

# CENTURY

## MARAVILLAS DE ORIENTE

Siglos atrás, el lucrativo comercio de especias empujó a las naciones más prósperas del mundo a explorar rutas alternativas hasta las fuentes de estos bienes tan preciados. Estas naciones surcaban los mares en busca de tierras exóticas, lo que condujo al descubrimiento de las conocidas islas de las especias, donde encontraron las especias más valiosas del mundo. Estas especias valían más que su peso en oro y algunas de ellas solo crecían en estas islas. Este descubrimiento hizo que las expediciones se sucediesen y que la competencia fuese cada vez más intensa... hasta desencadenar la guerra. Esta época, caracterizada por la oportunidad y la prosperidad, fue conocida como la Era de los Descubrimientos y es en ella donde te encuentras ahora. Estás surcando los mares en busca de estas maravillas exóticas. Como mercader y corsario en representación de tu nación, quieres hacerte con el control de la región para obtener riqueza y gloria. Tu viaje continúa por el Lejano Oriente.

### PREPARACIÓN DEL JUEGO



Para preparar una partida de *Century: maravillas de Oriente*, seguid estos pasos en orden:

1. Ordenad las piezas de Mercado **A** por sus símbolos de especia y, de forma aleatoria, quitad 1 pieza de cada uno de los símbolos. Después, mezclad las piezas restantes. Si es la primera vez que jugáis, construid el mapa siguiendo el ejemplo de arriba **B**. Si ya habéis jugado más veces, podéis dirigirlos al apartado *Crear mapas personalizados* para aprender a personalizar mapas únicos para vuestras partidas.
2. Tomad las 4 piezas de Puerto y colocad una en cada esquina **C** del mapa, como se muestra en el ejemplo de arriba.
3. Mezclad las piezas de Puntos de Victoria (PV) sin la pieza de Puerto cerrado y formad una pila con todas ellas bocabajo. Tomad 4 piezas y colocadlas bocarriba, una sobre cada Puerto **D**. Después, mezclad la pieza de Puerto cerrado **E**, bocabajo, entre las 5 primeras piezas de PV **F** de la pila. Finalmente, colocad de nuevo estas 6 piezas encima de la pila y situad esta al lado del mapa.

4. Organizad las piezas de Bonificación **G** por tipos y situadlas sobre la mesa. Formad una pila con las piezas de Bonificación de 6 PV, 5 PV, 4 PV y 3 PV en orden ascendente, de tal forma que la pieza de 6 PV esté arriba de todo.
5. Repartid un tablero individual **H** a cada jugador con la cara de *Maravillas de Oriente* hacia arriba, como se muestra en el ejemplo. El último que haya viajado en barco empieza la partida. A este jugador le corresponde el tablero individual con el símbolo de Primer jugador **I**.
6. A cada uno os corresponde 1 Barco **J** y los 20 Puestos comerciales **K** del mismo color. Colocad un Puesto comercial en cada uno de los espacios de vuestro tablero individual **L**.
7. Colocad los cubos iniciales **M** en el centro de la mesa. En el orden contrario al de los turnos de la partida, seleccionad de uno en uno los cubos con los que queréis comenzar la partida y situadlos en vuestra bodega **N**. Por último, colocad vuestros Barcos **J** en cualquier pieza de Mercado. Una vez que todos hayáis elegido vuestros cubos iniciales, devolved cualquier cubo restante a la reserva.

### UN TURNO DE JUEGO

Una partida de *Century: maravillas de Oriente* 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 mover tu Barco y después hacer una acción.

### MOVER

Puedes mover tu Barco a una pieza adyacente de forma gratuita **A**. Después, podrás seguir moviendo tu Barco, pero deberás colocar 1 cubo **B** de tu bodega (el que tú quieras) en cada una de las piezas por las que vayas pasando **C**. Puedes desplazarte así tantas veces como quieras mientras tengas cubos disponibles en la bodega.

Si terminas tu movimiento en una **pieza de Mercado** donde ya haya uno o más Barcos, deberás pagar a cada uno de los dueños de esos Barcos 1 cubo de tu bodega. Es decir, si no tienes los cubos necesarios para pagar a los jugadores correspondientes, no podrás terminar tu movimiento en esa pieza de Mercado.

Por otro lado, si terminas tu movimiento en una pieza en la que hay algún cubo, puedes quedártelo y almacenarlo en tu bodega. Si se dan ambas situaciones, es decir, hay Barcos y cubos sobre la pieza en la que has terminado tu movimiento, tendrás que pagar primero a esos jugadores con cubos de tu bodega antes de llevarte los que haya en la pieza.



Después de mover tu Barco (o de decidir no moverlo), puedes hacer una de las siguientes acciones:

- ◆ una acción de **Comercio**, en una pieza de Mercado.
- ◆ una acción de **Puerto**, en una pieza de Puerto.
- ◆ una acción de **Recolección**, en cualquier pieza.



## COMERCIO

Si tu Barco se encuentra sobre una pieza de Mercado **A** tienes la opción de construir un Puesto comercial **B** en esa pieza, si todavía no tienes uno en ella. Cada pieza de Mercado puede tener un solo Puesto comercial de cada jugador. El precio para construirlo es 1 cubo por cada Puesto comercial que ya haya en la pieza (2 cubos por Puesto comercial en partidas de 2 jugadores). Es decir, quien construya el primer Puesto comercial en una pieza de Mercado, podrá hacerlo gratis. Para pagar la construcción de tu Puesto comercial, devuelve de tu bodega el número correspondiente de cubos de tu elección a la reserva. Después, toma de tu tablero individual el Puesto comercial que esté más a la izquierda en la fila que tiene el mismo símbolo de especie **C** que la pieza en la que vas a construirlo. Finalmente, si al construir tu Puesto comercial vacías completamente una de las columnas de tu tablero individual **D**, elige una pieza de Bonificación de la reserva y sitúala al lado de tu tablero individual.



Durante la fase de movimiento, te permite mover de nuevo tu Barco a otra casilla adyacente de forma gratuita.



Te otorgan Puntos de Victoria al final de la partida.



Te permite mejorar en un nivel 1 de los cubos inmediatamente después de haber construido un Puesto comercial. También vale 2 PV al final de la partida.



Recibes 1 cubo rojo adicional cuando realizas la acción de Recolección. También vale 1 PV al final de la partida.



Añade a tu bodega tres espacios más para almacenar cubos adicionales.

*Nota: para realizar una mejora, devuelve 1 cubo de tu bodega a la reserva y llévate 1 del siguiente nivel en su lugar.*



Una vez tengas un Puesto comercial en una pieza de Mercado, podrás realizar la acción de **Comercio** indicada en dicha pieza. Podrás intercambiar los cubos que están encima de la flecha por los que se encuentran debajo de ella, que tomarás de la reserva. Durante la acción de Comercio podrás hacer el número de intercambios que quieras, siempre y cuando tengas disponibles los cubos necesarios en tu bodega.

**Ejemplo:** Elena tiene 9 cubos amarillos y realiza una acción de Comercio que le permite intercambiar 3 cubos amarillos **A** por 1 cubo marrón **B**. Elena podrá intercambiar 3, 6 o 9 cubos amarillos a cambio de 1, 2 o 3 cubos marrones, respectivamente.



## PUERTO

Si tu Barco se encuentra sobre un Puerto, podrás reclamar la pieza de Puntos de Victoria (PV) correspondiente pagando a la reserva los cubos indicados en dicha pieza. Una vez pagada, toma la pieza de PV y colócala bocabajo al lado de tu tablero individual. Después, saca la siguiente pieza de PV de la pila y sitúala bocarriba en la pieza de Puerto que ha quedado vacía.



Si la nueva pieza es la de Puerto cerrado, dicho Puerto se considera cerrado, lo que significa que no podrás colocar otras piezas de PV sobre ese Puerto mientras que la de Puerto cerrado esté ahí. A partir de ese momento, cada vez que alguien reclame la pieza de PV de otro Puerto, desplazaréis la pieza de Puerto cerrado a ese nuevo Puerto vacío y colocaréis una nueva pieza de PV de la pila sobre el anterior Puerto cerrado. Así, la pieza de Puerto cerrado irá rotando por los distintos Puertos del tablero.



## RECOLECCIÓN

Recolecta 2 cubos amarillos de la reserva y añádelos a tu bodega.

## LÍMITE DE LA BODEGA

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

## FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando uno de vosotros reclame su **cuarta pieza de Puntos de Victoria** y concluyáis la ronda actual, para que todos juguéis el mismo número de turnos. En ese momento, cada uno de vosotros tendrá que contar los puntos de sus piezas de Puntos de Victoria, los puntos visibles en los espacios vacíos de su tablero individual, los Puntos de Victoria que tenga en sus piezas de Bonificación y los puntos de los cubos almacenados en la bodega (cada uno de los cubos vale 1 punto, a excepción de los amarillos, que no dan ningún punto). Quien tenga más Puntos de Victoria, gana. Si hay un empate, gana el último en haber jugado su turno.

## CREAR MAPAS PERSONALIZADOS

Tras haberos familiarizado con *Century: maravillas de Oriente*, podréis empezar a personalizar vuestros mapas. Cuando coloquéis las piezas, os recomendamos que cada una tenga, al menos, otras dos piezas adyacentes, si es posible.



## CRÉDITOS

Diseño del juego: Emerson Matsuchi

Producción: Sophie Gravel

Dirección artística: Philippe Guérin

Ilustraciones: Chris Quilliams y Atha Kanaani

Diseño gráfico: Philippe Guérin, Karla Ron y Marie-Eve Joly

Relaciones exteriores: Andrea Ahlers y Katja Wienicke

Edición: Sophie Gravel

Revisión: Anh Tú Tran

Comunicación: Mike Young

Marketing: Martin Bouchard

Traducción al español: Laura Castro Trullén

Desarrollado por:



© 2018 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.

Conservar esta información para su consulta.  
Fabricado en China.