

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 **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 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.