

CENTURY

ÉDITION GOLEM

« Papa, d'où viennent les golems de cristal ? »
 « Les grands maîtres artisans les fabriquent à l'aide de cristaux de vie. »
 « Oh... mais d'où proviennent ces cristaux de vie ? »
 « De partout dans le monde; ils sont très rares.
 La légende dit qu'ils sont composés de l'âme des gens morts
 bien avant que les humains ne viennent à Carvania. »
 « Alors, quand je serai grand, je serai un marchand de cristaux !
 Je parcourrai le monde entier et je trouverai les meilleurs cristaux
 et les grands maîtres fabriqueront de gros et puissants
 golems à partir de ceux-ci, comme le Gardien ! »

MISE EN PLACE



Mettre en place Century en respectant les étapes suivantes :

- Mélangez les cartes *Points* (dos Golem) pour former une pioche **A**. Piochez ensuite 5 cartes et posez-les face visible dans une rangée située à gauche de cette pioche **B**.
- Posez un nombre de pièces de cuivre égal à deux fois (2x) le nombre de joueurs au-dessus de la carte *Points* la plus à gauche **C**. Posez ensuite un nombre de pièces d'argent égal à deux fois (2x) le nombre de joueurs au-dessus de la carte *Points* suivante **D**.
- Parmi les cartes *Marchand* (dos Cristal) **E**, repérez les 10 cartes à bordure violet, face recto. Ce sont les cartes de départ. Chaque joueur prend une carte de départ 'Produire 2' et une carte 'Améliorer 2', illustrées ci-contre, afin de former sa main de départ. Toutes les cartes de départ inutilisées sont remises dans la boîte.
- Mélangez les cartes *Marchand* restantes pour former une seconde pioche **E**. Piochez 6 cartes et posez-les face



- visible dans une rangée située à gauche de cette pioche **F**.
- Séparez les cristaux par couleur et placez-les dans les bols en forme de diamant **G**. **Note** : Assurez-vous d'ordonner les bols en respectant l'ordre suivant : Jaune ► Vert ► Turquoise ► Magenta.
- Prenez une carte *Caravane* (dos brun) pour chaque joueur, en vous assurant d'inclure la carte qui porte le symbole du Premier joueur **H**. Mélangez-les et donnez au hasard une carte *Caravane* à chaque joueur, qu'il pose devant lui **H**. Le joueur qui reçoit la carte avec le symbole **H** commence la partie. Toutes les cartes *Caravane* inutilisées sont remises dans la boîte.
- Chaque joueur pose des cristaux jaunes et verts sur sa carte *Caravane* selon le nombre de joueurs : **I**.
 - 1^{er} joueur reçoit 3 cristaux jaunes
 - 2^e joueur reçoit 4 cristaux jaunes
 - 3^e joueur reçoit 4 cristaux jaunes
 - 4^e joueur reçoit 3 cristaux jaunes et 1 cristal vert
 - 5^e joueur reçoit 3 cristaux jaunes et 1 cristal vert

TOUR DE JEU

Century 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 :

- ♦ **Jouer une carte** : Jouer une carte de sa main devant lui.
- ♦ **Acheter** : Acheter une carte *Marchand* et l'ajouter à sa main.
- ♦ **Repos** : Reprendre en main toutes les cartes jouées précédemment.
- ♦ **Réclamer** : Réclamer une carte *Points*.

JOUER UNE CARTE

Pour jouer une carte de votre main, posez-la devant vous, face visible, et appliquez ensuite son effet. Il existe 3 types de cartes *Marchand* et en voici les effets :

CARTES PRODUIRE

Lorsque vous jouez une carte *Produire*, prenez dans les bols les cristaux correspondants au nombre et à la couleur de ceux illustrés sur la carte **J** et posez-les sur votre carte *Caravane*.



Exemple : Un joueur pose 1 cristal vert et 1 cristal jaune sur sa caravane.

CARTES AMÉLIORER

Lorsque vous jouez une carte 'Améliorer 2', vous **POUVEZ** améliorer la valeur d'un cristal se trouvant dans votre caravane d'un niveau et ensuite améliorer un cristal d'un autre niveau. Il n'est pas obligatoire d'appliquer toutes les améliorations.

Exemple : Vous pouvez améliorer un cristal jaune en un cristal vert et ensuite un autre cristal jaune en un cristal vert, ou améliorer un cristal jaune en un cristal vert et ensuite ce même cristal vert en un cristal turquoise.



Amélioration de la valeur des cristaux

CARTES ÉCHANGER

Lorsque vous jouez une carte Échanger, remettez dans les bols les cristaux correspondants au nombre et à la couleur de ceux illustrés au-dessus de la flèche **K** à partir de votre caravane. Prenez ensuite dans les bols les cristaux correspondants au nombre et à la couleur de ceux illustrés au bas de la flèche **L** et posez-les sur votre carte Caravane. Un échange peut être effectué **autant de fois** que vous avez les cristaux appropriés pour effectuer la transaction.

Exemple : Pascale a 6 cristaux jaunes et joue une carte Échanger qui lui permet d'échanger 2 cristaux jaunes pour 1 cristal turquoise. Pascale pourrait échanger 2, 4 ou 6 cristaux jaunes pour respectivement 1, 2 ou 3 cristaux turquoise.



ACHETER UNE CARTE

Pour acheter une carte Marchand, payez en déposant n'importe quel cristal à partir de votre caravane sur chacune des cartes Marchand situées à la gauche de la carte que vous souhaitez acquérir. Prenez ensuite la carte et ajoutez-la à votre main.

Note : Lorsque vous prenez la carte la plus à gauche, aucun cristal n'est dépensé. Cette carte est gratuite.



Exemple : Pascale souhaite acheter la 4^e carte Marchand dans la rangée **M**. Elle dépose 1 cristal sur chacune des 3 cartes situées à gauche de celle-ci **N**.

Lorsque vous achetez une carte Marchand, tous les cristaux posés précédemment sur cette carte sont ajoutés à votre caravane. Une fois la carte Marchand ajoutée à votre main, faites glisser les cartes vers la gauche de façon à remplir l'espace vide ainsi créé. Piochez ensuite la carte du dessus de la pioche et ajoutez-la à la rangée afin d'avoir de nouveau 6 cartes.

REPOS

Reprenez en main toutes les cartes que vous avez précédemment jouées. Ceci permet à chaque joueur de construire leur main, un mécanisme appelé le « hand-building ».

RÉCLAMER

Pour réclamer une carte Points, vous devez avoir tous les cristaux nécessaires dans votre caravane. Remettez ces cristaux dans les bols. Prenez la carte Points et placez-la face cachée devant vous. Une fois la carte Points réclamée, faites glisser les cartes vers la gauche de façon à remplir l'espace vide ainsi créé. Piochez ensuite la carte du dessus de la pioche et ajoutez-la à la rangée afin d'avoir de nouveau 5 cartes. Si vous réclamez la carte Points la plus à gauche ou la suivante, prenez également une pièce de cuivre ou d'argent posée au-dessus de cette carte. Si vous prenez ainsi la dernière pièce de cuivre, faites glisser les pièces d'argent afin qu'elles se retrouvent au-dessus de la carte la plus à gauche.

CAPACITÉ DE LA CARAVANE

Une caravane ne peut contenir plus de 10 cristaux.

À la fin de son tour, si un joueur a plus de 10 cristaux dans sa caravane, il doit remettre dans les bols le ou les cristaux excédentaires de son choix.

LIMITE DE CRISTAUX

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

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur réclame sa 5^e carte Points (ou sa 6^e dans une partie à 2 ou 3 joueurs), la partie prendra fin une fois la ronde terminée. À ce moment-là, chaque joueur fait le décompte de ses points en additionnant la valeur de ses cartes Points, de ses pièces de cuivre et d'argent ainsi que des cristaux restants dans sa caravane. Chaque pièce de cuivre vaut 3 points. Chaque pièce d'argent vaut 1 point. Chaque cristal d'une autre couleur que jaune vaut 1 point. Le joueur totalisant le plus haut pointage est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le dernier joueur à avoir joué son tour remporte la partie.

CRÉDITS

Auteur : Emerson Matsuuchi

Direction artistique : Philippe Guérin

Illustrations : Justin Chan & Chris Quilliams

Design graphique : Philippe Guérin & Karla Ron

Édition : Sophie Gravel

Traduction : Anh Tú Tran

© 2023 Plan B Games Inc.

Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique.
4001 F.-X. Tessier, suite 100, Vaudreuil-Dorion, QC J7V 5V5, Canada.
Fabriqué en Chine.

Développement :



FR
**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr