

CENTURY

ROTA DAS ESPECIARIAS

Séculos atrás, o comércio de especiarias era o sistema econômico mais importante do mundo. Ele ergueu e destruiu impérios, forçou a humanidade a explorar os cantos mais longínquos e levou à descoberta de novos mundos. Naquela época, as especiarias tinham uma aura de mistério e encanto e seu valor rivalizava com o do ouro. Os mercadores de especiarias criavam histórias fantásticas cheias de perigo sobre seu comércio na esperança de conseguir preços mais altos para seus produtos. Nos últimos séculos, a procura por especiarias cresceu tanto que aqueles que controlavam seu comércio ganharam imensa riqueza e renome. É nesta época que você se encontra liderando uma caravana e atravessando as terras mais a leste do Mar Mediterrâneo à procura de fama e fortuna. Como líder de uma caravana, a sua jornada começa na Rota das Especiarias.

PREPARAÇÃO DO JOGO



Para preparar uma partida de *Century* realize os seguintes passos:

- Embaralhe as cartas de pontos (verso laranja) de modo a formar um baralho **A**, depois compre 5 cartas e coloque-as viradas para cima em uma fila à esquerda deste baralho **B**.
- Coloque uma pilha de fichas de ouro igual ao número de jogadores x2 sobre a primeira carta de ponto (a mais à esquerda) **C**. Depois coloque uma pilha de fichas de prata igual ao número de jogadores x2 sobre a segunda carta de ponto **D**.
- Entre as cartas de mercador (verso roxo) **[E]**, existem 10 cartas com a borda roxa no lado de cima da carta. Estas são as cartas de início. Entre elas, cada jogador recebe uma carta "Criação 2" e uma "Melhoria 2" que formarão sua primeira mão, como mostrada aqui. As cartas de início restantes são devolvidas para a caixa do jogo.




Criação 2 Melhoria 2
- Embaralhe as cartas de mercador restantes de modo a formar o baralho **E**. Compre 6 cartas e coloque-as viradas para cima numa fila à esquerda do baralho **F**.
- As especiarias são representadas por cubos. Separe-os pela cor e coloque-os nas tigelas **G**. Nota: Certifique-se de que a ordem das cores seja a mostrada na ilustração acima: Amarelo (Cúrcuma) ► Vermelho (Açafrão) ► Verde (Cardamomo) ► e Castanho (Canela).
- Pegue uma carta de Caravana (verso cinza) para cada jogador que está participando da partida e certificando-se que haja entre elas a carta com o símbolo de primeiro jogador, embaralhe as cartas e coloque uma carta em frente de cada jogador **H**. O jogador cuja carta de caravana tiver o símbolo de primeiro jogador  (como mostrado aqui) é o primeiro a jogar.
- Distribua cubos vermelhos e amarelos de acordo com a tabela abaixo em cada carta de caravana do jogador **I**.
 - ◆ 1º jogador recebe 3 cubos amarelos
 - ◆ 2º jogador recebe 4 cubos amarelos
 - ◆ 3º jogador recebe 4 cubos amarelos
 - ◆ 4º jogador recebe 3 cubos amarelos e 1 vermelho
 - ◆ 5º jogador recebe 3 cubos amarelos e 1 vermelho

SEQUÊNCIA DE JOGO

Uma partida de *Century* é composta de uma série de rodadas. Cada jogador tem direito a um turno em cada rodada (começando com o primeiro jogador e continuando no sentido dos ponteiros do relógio).

No seu turno, o jogador deve realizar 1 das seguintes ações:

- ◆ **Jogar:** jogar uma carta da sua mão
- ◆ **Adquirir:** adquirir uma carta de mercador
- ◆ **Descansar:** pegar de volta todas as cartas previamente jogadas
- ◆ **Reivindicar:** reivindicar uma carta de ponto

JOGO

Para jogar uma carta da sua mão, coloque-a virada para cima à sua frente e execute o efeito das cartas. Existem 3 tipos de cartas de mercador que podem ser jogadas desta maneira:

CARTAS DE ESPECIARIA

Quando jogar uma carta de especiaria, pegue o número de cubos da cor mostrada na carta **A** da tigela e coloque-os na sua caravana. Neste exemplo, o jogador colocaria 1 cubo vermelho e 1 cubo amarelo na sua caravana.



CARTAS DE MELHORIA

Quando jogar uma carta “Melhoria 2”, você **PODE** melhorar 1 cubo na sua caravana 1 nível para cima e depois melhorar o cubo 1 nível para cima novamente. Não é obrigatório melhorar todos os cubos de uma carta de melhoria. Por exemplo: você pode transformar um cubo amarelo em um cubo vermelho e depois transformar outro cubo amarelo num cubo vermelho ou você pode transformar um cubo amarelo num cubo vermelho e depois transformar um cubo vermelho num cubo verde.



Níveis de melhora dos cubos

CARTAS DE TROCA

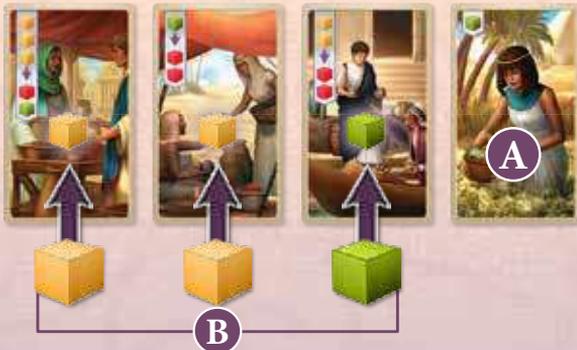
Quando jogar uma carta de troca, você deve retirar o número de cubos das cores indicadas acima da seta **A** de sua caravana e devolvê-los para as tigelas, depois pegue o número de cubos das cores mostradas abaixo da seta **B** e coloque-os em sua caravana. A troca pode ser feita qualquer número de vezes seguidas desde que você tenha disponíveis os cubos apropriados.

Exemplo: Tom tem 6 cubos amarelos e joga uma carta de troca que lhe permite trocar 2 cubos amarelos por 1 verde. Tom pode trocar 2, 4 ou 6 cubos amarelos por 1, 2 ou 3 cubos verdes.

AQUISIÇÃO

Para adquirir uma carta de mercador, pague antes o seu preço colocando **QUALQUER** cubo de sua caravana em cada uma das cartas de mercador que se encontra à esquerda da carta que você está adquirindo, depois pegue aquela carta de mercador e coloque-a na sua mão.

Nota: Quando adquirir a carta de mercador mais à esquerda nenhum cubo é colocado. Esta carta é grátis.



Exemplo acima: Tom quer adquirir a quarta carta de mercador da fila **A**, por isso, ele coloca 1 cubo em cada uma das 3 cartas à esquerda dela **B**.

Quando um jogador adquirir uma carta de mercador e a colocar na mão, todos os cubos que se encontravam sobre a carta deverão ser colocados na caravana dele. Depois de adquirir uma carta de mercador, preencha o espaço que ficou vazio deslocando as cartas para a esquerda de modo a gerar um espaço vazio à esquerda do baralho de mercador; depois compre uma carta do baralho e coloque-a no espaço recém-criado.

DESCANSO

Para descansar você deve pegar todas as cartas que colocou viradas para cima à sua frente e colocá-las na sua mão (Isto permite que os jogadores construam a sua mão de cartas de mercador, um mecanismo de jogo chamado “deck building”, à medida que o jogo evolui).

REIVINDICAR

Para reivindicar uma carta de ponto você tem de ter todos os cubos mostrados pela carta de ponto em sua caravana. Devolva estes cubos para as tigelas. Pegue a carta de ponto e coloque-a virada para baixo diante de si. Depois de reivindicar uma carta de ponto, preencha o espaço vazio deslocando as cartas restantes para a esquerda de modo a criar um espaço vazio à esquerda do baralho de ponto. Depois compre uma carta do baralho de modo a preencher o espaço vazio. Se você reivindicar a carta mais à esquerda ou a segunda carta mais à esquerda, pegue uma ficha de prata ou de ouro de cima daquela carta. Se for a última ficha de ouro, desloque a pilha de fichas de prata de modo a deixá-la sobre a carta de ponto mais à esquerda.

LIMITE DE CARAVANAS

No fim do turno de um jogador, se aquele jogador tiver mais cubos na sua caravana do que ela é capaz de comportar, ele tem de devolver às tigelas os cubos que ele escolher até chegar à quantidade limite. A caravana de um jogador comporta até 10 cubos.

LIMITE DE CUBOS

Não existe limite para o suprimento de cubos. Se os cubos terminarem use algum substituto (ex. se não houver mais cubos amarelos, os jogadores podem usar caramelos como cubos adicionais).

FIM DO JOGO

Assim que algum jogador conseguir a sua quinta carta de ponto (ou sexta no caso de uma partida com 2-3 jogadores), o jogo terminará depois que os jogadores terminarem a rodada atualmente em andamento. Neste momento, cada jogador calculará todos os pontos que tem devido a suas cartas de ponto, fichas de ouro e prata e os cubos remanescentes na sua caravana. Cada ficha de ouro vale 3 pontos. Cada ficha de prata vale 1 ponto. Cada cubo não-amarelo vale 1 ponto. O jogador que tiver mais pontos vence. No caso de um empate o último jogador que realizou um turno vence o empate.

CRÉDITOS

Design do Jogo: Emerson Matsuchi / Produção: Sophie Gravel / Direção de Arte: Philippe Guérin / Ilustrações: Fernanda Suárez / Design Gráfico: Philippe Guérin & Karla Ron / Coordenação: Geneviève Blouin / Negócios Estrangeiros: Andrea Ahlers y Katja Wienicke / Edição: Sophie Gravel / Comunicações: Lyne Bouthilllette / Marketing: Martin Bouchard / Agradecimentos especiais a Margot Lafont Gourbeuil / Desenvolvido por: Plan B Games & Nazca Games / Tradução: Rodrigo Sponchiado Uemura / Adaptação gráfica: Cecília Ramirez.

© 2017 Plan B Games Inc.

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão expressa.

19 rue de la Coopérative, Rigaud, QC. J0P 1P0, Canada.

Retain this information for your records.

Made in China.



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
Pólo Industrial Brejos de Carreiros
Escritório 2, Olhos de Água
2950-554 Palma - www.devir.com
devir.pt@devir.com
Tel: (351) 212 139 440

