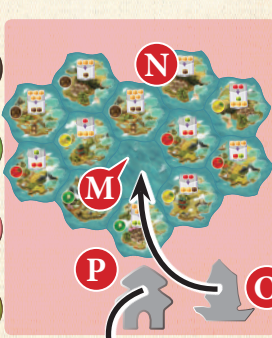
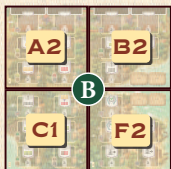


# PARTE II CENTURY DO ORIENTE AO OCIDENTE

As Ilhas das Especiarias têm sido uma oportunidade lucrativa para o seu contrato comercial. Porém, não pode ignorar os rumores que se ouvem pelos portos. O Novo Mundo oferece produtos incríveis para os que se atreverem a explorar as suas regiões inóspitas. Levante as velas e navegue com os ventos da fortuna. Riquezas inimagináveis o esperam no Novo Mundo!

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 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 **branca** ☆ 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 os símbolos **I** ou **III** do conjunto de fichas de Bonificação **E** e guarde-as na caixa. Embaralhe as restantes 17 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 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. Numa partida com 4 jogadores, guarde as três fichas que sobram na caixa, deixando vazios os locais com o símbolo 2-3.
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 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 **I** (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 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

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

9. Para criar o mapa insular, coloque uma ficha de Mar **M** junto ao tabuleiro de jogo.
10. 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 **N**. 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.
11. Cada jogador recebe a embarcação **O** da mesma cor dos colonos correspondentes e coloca-a na ficha de Mar do mapa insular.
12. A seguir, cada jogador recebe 12 postos avançados **P** da mesma cor dos colonos correspondentes e coloca um em cada espaço numerado na secção relativa aos postos avançados **Q** do seu tabuleiro de jogador.
13. Guarde todos os componentes que não foram usados na caixa.

## SEQUÊNCIA DE UM TURNO

Century - Do Oriente ao Ocidente - Parte II 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:

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

## Locais de Mover a embarcação:

quando usa um local de Mover a embarcação, avance a sua embarcação pelo mapa insular para onde o local determina:



Avance para uma posição adjacente no mapa insular.



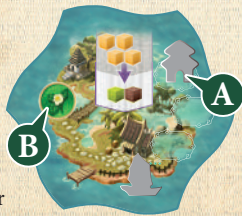
Avance para uma posição adjacente no mapa insular. A seguir, pode avançar para outra posição adjacente.



Avance para qualquer posição no mapa insular.

Depois de terminar o movimento, faça o seguinte:

- Se houver qualquer embarcação rival na mesma ficha que a sua embarcação, deve pagar 1 cubo à sua escolha a cada um dos donos correspondentes (Se não puder pagar, não pode avançar para essa ficha).
- Se a sua embarcação estiver numa ficha de Mercado que **não** tenha um dos seus postos avançados **A**, pode agora construir um nela. O custo de construir um posto avançado é de 1 cubo por cada posto já existente nessa ficha de Mercado (2 cubos numa partida com 2 jogadores). Isto significa que o primeiro que construir um posto avançado numa ficha de Mercado não paga nada. Para construir o seu posto avançado, pague o custo (se necessário) devolvendo à provisão os cubos que quiser da sua despensa. A seguir, tire o posto **mais à esquerda** da fila correspondente ao símbolo comercial **B** na secção dos postos avançados do seu tabuleiro de jogador e coloque-o nessa ficha. Depois de colocar o posto, verifique se esvaziou uma coluna vertical **C** da sua secção de postos avançados. Se o fez, escolha a primeira ficha de Bonificação de uma das pilhas no tabuleiro de jogo (nas partes B2 e F2) e coloque-a num espaço de bonificação vazio do seu tabuleiro de jogador.



**Nota:** existem 4 espaços de bonificação no lado B do tabuleiro de jogador.

- Depois, independentemente se possuir um posto avançado nesse lugar ou não, pode executar a ação descrita na ficha de Mercado as vezes que quiser: cada vez que fizer essa troca, devolva à provisão o cubo (ou cubos) ilustrado acima da seta e receba dela o cubo (ou cubos) ilustrado abaixo da seta, adicionando-o(s) à sua despensa.

**Nota:** neste jogo, pode executar a ação da ficha de Mercado mesmo se não tiver construído um posto avançado nela.

## Local de comércio na embarcação:



Faça a troca ilustrada na ficha de Mercado onde a sua embarcação está situada de momento as vezes que quiser (uma vez, no mínimo).

## Local de comércio no posto avançado:



Escolha uma ficha de Mercado onde tenha um posto avançado e efetue a troca ilustrada nela as vezes que quiser (uma vez, no mínimo).

**Atenção:** neste jogo, não ganha fichas de Bonificação nos locais de Forte. Quando usa um local de Forte, só pode reclamar a sua carta de Ponto.

# 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 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 Coöperative, 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