



MERCHANTS COVE

La criadora de dragones

Los dragones son los corceles más demandados hoy en día y tú, Dwelma Dracodente, tienes el monopolio. Como séptima generación de criadores de dragones tu apellido se asocia con las bestias más codiciadas de los cinco reinos. ¡Pero no todo es glamour y caviar! Criar dragones

es harto complicado: son especiales con la comida, necesitan mucho espacio para crecer y van dejando pilas enormes y humeantes de mIEEEER... ¿Tienes lo que hace falta para sacar adelante el rancho y mantener la reputación de los dragones Dracodente?



Diseño del juego: Carl Van Ostrand, Jonathan «Jonny Pac» Cantin y Drake Villareal

Desarrollo del juego: Jonny Pac y Drake Villareal · **Ilustraciones:** Mihajlo Dimitrievski—The Mico

Ilustraciones adicionales: Bojan Drango · **Diseño gráfico:** Bojan Drango · **Modelado de miniaturas:** Silviu Avram

Diseño de componentes de cartón 3D: John Shulters · **Reglamento:** Tarrant Falcke y Stella Jahja—Meeple University

Reglas adicionales: Drake Villareal y Jonny Pac · **Edición y diseño del reglamento:** Melissa Delp y Will Meadows—Tantrum House

Producido por: Ivana y Vojkan Krstevski, Toni Toshevski y Maja Denkov · **Editorial:** Final Frontier Games

Edición en español: TCG Factory · **Editor:** Gonzalo Pastor · **Traducción:** HI-FI Words S. Coop y Rubén Asensio · **Maquetación:** WAH! Studio

COMPONENTES

- Este reglamento
- 1 miniatura de la criadora de dragones
- 1 tablero de mercader
- 1 tablero de empleados
- 1 mostrador de cartón (redil)
- 4 fichas de árbol de cartón
- 4 fichas de caca de cartón
- 1 bolsa de comida de tela
- 28 fichas de alimento
 - ▶ 7 rojas, 7 verdes, 5 amarillas, 5 azules, y 4 blancas
- 20 mercancías
 - ▶ 8 pequeñas (2 de cada color)
 - ▶ 8 grandes (2 de cada color)
 - ▶ 4 enormes (1 de cada color)
- 20 peanas de plástico



I.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

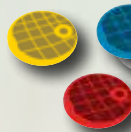
1. Coloca el tablero de mercader, el de empleados y el redil sobre la mesa frente a ti.
2. Coloca cada ficha de árbol sobre el tocón del mismo color en el rancho. A continuación, coloca 1 alimento del mismo color y un alimento blanco sobre cada árbol.
3. Introduce el resto de alimentos (6 rojos, 6 verdes, 4 azules y 4 amarillos) en la bolsa.
4. Coloca las 4 fichas de caca en una pila en forma de pirámide sobre el estercolero.
5. Deja los dragones pequeños (mercancías pequeñas), dragones grandes (mercancías grandes) y dragones enormes (mercancías enormes) a mano.
6. Coloca a la criadora de dragones en el espacio de acción de activar empleados.



Rancho

2.

3.



ACCIONES DE LA CRIADORA DE DRAGONES



Robar y colocar 3 alimentos (1 hora + 1 corrupción)

Roba 3 alimentos de la **bolsa de comida** y colócalos según las reglas de colocación que se describen en la siguiente página como parte de la acción de **Robar y colocar 3+ alimentos**, en el paso 2. **Colocar comida.**

Nota: Los alimentos blancos son especiales. Déjalos a un lado cuando los robes de la bolsa. No cuentan de cara al límite de alimentos que se pueden robar.

5.



Robar y colocar 3+ alimentos (2 horas)

Esta acción, al igual que la acción de **robar y**

colocar 3 alimentos, se divide en dos pasos:

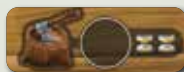
1. Robar comida: Roba alimentos de la bolsa de comida hasta que tengas 3 del mismo color o 3 de colores distintos.

Nota: Siempre robarás como mínimo 3 alimentos, por lo que puedes empezar robando directamente 3 alimentos de golpe antes de comprobar si debes robar más.

2. Colocar comida: Empieza desde cualquier espacio válido del rancho. A continuación, deja un rastro de comida en los espacios adyacentes, de uno en uno, como en los juegos de tipo mancala. Al hacerlo debes cumplir estas reglas:

- Debes colocar cada alimento en un espacio de rancho adyacente, en horizontal o vertical, al alimento anterior.
- No puedes volver atrás y colocar un alimento en el espacio donde previamente has colocado un alimento, aunque sí es posible hacer un bucle con 5 alimentos.
- Cada espacio de rancho puede contener un máximo de 2 alimentos. El segundo alimento que coloques siempre se debe colocar encima del primero.
- No puedes colocar alimentos en espacios con 2 alimentos, un dragón, una caca, un árbol o el estercolero. Ni colocar alimentos pasando por encima de un tocón (línea).
- Si no puedes colocar un alimento porque no quedan espacios válidos, devuelve los alimentos sobrantes a la bolsa de comida.

6.



Quitar caca (1 hora)

Retira toda la **caca** de los espacios del rancho y devuélvela al **estercolero**. El estercolero *no* se considera un espacio normal del rancho y sobre él no se pueden colocar ni alimentos ni dragones.



Talar un árbol (2 horas)

Al comienzo de la partida, hay demasiados árboles en el rancho. Talarlos proporciona una serie de beneficios: más espacios de rancho, financiación y alimentos blancos especiales.

1. Retira los 2 alimentos de un **árbol** del rancho y colócalos en la bolsa de comida. En cada árbol hay 1 alimento del color del árbol y un alimento blanco. **Nota:** Los alimentos blancos son especiales ya que permiten engordar y engendrar a cualquier dragón. Además, no cuentan de cara al límite de robar alimentos de la bolsa de comida.

2. Retira el árbol de tu tablero de mercader. Al hacerlo, se desbloqueará el icono de financiación del color que corresponda sobre el **tocón**.



Alimentar y engordar (2 horas)

Esta es tu acción principal para criar dragones. Al realizar esta acción los dragones se comen los alimentos sobre el tablero y crecen en tamaño. Durante la acción de **alimentar y engordar** sigue estos pasos *tantas veces* como quieras, y puedas.

Engendrar un dragón:

- Elige un espacio de rancho que contenga al menos 1 alimento. Retira el alimento, devuélvelo a la bolsa de comida y coloca un dragón en su lugar.
 - Si había 1 alimento en el espacio, coloca un dragón pequeño del color de ese alimento.
 - Si había 2 alimentos, coloca un dragón grande del color del alimento que estuviera en la parte superior.

Mover y engordar un dragón:

- Empezando por un espacio de rancho con un dragón, avanza por el rancho de espacio en espacio con ese dragón.
 - Un dragón *solo* puede entrar en un espacio si el alimento (o alimento que está en la parte superior) es del mismo color que el dragón.
 - Los dragones solo se mueven en horizontal o vertical.
 - Los dragones no pueden atravesar árboles, tocones, dragones o caca.
- Los dragones se comen todos los alimentos de los espacios a los que entran. Devuelve esos alimentos a la bolsa de comida. *Los dragones crecen exactamente una «talla» por alimento ingerido.* Los alimentos sobrantes se devuelven a la bolsa de comida sin ningún efecto adicional.

Poner un dragón a la venta:

- Mueve un dragón del rancho al redil, donde se puede vender en la fase de mercado (tu redil es el equivalente al mostrador de los otros mercaderes).
- Coloca 1 caca del estercolero en el espacio que ocupaba antes el dragón. Si no queda caca en el estercolero, en su lugar roba 1 carta de corrupción.

Nota: Solo es necesaria la mercancía que representa el tamaño final del dragón. Los dragones pueden crecer, aunque no tengas los dragones que representan las fases intermedias de crecimiento. Asimismo, puedes engendrar un dragón que no esté disponible, si inmediatamente lo mueves y engordas hasta alcanzar el tamaño de una mercancía que sí está disponible.

Dragones enormes y tocones

Los **dragones enormes** se consideran **mercancías enormes** y son únicas de la criadora de dragones. Solo se pueden vender en el embarcadero del mercado negro (derecha). Por tanto, debes robar 1 carta de corrupción siempre que quieras vender dragones enormes. En la **fase de mercado** la criadora de dragones obtiene oro por cada icono de financiación visible sobre un tocón.



Contratar/sustituir Lugareños

Contrata a **lugareños** de la plaza del pueblo para obtener su habilidad. Luego, coloca la carta debajo de tu tablero de empleados y asígnale una habilidad. La mayoría de lugareños muestran iconos de las facciones que te proporcionan oro durante la puntuación final.



Activar empleados (2 horas)

Puedes activar todas las **habilidades de empleados** que tengan un lugareño asignado, en el orden que quieras.



Pastor: Engendra y/o mueve y engorda 1 dragón.

A continuación, puedes poner los dragones que quieras a la venta.



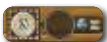
Ganadero: Roba 2 alimentos de la bolsa de comida y colócalos en el rancho.



Agricultor: Mueve un alimento/caca/dragón de cualquier espacio de rancho a cualquier otro espacio de rancho.



Vigilante: Elige y descarta 1 carta de corrupción de tu reserva.



Roba 3 alimentos de la bolsa de comida y colócalos en el rancho.



Roba alimentos de la bolsa de comida hasta que robes 3 del mismo color o 3 de distinto color. Luego colócalos en el rancho.



Engendra, mueve y engorda cualquier número de dragones. Puedes mover cualquier número de dragones al redil.



Retira toda la caca de los espacios del rancho y devuélvela al estercolero.



Retira 1 árbol y coloca 2 alimentos de la bolsa de comida. Esta acción deja a la vista un icono de financiación, desbloqueándolo.

