

# PARTE I CENTURY DO ORIENTE AO OCIDENTE

A Rota das Especiarias acabou. A sua família abandonou as Ilhas das Especiarias. Agora, os seus rivais superam o seu prestígio à medida que a reputação da sua família diminui. Felizmente, o Novo Mundo oferece oportunidades maiores do que pode imaginar. Agora é a hora de partir para reivindicar o seu destino!

ROTA DAS ESPECIARIAS (RE) + O NOVO MUNDO (ONM)



## PREPARAÇÃO

Prepare os componentes do Century – O Novo Mundo da seguinte maneira:

1. Retire as partes A1, B1, E2 e C2 do conjunto de tabuleiros de Locais **A**. Depois, crie o **tabuleiro de jogo** colocando essas partes no meio da mesa, como ilustrado acima **B**.
2. Das cartas de Ponto **C**, retire todas as cartas que tiverem uma estrela preta ★ no canto inferior esquerdo e guarde-as na caixa. Se jogar com menos de 4 jogadores, terá que remover um número de cartas de acordo com os participantes em jogo: numa partida com 2 jogadores, remova todas as cartas com um “3+” e um “=4” impresso no canto inferior direito. Numa partida com 3 jogadores, remova todas as cartas com um “=4”. Depois, embaralhe as cartas de Ponto e, aleatoriamente, coloque uma, virada para cima, sobre cada local de Forte no topo do tabuleiro de jogo. Com o resto das cartas, crie um baralho virado para cima **D** e coloque-o na área de jogo.
3. Separe todas as fichas com o símbolo III do conjunto de fichas de Bonificação **E** e guarde-as na caixa. Embaralhe as restantes 20 fichas de Bonificação e coloque uma pilha, virada para cima, em cada espaço de bonificação **F** do tabuleiro de jogo. Cada pilha é composta pelo número de fichas de Bonificação aleatórias que o espaço determina. Guarde as fichas de Bonificação que sobraem na caixa.
4. Embaralhe as 10 fichas de Exploração **G**. Numa partida com 2 ou 3 jogadores, coloque oito delas, viradas para cima, ao lado do tabuleiro de jogo e coloque as duas fichas que sobram em cada local marcado com um símbolo 2-3. Numa partida com 4 jogadores, coloque todas as 10 fichas de exploração viradas para cima, ao lado do tabuleiro de jogo.
5. Retire da caixa um tabuleiro de jogador **H** para cada participante. Certifique-se que o tabuleiro com o símbolo do primeiro jogador **I** está incluído no conjunto. Embaralhe-os e coloque um à frente de cada jogador com o lado **A** virado para cima. O participante que tiver o símbolo do primeiro jogador será o que começa a partida.
6. Cada jogador escolhe uma cor e recebe os 12 colonos dessa cor. Cada um coloca seis colonos no tabuleiro de jogador correspondente **L** (sete numa partida com 2 jogadores). Os colonos restantes são colocados numa reserva à esquerda do tabuleiro de jogador correspondente **J**. Estes ainda não estão disponíveis aos jogadores.



7. Separe os cubos por cor e coloque-os nas tigelas **K**, situando-as ao lado do tabuleiro de jogo em ordem ascendente: amarelo ► vermelho ► verde ► castanho.
8. De acordo com a sua posição no sentido horário, cada um irá receber a seguinte quantidade de cubos que guardarão na despensa **L** do tabuleiro de jogador correspondente:
  - ♦ 1º jogador ► 3 cubos amarelos
  - ♦ 2º jogador ► 4 cubos amarelos
  - ♦ 3º jogador ► 4 cubos amarelos
  - ♦ 4º jogador ► 3 cubos amarelos e 1 vermelho

### Recolha as cartas de Mercador do Century – A Rota das Especiarias:

9. Separe todas as cartas de início (com a borda roxa) e guarde-as na caixa. Embaralhe as restantes cartas de Mercador e, aleatoriamente, coloque uma, virada para cima, por baixo de cada um dos 4 locais de mercado **M** na parte de baixo do tabuleiro de jogo. Faça um baralho de mercador **N**, virado para baixo, com o resto das cartas de Mercador e coloque-o perto da área de jogo.

## SEQUÊNCIA DE UM TURNO

Century – Do Oriente ao Ocidente é jogado numa série de rondas (rodadas). Cada jogador terá um turno por ronda (começando pelo primeiro jogador e seguindo em sentido horário).

No seu turno, um jogador deve executar uma das seguintes ações:

- ♦ **Trabalhar:** use um local do tabuleiro de jogo ao colocar nele o requerido número de colonos.
- ♦ **Rota:** use uma carta da sua rota comercial privada ao colocar nela o requerido número de colonos.
- ♦ **Descansar:** recupere todos os seus colonos do tabuleiro de jogo e da sua rota comercial e devolva-os ao seu tabuleiro de jogador.

## TRABALHAR

Escolha um local no tabuleiro de jogo. Pode escolher qualquer local que **não tenha** uma ficha de Exploração **nem** os seus colonos nele.

A seguir:

- a) coloque o número requerido de colonos nesse local e
- b) execute a ação (ou ações) desse local.

### a) Colocar colonos num local:

A colocação de colonos num local funciona exatamente da mesma forma explicada na secção “a) Colocar colonos num local” do manual de regras do jogo base.



## b) Executar a ação (ou ações) do local:

Depois de ter colocado os seus colonos no local, execute a ação de acordo com o seu tipo:

Além dos 4 tipos básicos de locais (ver a secção "Locais básicos" no FOLHETO DE RESUMO), existem mais 3 novos:

**Locais de mercado:** quando num local de mercado, efetue **uma** das seguintes opções:



a) Execute a ação da carta de Mercador que está diretamente por baixo deste local de mercado (ver a secção "Ações nas cartas de Mercador", à direita). Depois, tire essa carta de Mercador e coloque-a, virada para baixo, numa pilha de descarte situada à direita do seu tabuleiro de jogador.

OU

b) Tire a carta de Mercador que está diretamente por baixo deste local de mercado (sem usar a ação correspondente) e coloque-a por baixo do seu tabuleiro de jogador.



As cartas de Mercador que estiverem nesse local formam a sua **rota comercial privada** (ver como usá-la na secção "Rota", mais abaixo). Cada nova carta de Mercador adicionada à sua rota comercial deve ser colocada à direita das que já possui. Porém, a sua rota comercial privada só comporta um máximo de 5 cartas de Mercador. Se já tiver 5 cartas na rota quando tirar uma nova, troque-a por qualquer uma das 5 e coloque-a que trocou, virada para baixo, na pilha de descarte à direita do seu tabuleiro de jogador.

Depois de adquirir uma carta de Mercador, preencha o espaço vazio deslizando as cartas para a esquerda, criando um espaço à esquerda do baralho de mercador. A seguir, tire uma carta do baralho para o preencher.

## Renovar o local de mercado:



Remova todas as quatro cartas de Mercador mostradas abaixo dos locais de mercado e coloque-as, virada para baixo, no fim do baralho de mercador. Depois, tire 4 novas cartas do baralho e coloque uma por baixo de cada um dos 4 locais de mercado. A seguir, jogue outro turno imediatamente.

## Ajustar a ordem da rota comercial:



Tire 1 cubo amarelo da provisão e adicione-o à sua despesa. Então, poderá trocar de lugar 2 cartas de Mercador na sua rota comercial privada.

## ROTA

Para executar esta ação, escolha **uma** carta da sua rota comercial privada. Pode escolher qualquer das cartas, desde que não contenham **nenhum** colono. A seguir:

a) coloque nela o número requerido de colonos e

b) execute a ação da carta.

a) Para usar uma carta da sua rota comercial, tire o número requerido de colonos do seu tabuleiro de jogador e coloque-os nessa carta. Esse número é determinado da seguinte maneira: é necessário 1 colono + 1 colono adicional por cada carta de Mercador **vazia** à esquerda da carta escolhida (i.e. cada carta que não tiver colonos nela).

b) Depois de ter colocado os seus colonos na carta, execute a ação correspondente de acordo com o seu tipo (ver a secção "Ações nas cartas de Mercador", à direita).

**Exemplo:** o Marcelo quer usar a carta de Mercador **D** da sua rota comercial. Para isso, ele coloca nela 1 colono + 2 adicionais (devido às cartas vazias **A** e **C**).



## DESCANSAR

Se não puder, ou não quiser, usar um local no seu turno, deve então recolher todos os seus colonos do tabuleiro de jogo, e da sua rota comercial, devolvendo-os ao seu tabuleiro de jogador.

## LIMITE DA DESPENSA

Se, no fim de qualquer turno, tiver mais cubos na sua despesa do que espaços disponíveis nela, deve devolver os cubos que quiser à provisão até atingir o limite de armazenamento, que é de 10 cubos.

## LIMITE DA PROVISÃO DE CUBOS

A provisão de cubos é considerada ilimitada. Se a provisão se esgotar, use qualquer outra coisa como substituto.

## FIM DO JOGO

Assim que um jogador reclama a sua **oitava carta de Ponto**, termina-se a ronda (rodada) corrente e depois o jogo acaba. Nesse momento, os jogadores contam todos os seus pontos provenientes de:

- ♦ As suas cartas de Pontos
- ♦ Fichas de Bonificação que tenham ganho durante o jogo (ver a secção "Fichas de Bonificação" no FOLHETO DE RESUMO sobre como as pontuar)
- ♦ Fichas de Exploração ganhas devido a certas cartas de Ponto (ver a secção "Cartas de Ponto" no FOLHETO DE RESUMO)
- ♦ Cubos restantes na despesa correspondente: cada cubo que não seja amarelo vale 1 ponto.

O jogador com o maior número de pontos é o vencedor. Se houver um empate, o jogador cujo turno foi o último é o vencedor.

### Ações nas cartas de Mercador:



**Cartas de especiarias:** adicione, da provisão à sua despesa, o número e cor dos cubos ilustrados na carta.



**Cartas de melhoria:** por cada cubo cinzento ilustrado na carta, pode promover 1 cubo da sua despesa ao nível seguinte.



**Cartas de troca:** efetue a troca ilustrada na carta as vezes que quiser (pelo menos, uma vez): cada vez que fizer essa troca, devolva à provisão o cubo (ou cubos) ilustrado acima da seta e receba da provisão o cubo (ou cubos) ilustrado abaixo da seta, adicionando-o(s) à sua despesa.

### Nova ficha de Bonificação:



Ganhe 2 pontos por cada 2 cartas de Mercador que possuir. (Isto é aplicável a todas as cartas de Mercador que tiver na sua rota comercial privada ou na pilha de descarte à direita do seu tabuleiro de jogador.)

**Atenção:** neste jogo, quando ganha o benefício imediato de uma carta de Exploração, tire uma das fichas de Exploração disponíveis **ao lado** do tabuleiro de jogo. (Apenas numa partida com 2 ou 3 jogadores é que é possível descobrir um novo local ao tirar uma das 2 fichas de Exploração diretamente do tabuleiro de jogo.)

## CRÉDITOS

Autoria: Emerson Matsuuchi / Produção: Sophie Gravel /  
Ilustrações: Chris Quilliams & Atha Kanaani /  
Desenho gráfico: Stéphane Vachon / Desenvolvido por:  
Viktor Kobilke, Moritz Thiele & André Bierth /  
Tradução: Rui Ferrão / Revisão: Marcelo Fernandes  
/ Adaptação gráfica: CeciRC.



© 2019 Plan B Games Inc.

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão.

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

Guardar esta informação nos seus registros.

Fabricado na China.

**DEVIR**

Distribuído no Brasil pela  
DEVIR LIVRARIA LTDA  
Rua Chamatu, 197  
Vila Formosa, CEP 03359-095  
São Paulo - SP  
CNPJ 57.883.647/0001-26  
sac@devir.com.br  
Telefone (11) 2924-6918

Editado em Portugal por:  
Devir Livraria, Lda  
Pólo Industrial Brejos de Carreteiros  
Armazém 4 - Escritório 2  
2950-554 Quinta do Anjo Palmela  
Portugal