

# CENTURY

## MERVEILLES ORIENTALES

Il y a plusieurs siècles, le commerce des épices amena les nations prospères du monde à explorer de nouvelles routes afin d'assurer l'approvisionnement de ces précieuses ressources. Ces nations prirent la mer et découvrirent les fameuses îles aux épices, là où les épices les plus précieuses au monde furent trouvées. Ces épices valaient plus que leur pesant d'or et certaines ne poussaient que sur ces îles. Les nations se livrèrent à une concurrence féroce... et plus tard, la guerre. Cette ère de prospérité et d'opportunité est connue comme l'Âge des Découvertes. En tant que marchand et corsaire représentant votre nation, vous sillonnez les mers à la recherche de gloire et fortune. Votre périple se poursuit sur les mers orientales.

### MISE EN PLACE



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

1. Triez les tuiles Marché **A** selon leur icône Commerce et remettez aléatoirement 1 tuile de chaque icône dans la boîte. Ensuite, mélangez le reste des tuiles Marché ensemble. S'il s'agit de votre première partie, assemblez le plan de jeu selon la forme illustrée **B**. Vous pouvez aussi consulter la section « Créez vos propres plans de jeu » pour apprendre comment personnaliser la disposition des tuiles.
2. Placez chacune des 4 tuiles Port à chaque coin **C** du plan de jeu.
3. Mettez de côté la tuile Fermeture. Mélangez les tuiles Points de Victoire (PV) et formez une pioche, face cachée. Piochez une à une les 4 premières tuiles PV et placez chacune d'elle face visible sur chaque tuile Port **D**. Mélangez ensuite la tuile Fermeture **E**, face cachée parmi les 5 premières Tuiles PV **F** de la pioche. Une fois ces 6 tuiles mélangées, placez-les sur le dessus de la pioche. Placez cette pioche à côté du plan de jeu.
4. Triez toutes les tuiles Bonus **G** par type et placez-les sur la table. Formez une pioche avec les tuiles Bonus PV (6 PV, 5 PV, 4 PV et 3 PV) en les empilant en ordre croissant de sorte que la tuile 6 PV soit sur le dessus.
5. Chaque joueur reçoit un plateau Joueur **H**, face *Merveilles orientales* visible. Le premier joueur est celui qui est monté sur un bateau le plus récemment. Ce joueur reçoit le plateau Joueur marqué de l'icône Premier Joueur **I**.
6. Chaque joueur choisit une couleur et reçoit un bateau **J** ainsi que 20 comptoirs **K** de la même couleur. Chaque joueur place un comptoir sur chaque case de son plateau Joueur **L**.
7. Disposez les lots de cubes de départ **M** au centre de la table. Le joueur à la droite du premier joueur choisit un lot de cubes de départ, les place dans sa cale **N** et place son bateau **J** sur la tuile Marché de son choix. Ensuite, chaque joueur suivant en sens antihoraire récupère également un lot de départ et place son bateau. Remettez dans les bols les cubes provenant des lots restants.

### TOUR DE JEU

*Century Merveilles orientales* 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 peut déplacer son bateau et ensuite effectuer une action.

### DÉPLACER SON BATEAU

Vous pouvez tout d'abord déplacer votre bateau vers une première tuile adjacente **A** gratuitement. Vous pouvez ensuite poursuivre votre déplacement vers une prochaine tuile adjacente en déposant un cube **B** (de votre choix) provenant de votre cale sur la tuile que vous quittez **C**. Vous pouvez poursuivre votre déplacement ainsi tant que vous avez des cubes disponibles dans votre cale.

Lorsque vous terminez votre déplacement sur une tuile Marché occupée par un ou plusieurs bateaux adverses, vous devez payer 1 cube de votre choix provenant de votre cale à chacun de leur propriétaire. Par contre, vous ne pouvez pas terminer votre déplacement sur une tuile Marché occupée par des bateaux adverses si vous n'avez pas assez de cubes pour payer tous les adversaires concernés.

Si des cubes se trouvent sur la tuile où vous avez terminé votre déplacement, vous pouvez les récupérer dans votre cale.

Si vous terminez votre déplacement sur une tuile Marché où se trouvent à la fois des bateaux adverses et des cubes, vous devez payer les joueurs concernés avant de récupérer les cubes.

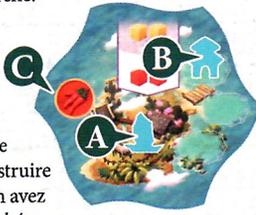


Après avoir déplacé votre bateau (ou choisi de ne pas le déplacer), vous pouvez effectuer **une** des actions suivantes :

- ◆ une action **Marché** sur une tuile Marché.
- ◆ une action **Port** sur une tuile Port.
- ◆ une action **Récolte** sur toute tuile.

## MARCHÉ

Si votre bateau **A** se trouve sur une tuile Marché, vous pouvez tout d'abord y construire un comptoir **B** seulement si vous n'y en avez pas déjà construit un. Chaque tuile Marché peut accueillir un comptoir provenant de chaque joueur. Le coût de construction d'un comptoir est de 1 cube pour chaque comptoir se trouvant déjà sur cette tuile (2 cubes pour chaque comptoir dans une partie à 2 joueurs). Ceci signifie que la construction du premier comptoir sur une tuile Marché ne coûte aucun cube. Lorsque vous construisez un comptoir, payez le coût en remettant dans les bols les cubes de votre choix à partir de votre cale. Ensuite, prenez le comptoir le plus à gauche de votre plateau Joueur à partir de la rangée dont l'icône Commerce correspond à celle de la tuile Marché **C** et placez-le sur la tuile. Si après avoir placé un comptoir, vous libérez complètement une colonne **D** de votre plateau Joueur, choisissez immédiatement une tuile Bonus de la réserve et placez-la à côté de votre plateau Joueur.



 Lors d'un déplacement, déplacez gratuitement votre bateau vers une tuile adjacente supplémentaire.

 Rapporte des PV à la fin de la partie.

 Vous pouvez améliorer 1 cube d'un niveau immédiatement après avoir construit un comptoir. Rapporte 2 PV à la fin de la partie.

 Prenez 1 cube rouge supplémentaire lorsque vous effectuez l'action Récolte. Rapporte 1 PV à la fin de la partie.

 La capacité de votre cale est augmentée de 3 cases.

**Note :** Pour effectuer une amélioration, remettez dans les bols un cube provenant de votre cale en échange d'un cube du niveau supérieur.



Ensuite, si vous avez un comptoir sur la tuile Marché où se trouve votre bateau, vous pouvez y effectuer l'action **Marché**. À partir de votre cale, remettez dans les bols les cubes illustrés au-dessus de la flèche en échange de ceux illustrés au bas de la flèche. Dans le cadre d'une action **Marché**, un échange peut être effectué **autant de fois** que vous avez les cubes appropriés dans votre cale.

**Exemple :** Tom a 9 cubes jaunes et effectue une action **Marché** lui permettant d'échanger 3 cubes jaunes **A** pour 1 cube marron **B**. Tom pourrait échanger 3, 6 ou 9 cubes jaunes pour 1, 2 ou 3 cubes marrons respectivement.



## PORT

Si votre bateau se trouve sur une tuile Port, vous pouvez réclamer la tuile PV s'y trouvant. À partir de votre cale, remettez dans les bols les cubes illustrés sur la tuile PV. Prenez la tuile PV et placez-la face cachée à côté de votre plateau Joueur. Ensuite, piochez la prochaine tuile PV et placez-la face visible sur le port.



Si vous piochez la tuile Fermeture, ce port n'offrira pas de PV tant que cette tuile s'y trouvera. Désormais, lorsqu'une tuile PV est réclamée dans un autre port, déplacez tout d'abord la tuile Fermeture vers ce port et placez ensuite la tuile PV piochée sur le port précédemment fermé.

## RÉCOLTE

Prenez 2 cubes jaunes des bols et placez-les dans votre cale.

## CAPACITÉ DE LA CALE

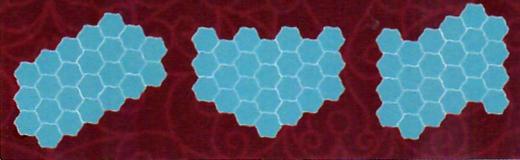
À la fin de chaque tour, si votre cale contient plus de cubes que de cases disponibles, vous devez remettre dans les bols les cubes excédentaires de votre choix. Au début de la partie, la capacité de votre cale est de 10 cubes.

## FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur réclame sa 4<sup>e</sup> tuile PV, la partie prendra fin une fois la ronde terminée. À ce moment-là, chaque joueur fait le décompte de ses points en additionnant la valeur de ses tuiles PV et de ses tuiles bonus, les valeurs **révélées** inscrites dans les cases de son plateau Joueur, ainsi que 1 point par cube restant dans sa cale d'une couleur autre que jaune. Le joueur totalisant le plus de Points de Victoire est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le dernier joueur concerné à avoir joué son tour remporte la partie.

## CRÉER VOS PROPRES PLANS DE JEU

Après votre première partie de *Century Merveilles orientales*, vous pouvez personnaliser vos propres plans de jeu en plaçant chaque tuile adjacente à au moins 2 autres tuiles lorsque possible.



## CRÉDITS

Auteur : Emerson Matsuuchi

Réalisation : Sophie Gravel

Direction artistique : Philippe Guérin

Illustrations : Chris Quilliams & Atha Kanaani

Design graphique : Philippe Guérin, Karla Ron

& Marie-Eve Joly

Affaires étrangères : Andrea Ahlers & Katja Wienicke

Édition : Sophie Gravel

Traduction : Anh Tú Tran

Relecture : Louise Samoisette

Communications : Mike Young

Marketing : Martin Bouchard

Développement par :



© 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.

Fabriquée en Chine.

# CENTURY

## DE LA TERRE À LA MER

### UNE AVENTURE AU CŒUR D'UNE ÉPOQUE

Au 15<sup>e</sup> siècle, la découverte de nouvelles épices exotiques a attiré les marchands européens vers les îles indonésiennes. L'ouverture de nouvelles routes maritimes vers l'Asie a déclenché une course : qui sera le premier marchand à faire prospérer son affaire sur ce nouveau marché ? La route des épices que les Européens ont établie dans les générations passées est peu à peu abandonnée. En tant que pionnier, cette occasion en or vous permettrait d'obtenir gloire et fortune. Prenez la mer, construisez des comptoirs et établissez votre réseau commercial dans les merveilleuses îles orientales.

## MISE EN PLACE



Mettre en place *Century De la terre à la mer*, en respectant les étapes suivantes :

### Matériel provenant de *Century La route des épices* :

- Chaque joueur reçoit les 2 cartes de départ de *Century La route des épices* afin de former sa main de départ (A). Les cartes de départ restantes sont remises dans la boîte.
- Mélangez les cartes Marchand pour former une pioche (B). Piochez 4 cartes et placez-les face visible dans une rangée située à gauche de cette pioche (C).

### Matériel provenant de *Century Merveilles orientales* :

- Triez les tuiles Marché (D) selon leur icône Commerce et remettez aléatoirement 2 tuiles de chaque icône dans la boîte (un total de 8 tuiles Marché sont retirées de la partie). Ensuite, mélangez le reste des tuiles Marché et les 4 tuiles Mer ensemble (E). S'il s'agit de votre première partie, assemblez le plan de jeu selon la forme illustrée (F). Vous pouvez aussi consulter la section « Créez vos propres plans de jeu » pour apprendre comment personnaliser la disposition des tuiles.
- Placez chacune des 4 tuiles Port à chaque coin (G) du plan de jeu.
- Mettez de côté la tuile Fermeture. Mélangez les tuiles Points de Victoire (PV) et formez une pioche, face cachée. Piochez

une à une les 4 premières tuiles PV et placez chacune d'elle face visible sur chaque tuile Port (H). Mélangez ensuite la tuile Fermeture (L), face cachée parmi les 5 premières Tuiles PV (J) de la pioche. Une fois ces 6 tuiles mélangées, placez-les sur le dessus de la pioche. Placez cette pioche à côté du plan de jeu.

- Triez les tuiles Bonus (K) sélectionnées ci-haut par type et placez-les sur la table. Formez une pioche avec les tuiles Bonus PV (6 PV, 5 PV, 4 PV et 3 PV) en les empilant en ordre croissant de sorte que la tuile 6 PV soit sur le dessus.
- Chaque joueur reçoit un plateau Joueur (L), face *De la terre à la mer* visible. Le premier joueur est celui qui est monté sur un bateau le plus récemment. Ce joueur reçoit le plateau Joueur marqué de l'icône Premier Joueur (X).
- Chaque joueur choisit une couleur et reçoit un bateau (N) ainsi que 16 comptoirs (O) de la même couleur. Chaque joueur place un comptoir sur chaque case de son plateau Joueur (P). Remettez dans la boîte les comptoirs restants.
- Disposez les lots de cubes de départ (Q) au centre de la table. Le joueur à la droite du premier joueur choisit un lot de cubes de départ, les place dans sa cale (R) et place son bateau (N) sur la tuile Marché de son choix. Ensuite, chaque joueur suivant en sens antihoraire récupère également un lot de départ. Remettez dans les bols les cubes provenant des lots restants.

## TOUR DE JEU

La partie se déroule en sens horaire. À son tour, un joueur peut effectuer une action parmi les 4 suivantes :

### 1. ACHETER UNE CARTE

Pour acheter une carte Marchand, vous devez payer en déposant un cube de votre choix à partir de votre cale sur chacune des cartes Marchand, à gauche de la carte que vous souhaitez acquérir. Ensuite, ajoutez-la à votre main et, s'il y a lieu, récupérez dans votre cale les cubes déposés précédemment sur cette carte. Faites glisser les cartes suivantes de la rangée vers la gauche, piochez une carte Marchand et ajoutez-la à la rangée.

*Note : Lorsque vous achetez la carte la plus à gauche, aucun cube n'est dépensé. Cette carte est gratuite.*

### 2. JOUER UNE CARTE

Pour jouer une carte de votre main, posez-la face visible à gauche de votre plateau Joueur, et appliquez ensuite son effet. Il existe 3 types de cartes Marchand et en voici les effets :

- ◆ **Cartes Produire :** Prenez dans les bols les cubes correspondants au nombre et à la couleur de ceux illustrés, et placez-les dans votre cale.
- ◆ **Cartes Améliorer :** Vous pouvez améliorer un cube de votre cale d'un niveau pour chaque cube illustré.



◆ **Cartes Échanger:** Remettez dans les bols les cubes illustrés au-dessus de la flèche en échange de ceux illustrés au bas de la flèche. Un échange peut être effectué **autant de fois** que vous avez les cubes appropriés dans votre cale.

### 3. DÉPLACER SON BATEAU

Pour déplacer votre bateau, défaussez une ou plusieurs cartes de votre main **A** et/ou de celles posées à gauche de votre plateau Joueur **B**. Formez une défausse, face cachée, à droite de votre plateau Joueur **C**. Chaque carte défaussée dans le cadre de cette action vous permet de déplacer votre bateau vers une tuile adjacente. En comparaison avec *Century Merveilles orientales*, vous devez payer votre déplacement vers la première tuile.

*Exemple: vous désirez déplacer votre bateau d'une distance de 3 tuiles, vous devez défausser 3 cartes de votre main et/ou de vos cartes précédemment jouées.*



Lorsque vous terminez votre déplacement sur une tuile **Marché** occupée par un ou plusieurs bateaux adverses, vous devez payer 1 cube de votre choix provenant de votre cale à chacun de leur propriétaire. Par contre, vous ne pouvez pas terminer votre déplacement sur une tuile **Marché** occupée par des bateaux adverses si vous n'avez pas assez de cubes pour payer tous les adversaires concernés.

Après avoir déplacé votre bateau (ou choisi de ne pas le déplacer), vous pouvez effectuer une des actions suivantes:

- ◆ une action **Marché** sur une tuile **Marché**.
- ◆ une action **Port** sur une tuile **Port**.

#### 3.1 MARCHÉ

Si votre bateau se trouve sur une tuile **Marché**, vous pouvez tout d'abord y construire un comptoir seulement si vous n'y en avez pas déjà construit un. Chaque tuile **Marché** peut accueillir un comptoir provenant de chaque joueur. Le coût de construction d'un comptoir est de 1 cube pour chaque comptoir se trouvant déjà sur cette tuile (2 cubes pour chaque comptoir dans une partie à 2 joueurs). Ceci signifie que la construction du premier comptoir sur une tuile **Marché** ne coûte aucun cube. Lorsque vous construisez un comptoir, payez le coût en remettant dans les bols les cubes de votre choix à partir de votre cale. Ensuite, prenez le comptoir le plus à gauche de votre plateau Joueur provenant de la rangée dont l'icône **Commerce** correspond à celle de la tuile **Marché** et placez-le sur la tuile. Si après avoir placé un comptoir, vous libérez complètement la 1<sup>ère</sup> colonne de votre plateau Joueur, faites immédiatement l'acquisition de la carte **Marchand** de votre choix et ajoutez-la à votre main gratuitement. S'il s'agit de la 2<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup> ou 4<sup>e</sup> colonne, choisissez immédiatement une tuile **Bonus** de la réserve et placez-la à côté de votre plateau Joueur, ou faites immédiatement l'acquisition de la carte **Marchand** de votre choix et ajoutez-la à votre main gratuitement.

-  Lors d'un déplacement, déplacez gratuitement votre bateau vers une tuile adjacente supplémentaire.
-  Rapporte des PV à la fin de la partie.

 La capacité de votre cale est augmentée de 3 cases.

Ensuite, si vous avez un comptoir sur la tuile **Marché** où se trouve votre bateau, vous pouvez y effectuer l'action **Marché**. À partir de votre cale, remettez dans les bols les cubes illustrés au-dessus de la flèche en échange de ceux illustrés au bas de la flèche. Dans le cadre d'une action **Marché**, un échange peut

être effectué **autant de fois** que vous avez les cubes appropriés dans votre cale.

#### 3.2 PORT

Si votre bateau se trouve sur une tuile **Port**, vous pouvez réclamer la tuile **PV** s'y trouvant. À partir de votre cale, remettez dans les bols les cubes illustrés sur la tuile **PV**. Prenez la tuile **PV** et placez-la face cachée à côté de votre plateau Joueur. Ensuite, piochez la prochaine tuile **PV** et placez-la face visible sur le port. Si vous piochez la tuile **Fermeture**, ce port n'ouvrira pas de **PV** tant que cette tuile s'y trouvera. Désormais, lorsqu'une tuile **PV** est réclamée dans un autre port, déplacez tout d'abord la tuile **Fermeture** vers ce port et placez ensuite la tuile **PV** piochée sur le port précédemment fermé.

### 4. REPOS

Reprenez en main toutes les cartes que vous avez jouées précédemment ainsi que toutes les cartes de votre défausse.

### CAPACITÉ DE LA CALE

À la fin de chaque tour, si votre cale contient plus de cubes que de cases disponibles, vous devez remettre dans les bols les cubes excédentaires de votre choix. Au début de la partie, la capacité de votre cale est de 10 cubes.

## FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur réclame sa 4<sup>e</sup> tuile **PV**, la partie prendra fin une fois la ronde terminée. À ce moment-là, chaque joueur fait le décompte de ses points en additionnant la valeur de ses tuiles **PV** et de ses tuiles **bonus**, les valeurs **révélées** inscrites dans les cases de son plateau Joueur, ainsi que 1 point par cube restant dans sa cale d'une couleur autre que jaune. Le joueur totalisant le plus de Points de Victoire est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le dernier joueur concerné à avoir joué son tour remporte la partie.

**CRÉER VOS PROPRES PLANS DE JEU**

Pour créer et personnaliser vos propres plans de jeux, référez-vous à la section du même nom dans la règle de *Century Merveilles orientales*.

### CRÉDITS

- Auteur: Emerson Matsuuchi
- Réalisation: Sophie Gravel
- Direction artistique: Philippe Guérin
- Illustrations: Chris Quilliams & Atha Kanaani
- Design graphique: Philippe Guérin, Karla Ron & Marie-Eve Joly
- Affaires étrangères: Andrea Ahlers & Katja Wienicke
- Édition: Sophie Gravel
- Traduction: Anh Tú Tran
- Communications: Mike Young
- Marketing: Martin Bouchard

Développement par:



© 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.