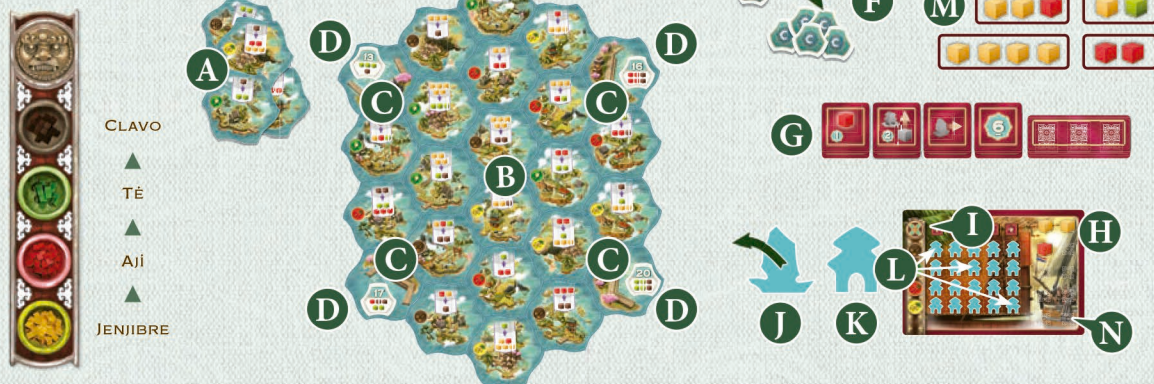


CENTURY

MARAVILLAS DE ORIENTE

Siglos atrás, el lucrativo comercio de las especias obligó a las naciones más prósperas a explorar rutas alternativas hasta las fuentes de tan preciadas mercancías. Aquellas naciones se hicieron a la mar en busca de tierras exóticas, lo que condujo al descubrimiento de las legendarias islas de las Especias, donde se encontraban las especias más valiosas del mundo. Aquellas especias valían más que su peso en oro y algunas solo crecían en aquellas islas. Tal descubrimiento propició nuevas expediciones, más competencia... y, finalmente, guerra. A ese periodo se le conoció como la Era de los Descubrimientos. Y es en esa época en la que te encuentras, navegando en alta mar en busca de aquellas exóticas maravillas. Como mercader y corsario, tratas de hacerte con el control de esta región para mayor gloria y provecho de tu nación. Tu viaje continúa en el Lejano Oriente.

PREPARACIÓN



Para preparar una partida de *Century – Maravillas de Oriente*, debes completar por orden los siguientes pasos:

1. Ordena todas las losetas de mercado **A** según su símbolo comercial y retira al azar una loseta de cada símbolo. Seguidamente, baraja las losetas de mercado restantes. Si es tu primera partida, monta el mapa siguiendo el modelo que se muestra más arriba **B**. Si no, puedes consultar el apartado «Crea tus propios mapas» para aprender a hacer mapas exclusivos y personalizados.
2. Coloca las cuatro losetas de puerto en cada esquina **C** del mapa, como se muestra en el modelo.
3. Baraja las losetas de puntos de victoria (PV), sin la loseta de puerto cerrado, para formar un pila de losetas boca abajo. Roba y coloca una loseta de PV boca arriba en cada puerto **D**. Seguidamente, baraja la loseta de puerto cerrado **E**, boca abajo, junto a las cinco primeras losetas de PV **F** de la pila. Por último, vuelve a colocar estas seis losetas encima de la pila. Coloca dicha pila en la mesa, junto al mapa.

4. Ordena todas las losetas de bonificación **G** según su tipo y colócalas en la mesa. Forma una pila con las losetas de bonificación 6 PV, 5 PV, 4 PV y 3 PV, en orden ascendente, de manera que la loseta de 6 PV quede encima.
5. Reparte un tablero de jugador **H** a cada jugador, mostrando la cara de *Maravillas de Oriente*, como en la imagen superior. El primer jugador será aquel que haya estado en algún tipo de embarcación más recientemente; este coge el tablero de jugador que tiene el icono de primer jugador **I**.
6. Luego, cada jugador coge una embarcación **J** y los 20 puestos avanzados **K** del mismo color. Cada jugador coloca un puesto avanzado en cada casilla de su tablero de jugador **L**.
7. Coloca los cubos iniciales **M** en el centro de la mesa. En orden inverso de turno, cada jugador elige sus cubos iniciales, colocándolos en su bodega de carga **N**, y sitúa su embarcación **J** en cualquier loseta de mercado. Cuando todos los jugadores han elegido sus cubos iniciales, devuelve los cubos restantes a los cuencos.

SECUENCIA DE UN TURNO

Century – Maravillas de Oriente 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 su turno, un jugador puede mover su embarcación y, seguidamente, realizar una acción.

MOVER

Puedes mover tu embarcación a una loseta adyacente, sin coste alguno **A**. A continuación, puedes seguir moviendo, colocando un solo cubo **B** (a tu elección) de tu bodega de carga en cada loseta que abandones **C**. Puedes seguir moviendo de esta manera mientras dispongas de cubos en tu bodega de carga.

Cuando finalizas tu movimiento en una loseta de mercado en la que hay una o más embarcaciones, debes pagar a cada uno de

sus propietarios un cubo de tu carga. Sin embargo, no puedes finalizar tu movimiento en una loseta de mercado donde haya otras embarcaciones si no dispones de los suficientes cubos para pagar a todos los jugadores implicados.

Si hay cubos en la loseta en la que finalizas tu movimiento, puedes cogerlos y colocarlos en tu bodega de carga. Si hay otras embarcaciones y cubos en la loseta de mercado en la que finalizas tu movimiento, primero debes pagar a los jugadores implicados con cubos de tu bodega, antes de coger los que haya en la loseta.



Después de mover tu embarcación (o de optar por no mover), puedes realizar una de las siguientes acciones:

- ◆ una acción de **mercado**, en una loseta de mercado;
- ◆ una acción de **puerto**, en una loseta de puerto;
- ◆ una acción de **recolección**, en cualquier loseta.

MERCADO

Si tu embarcación se encuentra en una loseta de mercado **A**, primero tienes la opción de construir un puesto avanzado en esa loseta **B**. Puedes construirlo si no tienes ya construido uno de tus puestos avanzados en esa loseta. En cada loseta de mercado puede haber un puesto avanzado de cada jugador. El coste de colocar un puesto avanzado es de un cubo por cada puesto avanzado que haya en ese momento en la loseta (dos cubos por cada puesto avanzado en partidas de dos jugadores). Eso significa que construir el primer puesto avanzado en una loseta no cuesta cubos. Al construir un puesto avanzado, paga su coste devolviendo cubos a tu elección de tu bodega a los cuencos; después, coge el puesto avanzado situado más a la izquierda de la fila de tu tablero cuyo icono coincida con el símbolo comercial del mercado **C**, y colócalo en esa loseta. Por último, tras haber colocado el puesto avanzado, si has vaciado una columna **D**, elige una loseta de bonificación del suministro y colócala junto a tu tablero de jugador.



- Durante el movimiento, mueve a una loseta adyacente adicional, sin coste.
- Valor en PV al finalizar la partida.
- Inmediatamente después de construir un puesto avanzado, puedes mejorar en un nivel un cubo. Además, vale 2 PV al finalizar la partida.
- Ganas un cubo rojo adicional cuando realizas la acción de recolección. Además, vale 1 PV al finalizar la partida.
- Tu bodega de carga dispone de tres casillas más para cubos.

Nota: para realizar una mejora, devuelve a los cuencos un único cubo de tu bodega de carga y coge a cambio uno del siguiente nivel.



Una vez que tienes un puesto avanzado en un mercado, puedes realizar la acción de **mercado**. Puedes canjear con los cuencos los cubos que aparecen encima de la flecha por los que aparecen debajo. Durante una acción de mercado, un canje puede realizarse cualquier número de veces seguidas, mientras dispongas de los cubos requeridos.

Ejemplo: Tomás tiene 9 cubos amarillos y realiza una acción de mercado que le permite canjear 3 cubos amarillos **A** por 1 marrón **B**. Tomás puede canjear, 3, 6 o 9 cubos amarillos por 1, 2 o 3 cubos marrones, respectivamente.

PUERTO

Si tu embarcación está en un puerto, puedes reclamar la loseta de PV expuesta en ese puerto devolviendo de tu bodega de carga a los cuencos los cubos indicados en la loseta de PV. Coge la loseta de PV y colócala boca abajo junto a tu tablero de jugador. Luego, roba la siguiente loseta de PV de la pila y colócala boca arriba sobre la loseta de puerto. Si se trata de una loseta



de puerto cerrado, se considera que el puerto está cerrado, lo que significa que no se pueden poner losetas de PV en ese puerto mientras esté cerrado. A partir de ese momento, si se reclama una loseta de PV en otro puerto, primero se mueve la loseta de puerto cerrado a ese puerto y luego se coloca una loseta de PV en el puerto que previamente tenía la loseta de puerto cerrado.

RECOLECCIÓN

Coge dos cubos amarillos de los cuencos y añádelos a tu bodega de carga.

LÍMITE DE LA BODEGA DE CARGA

Al finalizar cualquier turno, si tienes más cubos que casillas disponibles en tu bodega de carga, debes descartar cubos a tu elección hasta alcanzar tu límite. El límite inicial de tu bodega de carga es 10.

FINAL DE LA PARTIDA

El final de la partida se desencadena en el momento en que un jugador reclama su cuarta loseta de PV. La partida finalizará al terminar la ronda en curso. En ese momento, los jugadores suman todos los puntos de sus losetas de PV, de los valores descubiertos en las casillas de sus tableros de jugador, de las losetas de PV de bonificación y de los cubos restantes en su bodega de carga (cada cubo que no sea amarillo vale 1 PV). Gana el jugador con más puntos de victoria. En caso de empate, gana el jugador que jugó su turno el último.

CREA TUS PROPIOS MAPAS

Tras la primera partida de *Century - Maravillas de Oriente*, los jugadores pueden crear sus propios mapas exclusivos. Al colocar cada loseta, se recomienda que, si es posible, tenga otras dos losetas adyacentes como mínimo.



CRÉDITOS

Autor: Emerson Matsuuchi / Producción: Sophie Gravel / Dirección artística: Philippe Guérin / Ilustración: Chris Quilliams y Atha Kanaani / Diseño gráfico: Philippe Guérin, Karla Ron y Marie-Eve Joly / Relaciones exteriores: Andrea Ahlers y Katja Wienicke / Edición: Sophie Gravel / Corrección de pruebas: Anh Tú Tran / Comunicación: Mike Young / Marketing: Martin Bouchard / Desarrollado por: Plan B Games y Nazca Games / Traducción: Ángel F. Bueno / Revisión: Marc Figueras y María Pitarque / Adaptación gráfica: CeciRC.

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



© 2018 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.