

CENTURY

LA VIA DELLE SPEZIE

Secoli fa, il commercio delle spezie era il sistema economico più importante del mondo intero. Poteva fondare o distruggere imperi e spingeva l'uomo a esplorare gli angoli più remoti della terra e a scoprire nuovi mondi. In quell'epoca il valore delle spezie rivalleggiava perfino con quello dell'oro! Nei tempi antichi, le spezie erano avvolte da un'aura di mistero e fascino. I mercanti di spezie narravano storie pericolose di ogni genere nella speranza di vendere la loro merce a un prezzo più alto. Nei secoli successivi, la richiesta di spezie giunse a un livello tale da garantire a chi ne controllava il commercio una fama e una ricchezza smisurata. È in questa epoca che assumerete il comando della vostra carovana per attraversare le terre a est del Mar Mediterraneo in cerca di ricchezza e fortuna. Come capo carovaniere, il vostro viaggio inizierà sulla Via delle Spezie.

PREPARAZIONE



Per preparare una partita a *Century*, completate i passi seguenti nell'ordine indicato:

- Mescolate le carte Punteggio (dorso arancio) per formare un mazzo **A**, dopodiché pescate 5 carte e collocatele a faccia in su in una fila a sinistra di quel mazzo **B**.
- Collocate una pila di monete d'oro pari al numero di giocatori x2 sopra la prima carta Punteggio (quella all'estrema sinistra) **C**. Dopodiché collocate una pila di monete d'argento pari al numero di giocatori x2 sopra la seconda carta Punteggio **D**.
- Tra le carte Mercante (dorso viola) **E**, ci sono 10 carte con il bordo viola sul lato frontale. Queste sono le carte di partenza. Ogni giocatore riceve una carta 'Creare 2' e una carta 'Miglioria 2' con cui comporre la sua mano di partenza, come mostrato a fianco. Ogni carta di partenza restante va rimessa nella scatola.
- Mescolate le carte Mercante rimanenti per comporre un mazzo **F**. Pescate 6 carte e collocatele a faccia in su in una fila a sinistra di quel mazzo **F**.

- Le spezie sono rappresentate dai cubi. Suddivideteli in base al colore e collocateli nelle scodelle **G**. **Nota:** Assicuratevi che l'ordine dei cubi colorati corrisponda all'ordine sopra indicato: Giallo (Curcuma) ► Rosso (Zafferano) ► Verde (Cardamomo) ► Marrone (Cannella).
- Prendete una carta Carovana (dorso grigio) per ogni giocatore partecipante, assicurandovi di includere la carta con il simbolo del primo giocatore, mescolatele e distribuitene una a ogni giocatore, che la collegherà davanti a sé **H**. Il giocatore con il simbolo del primo giocatore **I** (mostrato qui a fianco) sulla sua carta Carovana sarà il primo giocatore.
- Collocate i seguenti cubi gialli e rossi sulla carta Carovana **I** di ogni giocatore, in base allo schema sottostante.
 - Il 1° giocatore riceve 3 cubi gialli
 - Il 2° giocatore riceve 4 cubi gialli
 - Il 3° giocatore riceve 4 cubi gialli
 - Il 4° giocatore riceve 3 cubi gialli e 1 cubo rosso
 - Il 5° giocatore riceve 3 cubi gialli e 1 cubo rosso

SVOLGIMENTO DI UN TURNO

Century si svolge in una serie di round. Nel corso di un round ogni giocatore effettua un turno (a cominciare dal primo giocatore e procedendo in senso orario).

Nel proprio turno, un giocatore deve effettuare 1 delle azioni seguenti:

- ◆ **Giocare:** Giocare una carta dalla propria mano
- ◆ **Acquisire:** Acquisire una carta Mercante
- ◆ **Riposare:** Riprendere in mano tutte le carte giocate in precedenza
- ◆ **Rivendicare:** Rivendicare una carta Punteggio

GIOCARE

Per giocare una carta dalla vostra mano, collocate quella carta a faccia in su davanti a voi e applicatene gli effetti. Esistono 3 tipi di carte Mercante che possono essere giocate in questo modo:

CARTE SPEZIE

Quando un giocatore gioca una carta Spezie, prende il numero e il colore del tipo (o dei tipi) di cubi indicato sulla carta **A** dalle scodelle e li colloca sulla propria carta Carovana. In questo esempio, il giocatore collegherà 1 cubo rosso e 1 cubo giallo sulla propria carta Carovana.



CARTE MIGLIORIA

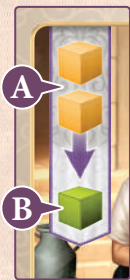
Quando un giocatore gioca una carta 'Miglioria 2', **PUÒ** migliorare di 1 livello un cubo della sua carovana e poi migliorare di nuovo un cubo di 1 livello. Non è obbligatorio migliorare tutti i cubi tramite una carta Miglioria. Per esempio, un giocatore potrebbe migliorare un cubo giallo in un cubo rosso e poi migliorare un altro cubo giallo in un cubo rosso, oppure potrebbe migliorare un cubo giallo in un cubo rosso e poi migliorare quel cubo rosso in un cubo verde.



Livelli di miglioria dei cubi

CARTE COMMERCIO

Quando un giocatore gioca una carta Commercio, rimette nelle scodelle il numero e il colore del tipo (o dei tipi) di cubi indicato sopra la freccia **A** dalla sua carovana, dopodiché prende il numero e il colore del tipo (o dei tipi) di cubi indicato sotto la freccia **B** dalle scodelle e li colloca sulla sua carovana. Questa operazione può essere effettuata un qualsiasi numero di volte di fila, purché il giocatore abbia a disposizione i cubi appropriati.

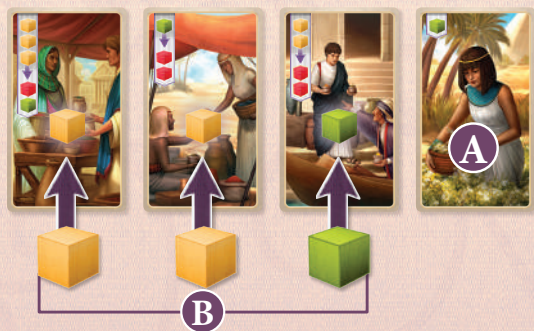


Esempio: Diana ha 6 cubi gialli e gioca una carta Commercio che gli permette di scambiare 2 cubi gialli con 1 cubo verde. Diana può scambiare 2, 4 o 6 cubi gialli con 1, 2 o 3 cubi verdi.

ACQUISIRE

Per acquisire una carta Mercante, per prima cosa un giocatore deve pagarla collocando un cubo **QUALSIASI** dalla sua carovana su ogni carta Mercante a sinistra della carta che vuole acquisire, dopodiché mette la carta desiderata nella sua mano.

Nota: Quando la carta Mercante da acquisire è quella all'estrema sinistra, non va collocato alcun cubo: quella carta è gratuita.



Esempio: Diana vuole acquisire la quarta carta Mercante della fila **A**, quindi colloca 1 cubo su ognuna delle 3 carte alla sinistra di quella carta **B**.

Quando un giocatore acquisisce una carta Mercante e la colloca nella sua mano, ogni cubo che si trovava su quella carta va collocato nella carovana di quel giocatore. Dopo avere acquisito la carta Mercante, riempite lo spazio vuoto creatosi facendo scorrere le carte a sinistra, formando uno spazio vuoto all'immediata sinistra del mazzo delle carte Mercante; dopodiché pescate una carta dal mazzo per riempire quello spazio vuoto.

RIPOSARE

Per riposare, un giocatore prende tutte le carte che aveva giocato a faccia in su davanti a sé e le rimette nella sua mano. (Questo consente a ogni giocatore di comporre la sua mano di carte Mercante, una meccanica di gioco chiamata "costruzione del mazzo" che procede man mano che la partita evolve.)

RIVENDICARE

Per rivendicare una carta Punteggio dovete avere nella vostra carovana tutti i cubi mostrati in quella carta Punteggio. Rimettete quei cubi nelle loro scodelle, prendete la carta Punteggio e collocatela a faccia in giù davanti a voi. Dopo avere rivendicato una carta Punteggio, riempite lo spazio lasciato vuoto facendo scorrere le carte a sinistra, creando uno spazio vuoto appena a sinistra del mazzo delle carte Punteggio; dopodiché pescate una carta dal mazzo per riempire quello spazio vuoto. Se rivendicate la carta Punteggio all'estrema a sinistra o quella immediatamente successiva, prendete una moneta d'oro o una moneta d'argento dalla pila situata sopra quella carta. Se prendete l'ultima moneta d'oro, fate scorrere la pila di monete d'argento in modo che ora si trovi sopra la carta Punteggio all'estrema sinistra.

LIMITE DI CAROVANA

La carovana di un giocatore può contenere fino a 10 cubi. Se alla fine del proprio turno un giocatore ha più cubi di quanti la sua carovana ne possa contenere, deve rimettere nelle scodelle un numero di cubi (a sua scelta) sufficiente a rientrare nel limite.

LIMITE DI CUBI

Le riserve di cubi sono illimitate. Se una riserva di cubi si esaurisce, usate un materiale sostitutivo. (Per esempio, se un giocatore esaurisce i cubi gialli, può usare delle caramelle per rappresentare ulteriori cubi gialli).

FINE DELLA PARTITA

Quando un giocatore rivendica la sua quinta carta Punteggio (o la sesta, in una partita a 2-3 giocatori), la partita termina non appena i giocatori hanno terminato il round di gioco in corso. A quel punto, ogni giocatore conta tutti i punti delle sue carte Punteggio, le sue monete d'oro e d'argento e i cubi che gli rimangono nella carovana. Ogni moneta d'oro vale 3 punti. Ogni moneta d'argento vale 1 punto. Ogni cubo diverso dal giallo vale 1 punto. Il giocatore che ha totalizzato più punti vince. In caso di parità, il vincitore è l'ultimo giocatore ad avere effettuato il suo turno.

RICONOSCIMENTI

Autore del Gioco: Emerson Matsuuchi

Produttore: Sophie Gravel

Direzione Artistica: Philippe Guérin

Illustrazioni: Fernanda Suárez

Progetto Grafico: Philippe Guérin & Katja Ron

Coordinamento: Geneviève Blouin

Edizioni Straniere: Andrea Ahlers & Katja Wienicke

Revisione: Sophie Gravel

Comunicazioni: Lyne Bouthilllette

Marketing: Martin Bouchard

Ringraziamenti speciali a Margot Lafont Gourbeuil

EDIZIONE ITALIANA

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi

Revisione: Massimo Bianchini

Grafica: Mario Brunelli

Sviluppato da:



© 2017 Plan B Games Inc.

Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza specifica autorizzazione.

19 rue de la Coopérative, Rigaud, QC. J0P 1P0, Canada.

Conservare queste informazioni per futuro riferimento.

Fabbricato in Cina.



Edizione italiana a cura di: Asterion Press s.r.l.

Via Martiri di Cervarolo 1/B
42015 Correggio (RE) - ITALY
www.asterionpress.com