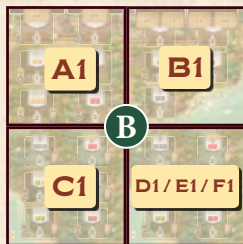


CENTURY

UN NOUVEAU MONDE

Il y a plusieurs siècles, les marchands tentèrent de trouver de nouvelles routes maritimes vers les îles aux épices. Ils découvrirent plutôt un nouveau continent, offrant de nouvelles ressources à commercialiser, de nouvelles terres à cultiver, et de nouveaux peuples avec lesquels échanger. Menez vos pionniers vers la prospérité dans ce nouveau monde !



Fourrure
▲
Tabac
▲
Gibier
▲
Maïs

MISE EN PLACE

Mettre en place *Century - Un nouveau monde* en respectant les étapes suivantes :

1. Triez les panneaux Lieu **A**, et récupérez les panneaux identifiés A1, B1 et C1. Choisissez ensuite un panneau parmi D1, E1 et F1, et remettez les deux autres dans la boîte. Assemblez ensuite le **plateau de jeu** en disposant ces panneaux au milieu de la surface de jeu, tel qu'illustré **B**.

2. Triez les cartes Points **C**, et remettez dans la boîte celles marquées d'une étoile blanche ☆ dans le coin inférieur gauche. À moins de 4 joueurs, remettez également dans la boîte les cartes ne correspondant pas au nombre de joueurs :

- À 2 joueurs, retirez les cartes marquées «3+» ou «=4» dans le coin inférieur droit.
- À 3 joueurs, retirez les cartes marquées «=4».

Ensuite, mélangez les cartes Points pour former la pioche, face visible. Piochez une carte et placez-la face visible au-dessus du plateau de jeu, vis-à-vis de chaque lieu fortifié. Placez la pioche à droite des cartes ainsi disposées **D**.

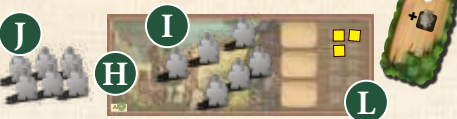
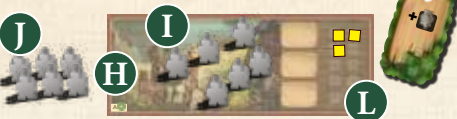
3. Triez les tuiles Bonus **E**, et remettez dans la boîte toutes celles marquées de l'icône **I** ou **III** dans la section inférieure. Mélangez les 17 tuiles Bonus restantes et répartissez-les aléatoirement en piles, face visible, parmi les espaces Bonus **F** du plateau de jeu. Chaque espace Bonus doit contenir autant de tuiles que la valeur indiquée. Remettez dans la boîte les tuiles Bonus restantes.

4. Mélangez les dix tuiles Exploration **G**.

Placez aléatoirement une tuile face visible sur chaque lieu marqué d'une icône Exploration.

- À 2 et 3 joueurs, placez une des deux tuiles Exploration restantes sur chaque lieu marqué d'une icône 2-3.

- À 4 joueurs, remettez dans la boîte les deux tuiles Exploration restantes, en laissant ainsi les lieux marqués 2-3 découverts.



- Prenez autant de plateaux Joueur **H** que le nombre de joueurs en vous assurant d'inclure le plateau marqué de l'icône Premier Joueur **G**. Distribuez aléatoirement un plateau devant chaque joueur, **face A** visible. Le joueur qui reçoit le plateau marqué de l'icône Premier Joueur commencera la partie.
- Chaque joueur choisit une couleur, prend les 12 colons de cette couleur et en place six sur son plateau Joueur **I** (sept dans une partie à 2 joueurs). Les colons restants sont placés dans une réserve, à gauche de son plateau Joueur **I**. Ces derniers ne sont pas disponibles au début de la partie.
- À côté du plateau de jeu, triez les cubes par couleur et placez-les dans les bols **K**. Disposez les bols dans l'ordre suivant : jaune (maïs) ► rouge (gibier) ► vert (tabac) ► marron (fourrure).
- En commençant par le premier joueur et en suivant le sens horaire, chaque joueur reçoit des cubes de départ et les place dans la section entrepôt **L** de son plateau Joueur :
 - ♦ 1^{er} joueur > 3 cubes jaunes
 - ♦ 2^e joueur > 4 cubes jaunes
 - ♦ 3^e joueur > 4 cubes jaunes
 - ♦ 4^e joueur > 3 cubes jaunes et 1 cube rouge

TOUR DE JEU

Century - Un nouveau monde se joue en un certain nombre de rondes. Au cours d'une ronde, chaque joueur effectue **un** tour (en commençant par le premier joueur, suivi du prochain joueur en sens horaire).

À son tour, un joueur effectue une seule et unique action parmi les suivantes :

- ♦ **Activer** : Utiliser un lieu du plateau de jeu en y plaçant le nombre requis de colons.
- ♦ **Repos** : Remettre sur son plateau Joueur tous ses colons à partir du plateau de jeu.

ACTIVER

Choisissez **un** lieu sur le plateau de jeu. Vous ne pouvez **choisir ni** un lieu qui contient une tuile Exploration **ni** un lieu occupé par **vos propres** colons.

Puis : a) placez-y le nombre requis de colons ; et b) effectuez les actions de ce lieu.





a) Placer des colons sur un lieu :

Prenez le **nombre requis** de colons à partir de votre plateau Joueur et placez-les sur le lieu choisi. Le nombre requis est déterminé de la façon suivante :

- Si le lieu est inoccupé, placez-y autant de colons que le nombre indiqué au bas du lieu.
- Si le lieu est déjà occupé par un ou plusieurs colons appartenant à un **autre** joueur, vous devez les expulser en y plaçant le même nombre de colons plus 1. Remettez les colons expulsés à leur propriétaire. Ce dernier les replace sur son plateau Joueur.



Exemple : Tom désire utiliser le lieu **A**, il doit y placer 1 colon provenant de son plateau Joueur. S'il veut utiliser le lieu **B**, il doit y placer 4 colons provenant de son plateau Joueur et remettre les 3 colons bleus qui se trouvaient sur ce lieu à leur propriétaire.

Note : Grâce aux effets que procurent les cartes Aide des natifs, il est possible qu'un lieu soit occupé par un nombre de colons inférieur à la valeur indiquée au bas du lieu.

b) Effectuer les actions du lieu :

Après avoir placé des colons sur le lieu, effectuez immédiatement les actions correspondant à son type.

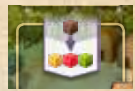
Il existe 4 types de lieux de base :



Lieux de production, pour obtenir des cubes de la réserve.



Lieux d'amélioration, pour échanger des cubes à partir de votre entrepôt pour d'autres de plus haut niveau.



Lieux de troc, pour échanger les cubes demandés à partir de votre entrepôt pour d'autres cubes de la réserve.



Lieux fortifiés, pour prendre une tuile Bonus, ou dépenser des cubes afin de réclamer la carte Points de ce lieu, ou les deux.

Pour une description détaillée sur la façon d'utiliser chaque type de lieu, voir la section « Lieux de base » de l'ANNEXE.

Un aperçu et une explication des effets que procurent les cartes Points et les tuiles Bonus se retrouvent également dans l'ANNEXE.

REPOS

À votre tour, si vous ne pouvez ou ne voulez pas utiliser un lieu, vous devez récupérer tous vos colons se trouvant sur le plateau de jeu et les replacer sur votre plateau Joueur.

CAPACITÉ DE L'ENTREPÔT

À la fin de chaque tour, si votre entrepôt contient plus de cubes que de cases disponibles, vous devez remettre dans les bols les cubes excédentaires de votre choix jusqu'à ce que vous atteigniez votre limite d'entreposage de 10 cubes.

LIMITE DE CUBES

La quantité de cubes n'est pas limitée. Si l'un des bols venait à être vidé, utilisez un substitut pour remplacer les cubes de cette couleur.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur réclame sa **8^e carte Points**, la partie prendra fin une fois la ronde terminée.

À ce moment-là, chaque joueur fait le décompte des points provenant :

- ♦ de ses cartes Points



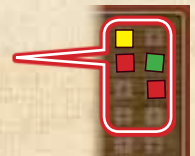
- ♦ des tuiles Bonus qu'il a obtenues durant la partie (voir la section « Tuiles Bonus » de l'ANNEXE pour connaître la façon de marquer des points avec celles-ci)



- ♦ des tuiles Exploration qu'il a obtenues grâce à certaines cartes Points (voir la section « Cartes Points » de l'ANNEXE)



- ♦ des cubes restants dans son entrepôt ; chaque cube d'une couleur autre que le jaune vaut 1 point.



Le joueur totalisant le plus haut pointage est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le dernier joueur concerné à avoir joué son tour remporte la partie.

CRÉDITS

Auteur : Emerson Matsuuchi

Réalisation : Sophie Gravel

Illustrations : Chris Quilliams & Atha Kanaani

Design graphique : Stéphane Vachon

Développement par : Viktor Kobilke, Moritz Thiele & André Bierth

Traduction : Anh Tú Tran



© 2019 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.

ANNEXE

LIEUX DE BASE

Lieux de production :



À partir de la réserve, prenez les cubes illustrés au centre du lieu et ajoutez-les à votre entrepôt.

Lieux d'amélioration :

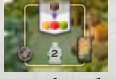


Pour chaque cube gris illustré au centre du lieu, vous pouvez améliorer la valeur d'un cube se trouvant dans votre entrepôt en le remettant dans la réserve et en prenant un cube du niveau supérieur.

Vous pouvez améliorer le même cube plusieurs fois.



Lieux d'échange :



À partir de votre entrepôt, remettez dans les bols les cubes illustrés au-dessus de la flèche contre ceux illustrés au bas de la flèche.

Dans le cadre d'une même action d'échange, celui-ci peut être effectué autant de fois que vous le désirez et tant que vous avez les cubes appropriés dans votre entrepôt.

Lieux fortifiés :

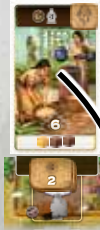


Sur un lieu fortifié, vous pouvez choisir d'effectuer soit l'une des actions suivantes, soit les deux :

- a) Prenez la tuile Bonus du dessus de la pile de l'espace Bonus de ce lieu fortifié (s'il en reste) et placez-la dans un espace Bonus libre de votre plateau Joueur. (S'il y a deux piles dans ce lieu, prenez la tuile Bonus du dessus de la pile de votre choix.) Dès que les 3 espaces Bonus de votre plateau Joueur sont remplis, vous ne pourrez plus obtenir de tuiles Bonus. (Pour savoir comment marquer des points avec ces tuiles, voir la section « Tuiles Bonus » à droite.)



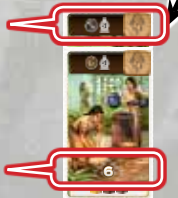
- b) Réclamez la carte Points se trouvant au-dessus de ce lieu fortifié. À partir de votre entrepôt, remettez dans les bols les cubes illustrés au bas de la carte. Prenez la carte et placez-la à côté de votre plateau Joueur. (Si vous avez déjà d'autres cartes Points, glissez la carte nouvellement réclamée sous les précédentes, en la décalant légèrement afin de garder visible la section du haut de chacune d'elles.)



Après avoir réclamé une carte Points, faites glisser vers la gauche les autres cartes Points de façon à remplir l'espace vide. Ajoutez ensuite à la rangée la carte du dessus de la pioche.

Chaque carte Points présente une des 4 icônes Nouveau Monde et vous donne un effet immédiat ou permanent.

De plus, vous marquerez des points à la fin de la partie pour vos cartes Points selon la valeur indiquée au bas de chacune d'elles.



CARTES POINTS

Il existe 4 types de cartes Points, chacun identifié par une icône Nouveau Monde dans le coin supérieur droit.

Aide des natifs : Les cartes **Aide des natifs** accordent l'effet permanent suivant : lorsque vous utilisez un lieu marqué d'un symbole correspondant à celui de cette carte, le nombre de colons requis pour ce lieu est réduit de 1. Si vous avez plusieurs cartes marquées du symbole correspondant, chacune d'elles réduit le nombre requis de 1. Cependant, vous devez toujours placer au moins un colon.

Outil : Les cartes **Outil** accordent l'effet permanent suivant : lorsque vous utilisez un lieu marqué d'un symbole correspondant à celui de cette carte, vous obtenez le cube illustré sur la carte immédiatement, avant d'effectuer l'action de ce lieu. Si vous avez plusieurs cartes marquées du symbole correspondant, chacune d'elles vous procure le cube additionnel illustré.

Nouveaux Colons : Les cartes **Nouveaux Colons** accordent l'effet immédiat suivant : lorsque vous réclamez cette carte, prenez de votre réserve le nombre de colons indiqué et placez-les sur votre plateau Joueur. S'il ne vous reste pas assez de colons dans votre réserve, prenez ceux disponibles et ignorez le reste de l'effet (ceci ne vous empêche pas de réclamer d'autres cartes de ce type).

Exploration : Les cartes **Exploration** accordent l'effet immédiat suivant : lorsque vous réclamez cette carte, prenez une tuile Exploration se trouvant sur le plateau de jeu et placez-la devant vous. Si cette tuile présente un bonus immédiat, obtenez ce bonus maintenant. En retirant cette tuile Exploration du plateau de jeu, vous découvrez un nouveau lieu qui peut dorénavant être utilisé par tous les joueurs.

Bonus des tuiles Exploration :

Bonus immédiat : Obtenez les cubes illustrés à partir des bols.

Bonus immédiat : Ajoutez un colon sur votre plateau Joueur à partir de votre réserve.

Bonus de fin de partie : 3 points.

Bonus de fin de partie : Obtenez 1 icône Nouveau Monde supplémentaire lors du décompte de vos tuiles Bonus.

TUILES BONUS

La plupart des tuiles Bonus présentent une condition.

Lors du décompte final, vérifiez pour chacune des tuiles Bonus que vous avez obtenues combien de fois vous avez rempli sa condition. Pour chaque fois qu'elle est remplie, vous marquez les points indiqués au bas de la tuile.

Marquez 2 points pour chaque icône Nouveau Monde du type indiqué que vous avez obtenue (sur les cartes Points et les tuiles Exploration).

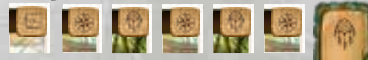
Marquez 3 points pour chaque paire composée des icônes Nouveau Monde des types indiqués que vous avez obtenue (sur les cartes Points et les tuiles Exploration).

Marquez 1 point pour chaque paire de colons que vous possédez. Ceci s'applique à tous vos colons se trouvant sur votre plateau Joueur et sur le plateau de jeu (ceux se trouvant encore dans votre réserve ne comptent pas).

Marquez 3 points (aucune condition particulière).

Exemple :

À la fin de la partie, Tom a les 7 icônes Nouveau Monde suivantes :



Il marque un total de 18 points grâce à ses 3 tuiles Bonus.

3	1	1	1	1 x 3 = 3
3	1	1	1	3 x 3 = 9
2	1	1	1	3 x 2 = 6

