

CENTURY

UN NUEVO MUNDO

Siglos atrás, el comercio de especias constituyó el mercado más importante del mundo entero. Fundó y destruyó imperios, empujó al ser humano a explorar los rincones más recónditos de la Tierra y condujo al descubrimiento de nuevos mundos.



PREPARACIÓN

Para preparar una partida de *Century - Un nuevo mundo*, debes completar por orden los siguientes pasos:

- De las secciones de parcelas **A**, toma las secciones A1, B1 y C1. Seguidamente, toma **una** de las secciones D1, E1 o F1; devuelve a la caja las restantes.

A continuación, forma el tablero colocando las cuatro secciones en el centro de la mesa tal y como se muestra en la imagen superior **B**.

- De las cartas de puesto **C**, separa todas las que muestran una estrella blanca ☆ en su esquina inferior izquierda y devuélvelas a la caja. Si juegas con menos de 4 jugadores, deberás retirar cartas según el número de jugadores: en una partida de 2 jugadores, retira todas las cartas que muestran un «3+» y «=4» en su esquina inferior derecha. Con 3 jugadores, retira las cartas que muestran un «=4».

A continuación, baraja las cartas de puesto y coloca una al azar, boca arriba, sobre cada parcela fortificada en el lado superior del tablero. Forma un mazo **D** con las cartas restantes y colócalo boca arriba cerca del tablero.

- De las losetas de bonificación **E**, separa todas las que muestran los iconos **I** o **III** y devuélvelas a la caja. Baraja las 17 losetas restantes y forma una pila de losetas boca arriba en cada casilla de bonificación **F** del tablero. Cada pila contiene tantas losetas de bonificación como indica el número de la casilla. Devuelve a la caja cualquier loseta de bonificación sobrante.

- Baraja las diez losetas de exploración **G**. Al azar, coloca una loseta boca arriba en cada parcela con un icono de exploración. En partidas de 2 y 3 jugadores, coloca las dos losetas de exploración restantes en cada parcela señalada con un icono 2-3. En una partida de 4 jugadores, devuelve a la caja las dos losetas de exploración restantes, dejando descubiertas las parcelas con un icono 2-3.



- Toma un tablero de jugador **H** por cada uno de los jugadores. Asegúrate de incluir el que muestra el símbolo de primer jugador ⚬. Barájalos y coloca uno delante de cada jugador, mostrando la **cara A**. El jugador con el símbolo de primer jugador será el jugador inicial.

- Cada jugador elige un color y toma los 12 colonos de ese color, colocando seis de ellos en sus respectivos tableros de jugador **I** (siete en una partida de 2 jugadores). Los colonos restantes se dejan a la izquierda del tablero de jugador **J**, a modo de reserva; los jugadores no pueden disponer de ellos todavía.

- Junto al tablero, coloca los cubos en los cuencos separados por colores **K** y ordena los 4 cuencos por orden ascendente: amarillo (maíz) ▶ rojo (carne) ▶ verde (tabaco) ▶ marrón (piel). Estos cuencos se denominan, genéricamente, *suministro*.

- Atendiendo al orden de turno, cada jugador recibirá la siguiente cantidad de cubos y los depositará en el almacén **L** de su respectivo tablero de jugador:

- ♦ El primer jugador recibe 3 cubos amarillos.
- ♦ El segundo jugador recibe 4 cubos amarillos.
- ♦ El tercer jugador recibe 4 cubos amarillos.
- ♦ El cuarto jugador recibe 3 cubos amarillos y uno rojo.

SECUENCIA DE UN TURNO

Century - Un nuevo mundo se juega en una serie de rondas. En cada ronda, cada jugador dispone de su turno para jugar (empezando por el primer jugador y siguiendo en sentido horario).

En tu turno, debes realizar una de las siguientes acciones:

- ♦ **Trabajar:** usa una parcela del tablero colocando en ella el número requerido de colonos.
- ♦ **Descansar:** devuelve todos tus colonos del tablero a tu tablero de jugador.

TRABAJAR

Elige **una** parcela del tablero.

Puedes elegir cualquier parcela que no contenga **ni** una loseta de exploración **ni** tus **propios** colonos.

A continuación:

- coloca la cantidad de colonos requerida en esa parcela y
- realiza la acción –o acciones– de esa parcela.

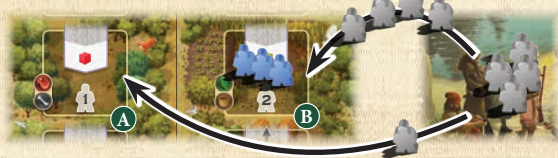




a) Colocar colonos en una parcela

Toma de tu tablero de jugador la **cantidad de colonos requerida** y colócalos en la parcela elegida. La cantidad requerida se determina de la siguiente manera:

- Si la parcela no está ocupada por ningún colono, coloca tantos colonos como indica el número en el lado inferior de la parcela.
- Si la parcela ya está ocupada por cualquier cantidad de colonos de **otro** jugador, debes expulsarlos colocando la misma cantidad de colonos **más uno adicional**. Seguidamente, los colonos expulsados regresan al tablero de jugador de su propietario.



Ejemplo: si Tomás quisiera usar la parcela **A**, debería colocar allí un colono de su tablero de jugador. Si quisiera usar la parcela **B**, necesitaría colocar allí 4 colonos de su tablero de jugador y devolver los 3 colonos azules al tablero de jugador de su propietario.

Nota: debido a los efectos de las cartas de ayuda nativa, puede darse el caso de parcelas ocupadas por menos colonos que los indicados por el número en el lado inferior de la parcela.

b) Realizar la acción –o acciones– de la parcela

Una vez colocados tus colonos en la parcela, debes realizar de inmediato la acción del tipo correspondiente.

Hay 4 tipos de parcelas:



Parcelas de producción, donde obtienes cubos específicos del suministro.



Parcelas de mejora, donde mejoras el nivel de las mercancías de tu almacén.



Parcelas de comercio, donde intercambias mercancías específicas de tu almacén por otras del suministro.



Parcelas fortificadas, donde puedes usar cubos para reclamar la carta de puesto de esa parcela o para obtener una loseta de bonificación, o para ambas cosas.

El apartado «Parcelas básicas» del SUMARIO ofrece una descripción detallada sobre el uso de cada tipo de parcela.

En el SUMARIO también se ofrece una explicación resumida de los beneficios de las cartas de puesto y de las losetas de bonificación.

DESCANSAR

Si no puedes o no quieres usar una parcela durante tu turno, puedes optar por recuperar todos tus colonos del tablero y devolverlos a tu tablero de jugador.

LÍMITE DE ALMACENAMIENTO

Al final de cada turno, si tienes más cubos que casillas disponibles en tu almacén, debes devolver al suministro cubos a tu elección hasta alcanzar el límite de 10 cubos de tu almacén.

LÍMITE DE SUMINISTRO DE CUBOS

El suministro de cubos se considera ilimitado. Si se agota alguno de los suministros, utiliza cualquier otra cosa como sustituto.

FINAL DE LA PARTIDA

Cuando un jugador reclama su **octava carta de puesto**, la partida terminará cuando todos los jugadores completen la ronda en curso. En ese momento, cada jugador hará recuento de los puntos obtenidos de:



- Sus cartas de puesto.

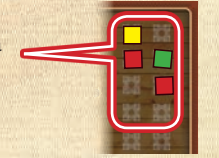
- Las losetas de bonificación conseguidas durante la partida (en el apartado «Losetas de bonificación» del SUMARIO se indica cómo puntúan).



- Las losetas de exploración conseguidas mediante determinadas cartas de puesto (consulta el apartado «Cartas de puesto» del SUMARIO).



- Los cubos disponibles en su almacén: cada cubo que no sea amarillo vale 1 punto.



El jugador que suma la mayor cantidad de puntos gana la partida. En caso de empate, la victoria será para el jugador que fue el último en jugar su turno.

CRÉDITOS

Autor: Emerson Matsuuchi / Producción: Sophie Gravel / Ilustración: Chris Quilliams y Atha Kanaani / Diseño gráfico: Stéphane Vachon / Desarrollado por: Viktor Kobilke, Moritz Thiele y André Bierth / Traducción: Ángel F. Bueno / Revisión: Marc Figueras y Marià Pitarque / Adaptación gráfica: CeciRC.



Editado por:
Devir Iberia, S.L.
C/Rosselló, 184.
08008 - Barcelona
www.devir.com

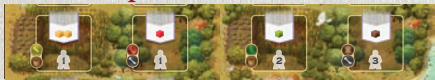


© 2019 Plan B Games Inc.
No part of this product may be reproduced without specific permission.
19 rue de la Coopérative, Rigaud, QC. J0P 1P0, Canada.
Retain this information for your records.
Made in China.

SUMARIO

PARCELAS BÁSICAS

Parcelas de producción



Toma del suministro los cubos mostrados en el centro de la parcela y añádelos a tu almacén.

Parcelas de mejora



Por cada cubo gris mostrado en el centro de la parcela, puedes mejorar un cubo de tu almacén hasta el siguiente nivel, devolviéndolo al suministro y tomando a cambio un cubo del siguiente nivel. Puedes mejorar el mismo cubo varias veces.



Parcelas de comercio



Realiza la transacción mostrada en el centro de la parcela tantas veces como quieras (al menos una vez): cada vez que realices esa transacción, devuelve al suministro los cubos de tu almacén mostrados encima de la flecha; a cambio, toma del suministro los cubos mostrados debajo de la flecha y añádelos a tu almacén.

Parcelas fortificadas

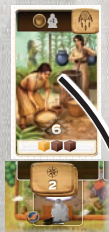


En una parcela fortificada puedes optar por realizar una o ambas de las siguientes acciones:

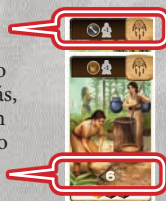
a) Tomar la loseta de bonificación de encima de la pila de esa parcela fortificada (si hubiera disponibles) y colocarla en una de las casillas de bonificación vacía de tu tablero de jugador (si hubiera dos pilas en esa parcela, elige la loseta superior de una de ellas). Cuando tus tres casillas de bonificación están ocupadas, no puedes obtener más losetas de bonificación. (En el apartado «Losetas de bonificación» de la columna de la derecha se indica cómo puntuán al finalizar la partida).



b) Reclamar la carta de puesto de esa parcela fortificada devolviendo de tu almacén al suministro los cubos indicados en el lado inferior de la carta. Seguidamente, coloca la carta junto a tu tablero de jugador (si ya tienes más de una carta de puesto, disponlas formando una columna de cartas superpuestas, dejando visible únicamente el lado superior). Tras adquirir una carta de puesto, el espacio vacío se ocupa desplazando las demás cartas de la fila hacia la izquierda; seguidamente, roba una carta del mazo para llenar ese espacio vacío.



Cada carta de puesto muestra uno de los 4 iconos de Nuevo Mundo, proporcionándote o bien un beneficio inmediato o uno permanente. Además, cada carta de puesto tiene un valor en puntos al finalizar la partida, indicado en el lado inferior de la carta.



CARTAS DE PUESTO

Hay 4 tipos de cartas de puesto, señaladas con un icono de Nuevo Mundo en su esquina superior derecha.

Las cartas de **ayuda nativa** ofrecen el siguiente beneficio permanente: siempre que usas una parcela que incluye el icono representado en el círculo, la cantidad requerida de colonos que tienes que colocar en esa parcela se reduce en 1. Si dispones de varias cartas con el símbolo correspondiente, cada una de ellas reduce en 1 la cantidad requerida. Sin embargo, siempre debes colocar al menos un colono.

Las cartas de **herramienta** ofrecen el siguiente beneficio permanente: siempre que usas una parcela que incluye el icono representado en el círculo, obtienes de inmediato el cubo representado, antes de realizar la acción de esa parcela. Si dispones de varias cartas con el símbolo correspondiente, cada una de ellas te proporciona ese cubo adicional.

Las cartas de **nuevos colonos** ofrecen el siguiente beneficio inmediato: cuando reclamas la carta, toma de tu reserva la cantidad de colonos indicada y colócalos en tu tablero de jugador. Si no te quedan colonos en la reserva, no obtienes ese beneficio (pero aún puedes reclamar ese tipo de carta).

Las cartas de **exploración** ofrecen el siguiente beneficio inmediato: cuando reclamas la carta, toma una loseta de exploración del tablero de juego y colócala frente a ti. Si muestra una bonificación inmediata, la obtienes en ese momento. Al retirar la loseta de exploración, has descubierto una nueva parcela que podrá ser usada de ahora en adelante por todos los jugadores.

Bonificaciones de las losetas de exploración

Bonificación inmediata: obtienes del suministro los cubos representados.

Bonificación inmediata: añades a tu tablero de jugador un colono de tu reserva.

Bonificación al final de la partida: 3 puntos.

Bonificación al final de la partida: obtienes 1 icono de Nuevo Mundo adicional en el recuento de losetas de bonificación.

LOSETAS DE BONIFICACIÓN

La mayoría de las losetas de bonificación muestran un requisito específico. En el recuento al final de la partida, comprueba en cada una de las losetas de bonificación cuántas veces has cumplido el requisito. Por cada vez que lo hayas cumplido, obtienes el número de puntos representado debajo.



Obtienes 2 puntos por cada icono de Nuevo Mundo representado que hayas conseguido (cartas de puesto y losetas de exploración).

Obtienes 3 puntos por cada pareja de iconos de Nuevo Mundo representados que hayas conseguido (cartas de puesto y losetas de exploración).

Obtienes 1 punto por cada 2 colonos conseguidos. Esto se aplica a todos tus colonos que se encuentren en tu tablero de jugador o en el tablero (los que están en tu reserva no cuentan).

Obtienes 3 puntos (sin requisito).

Ejemplo:

Al finalizar la partida, Tomás dispone de los siguientes 7 iconos de Nuevo Mundo:



Sus 3 losetas de bonificación le proporcionan un total de 18 puntos.

3	1	3	=	3
5	3	3	=	9
2	3	2	=	6

