leg daarna de uitgezette kolonisten terug op het spelerbord van de eigenaar.



Voorbeeld: Als Laurens locatie **A** zou willen gebruiken, moet hij hier 1 kolonist van zijn spelerbord plaatsen. Als hij locatie **B** zou willen gebruiken, moet hij hier 4 kolonisten van zijn spelerbord plaatsen en de 3 blauwe kolonisten terugleggen op het spelerbord van de eigenaar.

Opmerking: Als gevolg van de voordelen van Lokale Hulp kaarten kan het voorkomen dat een locatie wordt bezet door minder kolonisten dan het aantal aangegeven onderaan de locatie.

b) De actie(s) van de locatie(s) uitvoeren:

Nadat spelers hun kolonisten op de locatie hebben geplaatst, moeten zij onmiddellijk de actie uitvoeren die bij de soort locatie hoort.

Er zijn 4 soorten locaties:



Productielocaties, waar je specifieke blokjes uit de voorraad ontvangt.



Upgradelocaties, waar je goederen uit jouw voorraad kunt upgraden naar goederen van een hoger niveau.



Handellocaties, waar je specifieke goederen uit jouw voorraad kan ruilen voor andere goederen uit de voorraad.



Fortlocaties, waar je blokjes mag ruilen om de puntenkaarten van die locatie te pakken of een bonustegel te nemen, of beide.

Een gedetailleerde uitleg over hoe elke soort locatie gebruikt kan worden, is terug te vinden in het hoofdstuk "Basislocaties" op de OVERZICHTSPAGINA.

Een overzicht en uitleg van de voordelen van puntenkaarten en bonustegels is ook terug te vinden op de OVERZICHTSPAGINA.

RUSTEN

Als je een locatie niet kunt of wilt gebruiken tijdens jouw beurt, moet je in plaats hiervan al jouw kolonisten van het spelbord nemen en deze terugleggen op je spelerbord.

VOORRAADLIMIT

Als een speler aan het einde van een beurt meer blokjes in zijn voorraad heeft dan de ruimte die beschikbaar is, dan moet hij blokjes naar keuze terugleggen in de voorraad totdat de voorraadlimiet van 10 blokjes is bereikt.

BLOKJESLIMIT

Er is geen limiet aan de voorraad blokjes. Wanneer een voorraad op is, mag er vervangend materiaal worden gebruikt.

EINDE VAN HET SPEL

Zodra een speler zijn **8ste puntenkaart** heeft gepakt, eindigt het spel nadat de lopende ronde is afgerond. Dan telt elke speler de punten op van:

- Alle puntenkaarten

- Alle bonustegels die zijn ontvangen tijdens het spel (zie het hoofdstuk "Bonustegels" op de OVERZICHTSPAGINA voor het berekenen van deze scores)

- Alle verkenningstegels die zijn ontvangen als gevolg van bepaalde puntenkaarten (zie het hoofdstuk "Puntenkaarten" op de OVERZICHTSPAGINA)
- Alle resterende blokjes in hun voorraad: elk niet-geel blokje is 1 punt waard.

De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijke stand wint de speler die als laatste aan de beurt was.

CREDITS

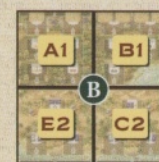
Spelontwerp: Emerson Matsuuchi
Producent: Sophie Gravel
Illustraties: Chris Quilliams & Atha Kanaani
Grafisch Ontwerp: Stéphane Vachon
Ontwikkeld door: Viktor Kobilke, Moritz Thiele en André Bierth
Nederlandse vertaling: Kim Somberg



© 2019 Plan B Games Inc.
Niets van dit product mag worden vervaardigd zonder specifieke toestemming.
19 rue de la Coopérative,
Rigaud, QC J0P 1P0 Canada.
Informatie bewaren voor referentie.
Geproduceerd in China.

DEEL I CENTURY VAN OOST NAAR WEST

DE SPECERIJENROUTE (SR) + EEN NIEUWE WERELD (ENW)



SPELVOORBEREIDING

Zet de onderdelen van Century - Een Nieuwe Wereld als volgt op:

- Neem van de locatieborden **A**, de borden A1, B1, E2 en C2. Stel nu het **spelbord** samen door deze borden in het midden van de tafel te leggen zoals hierboven is afgebeeld **B**.
- Verwijder van de puntenkaarten **C**, alle kaarten met een zwarte ster ★ in de linkeronderhoek en leg deze terug in de doos. In een spel met minder dan 4 spelers worden ook alle kaarten verwijderd die niet aansluiten op het aantal spelers: in een spel met 2 spelers moeten alle kaarten met "3+" en "=4" in de rechteronderhoek worden verwijderd. In een spel met 3 spelers worden alle kaarten met "=4" verwijderd. Schud daarna de puntenkaarten en leg een willekeurige kaart opgedraaid boven elke fortlocatie bovenaan het spelbord. Vorm van de overgebleven kaarten een opgedraaide stapel **D** en leg deze naast het spelbord.
- Verwijder van de bonustegels **E**, alle tegels waarop III op de onderkant van de kaart staat en leg deze terug in de doos. Schud de overgebleven 20 bonustegels en vorm een opgedraaide stapel op elk bonusveld **F** op het spelbord. Elke stapel bestaat uit een aantal willekeurige bonustegels gelijk aan het aantal aangegeven op het bijbehorende veld. Leg eventueel overgebleven bonustegels terug in de doos.
- Schud de 10 verkenningstegels **G**. Leg in een spel met 2 of 3 spelers hiervan acht tegels opgedraaid naast het spelbord en leg de overgebleven twee tegels opgedraaid op elke locatie met een 2-3 symbool. Leg in een spel met 4 spelers alle 10 verkenningstegels opgedraaid naast het spelbord.
- Pak voor elke speler een spelerbord **H**. Zorg ervoor dat het bord met het startspellersymbool hier ook tussen zit. Schud de borden en leg er een voor elke speler neer met **kant A** naar boven. De speler met het startspellersymbool zal de startspeler zijn.
- Elke speler kiest een speelkleur en neemt 12 kolonisten van die kleur. Daarna worden er 6 hiervan op zijn spelerbord **I** geplaatst (zeven in een spel met 2 spelers). De overgebleven kolonisten worden als voorraad links van het spelerbord geplaatst **J**. Deze zijn nog niet beschikbaar voor de spelers.

De Specerijenroute is voorbij. Je familie heeft afstand gedaan van de Specerijeneilanden. Nu de goede naam van je familie aan het verdwijnen is, grijpen je rivalen hun kans. Maar gelukkig biedt de Nieuwe Wereld mogelijkheden die zelfs je stoutste dromen overtreffen. Het moment is aangebroken om op pad te gaan en je lot in eigen handen te nemen!



- Leg de blokjes naast het spelbord in de schaaltes, gesorteerd op kleur **K** en plaats deze 4 schaaltes in oplopende volgorde: geel ► rood ► groen ► bruin.
- Elke speler ontvangt op basis van zijn positie (met de klok mee) de volgende hoeveelheid startblokjes en legt deze in de voorraad **L** op zijn spelerbord:
 - Startspeler > 3 gele blokjes
 - 2de speler > 4 gele blokjes
 - 3de speler > 4 gele blokjes
 - 4de speler > 3 gele blokjes en 1 rood blokje

Neem uit Century - De Specerijenroute de handelskaarten:

- Verwijder alle startkaarten (met een paars kader) en leg deze terug in de doos. Schud de overgebleven handelskaarten en plaats een willekeurige kaart opgedraaid onder elk van de 4 marktlocaties **M** onderaan het spelbord. Vorm van de overgebleven handelskaarten een gesloten stapel **N** naast het spelbord.

EEN SPEELBEURT

Century - Van Oost naar West - Deel I wordt gespeeld in een serie van speelrondes. Elke speler is iedere ronde **één** keer aan de beurt (beginnend met de startspeler en daarna met de klok mee).

Tijdens een speelbeurt moet een speler 1 van de volgende acties uitvoeren:

- Werken:** Gebruik één locatie van het spelbord door hier het aantal vereiste kolonisten te plaatsen.
- Route:** Gebruik een kaart uit je eigen handelsroute door hier het aantal vereiste kolonisten op te plaatsen.
- Rusten:** Neem alle kolonisten van het spelbord en je handelsroute terug op je spelerbord.

WERKEN

Kies **één** locatie op het spelbord. Spelers kunnen een willekeurige locatie kiezen waarop **geen** verkenningstegels en ook **geen eigen** kolonisten liggen. Doe daarna het volgende:
a) plaats het vereiste aantal kolonisten op die locatie **en**
b) gebruik de actie(s) van die locatie.

a) Kolonisten op een locatie plaatsen:

Het plaatsen van kolonisten op een locatie werkt precies zoals wordt beschreven in het hoofdstuk "a) Kolonisten op een locatie plaatsen" in de spelregels van het basisspel.

b) De actie(s) van de locatie(s) uitvoeren:

Nadat spelers hun kolonisten op de locatie hebben geplaatst, voeren zij de actie uit die bij de soort locatie hoort.

Naast de 4 basislocaties (zie hoofdstuk "Basislocaties" op de OVERZICHTSPAGINA), zijn er 3 nieuwe locaties:

Marktlocaties:



Voer op een marktlocatie één van de volgende acties uit:

- a) Gebruik de actie van de handelskaart die direct onder deze marktlocatie ligt (zie hoofdstuk "Acties op handelskaarten" aan de rechterkant). Neem daarna die handelskaart en leg deze gesloten op een aflegstapel rechts van je spelerbord.

OF

- b) Pak de handelskaart die direct onder deze marktlocatie ligt (zonder de actie te gebruiken) en leg deze onder je spelerbord.



Handelskaarten onder je spelerbord vormen je **eigen handelsroute** (zie hieronder in het hoofdstuk "Route maken" hoe deze te gebruiken is). Elke nieuwe handelskaart die je toevoegt aan je handelsroute moet **aan de rechterkant** van de kaarten die je al had worden geplaatst. Een eigen handelsroute kan echter uit maximaal 5 handelskaarten bestaan. Als je al 5 handelskaarten hebt wanneer je een nieuwe pakt, moet je deze nieuwe handelskaart ruilen met één van de andere 5 kaarten en de geruilde kaart gesloten op de aflegstapel rechts van je spelerbord leggen.

Na het kopen van een handelskaart vul je de lege plek aan door alle kaarten naar links te schuiven waardoor er een lege plek ontstaat direct links van de stapel handelskaarten. Trek een kaart van de stapel om die lege plek te vullen.

Marktlocatie vernieuwen:



Verwijder alle vier de opengedraaide handelskaarten die onder de marktlocaties liggen en leg deze gesloten onderaan de stapel handelskaarten. Trek hierna 4 nieuwe kaarten van de stapel handelskaarten en leg er één onder elk van de 4 marktlocaties. Neem hierna onmiddellijk een volgende beurt.

Locatie handelsroute aanpassen:



Neem 1 geel blokje uit de voorraad en voeg deze toe aan jouw voorraad. Daarna **mag** je de locaties van 2 handelskaarten in je eigen handelsroute omwisselen.

ROUTE MAKEN

Om deze actie uit te voeren, kies je **één** kaart uit je eigen handelsroute. Je kunt uit alle kaarten kiezen waar **geen** kolonisten op staan. Doe daarna het volgende: a) plaats het aantal vereiste kolonisten op deze kaart **en** b) voer de actie van die kaart uit.

- a) Om een kaart uit je handelsroute te gebruiken, neem je het vereiste aantal kolonisten van je spelerbord en plaatst deze op de kaart. Het aantal vereiste kolonisten wordt als volgt bepaald: je hebt 1 kolonist nodig + 1 extra kolonist voor elke **lege** handelskaart **links** van de gekozen kaart (oftewel elke kaart waar geen kolonisten op staan).

Voorbeeld: Laurens wil een handelskaart **D** gebruiken van zijn handelsroute. Om dit te doen, plaatst hij op de kaart 1 kolonist + 2 extra kolonisten (voor de lege kaarten **A** en **C**).



- b) Na het plaatsen van kolonisten op de kaart, voer je de actie uit die bij deze kaartsoort hoort (zie hoofdstuk "Acties van handelskaarten" aan de rechterkant).

RUSTEN

Als je een locatie niet kunt of wilt gebruiken tijdens jouw beurt, moet je in plaats hiervan al jouw kolonisten van het spelbord en je eigen handelsroute nemen en deze terugleggen op je spelerbord.

VOORRAADLIMIET

Als een speler aan het einde van een beurt meer blokjes in zijn voorraad heeft dan de ruimte die beschikbaar is, dan moet hij blokjes naar keuze terugleggen in de voorraad totdat de voorraadlimiet van 10 blokjes is bereikt.

BLOKJESLIMIET

Er is geen limiet aan de voorraad blokjes. Wanneer een voorraad op is, mag er vervangend materiaal worden gebruikt.

EINDE VAN HET SPEL

Zodra een speler zijn **8ste puntenkaart** heeft gepakt, eindigt het spel nadat de lopende ronde is afgerond.

Dan telt elke speler de punten op van:

- Alle puntenkaarten
- Alle bonustegels die zijn ontvangen tijdens het spel (zie het hoofdstuk "Bonustegels" op de OVERZICHTSPAGINA voor het berekenen van deze scores)
- Alle verkenningstegels die zijn ontvangen als gevolg van bepaalde puntenkaarten (zie het hoofdstuk "Puntenkaarten" op de OVERZICHTSPAGINA)
- Alle resterende blokjes in hun voorraad: elk niet-geel blokje is 1 punt waard.

De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijke stand wint de speler die als laatste aan de beurt was.

Acties van handelskaarten:



Specerijenkaarten: Pak het aantal en kleur blokjes zoals weergegeven op de kaart uit de voorraad en voeg deze toe aan jouw voorraad.



Upgradekaarten: Voor elk grijs blokje weergegeven op de kaart, mag je 1 blokje uit jouw voorraad upgraden naar het volgende niveau.



Ruilkaarten: Voer de handelactie weergegeven op de kaart zo vaak als je wilt uit (minstens eenmaal): elke keer dat je ruilt, moet je het aantal blokjes weergegeven boven de pijl terugleggen in de voorraad en het aantal blokjes onder de pijl toevoegen aan jouw voorraad.

Nieuwe bonustegel:



Voor elke 2 handelskaarten die je hebt, ontvang je 2 punten. (Dit geldt voor alle handelskaarten die deel zijn van jouw eigen handelsroute of die op de aflegstapel rechts van je spelerbord liggen.)

Let op: Wanneer je in dit spel het onmiddellijke voordeel van een verkenningkaart ontvangt, moet je één van de beschikbare verkenningstegels pakken die **naast** het spelbord liggen. (Alleen in een spel met 2 of 3 spelers mag je een nieuwe locatie ontdekken door een van de 2 verkenningstegels direct van het spelbord te pakken.)

CREDITS

Spelontwerp: Emerson Matsuuchi

Productent: Sophie Gravel

Illustraties: Chris Quilliams & Atha Kanaani

Grafisch Ontwerp: Stéphane Vachon

Ontwikkeld door: Viktor Kobilke, Moritz Thiele en André Biérth

Nederlandse vertaling: Kim Somberg



© 2019 Plan B Games Inc.

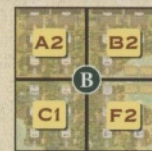
Niets van dit product mag worden vervaerdigd zonder specifieke toestemming.

19 rue de la Coopérative,
Rigaud, QC J0P 1P0 Canada.

Informatie bewaren voor referentie.
Geproduceerd in China.

DEEL II CENTURY VAN OOST NAAR WEST

OOSTERSE RIJKDOM (OR) + EEN NIEUWE WERELD (ENW)



SPELVOORBEREIDING

Zet de onderdelen van Century - Een Nieuwe Wereld als volgt op:

1. Neem van de locatieborden **A**, de borden A2, B2, C1 en F2. Stel nu het **spelbord** samen door deze borden in het midden van de tafel te leggen zoals hierboven is afgebeeld **B**.
2. Verwijder van de puntenkaarten **C**, alle kaarten met een **witte ster** ☆ in de linkeronderhoek en leg deze terug in de doos. In een spel met minder dan 4 spelers worden ook alle kaarten verwijderd die niet aansluiten op het aantal spelers: in een spel met 2 spelers moeten alle kaarten met "3+" en "4" in de rechteronderhoek worden verwijderd. In een spel met 3 spelers worden alle kaarten met "4" verwijderd. Schud daarna de puntenkaarten en leg een willekeurige kaart opengedraaid boven elke fortlocatie bovenaan het spelbord. Vorm van de overgebleven kaarten een opengedraaide stapel **D** en leg deze naast het spelbord.
3. Verwijder van de bonustegels **E**, alle tegels waarop **I** of **III** op de onderkant van de kaart staat en leg deze terug in de doos. Schud de overgebleven 17 bonustegels en vorm een opengedraaide stapel op elk bonusveld **F** op het spelbord. Elke stapel bestaat uit een aantal willekeurige bonustegels gelijk aan het aantal aangegeven op het bijbehorende veld. Leg eventueel overgebleven bonustegels terug in de doos.
4. Schud de 10 verkenningstegels **G**. Leg willekeurig één tegel opengedraaid op elke locatie met een verkenningssymbool. Leg in een spel met 2 of 3 spelers één van de drie overgebleven verkenningstegels op elke locatie met een 2-3 symbool en leg de overgebleven tegels terug in de doos. Leg in een spel met 4 spelers de drie overgebleven verkenningstegels terug in de doos en laat de locaties met een 2-3 symbool onbedekt.
5. Pak voor elke speler een spelerbord **H**. Zorg ervoor dat het bord met het startspelersymbool hier ook tussen zit. Schud de borden en leg er een voor elke speler neer met **kant B** naar boven. De speler met het startspelersymbool zal de startspeler zijn.
6. Elke speler kiest een speelkleur en neemt 12 kolonisten van die kleur. Daarna worden er 6 hiervan op zijn spelerbord **I** geplaatst (7 in een spel met 2 spelers). De overgebleven kolonisten worden als voorraad links van het spelerbord geplaatst **J**. Deze zijn nog niet beschikbaar voor de spelers.
7. Leg de blokjes naast het spelbord in de schaalpjes, gesorteerd op kleur **K** en plaats deze 4 schaalpjes in oplopende volgorde: geel ► rood ► groen ► bruin.



8. Elke speler ontvangt op basis van zijn positie (met de klok mee) de volgende hoeveelheid startblokjes en legt deze in de voorraad **L** op zijn spelerbord:
 - Startspeler > 3 gele blokjes
 - 2de speler > 4 gele blokjes
 - 3de speler > 4 gele blokjes
 - 4de speler > 3 gele blokjes en 1 rood blokje

Zet de onderdelen van Century - Oosterse Rijkdom als volgt op:

9. Leg om de eilandenmap te bouwen een zeetegel **M** naast het spelbord.
10. Schud daarna gesloten de markttegels. Pak van elk handelssymbool (gember, chilipoeder, thee en kruidnagel) drie tegels en leg deze 12 tegels op willekeurige wijze opengedraaid rondom de zeetegel **N**. Je mag zelf bepalen hoe de eilandenmap wordt samengesteld, maar zorg er wel voor dat elke tegel minstens 2 andere tegels raakt. Leg alle overgebleven tegels terug in de doos.
11. Elke speler krijgt een schip **O** in de kleur van zijn kolonisten en zet deze op de zeetegel op de eilandenmap.
12. Daarna krijgt elke speler 12 handelsposten **P** in de kleur van zijn kolonisten en zet er hiervan één op elk genummerd veld van het handelspostdeel **Q** van zijn spelerbord.
13. Leg alle ongebruikte onderdelen terug in de doos.

EEN SPEELBEURT

Century - Van Oost naar West - Deel II wordt gespeeld in een serie van speelrondes. Elke speler is iedere ronde **één** keer aan de beurt (beginnend met de startspeler en daarna met de klok mee).

Tijdens een speelbeurt moet een speler 1 van de volgende acties uitvoeren:

- **Werken:** Gebruik één locatie van het spelbord door hier het aantal vereiste kolonisten te plaatsen.
- **Rusten:** Neem alle kolonisten van het spelbord terug op je spelerbord.

14. Leg alle ongebruikte onderdelen terug in de doos.

EEN SPEELBEURT

Century - Van Oost naar West - Deel III wordt gespeeld in een serie van speelrondes. Elke speler is iedere ronde **één** keer aan de beurt (*beginnend met de startspeler en daarna met de klok mee*).

Tijdens een speelbeurt moet een speler 1 van de volgende acties uitvoeren:

- **Werken:** Gebruik één locatie van het spelbord door hier het aantal vereiste kolonisten te plaatsen.
- **Rusten:** Neem alle kolonisten van het spelbord terug op je spelbord.

WERKEN

Kies **één** locatie op het spelbord. Spelers kunnen een willekeurige locatie kiezen waarop **geen** verkenningstegels en ook **geen eigen** kolonisten liggen. Doe daarna het volgende:

- a) plaats het vereiste aantal kolonisten op die locatie **en**
- b) gebruik de actie(s) van die locatie.

a) Kolonisten op een locatie plaatsen:

Het plaatsen van kolonisten op een locatie werkt precies zoals wordt beschreven in het hoofdstuk "a) Kolonisten op een locatie plaatsen" in de spelregels van het basisspel.

b) De actie(s) van de locatie(s) uitvoeren:

Nadat spelers hun kolonisten op de locatie hebben geplaatst, moeten zij onmiddellijk de actie uitvoeren die bij de soort locatie hoort. Het gaat om de volgende locaties:

De 4 Nieuwe Wereld locaties:



Productie-locaties



Upgrade-locaties



Handel-locaties



Fort-locaties

Deze locaties en hun functie worden beschreven in het hoofdstuk "Basislocaties" op de **OVERZICHTSPAGINA**. Hierbij geldt één uitzondering: op fortlocaties ontvang je geen bonustegels. Wanneer je een fortlocatie gebruikt, kunnen slechts de bijbehorende puntenkaarten ontvangen worden.

Marktlocaties:



In tegenstelling tot *Van Oost naar West - Deel I* kun je nu slechts één actie op een marktlocatie uitvoeren: Gebruik de actie van de handelskaart die

direct onder deze marktlocatie ligt (zie hoofdstuk "Acties op handelskaarten" in de regels van Deel I). Neem daarna die handelskaart en leg deze gesloten op de aflegstapel rechts van je spelbord. Na het kopen van een handelskaart vul je de lege plek aan door alle kaarten naar links te schuiven waardoor er een lege plek ontstaat direct links van de stapel handelskaarten. Trek een kaart van de stapel om die lege plek te vullen.

Dit betekent dat in dit spel geen handelsroutes worden gemaakt, maar slechts handelskaarten naast het spelbord worden verzameld. Voor **elke vierde handelskaart** die je pakt mag je echter onmiddellijk de bovenste bonustegel van een van de stapels op bord D2 (niet van B2 of F2) kiezen en deze op een leeg bonusveld van je spelbord leggen. Zodra op alle 4 van je bonusvelden een bonustegel ligt, kun je geen bonustegels meer ontvangen.



Marktlocatie vernieuwen:



Verwijder alle vier de opengedraaide handelskaarten die onder de marktlocaties liggen en leg deze gesloten onderaan de stapel handelskaarten. Trek hierna 4 nieuwe kaarten van de stapel handelskaarten en leg er één onder elk van de 4 marktlocaties. Neem hierna onmiddellijk een volgende beurt.

De Oosterse Rijkdom locaties:



Verplaatsing-locaties



Scheepshandel-locatie



Handelspost-locatie

Deze locaties werken op exact dezelfde manier als wordt beschreven in "**b) De actie(s) van de locatie(s) uitvoeren**" in de regels van *Deel II - Van Oost naar West*.

RUSTEN

Als je een locatie niet kunt of wilt gebruiken tijdens jouw beurt, moet je in plaats hiervan al jouw kolonisten van het spelbord nemen en deze terugleggen op je spelbord.

VOORRAADLIMIET

Als een speler aan het einde van een beurt meer blokjes in zijn voorraad heeft dan de ruimte die beschikbaar is, dan moet hij blokjes naar keuze terugleggen in de voorraad totdat de voorraadlimiet van 10 blokjes is bereikt.

BLOKJESLIMIET

Er is geen limiet aan de voorraad blokjes. Wanneer een voorraad op is, mag er vervangend materiaal worden gebruikt.

EINDE VAN HET SPEL

Zodra een speler zijn **8ste puntenkaart** heeft gepakt, eindigt het spel nadat de lopende ronde is afgerond.

Dan telt elke speler de punten op van:

- Alle puntenkaarten
- Alle bonustegels die zijn ontvangen tijdens het spel (zie het hoofdstuk "Bonustegels" op de **OVERZICHTSPAGINA** voor het berekenen van deze scores)
- Onbedekte velden op het handelspostdeel van het spelbord
- Alle verkenningstegels die zijn ontvangen als gevolg van bepaalde puntenkaarten (zie het hoofdstuk "Puntenkaarten" op de **OVERZICHTSPAGINA**)
- Alle resterende blokjes in hun voorraad: elk niet-geel blokje is 1 punt waard.

De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijke stand wint de speler die als laatste aan de beurt was.

CREDITS

Spelontwerp: Emerson Matsuuchi

Producent: Sophie Gravel

Illustraties: Chris Quilliams & Atha Kanaani

Grafisch Ontwerp: Stéphane Vachon

Ontwikkeld door: Viktor Kobilke, Moritz Thiele en André Bierth

Nederlandse vertaling: Kim Somberg



© 2019 Plan B Games Inc.

Niets van dit product mag worden vervaelvoudigd zonder specifieke toestemming.

19 rue de la Coopération,
Rigaud, QC J0P 1P0 Canada.
Informatie bewaren voor referentie.
Geproduceerd in China.

ANNEXE

LIEUX DE BASE

Lieux de production :



À partir de la réserve, prenez les cubes illustrés au centre du lieu et ajoutez-les à votre entrepôt.

Lieux d'amélioration :



Pour chaque cube gris illustré au centre du lieu, vous **pouvez** améliorer la valeur d'un cube se trouvant dans votre entrepôt en le remettant dans la réserve et en prenant un cube du niveau supérieur. Vous pouvez améliorer le même cube plusieurs fois.



Lieux d'échange :



À partir de votre entrepôt, remettez dans les bols les cubes illustrés au-dessus de la flèche contre ceux illustrés au bas de la flèche. Dans le cadre d'une même action d'échange, celui-ci peut être effectué autant de fois que vous le désirez et tant que vous avez les cubes appropriés dans votre entrepôt.

Lieux fortifiés :



Sur un lieu fortifié, vous pouvez choisir d'effectuer soit l'une des actions suivantes, soit les deux :

- Prenez la tuile Bonus du dessus de la pile de l'espace Bonus de ce lieu fortifié (s'il en reste) et placez-la dans un espace Bonus libre de votre plateau Joueur. (S'il y a deux piles dans ce lieu, prenez la tuile Bonus du dessus de la pile de votre choix.) Dès que les 3 espaces Bonus de votre plateau Joueur sont remplis, vous ne pourrez plus obtenir de tuiles Bonus. (Pour savoir comment marquer des points avec ces tuiles, voir la section « Tuiles Bonus » à droite.)



- Réclamez la carte Points se trouvant au-dessus de ce lieu fortifié. À partir de votre entrepôt, remettez dans les bols les cubes illustrés au bas de la carte. Prenez la carte et placez-la à côté de votre plateau Joueur. (Si vous avez déjà d'autres cartes Points, glissez la carte nouvellement réclamée sous les précédentes, en la décalant légèrement afin de garder visible la section du haut de chacune d'elles.)



Après avoir réclamé une carte Points, faites glisser vers la gauche les autres cartes Points de façon à remplir l'espace vide. Ajoutez ensuite à la rangée la carte du dessus de la pioche. Chaque carte Points présente une des 4 icônes Nouveau Monde et vous donne un effet immédiat ou permanent.

De plus, vous marquerez des points à la fin de la partie pour vos cartes Points selon la valeur indiquée au bas de chacune d'elles.



CARTES POINTS

Il existe 4 types de cartes Points, chacun identifié par une icône Nouveau Monde dans le coin supérieur droit.

Les cartes Aide des natifs accordent l'effet permanent suivant : lorsque vous utilisez un lieu marqué d'un symbole correspondant à celui de cette carte, le nombre de colons requis pour ce lieu est réduit de 1. Si vous avez plusieurs cartes marquées du symbole correspondant, chacune d'elles réduit le nombre requis de 1. Cependant, vous devez toujours placer au moins un colon.

Les cartes Outil accordent l'effet permanent suivant : lorsque vous utilisez un lieu marqué d'un symbole correspondant à celui de cette carte, vous obtenez le cube illustré sur la carte immédiatement, avant d'effectuer l'action de ce lieu. Si vous avez plusieurs cartes marquées du symbole correspondant, chacune d'elles vous procure le cube additionnel illustré.

Les cartes Nouveaux Colons accordent l'effet immédiat suivant : lorsque vous réclamez cette carte, prenez de votre réserve le nombre de colons indiqué et placez-les sur votre plateau Joueur. S'il ne vous reste pas assez de colons dans votre réserve, prenez ceux disponibles et ignorez le reste de l'effet (ceci ne vous empêche pas de réclamer d'autres cartes de ce type).

Les cartes Exploration accordent l'effet immédiat suivant : lorsque vous réclamez cette carte, prenez une tuile Exploration se trouvant sur le plateau de jeu et placez-la devant vous. Si cette tuile présente un bonus immédiat, obtenez ce bonus maintenant. En retirant cette tuile Exploration du plateau de jeu, vous découvrez un nouveau lieu qui peut dorénavant être utilisé par tous les joueurs.

Bonus des tuiles Exploration :

Bonus immédiat : Obtenez les cubes illustrés à partir des bols.

Bonus immédiat : Ajoutez un colon sur votre plateau Joueur à partir de votre réserve.

Bonus de fin de partie : 3 points.

Bonus de fin de partie : Obtenez 1 icône Nouveau Monde supplémentaire lors du décompte de vos tuiles Bonus.

TUILES BONUS

La plupart des tuiles Bonus présentent une condition. Lors du décompte final, vérifiez pour chacune des tuiles Bonus que vous avez obtenues combien de fois vous avez rempli sa condition. Pour chaque fois qu'elle est remplie, vous marquez les points indiqués au bas de la tuile.

Marquez 2 points pour chaque icône Nouveau Monde du type indiqué que vous avez obtenue (sur les cartes Points et les tuiles Exploration).

Marquez 3 points pour chaque paire composée des icônes Nouveau Monde des types indiqués que vous avez obtenue (sur les cartes Points et les tuiles Exploration).

Marquez 1 point pour chaque paire de colons que vous possédez. Ceci s'applique à tous vos colons se trouvant sur votre plateau Joueur et sur le plateau de jeu (ceux se trouvant encore dans votre réserve ne comptent pas).

Marquez 3 points (aucune condition particulière).

Exemple :

À la fin de la partie, Tom a les 7 icônes Nouveau Monde suivantes :



Il marque un total de 18 points grâce à ses 3 tuiles Bonus.

3	1	1	1	1 x 3 = 3
3	3	3	3	3 x 3 = 9
2	3	3	3	3 x 2 = 6

CENTURY UN NOUVEAU MONDE

Il y a plusieurs siècles, les marchands tentèrent de trouver de nouvelles routes maritimes vers les îles aux épices. Ils découvrirent plutôt un nouveau continent, offrant de nouvelles ressources à commercialiser, de nouvelles terres à cultiver, et de nouveaux peuples avec lesquels échanger. Menez vos pionniers vers la prospérité dans ce nouveau monde !



MISE EN PLACE

Mettre en place Century – Un nouveau monde en respectant les étapes suivantes :

- Triez les panneaux Lieu **A**, et récupérez les panneaux identifiés A1, B1 et C1. Choisissez ensuite un panneau parmi D1, E1 et F1, et remettez les deux autres dans la boîte. Assemblez ensuite le **plateau de jeu** en disposant ces panneaux au milieu de la surface de jeu, tel qu'illustré **B**.
- Triez les cartes Points **C**, et remettez dans la boîte celles marquées d'une étoile blanche ☆ dans le coin inférieur gauche. À moins de 4 joueurs, remettez également dans la boîte les cartes ne correspondant pas au nombre de joueurs :
- À 2 joueurs, retirez les cartes marquées « 3+ » ou « =4 » dans le coin inférieur droit.
- À 3 joueurs, retirez les cartes marquées « =4 ».
Ensuite, mélangez les cartes Points pour former la pioche, face visible. Piochez une carte et placez-la face visible au-dessus du plateau de jeu, vis-à-vis de chaque lieu fortifié. Placez la pioche à droite des cartes ainsi disposées **D**.
- Triez les tuiles Bonus **E**, et remettez dans la boîte toutes celles marquées de l'icône I ou III dans la section inférieure. Mélangez les 17 tuiles Bonus restantes et répartissez-les aléatoirement en piles, face visible, parmi les espaces Bonus **F** du plateau de jeu. Chaque espace Bonus doit contenir autant de tuiles que la valeur indiquée. Remettez dans la boîte les tuiles Bonus restantes.
- Mélangez les dix tuiles Exploration **G**. Placez aléatoirement une tuile face visible sur chaque lieu marqué d'une icône Exploration.
- À 2 et 3 joueurs, placez une des deux tuiles Exploration restantes sur chaque lieu marqué d'une icône 2-3.
- À 4 joueurs, remettez dans la boîte les deux tuiles Exploration restantes, en laissant ainsi les lieux marqués 2-3 découverts.



- Prenez autant de plateaux Joueur **H** que le nombre de joueurs en vous assurant d'inclure le plateau marqué de l'icône Premier Joueur. Distribuez aléatoirement un plateau devant chaque joueur, face A visible. Le joueur qui reçoit le plateau marqué de l'icône Premier Joueur commencera la partie.
- Chaque joueur choisit une couleur, prend les 12 colons de cette couleur et en place six sur son plateau Joueur **I** (sept dans une partie à 2 joueurs). Les colons restants sont placés dans une réserve, à gauche de son plateau Joueur **I**. Ces derniers ne sont pas disponibles au début de la partie.
- À côté du plateau de jeu, triez les cubes par couleur et placez-les dans les bols **K**. Disposez les bols dans l'ordre suivant : jaune (maïs) ► rouge (gibier) ► vert (tabac) ► marron (fourrure).
- En commençant par le premier joueur et en suivant le sens horaire, chaque joueur reçoit des cubes de départ et les place dans la section entrepôt **L** de son plateau Joueur :
♦ 1^{er} joueur > 3 cubes jaunes
♦ 2^e joueur > 4 cubes jaunes
♦ 3^e joueur > 4 cubes jaunes
♦ 4^e joueur > 3 cubes jaunes et 1 cube rouge

TOUR DE JEU

Century – Un nouveau monde se joue en un certain nombre de rondes. Au cours d'une ronde, chaque joueur effectue un tour (en commençant par le premier joueur, suivi du prochain joueur en sens horaire).

À son tour, un joueur effectue une seule et unique action parmi les suivantes :

- ♦ **Activer :** Utiliser un lieu du plateau de jeu en y plaçant le nombre requis de colons.
- ♦ **Repos :** Remettre sur son plateau Joueur tous ses colons à partir du plateau de jeu.

ACTIVER

Choisissez un lieu sur le plateau de jeu. Vous ne pouvez choisir ni un lieu qui contient une tuile Exploration ni un lieu occupé par vos propres colons.

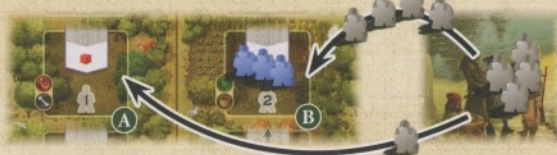
Puis : a) placez-y le nombre requis de colons ; et b) effectuez les actions de ce lieu.



a) Placer des colons sur un lieu :

Prenez le nombre requis de colons à partir de votre plateau Joueur et placez-les sur le lieu choisi. Le nombre requis est déterminé de la façon suivante :

- Si le lieu est inoccupé, placez-y autant de colons que le nombre indiqué au bas du lieu.
- Si le lieu est déjà occupé par un ou plusieurs colons appartenant à un autre joueur, vous devez les expulser en y plaçant le même nombre de colons plus 1. Remettez les colons expulsés à leur propriétaire. Ce dernier les replace sur son plateau Joueur.



Exemple : Tom désire utiliser le lieu **A**, il doit y placer 1 colon provenant de son plateau Joueur. S'il veut utiliser le lieu **B**, il doit y placer 4 colons provenant de son plateau Joueur et remettre les 3 colons bleus qui se trouvaient sur ce lieu à leur propriétaire.

Note : Grâce aux effets que procurent les cartes Aide des natifs, il est possible qu'un lieu soit occupé par un nombre de colons inférieur à la valeur indiquée au bas du lieu.

b) Effectuer les actions du lieu :

Après avoir placé des colons sur le lieu, effectuez immédiatement les actions correspondant à son type.

Il existe 4 types de lieux de base :

- Lieux de production**, pour obtenir des cubes de la réserve.
- Lieux d'amélioration**, pour échanger des cubes à partir de votre entrepôt pour d'autres de plus haut niveau.
- Lieux de troc**, pour échanger les cubes demandés à partir de votre entrepôt pour d'autres cubes de la réserve.
- Lieux fortifiés**, pour prendre une tuile Bonus, ou dépenser des cubes afin de réclamer la carte Points de ce lieu, ou les deux.

Pour une description détaillée sur la façon d'utiliser chaque type de lieu, voir la section « Lieux de base » de l'ANNEXE.

Un aperçu et une explication des effets que procurent les cartes Points et les tuiles Bonus se retrouvent également dans l'ANNEXE.

REPOS

À votre tour, si vous ne pouvez ou ne voulez pas utiliser un lieu, vous devez récupérer tous vos colons se trouvant sur le plateau de jeu et les replacer sur votre plateau Joueur.

CAPACITÉ DE L'ENTREPÔT

À la fin de chaque tour, si votre entrepôt contient plus de cubes que de cases disponibles, vous devez remettre dans les bols les cubes excédentaires de votre choix jusqu'à ce que vous atteigniez votre limite d'entreposage de 10 cubes.

LIMITE DE CUBES

La quantité de cubes n'est pas limitée. Si l'un des bols venait à être vidé, utilisez un substitut pour remplacer les cubes de cette couleur.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur réclame sa 8^e carte Points, la partie prendra fin une fois la ronde terminée. À ce moment-là, chaque joueur fait le décompte des points provenant :

- de ses cartes Points
- des tuiles Bonus qu'il a obtenues durant la partie (voir la section « Tuiles Bonus » de l'ANNEXE pour connaître la façon de marquer des points avec celles-ci)
- des tuiles Exploration qu'il a obtenues grâce à certaines cartes Points (voir la section « Cartes Points » de l'ANNEXE)
- des cubes restants dans son entrepôt ; chaque cube d'une couleur autre que le jaune vaut 1 point.

Le joueur totalisant le plus haut pointage est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le dernier joueur concerné à avoir joué son tour remporte la partie.

CRÉDITS

Auteur : Emerson Matsuuchi
Réalisation : Sophie Gravel
Illustrations : Chris Quilliams & Atha Kanaani
Design graphique : Stéphane Vachon
Développement par : Viktor Kobilke, Moritz Thiele & André Bierth
Traduction : Anh Tú Tran



© 2019 Plan B Games Inc.
Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique.
19 rue de la Coopérative
Rigaud, QC J0P 1P0 Canada
Conservez cette information pour vos dossiers.
Fabriqué en Chine.

PARTIE III
CENTURY
D'EST EN OUEST

CENTURY + MERVEILLES ORIENTALES + UN NOUVEAU MONDE

Au fil des siècles, votre famille a fait fortune en menant une compagnie marchande depuis la route des épices jusqu'aux îles aux épices. Ce réseau mercantile a mené votre famille à la prospérité et s'étend à présent jusqu'au Nouveau Monde. La pérennité de l'entreprise dépend maintenant des nouvelles opportunités qui s'offrent à vous sur le nouveau continent.



MISE EN PLACE

Mettre en place Century - Un nouveau monde en respectant les étapes suivantes :

1. Triez les panneaux Lieu **A** et récupérez les panneaux identifiés A2, B2, C1, D2, E2 et F2. Assemblez ensuite le plateau de jeu en disposant les quatre panneaux au milieu de la surface de jeu, tel qu'illustré **B**.
2. Triez les cartes Points **C** et remettez dans la boîte celles qui sont marquées d'une étoile noire ★ dans le coin inférieur gauche. À moins de 4 joueurs, remettez également dans la boîte les cartes ne correspondant pas au nombre de joueurs :
 - À 2 joueurs, retirez les cartes marquées « 3+ » ou « =4 » dans le coin inférieur droit.
 - À 3 joueurs, retirez les cartes marquées « =4 ».Ensuite, mélangez les cartes Points pour former la pioche Points, face visible. Piochez une carte et placez-la face visible au-dessus du plateau de jeu, vis-à-vis de chaque lieu fortifié. Placez la pioche Points à droite des cartes ainsi disposées **D**.
3. Mélangez toutes les 25 tuiles Bonus **E** et répartissez-les aléatoirement en piles face visible parmi les espaces Bonus **F** du plateau de jeu. Chaque espace Bonus doit contenir autant de tuiles Bonus que la valeur indiquée. Remettez dans la boîte les tuiles Bonus restantes.
4. Mélangez les 10 tuiles Exploration **G**. Placez aléatoirement une tuile, face visible sur chaque lieu marqué d'une icône Exploration.
 - À 2 et 3 joueurs, placez une des trois tuiles Exploration restantes sur chaque lieu marqué d'une icône 2-3 et remettez dans la boîte la tuile restante.
 - À 4 joueurs, remettez dans la boîte les trois tuiles Exploration restantes, en laissant ainsi les lieux marqués 2-3 découverts.
5. Prenez autant de plateaux Joueur **H** que le nombre de joueurs en vous assurant d'inclure le plateau marqué de l'icône Premier Joueur ★. Distribuez aléatoirement un plateau devant chaque joueur, face B visible. Le joueur qui reçoit le plateau marqué de l'icône Premier Joueur commencera la partie.
6. Chaque joueur choisit une couleur, prend les 12 colons de cette couleur et en place six sur son plateau Joueur **I** (sept dans une partie à 2 joueurs). Les colons restants sont placés dans une réserve, à gauche de son plateau Joueur **J**. Ces derniers ne sont pas disponibles au début de la partie.
7. À côté du plateau de jeu, triez les cubes par couleur et placez-les dans les bols **K**. Disposez les bols dans l'ordre suivant : jaune ► rouge ► vert ► marron.

8. En commençant par le premier joueur et en suivant le sens horaire, chaque joueur reçoit des cubes de départ et les place dans l'entrepôt **L** de son plateau Joueur :
 - 1^{er} joueur > 3 cubes jaunes
 - 2^e joueur > 4 cubes jaunes
 - 3^e joueur > 4 cubes jaunes
 - 4^e joueur > 3 cubes jaunes et 1 cube rouge

De Century, prendre les cartes Marchand :

9. Retirez toutes les cartes de départ (dos violet) et remettez-les dans la boîte. Mélangez les cartes Marchand et placez-en une aléatoirement, face visible, au-dessous de chacun des 4 lieux Marchand **M** situés au bas du plateau de jeu. Formez une pioche Marchand, face cachée, avec les cartes restantes et placez-la à droite des cartes Marchand ainsi disposées **N**.

Mettre en place le matériel de Century - Merveilles orientales en respectant les étapes suivantes :

10. Pour créer le plateau maritime, placez une tuile Mer **O** à côté du plateau de jeu.
11. Mélangez les tuiles Marché face cachée. Prenez trois tuiles de chaque icône (gingembre, piment, thé, clous de girofle) et placez ces 12 tuiles aléatoirement autour de la tuile Mer **P**. Disposez les tuiles du plateau maritime selon votre choix, mais assurez-vous que chaque tuile soit adjacente à au moins 2 autres. Remettez dans la boîte les tuiles restantes.
12. Chaque joueur prend le bateau **Q** de sa couleur et le place sur la tuile Mer du plateau maritime.
13. Chaque joueur prend 12 comptoirs **R** de sa couleur et en place un sur chaque case numérotée de la section Comptoir **S** de son plateau joueur.
14. Remettez dans la boîte le matériel restant.

TOUR DE JEU

Century - D'est en ouest - Partie III se joue en un certain nombre de rondes. Au cours d'une ronde, chaque joueur effectue un tour (en commençant par le premier joueur, suivi du prochain joueur en sens horaire).

- À son tour, un joueur effectue une seule et unique action parmi les suivantes :
- **Activer** : Utiliser un lieu du plateau de jeu en y plaçant le nombre requis de colons.
 - **Repos** : Remettre sur son plateau Joueur tous ses colons à partir du plateau de jeu.

ACTIVER

Choisissez un lieu sur le plateau de jeu. Vous ne pouvez **choisir ni** un lieu qui contient une tuile Exploration **ni** un lieu occupé par vos **propres** colons. Puis :
a) placez-y le nombre requis de colons ; *et*
b) effectuez les actions de ce lieu.

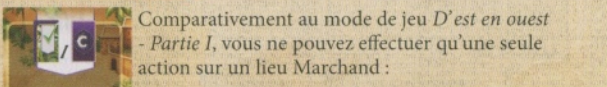
- a) **Placer des colons sur un lieu** :
Placer des colons sur un lieu se déroule exactement comme décrit à la section « a) Placer des colons sur un lieu » de la règle de base.
- b) **Effectuer les actions du lieu** :
Après avoir placé des colons sur le lieu, effectuez immédiatement les actions correspondant aux types suivants :

Les 4 lieux Nouveau Monde :



Ces lieux sont utilisés tels que décrits dans la section « Lieux de base » de l'ANNEXE, mais en tenant compte de l'exception suivante :
Dans ce mode de jeu, vous n'obtenez pas de tuiles Bonus suite à une action sur un lieu fortifié. Lorsque vous utilisez un lieu fortifié, vous ne pouvez réclamer que la carte Points.

Lieux Marchand :



Comparativement au mode de jeu *D'est en ouest - Partie I*, vous ne pouvez effectuer qu'une seule action sur un lieu Marchand :
Utilisez l'action de la carte Marchand se trouvant directement au-dessous de ce lieu Marchand (voir la section « Actions des cartes Marchand » de la règle du mode de jeu *D'est en ouest - Partie I*). Ensuite, prenez la carte Marchand et placez-la face cachée dans votre défausse, à droite de votre plateau Joueur.
Après avoir récupéré une carte Marchand, faites glisser vers la gauche les autres cartes Marchand de façon à remplir l'espace vide. Ajoutez ensuite à la rangée la carte Marchand du dessus de la pioche.

Ceci signifie que vous n'établirez pas de route commerciale. Vous ne récupérez des cartes Marchand que dans votre défausse. Cependant, chaque fois que le nombre de cartes Marchand dans votre défausse atteint un multiple de 4, vous pouvez immédiatement choisir une tuile Bonus du dessus d'une des piles du panneau D2 (pas des panneaux B2 ou F2) et la placer dans un espace Bonus libre de votre plateau Joueur. Dès que les 4 espaces Bonus de votre plateau Joueur sont remplis, vous ne pourrez plus obtenir de tuiles Bonus.

Lieu pour renouveler l'offre de cartes Marchand :
Retirez les quatre cartes Marchand se trouvant au-dessous des lieux Marchand et placez-les face cachée sous la pioche Marchand. Piochez ensuite 4 nouvelles cartes, une à la fois, et placez chacune d'elle au-dessous des 4 lieux Marchand. Puis effectuez un autre tour immédiatement.

Les lieux de Merveilles orientales :



Lieux pour déplacement de bateau Lieu d'échange maritime Lieu d'activation d'un comptoir

Ces lieux sont utilisés tels que décrits dans la section « b) Effectuer les actions d'un lieu » de la règle du mode de jeu *D'est en ouest - Partie II*.

CAPACITÉ DE L'ENTREPÔT

À la fin de chaque tour, si votre entrepôt contient plus de cubes que de cases disponibles, vous devez remettre dans les bols les cubes excédentaires de votre choix jusqu'à ce que vous atteigniez votre limite d'entreposage de 10 cubes.

LIMITE DE CUBES

Le nombre de cubes n'est pas limité. Si l'un des bols venait à être épuisé, utilisez un substitut pour remplacer les cubes de cette couleur.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur réclame sa 8^e carte Points, la partie prendra fin une fois la ronde terminée.
À ce moment-là, chaque joueur fait le décompte des points provenant :

- de ses cartes Points
- des tuiles Bonus qu'il a obtenues durant la partie (voir la section « Tuiles Bonus » de l'ANNEXE pour connaître la façon de marquer des points avec celles-ci)
- des valeurs révélées inscrites dans les cases de la section Comptoir de son plateau Joueur
- des tuiles Exploration qu'il a obtenues grâce à certaines cartes Points (voir la section « Cartes Points » de l'ANNEXE)
- des cubes restants dans son entrepôt ; chaque cube d'une couleur autre que le jaune vaut 1 point.

Le joueur totalisant le plus haut pointage est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le dernier joueur concerné à avoir joué son tour remporte la partie.

CRÉDITS

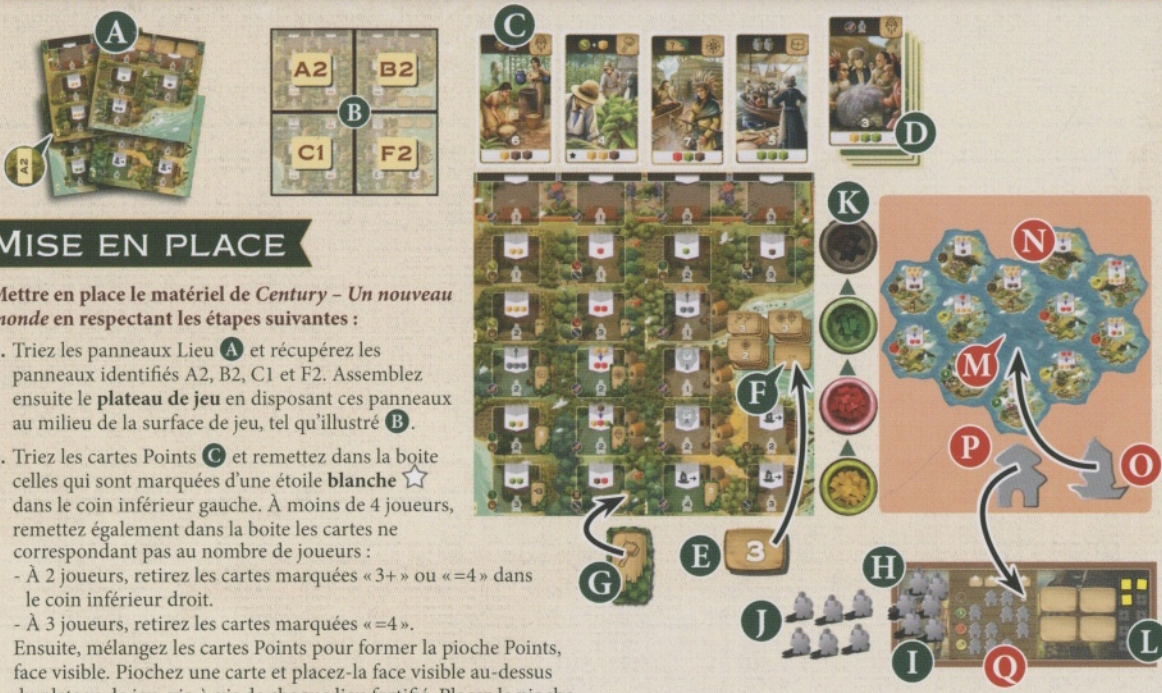
Auteur : Emerson Matsuuchi
Réalisation : Sophie Gravel
Illustrations : Chris Williams & Atha Kanaani
Design graphique : Stéphane Vachon
Développement par : Viktor Kobilke, Moritz Thiele & André Bierth
Traduction : Anh Tú Tran



© 2019 Plan B Games Inc.
Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique.
19 rue de la Coopérative
Rigaud, QC J0P 1P0 Canada
Conservez cette information pour vos dossiers.
Fabriqué en Chine.

PARTIE II
CENTURY
D'EST EN OUEST

MERVEILLES ORIENTALES + UN NOUVEAU MONDE



MISE EN PLACE

Mettre en place le matériel de Century - Un nouveau monde en respectant les étapes suivantes :

1. Triez les panneaux Lieu **A** et récupérez les panneaux identifiés A2, B2, C1 et F2. Assemblez ensuite le **plateau de jeu** en disposant ces panneaux au milieu de la surface de jeu, tel qu'illustré **B**.
2. Triez les cartes Points **C** et remettez dans la boîte celles qui sont marquées d'une étoile blanche ☆ dans le coin inférieur gauche. À moins de 4 joueurs, remettez également dans la boîte les cartes ne correspondant pas au nombre de joueurs :
 - À 2 joueurs, retirez les cartes marquées « 3+ » ou « =4 » dans le coin inférieur droit.
 - À 3 joueurs, retirez les cartes marquées « =4 ».Ensuite, mélangez les cartes Points pour former la pioche Points, face visible. Piochez une carte et placez-la face visible au-dessus du plateau de jeu, vis-à-vis de chaque lieu fortifié. Placez la pioche Points à droite des cartes ainsi disposées **D**.
3. Triez les tuiles Bonus **E** et remettez dans la boîte toutes celles marquées de l'icône **I** ou **III** dans la section inférieure. Mélangez les 17 tuiles Bonus restantes et répartissez-les aléatoirement en piles, face visible, parmi les espaces Bonus **F** du plateau de jeu. Chaque espace Bonus doit contenir autant de tuiles Bonus que la valeur indiquée. Remettez dans la boîte les tuiles Bonus restantes.
4. Mélangez les 10 tuiles Exploration **G**. Placez aléatoirement une tuile, face visible, sur chaque lieu marqué d'une icône Exploration.
 - À 2 et 3 joueurs, placez une des trois tuiles Exploration restantes sur chaque lieu marqué d'une icône 2-3 et remettez la dernière dans la boîte.
 - À 4 joueurs, remettez dans la boîte les 2 tuiles Exploration restantes, en laissant ainsi les lieux marqués 2-3 découverts.
5. Prenez autant de plateaux Joueur **H** que le nombre de joueurs en vous assurant d'inclure le plateau marqué de l'icône Premier Joueur **I**. Distribuez aléatoirement un plateau devant chaque joueur, face **B** visible. Le joueur qui reçoit le plateau marqué de l'icône Premier Joueur commencera la partie.
6. Chaque joueur choisit une couleur, prend les 12 colons de cette couleur et en place six sur son plateau Joueur **I** (sept dans une partie à 2 joueurs). Les colons restants sont placés dans une réserve, à gauche de son plateau Joueur **I**. Ces derniers ne sont pas disponibles au début de la partie.
7. À côté du plateau de jeu, triez les cubes par couleur et placez-les dans les bols **K**. Disposez les bols dans l'ordre suivant : jaune ► rouge ► vert ► marron.

8. En commençant par le premier joueur et en suivant le sens horaire, chaque joueur reçoit des cubes de départ et les place dans l'entrepôt **L** de son plateau Joueur :
 - 1^{er} joueur > 3 cubes jaunes
 - 2^e joueur > 4 cubes jaunes
 - 3^e joueur > 4 cubes jaunes
 - 4^e joueur > 3 cubes jaunes et 1 cube rouge

Mettre en place le matériel de Century - Merveilles orientales en respectant les étapes suivantes :

9. Pour créer le **plateau maritime**, placez une tuile Mer **M** à côté du plateau de jeu.
10. Mélangez les tuiles Marché face cachée. Prenez trois tuiles de chaque icône (gingembre, piment, thé, clous de girofle) et placez ces 12 tuiles aléatoirement autour de la tuile Mer **N**. Disposez les tuiles du plateau maritime selon votre choix, mais assurez-vous que chaque tuile soit adjacente à au moins 2 autres. Remettez dans la boîte les tuiles restantes.
11. Chaque joueur prend le bateau de sa couleur **O** et le place sur la tuile Mer du plateau maritime.
12. Chaque joueur prend 12 comptoirs **P** de sa couleur et en place un sur chaque case numérotée de la section Comptoir **Q** de son plateau joueur.
13. Remettez dans la boîte le matériel restant.

TOUR DE JEU

Century - D'est en ouest - Partie II se joue en un certain nombre de rondes. Au cours d'une ronde, chaque joueur effectue un tour (en commençant par le premier joueur, suivi du prochain joueur en sens horaire).

- À son tour, un joueur effectue une seule et unique action parmi les suivantes :
- **Activer** : Utiliser un lieu du plateau de jeu en y plaçant le nombre requis de colons.
 - **Repos** : Remettre sur son plateau Joueur tous ses colons à partir du plateau de jeu.

ACTIVER

Choisissez un lieu sur le plateau de jeu. Vous ne pouvez **choisir ni** un lieu qui contient une tuile Exploration **ni** un lieu occupé par vos **propres** colons. Puis : a) placez-y le nombre requis de colons ; **et** b) effectuez les actions de ce lieu.

- a) **Placer des colons sur un lieu :**
Placer des colons sur un lieu se déroule exactement comme décrit à la section « a) Placer des colons sur un lieu » de la règle de base.
- b) **Effectuer les actions du lieu :**
Après avoir placé des colons sur le lieu, effectuez immédiatement les actions correspondant à son type.

En plus des 4 types de lieux de base (voir la section « Lieux de bases » de l'ANNEXE), 3 nouveaux types de lieux s'ajoutent :

Lieux pour déplacement de bateau :

Lorsque vous utilisez un lieu pour déplacement de bateau, déplacez votre bateau sur le plateau maritime aussi loin que le lieu l'indique :

-  Déplacez votre bateau vers une tuile adjacente du plateau maritime.
-  Déplacez votre bateau vers une tuile adjacente du plateau maritime. Vous pouvez ensuite le déplacer vers une autre tuile adjacente.
-  Déplacez votre bateau vers la tuile de votre choix du plateau maritime.

Lorsque vous avez terminé votre déplacement, effectuez les étapes suivantes :

- a) Si un ou plusieurs bateaux adverses occupent la même tuile que le vôtre, vous devez payer 1 cube de votre choix provenant de votre entrepôt à chacun de leur propriétaire. (Si vous n'avez pas assez de cubes pour payer tous les adversaires concernés, vous ne pouvez pas terminer votre déplacement sur cette tuile.)
- b) Si votre bateau se trouve sur une tuile Marché où vous n'avez pas encore construit un **de vos** comptoirs **A**, vous pouvez y en construire un maintenant. Le coût de construction d'un comptoir est de 1 cube pour chaque comptoir se trouvant déjà sur cette tuile (2 cubes dans une partie à 2 joueurs). Ceci signifie que la construction du premier comptoir sur une tuile Marché ne coûte aucun cube. Lorsque vous construisez un comptoir, payez le coût en remettant dans les bols les cubes de votre choix à partir de votre entrepôt. Prenez ensuite le comptoir le **plus à gauche** de votre plateau Joueur à partir de la rangée dont l'icône Commerce **B** correspond à celle de la tuile Marché et placez-le sur la tuile. Si après avoir placé un comptoir, vous libérez complètement une colonne de votre plateau Joueur **C**, prenez la tuile Bonus du dessus d'une des piles du plateau de jeu (sur le panneau B2 ou F2) et placez-la dans un espace Bonus libre de votre plateau Joueur.
- Note :** La face B du plateau Joueur comporte 4 espaces Bonus.

- c) Ensuite, **même si aucun de vos comptoirs ne s'y trouve**, vous pouvez effectuer l'échange illustré sur la tuile Marché. À partir de votre entrepôt, remettez dans les bols les cubes illustrés au-dessus de la flèche contre ceux illustrés au bas de la flèche. Dans le cadre d'un tel échange, celui-ci peut être effectué autant de fois que vous le désirez et tant que vous avez les cubes appropriés dans votre entrepôt.
- Note :** Vous pouvez effectuer l'échange de la tuile Marché même si aucun de vos comptoirs ne s'y trouve. Ceci est différent de *Century - Merveilles orientales*.

Lieu d'échange maritime :

 Effectuez l'échange illustré sur la tuile Marché où se trouve votre bateau autant de fois que vous le désirez (au moins une fois).

Lieu d'activation d'un comptoir :

 Choisissez une tuile Marché sur laquelle se trouve un de vos comptoirs et effectuez l'échange qui y est illustré autant de fois que vous le désirez (au moins une fois).

Attention : Dans ce mode de jeu, vous n'obtenez pas de tuiles Bonus suite à une action sur un lieu fortifié. Lorsque vous utilisez un lieu fortifié, vous ne pouvez réclamer que la carte Points.

REPOS

À votre tour, si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas utiliser un lieu, vous devez récupérer tous vos colons se trouvant sur le plateau de jeu et les replacer sur votre plateau Joueur.

CAPACITÉ DE L'ENTREPÔT

À la fin de chaque tour, si votre entrepôt contient plus de cubes que de cases disponibles, vous devez remettre dans les bols les cubes excédentaires de votre choix jusqu'à ce que vous atteigniez votre limite d'entreposage de 10 cubes.

LIMITE DE CUBES

Le nombre de cubes n'est pas limité. Si l'un des bols venait à être épuisé, utilisez un substitut pour remplacer les cubes de cette couleur.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur réclame sa **8^e carte Points**, la partie prendra fin une fois la ronde terminée.

À ce moment-là, chaque joueur fait le décompte des points provenant :

- de ses cartes Points
- des tuiles Bonus qu'il a obtenues durant la partie (voir la section « Tuiles Bonus » de l'ANNEXE pour connaître la façon de marquer des points avec celles-ci)
- des valeurs **révélées** inscrites dans les cases de la section Comptoir de son plateau Joueur
Exemple : 1 + 2 = 3 points
- des tuiles Exploration qu'il a obtenues grâce à certaines cartes Points (voir la section « Cartes Points » de l'ANNEXE)
- des cubes restants dans son entrepôt ; chaque cube d'une couleur autre que le jaune vaut 1 point.

Le joueur totalisant le plus haut pointage est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le dernier joueur concerné à avoir joué son tour remporte la partie.

CRÉDITS

Auteur : Emerson Matsuuchi
Réalisation : Sophie Gravel
Illustrations : Chris Quilliams & Atha Kanaani
Design graphique : Stéphane Vachon
Développement par : Viktor Kobilke, Moritz Thiele & André Bierth
Traduction : Anh Tú Tran



© 2019 Plan B Games Inc.
Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique.
19 rue de la Coopérative
Rigaud, QC J0P 1P0 Canada
Conservez cette information pour vos dossiers.
Fabriqué en Chine.

PARTIE I
CENTURY
D'EST EN OUEST

CENTURY + UN NOUVEAU MONDE



MISE EN PLACE

Mettre en place le matériel de *Century - Un nouveau monde* en respectant les étapes suivantes :

1. Triez les panneaux Lieu **A** et récupérez les panneaux identifiés A1, B1, E2 et C2. Assemblez ensuite le **plateau de jeu** en disposant ces panneaux au milieu de la surface de jeu, tel qu'illustré **B**.
2. Triez les cartes Points **C** et remettez dans la boîte celles marquées d'une étoile **noire** ★ dans le coin inférieur gauche. À moins de 4 joueurs, remettez également dans la boîte les cartes ne correspondant pas au nombre de joueurs :
 - À 2 joueurs, retirez les cartes marquées « 3+ » ou « =4 » dans le coin inférieur droit.
 - À 3 joueurs, retirez les cartes marquées « =4 ».Ensuite, mélangez les cartes Points pour former la pioche Points, face visible. Piochez une carte et placez-la face visible au-dessus du plateau de jeu, vis-à-vis de chaque lieu fortifié. Placez la pioche Points à droite des cartes ainsi disposées **D**.
3. Triez les tuiles Bonus **E** et remettez dans la boîte toutes celles marquées de l'icône **III** dans la section inférieure. Mélangez les 20 tuiles Bonus restantes et répartissez-les aléatoirement en piles, face visible, parmi les espaces Bonus **F** du plateau de jeu. Chaque espace Bonus doit contenir autant de tuiles que la valeur indiquée. Remettez dans la boîte les tuiles Bonus restantes.
4. Mélangez les 10 tuiles Exploration **G**.
 - À 2 et 3 joueurs, placez huit d'entre elles face visible à côté du plateau de jeu et placez les tuiles restantes sur chaque lieu marqué d'une icône 2-3.
 - À 4 joueurs, placez les dix tuiles Exploration face visible à côté du plateau de jeu.
5. Prenez autant de plateaux Joueur **H** que le nombre de joueurs en vous assurant d'inclure le plateau marqué de l'icône Premier Joueur **I**. Distribuez aléatoirement un plateau devant chaque joueur, **face A** visible. Le joueur qui reçoit le plateau marqué de l'icône Premier Joueur commencera la partie.
6. Chaque joueur choisit une couleur, prend les 12 colons de cette couleur et en place six sur son plateau Joueur **J** (sept dans une partie à 2 joueurs). Les colons restants sont placés dans une réserve, à gauche de son plateau Joueur **K**. Ces derniers ne sont pas disponibles au début de la partie.



7. À côté du plateau de jeu, triez les cubes par couleur et placez-les dans les bols **K**. Disposez les bols dans l'ordre suivant : jaune ► rouge ► vert ► marron.
8. En commençant par le premier joueur et en suivant le sens horaire, chaque joueur reçoit des cubes de départ et les places dans l'entrepôt **L** de son plateau Joueur :
 - ♦ 1^{er} joueur > 3 cubes jaunes
 - ♦ 2^e joueur > 4 cubes jaunes
 - ♦ 3^e joueur > 4 cubes jaunes
 - ♦ 4^e joueur > 3 cubes jaunes et 1 cube rouge

De *Century*, prendre les cartes Marchand :

9. Retirez toutes les cartes de départ (dos violet) et remettez-les dans la boîte. Mélangez les cartes Marchand et placez-en une aléatoirement, face visible, au-dessous de chacun des 4 lieux Marchand **M** situés au bas du plateau de jeu. Formez une pioche Marchand, face cachée, avec les cartes restantes et placez-la à droite des cartes Marchand ainsi disposées **N**.

TOUR DE JEU

Century - D'est en ouest - Partie I se joue en un certain nombre de rondes. Au cours d'une ronde, chaque joueur effectue **un** tour (en commençant par le premier joueur, suivi du prochain joueur en sens horaire).

À son tour, un joueur effectue une seule et unique action parmi les suivantes :

- ♦ **Activer :** Utiliser un lieu du plan de jeu en y plaçant le nombre requis de colons.
- ♦ **Route :** Utiliser une carte de sa route commerciale en y plaçant le nombre requis de colons.
- ♦ **Repos :** Remettre sur son plateau Joueur tous ses colons à partir du plateau de jeu.

ACTIVER

Choisissez **un** lieu sur le plateau de jeu. Vous ne pouvez **choisir ni** un lieu qui contient une tuile Exploration **ni** un lieu occupé par vos **propres** colons.

Puis : a) placez-y le nombre requis de colons ; **et** b) effectuez les actions de ce lieu.

a) Placer des colons sur un lieu :

Placer des colons sur un lieu se déroule exactement comme décrit à la section « a) Placer des colons sur un lieu » de la règle de base.

b) Effectuer les actions du lieu :

Après avoir placé des colons sur le lieu, effectuez immédiatement les actions correspondant à son type.

En plus des 4 types de lieux de base (voir la section « Lieux de bases » de l'ANNEXE), 3 nouveaux types de lieux s'ajoutent :

Lieux Marchand :



Sur un lieu Marchand, effectuez **une** des actions suivantes :

- a) Utilisez l'action de la carte Marchand se trouvant directement au-dessous de ce lieu Marchand (voir la section « Actions des cartes Marchand » à droite). Ensuite, prenez la carte Marchand et placez-la face cachée dans votre défausse, à droite de votre plateau Joueur.

OU

- b) Prenez la carte Marchand se trouvant directement au-dessous de ce lieu Marchand (sans effectuer son action) et placez-la au-dessous de votre plateau Joueur. Les cartes Marchand se trouvant au-dessous de votre plateau Joueur forment votre **route commerciale** (pour plus de détails, voir la section « Route » plus bas).



Chaque nouvelle carte Marchand que vous ajoutez à votre route commerciale doit être placée à **droite** de celles qui la composent déjà. Cependant, votre route commerciale ne peut contenir qu'un maximum de 5 cartes Marchand. Lorsque vous récupérez une carte Marchand grâce à cette action alors que votre route commerciale en compte déjà 5, échangez la nouvelle carte pour celle de votre choix parmi les 5 déjà en place, et placez l'ancienne carte face cachée dans votre défausse, à droite de votre plateau Joueur.

Après avoir récupéré une carte Marchand, faites glisser vers la gauche les autres cartes Marchand de façon à remplir l'espace vide. Ajoutez ensuite à la rangée la carte Marchand du dessus de la pioche.

Lieu pour renouveler l'offre de cartes Marchand :



Retirez les quatre cartes Marchand se trouvant au-dessous des lieux Marchand et placez-les face cachée sous la pioche Marchand sans ordre particulier. Piochez ensuite 4 nouvelles cartes, une à la fois, et placez chacune d'elles au-dessous des 4 lieux Marchand de gauche à droite. Puis effectuez un autre tour immédiatement.

Lieu pour ajuster sa route commerciale :



Prenez un cube jaune à partir des bols et ajoutez-le à votre entrepôt. Vous **pouvez** ensuite intervertir la position de 2 cartes Marchand de votre route commerciale.

ROUTE

Pour effectuer cette action, choisissez une carte de votre route commerciale. Vous ne pouvez choisir qu'une carte où ne se trouve **aucun** colon.

- Puis : a) placez le nombre requis de colons sur cette carte ; **et**
b) effectuez l'action de cette carte.

- a) Pour utiliser une carte de votre route commerciale, prenez le nombre requis de colons à partir de votre plateau Joueur et placez-les sur cette carte. Le nombre requis de colons est déterminé comme suit : Vous avez besoin de 1 colon + 1 colon supplémentaire pour chaque carte Marchand **inoccupée** située à **gauche** de la carte choisie (c.-à-d. chaque carte où ne se trouve aucun colon).

Exemple : Tom veut utiliser la carte Marchand **D** de sa route commerciale. Il y place 1 colon + 2 colons supplémentaires (pour les cartes vides **A** et **C**).



- b) Après avoir placé vos colons sur la carte, effectuez l'action de celle-ci selon son type (voir la section « Actions des cartes Marchand » à droite).

REPOS

À votre tour, si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas utiliser un lieu ou votre route commerciale, vous devez récupérer tous vos colons se trouvant sur le plateau de jeu et sur votre route commerciale, et les replacer sur votre plateau Joueur.

CAPACITÉ DE L'ENTREPÔT

À la fin de chaque tour, si votre entrepôt contient plus de cubes que de cases disponibles, vous devez remettre dans les bols les cubes excédentaires de votre choix jusqu'à ce que vous atteigniez votre limite d'entreposage de 10 cubes.

LIMITE DE CUBES

Le nombre de cubes n'est pas limité. Si l'un des bols venait à être épuisé, utilisez un substitut pour remplacer les cubes de cette couleur.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur réclame sa 8^e carte Points, la partie prendra fin une fois la ronde terminée.

À ce moment-là, chaque joueur fait le décompte des points provenant :

- de ses cartes Points
- des tuiles Bonus qu'il a obtenues durant la partie (voir la section « Tuiles Bonus » de l'ANNEXE pour connaître la façon de marquer des points avec celles-ci)
- des tuiles Exploration qu'il a obtenues grâce à certaines cartes Points (voir la section « Cartes Points » de l'ANNEXE)
- des cubes restants dans son entrepôt ; chaque cube d'une couleur autre que le jaune vaut 1 point.

Le joueur totalisant le plus haut pointage est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le dernier joueur concerné à avoir joué son tour remporte la partie.

Actions des cartes Marchand :



Cartes Épics : Prenez dans les bols les cubes correspondant à ceux illustrés sur la carte et placez-les dans votre entrepôt.



Cartes Améliorer : Pour chaque cube gris illustré sur la carte, vous pouvez améliorer 1 cube de votre entrepôt d'un niveau.



Cartes Échanger : À partir de votre entrepôt, remettez dans les bols les cubes illustrés au-dessus de la flèche contre ceux illustrés au bas de la flèche. Dans le cadre d'une même action d'échange, celui-ci peut être effectué autant de fois que vous le désirez et tant que vous avez les cubes appropriés dans votre entrepôt.

Nouvelle tuile Bonus :



Pour chaque paire de cartes Marchand que compte votre route commerciale ainsi que votre défausse, marquez 1 point.

Attention : Dans ce mode de jeu, lorsque vous obtenez l'effet immédiat d'une carte Exploration, prenez une des tuiles Exploration disponibles à **côté** du plateau de jeu. (De plus, à 2 ou 3 joueurs, vous pouvez découvrir un nouveau lieu en prenant une des 2 tuiles Exploration directement sur le plateau de jeu.)

CRÉDITS

Auteur : Emerson Matsuuchi

Réalisation : Sophie Gravel

Illustrations : Chris Quilliams & Atha Kanaani

Design graphique : Stéphane Vachon

Développement par : Viktor Kobilke, Moritz Thiele & André Bierth

Traduction : Anh Tú Tran



© 2019 Plan B Games Inc.

Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique.

19 rue de la Coopérative

Rigaud, QC J0P 1P0 Canada

Conservez cette information pour vos dossiers.

Fabriquée en Chine.