

CENTURY

LA RUTA DE LAS ESPECIAS

Siglos atrás, el comercio de especias constituyó el sistema económico 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. ¡Su valor llegó a rivalizar incluso con el oro! En aquellos tiempos, una sensación de misterio y fascinación envolvía a todo lo relacionado con las especias, y los mercaderes que comerciaban con ellas, con la intención de vender su mercancía al mejor precio, contaban fantásticos relatos sobre los peligros enfrentados para conseguirlas. En siglos posteriores, la demanda de especias creció hasta tal punto que aquellos que controlaban su comercio amasaron inmensa riqueza y renombre. Y es justo en esa época en la que te encuentras, conduciendo tu caravana por las tierras orientales del Mediterráneo en busca de riqueza y fortuna. Al mando de tu caravana, empieza tu aventura por la ruta de las especias.

PREPARACIÓN



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

- Baraja las cartas de mercado (reverso naranja) para formar un mazo **A**. Seguidamente, roba 5 cartas y colócalas boca arriba formando una fila a la izquierda de ese mazo **B**.
- Sobre la primera carta de mercado (en el extremo izquierdo de la fila), deposita tantas fichas de oro como el doble del número de jugadores **C**. A continuación, deposita tantas fichas de plata como el doble del número de jugadores sobre la segunda carta de mercado **D**.
- Entre las cartas de mercader (reverso morado) **E**, hay 10 con el borde morado en el anverso: son las cartas iniciales. De estas, cada jugador coge una de especia de 2 cubos y una de mejora 2 de cubos para formar su mano inicial, tal como se muestra. El resto de las cartas iniciales se devuelve a la caja.


 Especia 2


 Mejora 2
- Baraja las cartas de mercader restantes para formar un mazo **E**. Roba 6 cartas y colócalas boca arriba formando una fila a la izquierda de ese mazo **F**.

- Los cubos de colores representan las especias. Sepáralos por colores y colócalos en los cuencos **G**. *Nota:* asegúrate de que el orden de los colores es el indicado: amarillo (cúrcuma) ▶ rojo (azafrán) ▶ verde (cardamomo) ▶ marrón (canela).
- Coge tantas cartas de caravana (dorso gris) como jugadores participen en la partida, asegurándote de incluir la carta que muestra el símbolo de primer jugador, barájalas, y reparte una carta delante de cada jugador **H**. El primer jugador será el que tenga en su carta de caravana el símbolo de primer jugador que aquí mostramos **I**.
- Reparte cubos amarillos y rojos sobre las correspondientes cartas de caravana de los jugadores **I** de la siguiente manera:
 - ◆ 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.
 - ◆ El quinto jugador recibe 3 cubos amarillos y uno rojo.

SECUENCIA DE UN TURNO

Century 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:

- ◆ **Jugar:** jugar una carta de tu mano.
- ◆ **Adquirir:** obtener una carta de mercader.
- ◆ **Descansar:** devolver a tu mano todas las cartas jugadas con anterioridad.
- ◆ **Reclamar:** solicitar la propiedad de una carta de mercado.

JUGAR

Para jugar una carta de tu mano, coloca la carta boca arriba delante de ti y resuelve el efecto de la carta. Hay tres tipos de carta de mercader (de especia, de mejora y de comercio) que se pueden jugar de esta forma:

CARTAS DE ESPECIA

Al jugar una carta de especia, coges de los correspondientes cuencos los cubos del color indicado en la carta **A** y los colocas en tu caravana. En este ejemplo, el jugador debería colocar en su caravana 1 cubo rojo y 1 cubo amarillo.



CARTAS DE MEJORA

Al jugar una carta «Mejora 2», **PUEDES** mejorar en un nivel un cubo de tu caravana y, seguidamente, volver a mejorar en un nivel un cubo. No es obligatorio mejorar todos los cubos de una carta de mejora. Por ejemplo: puedes mejorar un cubo amarillo y convertirlo en uno rojo, y luego mejorar otro cubo amarillo y convertirlo en rojo; o puedes mejorar un cubo amarillo y convertirlo en rojo, y luego mejorar ese cubo rojo para convertirlo en uno verde.



Niveles de mejora de los cubos

CARTAS DE COMERCIO

Al jugar una carta de comercio, debes devolver de tu caravana a los cuencos los cubos del color indicado que se muestran encima de la flecha **A**, y, seguidamente, coger de los cuencos los cubos del color indicado debajo de la flecha **B** y añadirlos a tu caravana. Puedes repetir la acción de comercio, de forma sucesiva, tantas veces como quieras mientras tengas disponibles los cubos requeridos.

Ejemplo: Carlos tiene 6 cubos amarillos y juega una carta de comercio que le permite canjear 2 cubos amarillos por 1 verde. Carlos puede canjear 2, 4 o 6 cubos amarillos por 1, 2 o 3 cubos verdes.

ADQUIRIR

Para adquirir una carta de mercader, primero debes pagar por ella, colocando CUALQUIER cubo de tu caravana sobre cada carta de mercader que haya a la izquierda de la carta que quieres adquirir. Seguidamente, añade dicha carta de mercader a tu mano. **Nota:** al adquirir la carta de mercader en el extremo izquierdo de la fila, no hay que colocar cubos; la carta es gratis.



Ejemplo: Carlos quiere adquirir la cuarta carta de mercader de la fila **A**, así que coloca 1 cubo en cada una de las 3 cartas a la izquierda de la que desea **B**.

Al añadir una carta de mercader a tu mano, cualquier cubo que hubiera sobre dicha carta se coloca en tu caravana. Una vez adquirida una carta de mercader, el espacio vacío se ocupa desplazando las demás cartas de la fila hacia la izquierda, dejando un espacio vacío justo a la izquierda del mazo de mercaderes; seguidamente, roba una carta del mazo para llenar ese espacio vacío.

DESCANSAR

Para descansar, devuelve a tu mano todas las cartas que hayas jugado boca arriba frente a ti (esto permite a los jugadores ir componiendo su mano de cartas de mercader a medida que avanza la partida, una mecánica de juego conocida como «construcción de mazo»).

RECLAMAR

Para reclamar la propiedad de una carta de mercado, debes tener en tu caravana todos los cubos indicados en la carta de mercado. Devuelve esos cubos a los correspondientes cuencos. Coge la carta de mercado y colócala boca abajo delante de ti. Tras reclamar una carta de mercado, el espacio vacío se ocupa desplazando las demás cartas de la fila hacia la izquierda, dejando un espacio vacío justo a la izquierda del mazo de mercados; seguidamente, roba una carta del mazo para llenar ese espacio vacío. Si reclamas alguno de los dos primeros mercados en el extremo izquierdo de la fila, coge una ficha de oro o de plata de las acumuladas sobre la carta en cuestión. Si coges la última ficha de oro, desplaza las fichas de plata hacia la izquierda, de manera que queden sobre la carta de mercado en el extremo izquierdo de la fila.

LÍMITE DE LA CARAVANA

Al finalizar el turno de un jugador, si tiene más cubos de los que puede contener su caravana, debe devolver a los correspondientes cuencos los cubos sobrantes a su elección, hasta ajustarse al límite de su caravana. La caravana de un jugador puede contener hasta 10 cubos.

LÍMITE DE CUBOS

La reserva de cubos es ilimitada, de modo que si se agota algún color, se puede reabastecer usando otros objetos (por ejemplo: si se acaban los cubos amarillos, podéis usar algún tipo de golosina para disponer de cubos amarillos adicionales).

FINAL DE LA PARTIDA

Cuando un jugador consigue su quinta carta de mercado (o la sexta, en partidas de 2 o 3 jugadores), 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 mercado, de sus fichas de oro y de plata, y de los cubos que tenga en su caravana. Cada ficha de oro vale 3 puntos. Cada ficha de plata vale 1 punto. Cada cubo que no sea amarillo vale 1 punto. El jugador que sume 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 / Dirección artística: Philippe Guérin / Ilustración: Fernanda Suárez / Diseño gráfico: Philippe Guérin y Karla Ron / Coordinación: Geneviève Blouin / Relaciones exteriores: Andrea Ahlers y Katja Wienicke / Edición: Sophie Gravel / Comunicación: Lyne Bouthilllette / Marketing: Martin Bouchard / Agradecimientos especiales a Margot Lafont Gourbeuil / Desarrollado por: Plan B Games y Nazca Games / Traducción: Ángel F. Bueno / Revisión: Marc Figueras y Marià Pitarque / Adaptación gráfica: Cecilia Ramírez.



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

© 2017 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.