

CENTURY

+ MERVEILLES ORIENTALES + UN NOUVEAU MONDE



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 récupérez 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 **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

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 compteurs **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.

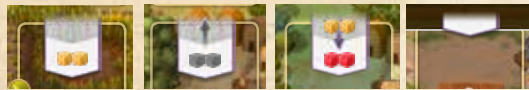
a) Placer des colons sur un lieu :

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 :



Lieux de production Lieux d'amélioration Lieux d'échange Lieux fortifiés

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 **vos** 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'elles 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 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.