CENTURY
Edição Golem

"Papai, de onde vêm os golens de cristal?"
"Os grandes mestres os constroem utilizando cristais de almas."
"Ah… mas de onde vêm os cristais de almas?"
"De todas as partes do mundo. São muito raros. Segundo a lenda, são as almas das pessoas que morreram muito antes dos primeiros humanos que vieram para Carvania."
"Bom, quando crescer, vou ser um comerciante de cristais! Viajarei por todo o mundo e encontrarei os melhores cristais e os mestres construirão grandes e poderosos golens com eles, como o Guardião!"

Preparação



Para preparar uma partida de *Century*, siga os passos abaixo, em ordem:

1. Embaralhe as Cartas de Pontos (com um Golem no verso) para formar um baralho (A) e, em seguida, compre 5 cartas e coloque-as viradas para cima em uma fileira à esquerda desse baralho (B).
2. Coloque uma pilha de fichas de cobre igual ao número de jogadores x2 acima da primeira Carta de Pontos *(aquela mais à esquerda)* (C).
   Em seguida, coloque uma pilha de fichas de prata igual ao número de jogadores x2 acima da segunda Carta de Pontos (D).
3. Entre as Cartas de Mercador (com um cristal no verso) (E), há 10 cartas cuja frente tem a borda roxa.
   Essas são as cartas iniciais. Dessas cartas, cada jogador recebe uma carta "Criar 2" e uma carta "Aprimorar 2" para formar a sua mão inicial, como mostrado aqui. Eventuais cartas iniciais restantes são devolvidas à caixa.


Criar 2 *Aprimorar 2*

4. Embaralhe as Cartas de Mercador restantes para formar um baralho (E). Compre 6 cartas e coloque-as viradas para cima em uma fileira à esquerda desse baralho (F).
5. Separe os cristais por cor e coloque-os nos organizadores em formato de diamante correspondentes (G).
   Observação: Certifique-se de que a ordem dos cristais coloridos corresponde àquela indicada na ilustração acima: Amarelo ▶ Verde ▶ Turquesa ▶ Magenta.
6. Pegue uma Carta de Caravana (verso marrom) para cada jogador na partida, certificando-se de incluir a carta com o símbolo de primeiro jogador, embaralhe as cartas e coloque uma carta em frente a cada jogador (H). O jogador com o símbolo na sua Carta de Caravana será o primeiro jogador.
7. Posicione os cristais amarelos e verdes de acordo com a tabela abaixo na Carta de Caravana de cada jogador (I).
   - O 1º jogador recebe 3 cristais amarelos
   - O 2º jogador recebe 4 cristais amarelos
   - O 3º jogador recebe 4 cristais amarelos
   - O 4º jogador recebe 3 cristais amarelos e 1 cristal verde
   - O 5º jogador recebe 3 cristais amarelos e 1 cristal verde

O turno

Uma partida de *Century* é composta de uma série de rodadas. Cada jogador realizará um turno a cada rodada *(começando com o primeiro jogador e prosseguindo no sentido horário)*.

No turno de um jogador, ele deve executar 1 das seguintes ações:

- **Jogar:** Jogar uma carta da própria mão
- **Comprar:** Comprar uma Carta de Mercador
- **Descansar:** Pegar todas as cartas que jogou anteriormente e devolvê-las à própria mão
- **Reivindicar:** Reivindicar uma Carta de Pontos

Jogar

Para jogar uma carta da sua mão, coloque-a voltada para cima à sua frente e execute o efeito da carta. Existem **3 tipos de Cartas de Mercador** que podem ser jogadas dessa forma:

Cartas de Cristal

Ao jogar uma Carta de Cristal, pegue dos organizadores em formato de diamante a quantidade de cristais da(s) cor(es) indicada(s) na carta (I) e coloque-os em sua caravana. Neste exemplo, o jogador colocaria 1 cristal verde e 1 cristal amarelo em sua caravana.



Cartas de Aprimoramento



Ao jogar uma carta "Aprimorar 2", você **PODE** aprimorar um cristal em sua caravana para o próximo nível e, em seguida, aprimorar novamente um cristal para o próximo nível. Não é obrigatório aprimorar todos os cristais de uma Carta de Aprimoramento. Por exemplo, você pode aprimorar um cristal amarelo para um cristal verde e, em seguida, aprimorar outro cristal amarelo para um cristal verde, ou você pode aprimorar um cristal amarelo para um cristal verde e, em seguida, aprimorar esse cristal verde para um cristal turquesa.



Níveis de aprimoramento dos cristais

Cartas de Comércio



Ao jogar uma Carta de Comércio, devolva a quantidade de cristais da(s) cor(es) indicada(s) acima da seta K de sua caravana para os organizadores e, em seguida, pegue a quantidade de cristais da(s) cor(es) indicada(s) abaixo da seta L dos organizadores e adicione-os à sua caravana. As trocas podem ser realizadas **um número qualquer de vezes** seguidas desde que você tenha os cristais correspondentes disponíveis.

Exemplo: *Chris tem 6 cristais amarelos e joga uma Carta de Comércio que lhe permite trocar 2 cristais amarelos por 1 cristal turquesa. Chris pode trocar 2, 4 ou 6 cristais amarelos por 1, 2 ou 3 cristais turquesas.*

Comprar

Para comprar uma Carta de Mercador, primeiro pague por ela colocando **QUAISQUER** cristais de sua caravana em cada Carta de Mercador à esquerda da carta que estiver comprando e, em seguida, pegue essa Carta de Mercador e coloque-a em sua mão. **Observação:** Para comprar a Carta de Mercador mais à esquerda, não é necessário colocar cristais. Não há custo para comprar essa carta.



Exemplo acima: *Chris quer comprar a quarta Carta de Mercador na fileira M, então ele coloca 1 cristal em cada uma das 3 cartas à esquerda dessa carta N.*

Ao adquirir uma Carta de Mercador e colocá-la em sua mão, quaisquer cristais que estavam nessa carta são colocados em sua caravana. Após comprar uma Carta de Mercador, preencha o espaço vazio deslizando as cartas para a esquerda, criando um espaço vazio logo à esquerda do baralho de Cartas de Mercador. Em seguida, compre uma carta do baralho para preencher esse espaço vazio.

Descansar

Para descansar, pegue todas as cartas que você jogou com a face para cima à sua frente e coloque-as de volta em sua mão. *Isso permite que os jogadores formem a sua mão de Cartas de Mercador conforme o jogo evolui; um mecanismo chamado de "construção de mão".*

Reivindicar

Para reivindicar uma Carta de Pontos, você deve ter todos os cristais indicados nessa Carta de Pontos em sua caravana. Devolva esses cristais aos organizadores em formato de diamante. Pegue a Carta de Pontos e coloque-a virada para baixo à sua frente. Após reivindicar uma Carta de Pontos, preencha o espaço vazio deslizando as cartas para a esquerda, criando um espaço vazio logo à esquerda do baralho de Cartas de Pontos e, em seguida, compre uma carta do baralho para preencher esse espaço vazio. Se você reivindicar a primeira ou a segunda Carta de Pontos mais à esquerda, pegue uma ficha de cobre ou de prata em cima dessa carta. Caso você pegue a última ficha de cobre, deslize a pilha de fichas de prata para que fique acima da Carta de Pontos mais à esquerda.

Limite da Caravana

A caravana de um jogador pode conter até 10 cristais.

No final do turno de um jogador, se houver mais de 10 cristais em sua caravana, ele deve devolver os cristais excedentes de sua escolha aos organizadores em formato de diamante.

Limite de Cristais

O estoque de cristais não é limitado. Se um estoque estiver esgotado, use um material substituto *(por exemplo, os jogadores ficam sem cristais amarelos e usam balas no lugar desses cristais amarelos adicionais)*.

Fim do jogo

Assim que um jogador tiver pegado a sua quinta Carta de Pontos *(ou sexta em um jogo de 2-3 jogadores)*, o jogo terminará após os jogadores finalizarem a rodada atual. Nesse momento, cada jogador contará todos os pontos nas suas Cartas de Pontos, as suas fichas de cobre/prata e os cristais restantes em sua caravana. Cada ficha de cobre vale 3 pontos. Cada ficha de prata vale 1 ponto. Cada cristal que não for amarelo vale 1 ponto. O jogador com mais pontos vence. Se houver um empate, a última pessoa que jogou um turno ganha o empate.

Créditos

Design do jogo: Emerson Matsuuchi
Produção: Sophie Gravel
Direção de arte: Philippe Guérin
Ilustrações: Justin Chan e Chris Quilliams
Design gráfico: Philippe Guérin e Karla Ron
Coordenação: Geneviève Blouin
Relações exteriores: Andrea Ahlers e Katja Wienicke
Edição: Sophie Gravel
Comunicação: Myke Young
Marketing: Martin Bouchard

Desenvolvido por:

PLAN B GAMES
NAZCA GAMES

GALÁPAGOS

© 2021 Plan B Games Inc.
Todos os direitos reservados.
19 rue de la Coopérative, Rigaud, QC J0P 1P0, Canadá
Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão específica. Guarde estas informações para futura referência.

Tradução: Fernanda di Costanzo
Revisão: Catharine Affiune
Diagramação BR: Tati Hapanchuk

www.mundogalapagos.com.br