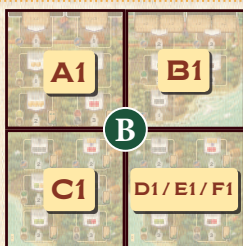


CENTURY

O NOVO MUNDO

Séculos atrás, o comércio de especiarias era o negócio mais importante do mundo. Foi o motivo da criação e destruição de impérios, impeliu a humanidade a explorar os mais desconhecidos cantos da terra e levou à descoberta de novos mundos.



PREPARAÇÃO

Para preparar uma partida de *Century - O Novo Mundo*, siga os próximos passos, por ordem:

1. Retire as partes A1, B1 e C1 do conjunto de tabuleiros de Locais **A**. Depois, retire **uma** das partes D1, E1 ou F1 e guarde as outras duas na caixa. A seguir, crie o tabuleiro de jogo colocando as quatro partes no meio da mesa, como ilustrado acima **B**.
2. Das cartas de Ponto **C**, retire todas as cartas 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 sobraem 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 duas fichas que sobram em cada local marcado com um símbolo 2-3. Numa partida com 4 jogadores, guarde as duas fichas de Exploração restantes na caixa, deixando os locais com o símbolo 2-3 vazios.

5. Retire da caixa um tabuleiro de jogador **H** para cada participante. Certifique-se que o tabuleiro com o símbolo do primeiro jogador **G** 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 **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 em ordem ascendente: amarelo (milho) ► vermelho (carne) ► verde (tabaco) ► castanho (peles).
8. Baseando-se na ordem dos turnos dos jogadores, 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

SEQUÊNCIA DE UM TURNO

Century - O Novo Mundo 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:

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

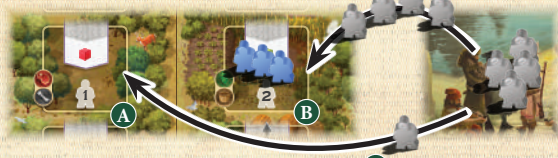




a) Colocar colonos num local:

Recolha o **número requerido** de colonos do seu tabuleiro de jogador e coloque-os no local escolhido. Esse número é determinado da seguinte maneira:

- Se o local não estiver ocupado por nenhum colono, coloque lá tantos colonos como o indicado na parte de baixo do local.
- Se o local já estiver ocupado por qualquer número de colonos de outro jogador, vai ter que expulsá-los colocando lá o mesmo número de colonos **mais um adicional**. A seguir, devolva os colonos expulsos ao tabuleiro de jogador do seu dono.



Exemplo: se o Marcelo quisesse usar o local **A**, ele teria que colocar lá um dos seus colonos. Se ele quisesse usar o local **B**, ele precisaria de colocar lá 4 dos seus colonos e devolver os 3 colonos azuis ao tabuleiro do dono correspondente.

Nota: devido aos benefícios das cartas de Ajuda dos Nativos, pode ser possível que um local esteja ocupado por menos colonos que o número indicado na parte de baixo do mesmo.

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

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

Existem 4 tipos básicos de locais:



Locais de produção, onde ganha cubos específicos da provisão.



Locais de aperfeiçoamento, onde aperfeiçoa produtos da sua despesa para produtos de nível superior.



Locais de comércio, onde pode trocar produtos específicos da sua despesa por outros da provisão.



Locais de Forte, onde pode usar os cubos para reclamar a carta de Ponto desse local ou tirar uma ficha de Bonificação ou ambas.

Uma descrição detalhada sobre como usar cada tipo de local pode ser encontrada na secção "Locais básicos" do FOLHETO DE RESUMO.

Um sumário e explicação dos benefícios das cartas de Ponto e fichas de Bonificação também podem ser encontrados no FOLHETO DE RESUMO.

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 colocá-los de volta no 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



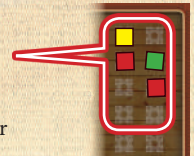
- Fichas de Bonificação que tenham ganho durante o jogo (ver a secção "Fichas de Bonificação" no FOLHETO DE RESUMO sobre como as pontuar)



- 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.

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.

Garde esta informação nos seus registros.

Fabricado na China.



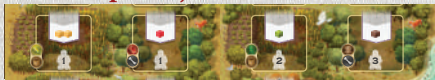
Distribuído no Brasil pela
DEVIR LIVRARIA LTDA
Rua Chamatu, 197
Vila Formosa, CEP 03359-095
São Paulo - SP
CNPJ 57.883.647/0001-26
sac@devir.com.br
Telefone (11) 2924-6918

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

FOLHETO DE RESUMO

LOCAIS BÁSICOS

Locais de produção:



Tire, da provisão, o cubo (ou cubos) retratado no centro do local e guarde-o(s) na sua despensa.

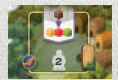
Locais de aperfeiçoamento:



Um jogador **pode** promover um cubo da sua despensa por cada cubo cinzento retratado no centro do local, devolvendo-o à provisão e tirando um cubo de nível superior em troca. Pode promover o mesmo cubo várias vezes.



Locais de comércio:



Faça o negócio ilustrado no centro do local as vezes que quiser (uma vez, no mínimo): cada vez que fizer essa troca, devolva o cubo (ou cubos) indicado acima da seta à provisão e receba dela o cubo (ou cubos) indicado abaixo da seta, guardando-o na sua despensa.

Locais de Forte:

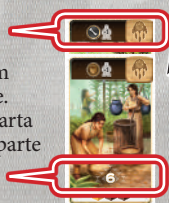
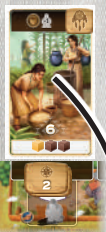


Num local de Forte, pode optar por executar **uma ou ambas** as seguintes ações:

a) Tire a **primeira** ficha de Bonificação da pilha deste local de Forte (se disponível) e coloque-a num espaço de Bonificação vazio do seu tabuleiro de jogador (se houver duas pilhas neste local, escolha a primeira ficha de qualquer uma delas). Assim que cada um dos seus três espaços de Bonificação tiverem uma ficha de Bonificação, já não poderá ganhar mais das mesmas. (ver a secção "Fichas de Bonificação" à direita sobre como ganhar pontos com elas no final da partida).

b) Reclame a carta de Ponto acima deste local de Forte devolvendo, da sua despensa à provisão, os cubos indicados na parte de baixo da carta. Depois, coloque a carta ao lado do seu tabuleiro de jogador. (Se já lá tiver uma ou mais cartas de Ponto, sobreponha-as de maneira a que apenas a parte de cima da carta seja visível). Depois de adquirir uma carta de Ponto, preencha o espaço vazio deslizando as cartas para a esquerda, criando outro vazio à esquerda do baralho de cartas de Ponto. A seguir, tire uma carta do baralho para preencher esse espaço.

Cada carta de Ponto mostra um dos 4 Símbolos do Novo Mundo e dá-lhe um benefício imediato ou um permanente. Além disto, no final da partida, cada carta de Ponto vale os pontos indicados na parte de baixo da mesma.



CARTAS DE PONTO

Existem 4 tipos de cartas de Ponto, cada uma marcada com um Símbolo do Novo Mundo no seu canto superior direito.

As cartas de **Ajuda dos Nativos** têm o seguinte benefício permanente: sempre que usar um local que tenha o símbolo retratado no círculo, o número requerido de colonos a colocar neste local é reduzido por 1. Se tiver várias cartas com o mesmo símbolo, cada uma delas reduz o requisito por 1. No entanto, deve sempre colocar pelo menos um colono.

As cartas de **Ferramenta** têm o seguinte benefício permanente: sempre que usar um local que tenha o símbolo retratado no círculo, ganha imediatamente o cubo ilustrado antes de executar a ação desse local. Se tiver várias cartas com o mesmo símbolo, cada uma delas dá-lhe o cubo adicional.

As cartas de **Novo(s) Colono(s)** têm o seguinte benefício imediato: quando reclamar a carta, recolha o número de colonos indicado da sua reserva e coloque-os no seu tabuleiro de jogador. Se não tiver mais colonos na sua reserva, vai ter que abdicar desse benefício (mas ainda pode reclamar esse tipo de carta).

As cartas de **Exploração** têm o seguinte benefício imediato: quando reclamar a carta, retire uma ficha de Exploração do tabuleiro de jogo e coloque-a à sua frente. Se ela mostrar uma Bonificação imediata, obtenha-a agora. Ao remover a ficha de Exploração, descobre um novo local que pode ser usado por todos os jogadores a partir desse momento.

Bonificação das fichas de Exploração:

Bonificação imediata: receba, da provisão, os cubos ilustrados

Bonificação imediata: adicione ao seu tabuleiro de jogador um colono da sua reserva.

Bonificação no fim do jogo: 3 pontos.

Bonificação no fim do jogo: 1 Símbolo do Novo Mundo adicional quando pontuar fichas de Bonificação.

FICHAS DE BONIFICAÇÃO

A maioria das fichas de Bonificação mostram um requisito específico. Quando as pontua no fim do jogo, verifique cada uma delas individualmente para saber quantas vezes cumpriu o requisito correspondente. Cada vez que isso acontecer, o jogador ganha os pontos indicados na parte de baixo da ficha.



Ganhe 2 pontos por cada Símbolo do Novo Mundo retratado que tenha acumulado (Cartas de Ponto e fichas de Exploração).

Ganhe 3 pontos por cada par de Símbolos do Novo Mundo retratados que tenha acumulado (Cartas de Ponto e fichas de Exploração).

Ganhe 1 ponto por cada 2 colonos acumulados. Isto aplica-se a todos os seus colonos que estiverem no seu tabuleiro de jogador ou no tabuleiro de jogo (os que estiverem na sua reserva não contam).

Ganhe 3 pontos (sem requisitos).

Exemplo:

No fim do jogo, o Marcelo tem os seguintes 7 Símbolos do Novo Mundo:



As suas 3 fichas de Bonificação dão-lhe um total de 18 pontos.

3	1	1	$1 \times 3 = 3$
5	3	3	$3 \times 3 = 9$
2	3	3	$3 \times 2 = 6$

