

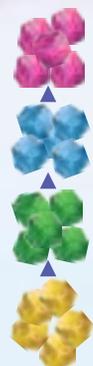
CENTURY

GOLEM

L'AVENTURE VOUS APPELLE

Tout au long du siècle dernier, des marchands intrépides ont ratissé les contrées à la recherche des légendaires cristaux de vie afin d'activer des golems. La rumeur circule au gré du vent que la chaîne des grandes montagnes à l'ouest de Carvania abonde en cristaux. Comme pour bien des chasseurs de trésors provenant de partout à travers le monde, l'aventure vous appelle. Dans cette quête d'une vie, vous établirez un réseau de commerce dans les montagnes et vallées de Carvania afin de mettre la main sur ces fameux cristaux de vie !

MISE EN PLACE



Mettre en place Century Golem

L'aventure vous appelle, en respectant les étapes suivantes :

Matériel provenant de Century Édition Golem :

1. Chaque joueur reçoit les 2 cartes de départ de Century Édition Golem afin de former sa main de départ **A**. Les cartes de départ restantes sont remises dans la boîte.
2. Mélangez les cartes Marchand pour former une pioche **B**. Piochez 4 cartes et placez-les face visible dans une rangée située à gauche de cette pioche **C**.

Matériel provenant de Century Golem Montagnes orientales :

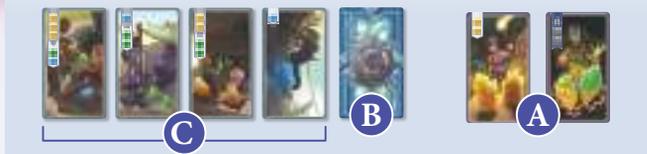
3. Triez les tuiles Montagne **D** selon leur icône Commerce et remettez aléatoirement 2 tuiles de chaque icône dans la boîte (un total de 8 tuiles Montagne sont retirées de la partie). Ensuite, mélangez le reste des tuiles Montagne et les 4 tuiles Vallée ensemble **E**. S'il s'agit de votre première partie, assemblez le plan de jeu selon la forme illustrée **F**. Vous pouvez aussi consulter la section « Créez vos propres plans de jeu » pour apprendre comment personnaliser la disposition des tuiles.
4. Placez les 4 tuiles Village, chacune dans un coin **G** du plan de jeu.
5. Mettez de côté la tuile Fermeture. Mélangez les tuiles Points de Victoire (PV) et formez une pioche, face cachée. Piochez une

TOUR DE JEU

La partie se déroule en sens horaire. À son tour, un joueur peut effectuer une action parmi les 4 suivantes :

1. ACHETER UNE CARTE

Pour acheter une carte Marchand, vous devez payer en déposant un cristal de votre choix à partir de votre caravane sur chacune des cartes Marchand, à gauche de la carte que vous souhaitez acquérir. Ensuite, ajoutez-la à votre main et, s'il y a lieu, récupérez dans votre caravane les cristaux déposés précédemment sur cette carte. Faites glisser les cartes suivantes de la rangée vers la gauche, piochez une carte Marchand et ajoutez-la à la rangée.



à une les 4 premières tuiles PV et placez chacune d'elle face visible sur chaque tuile Village **H**. Mélangez ensuite la tuile Fermeture **I**, face cachée parmi les 5 premières Tuiles PV de la pioche **J**. Une fois ces 6 tuiles mélangées, placez-les sur le dessus de la pioche. Placez cette pioche à côté du plan de jeu.

6. Triez les tuiles Bonus **K** sélectionnées ci-haut par type et placez-les sur la table. Formez une pioche avec les tuiles Bonus PV (6 PV, 5 PV, 4 PV et 3 PV) en les empilant en ordre croissant de sorte que la tuile 6 PV soit sur le dessus.
7. Chaque joueur reçoit un plateau Joueur **L** face L'aventure vous appelle visible. Le premier joueur est celui qui a atteint le sommet d'une montagne le plus récemment. Ce joueur reçoit le plateau Joueur marqué de l'icône Premier Joueur **M**.
8. Chaque joueur choisit une couleur et reçoit un wagon **N** ainsi que 16 comptoirs **O** de la même couleur. Chaque joueur place un comptoir sur chaque case de son plateau Joueur **P**. Remettez dans la boîte les comptoirs restants.
9. Disposez les lots de cristaux de départ **Q** au centre de la table. Le joueur à la droite du premier joueur choisit un lot de cristaux de départ, les place dans sa caravane **R** et place son wagon **N** sur la tuile Montagne de son choix. Ensuite, chaque joueur suivant en sens antihoraire récupère également un lot de départ. Remettez dans les bols les cristaux provenant des lots restants.

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

2. JOUER UNE CARTE

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

- ◆ **Cartes Produire :** Prenez dans les bols les cristaux correspondants au nombre et à la couleur de ceux illustrés, et placez-les dans votre caravane.
- ◆ **Cartes Améliorer :** Vous pouvez améliorer un cristal de votre caravane d'un niveau pour chaque cristal illustré.

- ◆ **Cartes Échanger** : Remettez dans les bols les cristaux illustrés au-dessus de la flèche en échange de ceux illustrés au bas de la flèche. Un échange peut être effectué **autant de fois** que vous avez les cristaux appropriés dans votre caravane.

3. DÉPLACER SON WAGON

Pour déplacer votre wagon, défaussez une ou plusieurs cartes de votre main **A** et/ou de celles posées à gauche de votre plateau Joueur **B**. Formez une défausse, face cachée, à droite de votre plateau Joueur **C**. Chaque carte défaussée dans le cadre de cette action vous permet de déplacer votre wagon vers une tuile adjacente. En comparaison avec *Century Golem Montagnes orientales*, vous devez payer votre déplacement vers la première tuile.

Exemple : vous désirez déplacer votre wagon d'une distance de 3 tuiles, vous devez défausser 3 cartes de votre main et/ou de vos cartes précédemment jouées.



Lorsque vous terminez votre déplacement sur une tuile Montagne occupée par un ou plusieurs wagons adverses, vous devez payer 1 cristal de votre choix provenant de votre caravane à chacun de leur propriétaire. Par contre, vous ne pouvez pas terminer votre déplacement sur une tuile Montagne occupée par des wagons adverses si vous n'avez pas assez de cristaux pour payer tous les adversaires concernés.

Après avoir déplacé votre wagon (ou choisi de ne pas le déplacer), vous pouvez effectuer une des actions suivantes :

- ◆ une action **Échanger** sur une tuile Montagne.
- ◆ une action **Réclamer** sur une tuile Village.

3.1 ÉCHANGER

Si votre wagon se trouve sur une tuile Montagne, vous pouvez tout d'abord y construire un comptoir seulement si vous n'y en avez pas déjà construit un. Chaque tuile Montagne peut accueillir un comptoir provenant de chaque joueur. Le coût de construction d'un comptoir est de 1 cristal pour chaque comptoir se trouvant déjà sur cette tuile (2 cristaux pour chaque comptoir dans une partie à 2 joueurs). Ceci signifie que la construction du premier comptoir sur une tuile Montagne ne coûte aucun cristal. Lorsque vous construisez un comptoir, payez le coût en remettant dans les bols les cristaux de votre choix à partir de votre caravane. Ensuite, prenez le comptoir le plus à gauche de votre plateau Joueur provenant de la rangée dont l'icône Commerce correspond à celle de la tuile Montagne et placez-le sur la tuile. Si après avoir placé un comptoir, vous libérez complètement la 1^{re} colonne de votre plateau Joueur, faites immédiatement l'acquisition de la carte Marchand de votre choix et ajoutez-la à votre main gratuitement. S'il s'agit de la 2^e, 3^e ou 4^e colonne, choisissez immédiatement une tuile Bonus de la réserve et placez-la à côté de votre plateau Joueur, ou faites immédiatement l'acquisition de la carte Marchand de votre choix et ajoutez-la à votre main gratuitement.

 Lors d'un déplacement, déplacez gratuitement votre wagon vers une tuile adjacente supplémentaire.

 Rapporte des PV à la fin de la partie.

 La capacité de votre caravane est augmentée de 3 cases.

Ensuite, si vous avez un comptoir sur la tuile Montagne où se trouve votre wagon, vous pouvez y effectuer l'action Échanger. À partir de votre caravane, remettez dans les bols les cristaux illustrés au-dessus de la flèche en échange de

ceux illustrés au bas de la flèche. Dans le cadre d'une action Échanger, un échange peut être effectué autant de fois que vous avez les cristaux appropriés dans votre caravane.

3.2 RÉCLAMER

Si votre wagon se trouve sur une tuile Village, vous pouvez réclamer la tuile PV s'y trouvant. À partir de votre caravane, remettez dans les bols les cristaux illustrés sur la tuile PV. Prenez la tuile PV et placez-la face cachée à côté de votre plateau Joueur. Ensuite, piochez la prochaine tuile PV et placez-la face visible sur le village. Si vous piochez la tuile Fermeture, ce village n'offrira pas de PV tant que cette tuile s'y trouvera. Désormais, lorsqu'une tuile PV est réclamée dans un autre village, déplacez tout d'abord la tuile Fermeture vers ce village et placez ensuite la tuile PV piochée sur le village précédemment fermé.

4. REPOS

Reprenez en main toutes les cartes que vous avez jouées précédemment ainsi que toutes les cartes de votre défausse.

CAPACITÉ DE LA CARAVANE

À la fin de chaque tour, si votre caravane contient plus de cristaux que de cases disponibles, vous devez remettre dans les bols les cristaux excédentaires de votre choix. Au début de la partie, la capacité de votre caravane est de 10 cristaux.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur réclame sa 4^e tuile PV, 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 tuiles PV et de ses tuiles bonus, les valeurs révélées inscrites dans les cases de son plateau Joueur, ainsi que 1 point par cristal restant dans sa caravane d'une couleur autre que jaune. Le joueur totalisant le plus de Points de Victoire est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le dernier joueur concerné à avoir joué son tour remporte la partie.

CRÉER VOS PROPRES PLANS DE JEU

Pour créer et personnaliser vos propres plans de jeux, référez-vous à la section du même nom dans la règle de *Century Golem Montagnes orientales*.

CRÉDITS

Auteur : Emerson Matsuuchi

Réalisation : Sophie Gravel

Direction artistique : Sophie Gravel

Illustrations : Chris Quilliams

Design graphique : Maryse Hébert-Lemire & Stéphane Vachon

Développement par :



© 2020 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.