

CENTURY

LA RUTA DE LAS ESPECIAS

Siglos atrás, el comercio de especias llegó a ser la actividad económica más importante del mundo, tanto que fundó y destruyó imperios, empujó al ser humano a explorar los lugares más recónditos de la Tierra y condujo al descubrimiento de nuevos mundos. Su importancia fue tal que el valor de las especias se comparaba incluso con el del oro.


Por aquel entonces, las especias estaban envueltas en cierto aire de misterio y magnetismo, y los mercaderes que comerciaban con ellas narraban historias fantásticas sobre los peligros que corrían para conseguirlas, para después venderlas a un precio más alto. Siglos después, la demanda de especias creció tanto que quienes las controlaban amasaron una riqueza y un prestigio inmensos. Y es en esa época donde comienza tu gran aventura, eres nada más y nada menos que un comerciante guiando tu caravana a través de las tierras del este hacia el mar Mediterráneo en busca de riqueza y fortuna. Comienza tu viaje como líder de la expedición por la Ruta de las Especias.


PREPARACIÓN DEL JUEGO



Para preparar una partida de *Century: la Ruta de las Especias*, seguid estos pasos en orden:

1. Barajad las cartas de Mercado (reverso naranja) y formad un mazo **A**. Después, robad 5 cartas y colocadlas bocarriba en una fila a la izquierda del mazo **B**.
2. Formad una pila de monedas de oro con el doble de monedas que jugadores estéis en la partida y colocadla encima de la carta de Mercado que se encuentra más a la izquierda **C**. Haced lo mismo con las monedas de plata, pero en este caso colocad la pila sobre la siguiente carta de Mercado **D**.
3. Entre las cartas de Mercader (reverso morado) **E** hay 10 cartas con el borde morado en la parte delantera. Estas son las cartas iniciales, de entre las cuales, cada jugador recibe una carta de Especia 2 y una carta de Mejora 2 para formar su mano inicial, como se muestra aquí. Devolved a la caja el resto de las cartas iniciales.


 Especia 2


 Mejora 2
4. Barajad el resto de las cartas de Mercader y formad un mazo **E**. Robad 6 cartas y colocadlas bocarriba en una fila a la izquierda del mazo **F**.

5. Los cubos de colores representan las especias. Separadlas por colores y colocadlas en los cuencos **G**. **Nota:** aseguraa de que el orden de los colores es igual que el que se muestra en la imagen de arriba: amarillo (Cúrcuma) ▶ rojo (Azafrán) ▶ verde (Cardamomo) ▶ marrón (Canela).
6. Robad tantas cartas de Caravana (reverso gris) como jugadores haya en la partida, asegurándoos de que entre ellas está la que tiene el símbolo de Primer jugador. Barajadlas, repartiend una para cada uno y colocadla bocarriba delante de vosotros **H**. Quien haya recibido la carta de Caravana con el símbolo de Primer jugador ▶ empieza la partida.
7. Colocad cubos amarillos y rojos sobre vuestra carta de Caravana tal y como se indica a continuación **I**:
 - ◆ El primer jugador recibe 3 cubos amarillos
 - ◆ El segundo jugador recibe 4 cubos amarillos
 - ◆ El tercer jugador recibe 4 cubos amarillos
 - ◆ El cuarto jugador recibe 3 cubos amarillos y 1 cubo rojo
 - ◆ El quinto jugador recibe 3 cubos amarillos y 1 cubo rojo

UN TURNO DE JUEGO

Una partida de *Century: la Ruta de las Especias* consta de una serie de rondas en las que cada jugador tiene un único turno de juego (empezando siempre por el Primer jugador y después en el sentido de las agujas del reloj).

Cuando sea tu turno, podrás hacer una de las siguientes acciones:

- ◆ **Jugar:** jugar una de las cartas de tu mano.
- ◆ **Comprar:** adquirir una carta de Mercader.
- ◆ **Descansar:** devolver a tu mano todas las cartas que has jugado anteriormente.
- ◆ **Reclamar:** obtener una carta de Mercado y ganar los puntos indicados.

JUGAR

Para jugar una de las cartas de tu mano, coloca la carta bocarriba delante de ti y realiza la acción de la carta. Existen tres tipos de cartas de Mercader: cartas de Especia, cartas de Mejora y cartas de Comercio. Se juegan de la siguiente manera:

CARTAS DE ESPECIA

Cuando juegues una carta de Especia, toma de los cuencos el número indicado de cubos del color que muestra la carta **A** y colócalos sobre tu carta de Caravana. En este ejemplo, el jugador colocaría 1 cubo rojo y 1 cubo amarillo en su caravana.



CARTAS DE MEJORA

Cuando juegues una carta de Mejora 2, PUEDES mejorar en un nivel dos de los cubos de tu caravana. Es decir, no es obligatorio mejorar todos los cubos que se indican en la carta de Mejora. Por ejemplo: puedes mejorar el nivel de un cubo amarillo, que pasará a ser rojo, y después mejorar otro cubo amarillo, que de nuevo pasará a ser rojo; o bien puedes mejorar un cubo amarillo y convertirlo en rojo y después mejorar ese cubo rojo a un cubo verde.



Niveles de mejora de los cubos

CARTAS DE COMERCIO

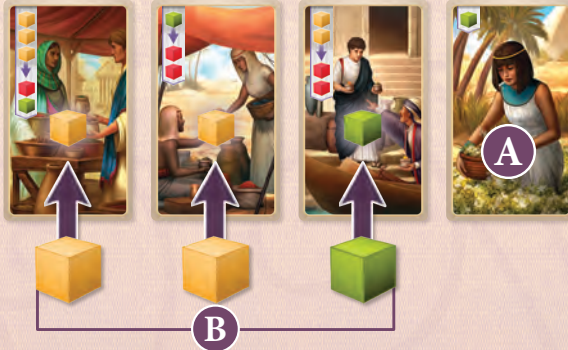
Cuando juegues una carta de Comercio, devuelve de tu caravana a la reserva el número de cubos del color indicado encima de la flecha A y, seguidamente, toma de la reserva el número de cubos del color indicado debajo de la flecha B y añádelos a tu caravana. En tu turno, puedes comerciar las veces que quieras, siempre y cuando tengas disponibles los cubos correspondientes.



Ejemplo: Elena tiene 6 cubos amarillos y juega una carta de Comercio que le permite intercambiar 2 cubos amarillos por 1 cubo verde. Elena puede intercambiar 2, 4 o 6 cubos amarillos para conseguir 1, 2 o 3 cubos verdes, respectivamente.

COMPRAR

Para comprar una carta de Mercader, primero tienes que pagarla colocando CUALQUIER cubo de tu caravana sobre cada una de las cartas de Mercader que haya a la izquierda de la carta que quieras comprar. Una vez lo hayas hecho, puedes robar la carta y añadirla a tu mano. **Nota:** cuando quieras comprar la carta de Mercader que está más a la izquierda, no tendrás que colocar ningún cubo: la carta es gratis.



Ejemplo: Elena quiere comprar la cuarta carta de Mercader de la fila A, para lo que coloca 1 cubo sobre cada una de las 3 cartas que hay a su izquierda B.

Cuando compras una carta de Mercader y la añades a tu mano, te llevas todos los cubos que haya sobre esa carta y los colocas en tu caravana. Una vez hayas comprado la carta, rellena el espacio vacío que ha quedado desplazando el resto de las cartas de la fila hacia la izquierda. De nuevo, quedará un espacio vacío, ahora al lado del mazo de cartas de Mercader, que también deberás rellenar, en este caso sacando una nueva carta del mazo.

DESCANSAR

Para descansar, recupera todas las cartas que ya has jugado previamente, que tienes colocadas bocarriba delante de ti, y añádelas a tu mano de nuevo (lo que te permitirá ir construyendo tu mano de cartas de Mercader conforme avanza la partida, una mecánica de juego conocida como construcción de mazos).

RECLAMAR

Para reclamar una de las cartas de Mercado, y ganar así los puntos indicados en esa carta, debes tener en tu caravana todos los cubos necesarios para comprarla, los cuales tendrás que devolver a los cuencos de la reserva. Roba la carta de Mercado y colócala bocabajo frente a ti. Una vez hecho esto, rellena el espacio vacío que ha quedado desplazando el resto de las cartas de la fila hacia la izquierda. De nuevo, quedará un espacio vacío, ahora al lado del mazo de cartas de Mercado, que también deberás rellenar, en este caso sacando una nueva carta del mazo. Si la carta que te has llevado es una de las dos que están más hacia la izquierda, roba una de las monedas de oro o de plata que están encima de la carta. Si te llevas la última moneda de oro, desplaza la pila de monedas de plata hacia la izquierda, de manera que queden encima de la carta situada en el extremo izquierdo.

LÍMITE DE LA CARAVANA

Si al final de tu turno tienes más cubos de los que caben en tu caravana, tendrás que devolver los cubos sobrantes de tu elección a los cuencos hasta tener como máximo los 10 cubos que caben en la caravana.

LÍMITE DE LA RESERVA

La reserva de cubos es ilimitada. Si os quedáis sin algún tipo de cubos, utilizad otra cosa como sustituto (por ejemplo, si os quedáis sin cubos amarillos, podéis utilizar caramelos en su lugar).

FIN DE LA PARTIDA

Cuando un jugador consiga su quinta carta de Mercado (o su sexta carta si es una partida de 2-3 jugadores), termina la partida una vez finalicéis la ronda en curso. En ese momento, cada uno de vosotros tendrá que hacer recuento de los puntos de sus cartas de Mercado, de sus monedas de oro y plata y de los cubos que tenga en la caravana. Cada moneda de oro vale 3 puntos y cada moneda de plata, 1 punto. Los cubos que no sean amarillos valen cada uno 1 punto. Quien tenga más puntos gana la partida. En caso de empate, quien haya jugado en último lugar gana.

CRÉDITOS

Diseño del juego: Emerson Matsuuchi

Producción: Sophie Gravel

Dirección artística: Philippe Guérin

Ilustraciones: Fernanda Suárez

Diseño gráfico: Philippe Guérin y Karla Ron

Coordinación: Geneviève Blouin

Relaciones exteriores: Andrea Ahlers y Katja Wienicke

Edición: Sophie Gravel

Comunicación: Mike Young

Marketing: Martin Bouchard

Agradecimiento especial a Margot Lafont Gourbeuil

Traducción al español: Laura Castro Trullén

Desarrollado por:



© 2017 Plan B Games Inc.

Queda prohibida la reproducción total o parcial de este producto sin autorización previa.

19 rue de la Coopérative, Rigaud, QC.

J0P 1P0, Canadá.

Conserve esta información para su consulta.

Fabricado en China.