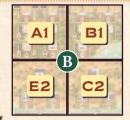


La route des épices est désuète. Votre famille a abandonné l'exploitation des iles aux épices. À présent, le prestige de vos rivaux surpasse le vôtre alors que la réputation de votre famille s'affaiblit. Heureusement, le Nouveau Monde offre de nouvelles opportunités sans limites. Il est temps de reprendre votre avenir en main!

CENTURY

- Un nouveau monde





MISE EN PLACE

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

- 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 et remettez dans la boite celles marquées d'une étoile noire dans le coin inférieur gauche. À moins de 4 joueurs, remettez également dans la boite 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 🚯 et remettez dans la boite 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 🕞 du plateau de jeu. Chaque espace Bonus doit contenir autant de tuiles que la valeur indiquée. Remettez dans la boite 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 🗓 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.
- 6. Chaque joueur choisit une couleur, prend les 12 colons de cette couleur et en place six sur son plateau Joueur ① (sept dans une partie à 2 joueurs). Les colons restants sont placés dans une réserve, à gauche de son plateau Joueur ①. 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 . 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 ① de son plateau Joueur :
 - ◆ 1^{er} joueur > 3 cubes jaunes
 - ◆ 2^e joueur > 4 cubes jaunes
 - 3º 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 boite. Mélangez les cartes Marchand et placez-en une aléatoirement, face visible, au-dessous de chacun des 4 lieux Marchand wisitués 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 wi.

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).

 \hat{A} 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 $\bf \ a)$ Placer des colons sur un lieu $\bf \ a)$ 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 face cachée dans votre défausse, à droite de votre plateau Joueur. Si des colons occupent l'ancienne carte, grâce à une action Route effectuée précédemment, ces colons sont placés sur la nouvelle carte sans en effectuer l'action.

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'elle 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 ① de sa route commerciale.
Il y place 1 colon + 2 colons supplémentaires (pour les cartes vides ① et ②).



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° 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 Épices: 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.
Fabriqué en Chine.