

PARTE III CENTURY DO ORIENTE AO OCIDENTE

Durante séculos, a sua família conduziu uma companhia comercial desde a Rota das Especiarias às Ilhas das Especiarias e agora ao Novo Mundo. Esta rede permitiu que a sua família prosperasse bastante. Com a rede comercial estabelecida na Rota das Especiarias e nas Ilhas das Especiarias, você parte agora, para continuar o sucesso da sua família no século que se aproxima. O seu destino está no Novo Mundo.

ROTA DAS ESPECIARIAS (RE) + MARAVILHAS DO ORIENTE (MO) + O NOVO MUNDO (ONM)



PREPARAÇÃO

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

1. Retire as partes A2, B2, C1, D2, E2 e F2 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 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. Embaralhe todas as 25 fichas de Bonificação **E**. Depois, 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 sobrem na caixa.
4. Embaralhe as dez fichas de Exploração **G**. Coloque, aleatoriamente, uma ficha virada para cima em cada local que tiver um símbolo de Exploração. Numa partida com 2 ou 3 jogadores, coloque uma das três fichas que sobram em cada local marcado com um símbolo 2-3 e guarde a restante na caixa.
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 a frente de cada jogador com o **lado B** 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 **J** (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-os ao lado do tabuleiro de jogo por 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 Mercado de Century – A Rota das Especiarias:

9. Separe todas as cartas de início (com a borda roxa) e guarde-as na caixa. Embaralhe as cartas restantes de Mercado 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 Mercado e coloque-o perto da área de jogo.

Prepare os componentes do Century – Maravilhas do Oriente da seguinte maneira:

10. Para criar o mapa insular, coloque uma ficha de Mar **O** junto ao tabuleiro de jogo.
11. Depois, embaralhe as fichas de Mercado, viradas para baixo. Tire três fichas de cada símbolo comercial (gingibre, pimenta, chá, cravo) e espalhe essas 12 fichas, aleatoriamente e viradas para cima, pela ficha de Mar **P**. O desenho do mapa insular é da sua responsabilidade, mas certifique-se que cada ficha toca, pelo menos, noutras duas fichas. Guarde todas as que sobram na caixa.
12. Cada jogador recebe a embarcação **Q** da mesma cor que os seus colonos e coloca-o na ficha de Mar do mapa insular.
13. A seguir, cada jogador recebe 12 postos avançados **R** da mesma cor que os seus colonos e coloca um em cada espaço numerado na secção relativa aos postos avançados **S** do seu tabuleiro de jogador.
14. Guarde todos os componentes que não foram usados na caixa.

SEQUÊNCIA DE UM TURNO

Century – Do Oriente ao Ocidente – Parte III 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.
- ♦ **Descansar:** recupere todos os seus colonos do tabuleiro de jogo 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:

- coloque o número requerido de colonos nesse local e
- 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. Estes tipos são:

Os 4 locais do *Novo Mundo*:



Locais de produção

Locais de aperfeiçoamento

Locais de comércio

Locais de Forte

Estes locais funcionam como explicado na secção “Locais básicos” no **FOLHETO DE RESUMO**, com uma exceção: não ganha fichas de Bonificação nos locais de Forte. Quando usa um local de Forte, só pode reclamar a sua carta de Ponto.

Locais de mercado:



ao contrário do que acontece no *Do Oriente ao Ocidente – Parte I*, aqui só pode executar uma ação num local de mercado:

Execute a ação da carta de Mercador que está diretamente por baixo deste local de mercado (ver a secção “Ações nas cartas de Mercador” no manual da Parte I). Depois, tire essa carta de Mercador e coloque-a, virada para baixo, numa pilha de descarte situada 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 vazio à esquerda do baralho de mercador. A seguir, tire uma carta do baralho para o preencher.

Isto significa que, neste jogo, não constrói uma rota comercial, mas apenas acumula cartas de Mercador ao lado do seu tabuleiro de jogador. Porém, por **cada quarta carta de Mercador** que receber, pode escolher imediatamente a primeira ficha de Bonificação de uma das pilhas na parte D2 (não das B2 ou F2) e colocá-la num espaço de bonificação vazio do seu tabuleiro de jogador. Quando os seus 4 espaços de bonificação tiverem uma ficha cada um, já não poderá ganhar mais fichas de Bonificação.



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.

Locais do *Maravilhas do Oriente*

Estes locais funcionam exatamente como explicado na secção “b) Executar a ação (ou ações) do local” no manual *Do Oriente ao Ocidente – Parte II*.



Locais de Mover a embarcação



Local de comércio na embarcação



Local de comércio no posto avançado

DESCANSAR

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

LIMITE DA DESPENSA

Se, no fim de qualquer turno, tiver mais cubos na sua despensa 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**)
- ♦ Espaços vazios na sua secção de postos avançados (e.g. 1+2=3 pontos, neste caso)
- ♦ Fichas de Exploração ganhas devido a certas cartas de Ponto (ver a secção “Cartas de Ponto” no **FOLHETO DE RESUMO**)
- ♦ Cubos restantes na despensa 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.

CRÉDITOS

Autoria: Emerson Matsuchi / 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, QC. J0P 1P0, Canada.

Guarde esta informação nos seus registos.

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 Carreiros
Armazém 4 – Escritório 2
2950-554 Quinta do Anjo Palmela
Portugal