

CENTURY

Il y a plusieurs siècles, le commerce des épices était l'activité commerciale la plus importante au monde. Cette activité créa et détruisit des empires et poussa de nombreux explorateurs aux confins de la terre à la découverte de nouveaux mondes. A cette époque, la valeur des épices rivalisait avec celle de l'or ! Les marchands d'épices racontaient de fantastiques histoires relatant les aventures périlleuses vécues pour acquérir ces épices, et ce, dans le seul et unique espoir de les revendre à fort prix. La demande pour les épices devint si forte que ceux qui en contrôlaient le marché amassèrent d'immenses fortunes. Depuis l'Orient vers la Méditerranée, vous êtes à la tête de l'une de ces caravanes, en quête de richesse et renommée !

MISE EN PLACE



Mettre en place *Century* en respectant les étapes suivantes :

- Mélangez les cartes *Points* (dos orange) pour former la pioche **A**. Piochez ensuite 5 cartes et posez-les face visible dans une rangée située à gauche de la pioche **B**.
- Posez des pièces d'or un nombre égal à deux fois (2x) le nombre de joueurs au-dessus de la première carte *Points* (la plus à gauche) **C**. Posez ensuite des pièces d'argent un nombre égal à deux fois (2x) le nombre de joueurs au-dessus de la deuxième carte *Points* **D**.
- Parmi les cartes *Marchand* (dos violet) **E**, il y a 10 cartes à bordure violet, face recto. Ce sont les cartes de départ. Parmi celles-ci, chaque joueur prend une carte '*Produisez 2*' et une carte '*Améliorez 2*', tel qu'illustré ci-contre, afin de former sa main de départ. Toutes les cartes de départ restantes sont remises dans la boîte.




Produisez 2 *Améliorez 2*
- Mélangez les cartes *Marchand* restantes pour former une pioche **E**. Piochez 6 cartes et posez-les face visible dans une rangée à gauche de la pioche **F**.
- Les épices sont représentées par les cubes. Séparez-les par couleur et placez-les dans les bols **G**. **Note**: Assurez-vous de respecter l'ordre suivant: Jaune (Turmeric) ► Rouge (Safran) ► Vert (Cardamome) ► Brun (Cannelle).
- Prenez une carte *Caravane* (dos gris) pour chaque joueur, vous assurant d'inclure la carte qui porte le symbole du Premier joueur **H**. Mélangez-les et donnez une carte *Caravane* à chaque joueur, qu'il pose devant lui **H**. Le joueur qui reçoit la carte avec le symbole **H** débute la partie.
- Posez des cubes jaunes et rouges sur les cartes *Caravane* des joueurs de façon suivante: **I**.
 - ◆ 1er joueur reçoit 3 cubes jaunes
 - ◆ 2ème joueur reçoit 4 cubes jaunes
 - ◆ 3ème joueur reçoit 4 cubes jaunes
 - ◆ 4ème joueur reçoit 3 cubes jaunes et 1 cube rouge
 - ◆ 5ème joueur reçoit 3 cubes jaunes et 1 cube rouge

TOUR DE JEU

Century est joué sur un certain nombre de rondes. Chaque joueur effectuera un tour durant chaque ronde (en débutant par le premier joueur et ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre).

A son tour, un joueur doit effectuer une action, et une seule, parmi les suivantes:

- ◆ **Jouer une carte**: Jouer une carte de sa main devant lui.
- ◆ **Acheter**: Acheter une carte *Marchand* et l'ajouter à sa main.
- ◆ **Repos**: Reprendre en main toutes les cartes jouées précédemment.
- ◆ **Réclamer**: Réclamer une carte *Points*.

JOUER UNE CARTE

Pour jouer une carte de votre main, posez la devant vous, face visible, et exécutez ensuite son effet. Il y a 3 types de cartes *Marchand* et elles sont jouées de la façon suivante:

CARTES ÉPICES

Au moment de jouer une carte *Épices*, piochez dans les bols le nombre et la couleur des cubes, tels qu'indiqué sur la carte **A** et posez-les sur votre carte *Caravane*. Dans cet exemple, un joueur place 1 cube rouge et 1 cube jaune sur sa caravane.



CARTES AMÉLIORATION

Lorsque vous jouez une carte *Améliorez 2*, vous **POUVEZ** améliorer la valeur d'un cube sur votre caravane d'un niveau et ensuite améliorer un cube d'un autre niveau. Il n'est pas obligatoire d'améliorer tous les cubes d'une même carte. Par exemple, vous pouvez améliorer un cube jaune à un cube rouge et ensuite un autre cube jaune à un cube rouge OU améliorer un cube jaune pour un rouge et ensuite ce même cube rouge pour un vert.



Amélioration de la valeur des cubes

CARTES ÉCHANGE

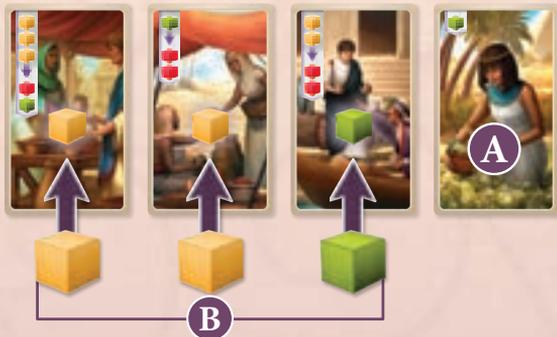
Lorsque vous jouez une carte *Échange*, retournez le nombre et les couleurs de cube(s) correspondants **A** de votre caravane vers les bols et piochez ensuite le nombre et la couleur des cubes correspondants au bas de la flèche **B** dans les bols et ajoutez-les à votre caravane. Un échange peut être effectué autant de fois que vous avez les cubes appropriés pour effectuer la transaction.



Exemple: Tom a 6 cubes jaunes et joue une carte *Échange* qui lui permet d'échanger 2 cubes jaunes pour 1 cube vert. Tom pourrait échanger 2, 4 ou 6 cubes jaunes pour 1, 2 ou 3 cubes verts.

ACHETER UNE CARTE

Pour acheter une carte *Marchand*, payez n'importe quel cube de votre caravane sur chaque carte *Marchand* située à gauche de la carte que vous souhaitez acquérir. Prenez ensuite la carte et ajoutez-la à votre main. **Note:** Lorsque vous prenez la carte la plus à gauche, aucun cube n'est dépensé. La carte est gratuite.



Exemple: Tom souhaite acheter la 4^{ème} carte *Marchand* dans la rangée **A**. Il place 1 cube sur chacune des 3 cartes sises à gauche de celle-ci **B**.

Lorsque vous achetez une carte *Marchand*, tous les cubes posés précédemment sur cette carte sont ajoutés à votre caravane. Une fois la carte *Marchand* ajoutée à votre main, faites glisser les cartes vers la gauche de façon à remplir l'espace vide laissé par la carte. Piochez la carte du dessus de la pioche et ajoutez une nouvelle carte à la rangée de façon à avoir à nouveau 6 cartes.

REPOS

Reprenez toutes les cartes précédemment jouées dans votre main. (Ceci permet à chaque joueur de contruire leur main, un mécanisme de jeu appelé le *hand-building*).

RÉCLAMER

Pour réclamer une carte, vous devez avoir tous les cubes nécessaires dans votre caravane. Remettez tous les cubes dans les bols. Prenez la carte *Points* et placez-la face cachée devant vous. Une fois la carte *Points* réclamée, remplissez l'espace laissé vide en glissant les cartes vers la gauche, créant ainsi un espace vide à gauche de la pioche. Piochez une carte pour remplir l'espace vide, de façon à avoir à nouveau 5 cartes dans la rangée. Si vous réclamez la carte *Points* la plus à gauche ou celle d'avant, prenez une pièce d'or ou d'argent posée au-dessus de cette carte. Si vous prenez la dernière pièce d'or, faites glisser les pièces d'argent de façon à ce qu'elles se retrouvent au-dessus de la dernière carte de la rangée (la plus à gauche).

CAPACITÉ DE LA CARAVANE

Une caravane ne peut contenir plus de 10 cubes. A la fin du tour d'un joueur, si celui-ci a plus de 10 cubes sur sa caravane, il doit retourner le ou les cubes de son choix dans les bols.

LIMITE DE CUBES

Le nombre de cubes n'est pas limité. Si l'un des bols venait qu'à s'épuiser, utiliser un substitut pour remplacer les cubes.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur a fait l'acquisition de sa 5^{ème} carte *Points* (ou 6^{ème} dans une partie à 2 ou 3 joueurs), la partie prend fin, une fois le tour terminé. A ce point, chaque joueur fait le décompte de ses points en additionnant les points de ses cartes *Points*, ses pièces d'or et d'argent ainsi que les cubes restants dans leur caravane. Chaque pièce d'or vaut 3 points. Chaque pièce d'argent vaut 1 point. Chaque cube d'une autre couleur que jaune vaut 1 point. Le joueur totalisant le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le dernier joueur à avoir joué son tour remporte.

CRÉDITS

Auteur: Emerson Matsuuchi

Réalisation: Sophie Gravel

Direction artistique: Philippe Guérin

Illustrations: Fernanda Suárez

Design graphique: Philippe Guérin et Karla Ron

Rédaction: Sophie Gravel

Développement:



© 2018 Plan B Games Inc.

Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique.

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

Conservez cette information pour vos dossiers.

Fabriqué en Chine.