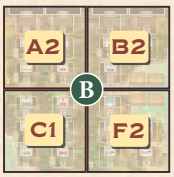
PARTIE II

CENTURY
D'EST EN OUEST

L'exploitation des iles aux épices a été fort lucrative pour votre patrimoine commercial. Cependant, vous ne pouvez ignorer les rumeurs entendues sur les quais. Le Nouveau Monde regorge de merveilles mercantiles à qui est assez courageux pour fouler ses contrées sauvages. Hissez les voiles, les vents sont favorables, et d'immenses richesses vous attendent sur le nouveau continent !

MERVEILLES ORIENTALES + UN NOUVEAU MONDE



MISE EN PLACE

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

1. Triez les panneaux Lieu (A) et récupérez les panneaux identifiés A2, B2, C1 et F2. 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 (C) et remettez dans la boite celles qui sont marquées d'une étoile **blanche** ☆ 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 (E) et remettez dans la boite toutes celles marquées de l'icône **I** ou **III** dans la section inférieure. Mélangez les 17 tuiles Bonus restantes 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 boite 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 la dernière dans la boite.

   - À 4 joueurs, remettez dans la boite les 2 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. 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 (J). 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 :
   - 1er joueur > 3 cubes jaunes
   - 2e joueur > 4 cubes jaunes
   - 3e joueur > 4 cubes jaunes
   - 4e joueur > 3 cubes jaunes et 1 cube rouge

Mettre en place le matériel de *Century – Merveilles orientales* en respectant les étapes suivantes :

9. Pour créer le **plateau maritime**, placez une tuile Mer (M) à côté du plateau de jeu.

10. 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 (N). 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 boite les tuiles restantes.

11. Chaque joueur prend le bateau de sa couleur (O) et le place sur la tuile Mer du plateau maritime.

12. Chaque joueur prend 12 comptoirs (P) de sa couleur et en place un sur chaque case numérotée de la section Comptoir (Q) de son plateau joueur.

13. Remettez dans la boite le matériel restant.

TOUR DE JEU

Century – D'est en ouest – Partie II 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 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 pour déplacement de bateau :

Lorsque vous utilisez un lieu pour déplacement de bateau, déplacez votre bateau sur le plateau maritime aussi loin que le lieu l'indique :

Déplacez votre bateau vers une tuile adjacente du plateau maritime.

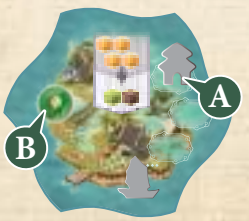
Déplacez votre bateau vers une tuile adjacente du plateau maritime. Vous pouvez ensuite le déplacer vers une autre tuile adjacente.

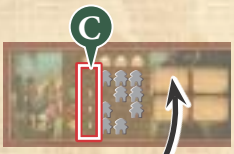
Déplacez votre bateau vers la tuile de votre choix du plateau maritime.

Lorsque vous avez terminé votre déplacement, effectuez les étapes suivantes :

a) Si un ou plusieurs bateaux adverses occupent la même tuile que le vôtre, vous devez payer 1 cube de votre choix provenant de votre entrepôt à chacun de leur propriétaire. (Si vous n'avez pas assez de cubes pour payer tous les adversaires concernés, vous ne pouvez pas terminer votre déplacement sur cette tuile.)

b) Si votre bateau se trouve sur une tuile Marché où vous n'avez **pas** encore construit un **de vos** comptoirs (A), vous pouvez y en construit un maintenant. Le coût de construction d'un comptoir est de 1 cube pour chaque comptoir se trouvant déjà sur cette tuile (2 cubes dans une partie à 2 joueurs). Ceci signifie que la construction du premier comptoir sur une tuile Marché ne coûte aucun cube. Lorsque vous construisez un comptoir, payez le coût en remettant dans les bols les cubes de votre choix à partir de votre entrepôt. Prenez ensuite le comptoir le **plus à gauche** de votre plateau Joueur à partir de la rangée dont l'icône Commerce (B) correspond à celle de la tuile Marché et placez-le sur la tuile. Si après avoir placé un comptoir, vous libérez complètement une colonne de votre plateau Joueur (C), prenez la tuile Bonus du dessus d'une des piles du plateau de jeu (sur le panneau B2 ou F2) et placez-la dans un espace Bonus libre de votre plateau Joueur.





Note : La face B du plateau Joueur comporte 4 espaces Bonus.

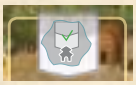
c) Ensuite, **même si aucun de vos comptoirs ne s'y trouve**, vous pouvez effectuer l'échange illustré sur la tuile Marché. À partir de votre entrepôt, remettez dans les bols les cubes illustrés au-dessus de la flèche contre ceux illustrés au bas de la flèche. Dans le cadre d'un tel échange, celui-ci peut être effectué autant de fois que vous le désirez et tant que vous avez les cubes appropriés dans votre entrepôt.

Note : Vous pouvez effectuer l'échange de la tuile Marché même si aucun de vos comptoirs ne s'y trouve. Ceci est différent de *Century - Merveilles orientales*.

Lieu d'échange maritime :

Effectuez l'échange illustré sur la tuile Marché où se trouve votre bateau autant de fois que vous le désirez (au moins une fois).

Lieu d'activation d'un comptoir :


Choisissez une tuile Marché sur laquelle se trouve un de vos comptoirs et effectuez l'échange qui y est illustré autant de fois que vous le désirez (au moins une fois).

Attention : 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.

Repos

À votre tour, si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas utiliser un lieu, vous devez récupérer tous vos colons se trouvant sur le plateau de jeu 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

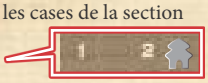
Le nombre de cubes n'est pas limité. Si l'un des bols venait à être épuisé, utilisez un substitut pour remplacer les cubes de cette couleur.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur réclame sa **8e 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 connaitre la façon de marquer des points avec celles-ci*)
- des valeurs **révélées** inscrites dans les cases de la section Comptoir de son plateau Joueur
  Exemple : *1 + 2 = 3 points*



- 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.