

CENTURY

MAR ADENTRO

UMA AVENTURA EM MEADOS DO SÉCULO XV

A meio do século XV, o descobrimento de novas e exóticas especiarias levou os mercadores até às ilhas da Indonésia. Estabelecer rotas marítimas mais rápidas até à Ásia desencadeou uma corrida entre os mercadores para ser o primeiro a prosperar nos novos e lucrativos mercados. Pouco a pouco, a Rota das Especiarias que os europeus tinham estabelecido, gerações atrás, foi caindo no esquecimento. Como um mercador pioneiro, esta é uma oportunidade única na vida, em busca de fama e riqueza. Lance-se ao mar, estabeleça postos avançados e construa uma rede comercial nesta hipnótica terra, repleta de maravilhas orientais.

PREPARAÇÃO



CRAVO



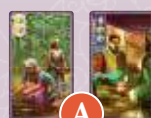
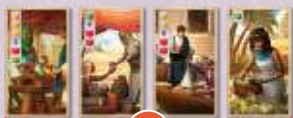
CHÁ



PIMENTA



GENGIBRE



WATCH OUT!



Para preparar uma partida de *Century – Mar Adentro*, siga os seguintes passos, por ordem:

Preparação dos componentes de *Century – A Rota das Especiarias*:

1. Cada jogador recebe 2 cartas iniciais de *Century – A Rota das Especiarias* para formar a sua mão inicial (A). As cartas iniciais restantes são guardadas na caixa.
2. Embaralhe as cartas de Mercador restantes para formar um baralho (B). Tire 4 cartas e coloque-as, viradas para cima, formando uma fila à esquerda desse baralho (C).

Preparação dos componentes de *Century – Maravilhas do Oriente*:

3. Organize todas as fichas de mercado (D) segundo o símbolo comercial e retire aleatoriamente 2 fichas de cada símbolo (no total de 8 fichas de mercado). A seguir, misture as fichas de mercado restantes com as 4 fichas de mar (E). Se for a sua primeira partida, monte o mapa seguindo o modelo que está acima (F). Se não for a sua primeira partida, pode consultar a seção “Crie os seus próprios mapas”, para aprender a fazer mapas exclusivos e personalizados.
4. Coloque as 4 fichas de porto em cada canto (G) do mapa, como mostra o modelo.
5. Embaralhe as fichas de pontos de vitória (PV), sem a ficha de Porto Fechado, para formar uma pilha de fichas, viradas para baixo. Pegue e coloque uma ficha de PV, virada para cima, em cada porto (H). Em seguida, embaralhe a ficha de Porto Fechado (I), virada para baixo, com as 5 primeiras fichas de PV da pilha (I). Por último, volte a colocar as 6 fichas em cima da pilha. Coloque a pilha na mesa, junto ao mapa.
6. Organize as fichas de bônus (K), que são mostradas na imagem acima, segundo o seu tipo e coloque-as na mesa. Forme uma pilha com as fichas de bônus 6 PV, 5 PV, 4 PV e 3 PV, em ordem ascendente, de maneira que a ficha de 6 PV fique no topo.
7. Dê um tabuleiro de jogador (L) a cada jogador, deixando a face de *Mar Adentro* virada para cima, como mostra a imagem acima. O primeiro jogador será escolhido pelo que esteve numa embarcação mais recentemente. O jogador que vai começar recebe o tabuleiro de jogador que tem o ícone (M) de primeiro jogador (M).
8. A seguir, cada jogador recebe uma embarcação (N) e 16 postos avançados (O) da mesma cor e coloca um posto avançado em cada casa do seu tabuleiro de jogador (P).
9. Coloque os cubos iniciais (Q) no centro da mesa. Na ordem inversa do turno, cada jogador escolhe os seus cubos iniciais, arruma-os no seu porão de carga (R) e coloca a sua embarcação (N) em qualquer ficha de mercado. Quando todos os jogadores tiverem escolhido os seus cubos iniciais, os cubos restantes são devolvidos ao suprimento.

SEQUÊNCIA DE UM TURNO

No seu turno, o jogador pode efetuar uma das 4 ações seguintes:

1. ADQUIRIR UMA CARTA

Para adquirir uma carta de Mercador, primeiro pague por ela, colocando um cubo qualquer do seu porão de carga sobre cada carta de Mercador que houver à esquerda da carta que quer adquirir. Em seguida, adicione essa carta de Mercador à sua mão. Depois de adquirir a carta, preencha o espaço vazio deslizando as cartas para a esquerda. Então, ponha a carta do topo do baralho no espaço mais à direita.

Nota: ao adquirir a carta de Mercador que está na extrema esquerda da fila, não é necessário colocar cubos. A carta é grátis.

2. JOGAR UMA CARTA

Para jogar uma carta de Mercador da sua mão, coloque a carta, virada para cima, à esquerda do seu tabuleiro de jogador e resolva o efeito da carta. Há três tipos de cartas que podem ser jogadas dessa forma:

- ◆ **Cartas de Especiaria:** ao jogar uma carta de Especiaria, receba do suprimento a quantidade de cubos da cor que é indicada na carta e coloque-os no seu porão de carga.
- ◆ **Cartas de Melhoria:** ao jogar uma carta de Melhoria, pode melhorar um cubo no seu porão de carga 1 nível para cada cubo indicado na carta.

- ◆ **Cartas de Comércio:** ao jogar uma carta de Comércio, devolva, do seu porão de carga ao suprimento, os cubos da cor indicada acima da seta e, em seguida, recolha do suprimento os cubos da cor indicada abaixo da seta e adicione-os ao seu porão de carga. Pode repetir essa ação, de forma sucessiva, por quantas vezes quiser, enquanto possuir os cubos necessários.

3. AÇÃO DE MOVIMENTO

Para efetuar uma ação de Movimento, coloque uma ou mais cartas da sua mão **A** e/ou das suas cartas viradas para cima **B** à direita de seu tabuleiro de jogo, na sua pilha de descarte de cartas viradas para baixo **C**. Cada carta descartada durante essa ação lhe permitirá mover a sua embarcação para uma ficha adjacente. Ao contrário de *Century - Maravilhas do Oriente*, neste jogo é preciso pagar pelo primeiro movimento da sua embarcação. Por exemplo, se quiser mover a sua embarcação por 3 fichas, deve descartar, na pilha de descarte, qualquer combinação de 3 cartas da sua mão e/ou da sua pilha de cartas viradas para cima.




Ao terminar o seu movimento numa ficha de mercado na qual há uma ou mais embarcações, tem que pagar 1 cubo do seu porão a cada um dos proprietários. No entanto, não é possível finalizar o seu movimento numa ficha de mercado na qual há outras embarcações se não possuir cubos suficientes para pagar a todos os jogadores implicados.

Depois de mover a sua embarcação (ou de escolher não se mover), pode efetuar uma das seguintes ações:


- ◆ uma ação de **Mercado**, numa ficha de mercado.
- ◆ uma ação de **Porto**, numa ficha de porto.

3.1 MERCADO


Se a sua embarcação estiver numa ficha de mercado, primeiro tem a opção de construir um posto avançado nessa ficha. Pode construir o posto se ainda não tiver um dos seus postos avançados nessa ficha. Cada ficha de mercado pode ter um posto avançado de cada jogador. O custo de colocar um posto avançado é de 1 cubo para cada posto avançado que houver, no momento, na ficha (2 cubos para cada posto avançado em partidas com 2 jogadores). Isto significa que construir o primeiro posto avançado numa ficha não tem custo. Para construir um posto avançado, pague o custo, devolvendo cubos à sua escolha, do seu porão de carga ao suprimento. Depois, pegue o posto avançado que estiver mais à esquerda do seu tabuleiro, na fila que coincide com o símbolo de troca e coloque-o nessa ficha. Por último, se, depois de colocar o posto avançado, a 1ª coluna ficar vazia, escolha uma carta de Mercador e adicione-a à sua mão sem pagar cubos. Se a 2ª, 3ª, ou 4ª coluna ficou vazia, recolha uma ficha de bônus do suprimento e coloque-a junto ao seu tabuleiro de jogador, ou escolha uma carta de Mercador e adicione-a à sua mão sem pagar cubos.



Durante o movimento, movase para uma ficha adjacente adicional, sem custo.



Vale PV ao finalizar a partida.



O seu porão de carga dispõe de mais três casas para cubos.

Assim que tiver um posto avançado numa ficha de mercado, pode efetuar a ação de Mercado. Poderá trocar, com o suprimento, os cubos que aparecem em cima da seta pelos cubos que aparecem embaixo. Durante uma ação de mercado, uma troca pode ser efetuada qualquer número de vezes seguidas, desde que possua os cubos necessários.

3.2 PORTO

Se a sua embarcação está num porto, pode se apropriar da ficha de PV exposta no porto, devolvendo, do seu porão de carga ao suprimento, os cubos indicados na ficha de PV. Recolha a ficha de PV e coloque-a, virada para baixo, junto ao seu tabuleiro de jogador. Depois, pegue a ficha de PV seguinte da pilha e coloque-a, virada para cima, na ficha de porto. Se for uma ficha de Porto Fechado, o porto está fechado, o que significa que não é possível colocar fichas de PV no porto, enquanto estiver fechado. A partir desse momento, se alguém tentar se apropriar de uma ficha de PV noutra porto, primeiro mova a ficha de Porto Fechado para a ficha desse porto e depois coloque uma ficha de PV no porto que antes tinha a ficha de Porto Fechado.

4. DESCANSAR

Para descansar, recolha à sua mão todas as cartas que foram jogadas viradas para cima e todas as cartas da sua pilha de descarte.

LIMITE DE PORÃO DE CARGA

Ao terminar qualquer turno, se houver mais cubos do que casas disponíveis no seu porão de carga, deverá descartar cubos, à sua escolha, até alcançar o limite. O limite inicial do seu porão de carga é de 10.

FINAL DA PARTIDA

O final da partida acontece no momento em que um jogador se apropria da sua quarta ficha de PV. A partida termina quando a rodada (ronda) atual terminar. Nesse momento, os jogadores contam todos os pontos das suas fichas de PV, dos valores descobertos nas casas dos seus tabuleiros de jogador, das fichas de PV bônus e dos cubos restantes no seu porão de carga (cada cubo que não for amarelo vale 1 ponto). O jogador com o maior número de Pontos de Vitória ganha. Em caso de empate, ganha o jogador que jogou o seu turno por último.

CRIE OS SEUS PRÓPRIOS MAPAS

Para criar mapas personalizados, consulte a seção Crie os seus próprios mapas no manual de *Century - Maravilhas do Oriente*.

CRÉDITOS

Autor: Emerson Matsuuchi / Produção: Sophie Gravel / Direção de Arte: Philippe Guérin / Ilustração: Chris Quilliams e Atha Kanaani / Design Gráfico: Philippe Guérin, Karla Ron e Marie-Eve Joly / Relações Exteriores: Andrea Ahlers e Katja Wienicke / Edição: Sophie Gravel / Comunicação: Mike Young / Marketing: Martin Bouchard / Desenvolvido por: Plan B Games e Nazca Games / Tradução: Rodrigo Sponchiado Uemura / Revisão: Rui Pedro Ferrão / Adaptação gráfica: CeciIRC.



© 2018 Plan B Games Inc.

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzido sem uma permissão específica.

19 rue de la Coopérative, Rigaud, QC. J0P 1P0, Canada.
 Garde esta informação para uso futuro.

Fabricado na China

DEVIR
 Distribuído no Brasil pela
 DEVIR LIVRARIA LTDA
 R. Teodoro Souto, 624
 Cambuci, CEP 01539-000
 São Paulo - SP
 CNPJ 57.883.647/0001-26
 sac@devir.com.br
 Tel: (011) 2127-8787

Distribuído em Portugal pela
 DEVIR LIVRARIA, LDA
 Polo Industrial Brejos de Carreiros
 Escritório 2, Olhos de Água
 2950-554 Palmela - www.devir.pt
 devir.pt@devir.com
 Tel: (351) 212 139 440