



MERCHANTS COVE

El tabernero

Patxi Kitin, el infame tabernero, solo promete tres cosas en su establecimiento: un alcohol fuerte, una cama blanda y una patada en el trasero al que busque problemas.

Al contrario que otros mercaderes, no venderás mercancías. En su lugar, ofrecerás alojamiento y comida a los aventureros agotados por un largo día de compras. Pero el espacio es limitado y los clientes son exigentes; lo último que deseas es gente quejándose de un mal servicio...



Diseño del juego: Carl Van Ostrand, Jonathan «JonnyPac» 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 del reglamento y diseño:** 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 del tabernero
- 1 tablero de mercader
- 1 tablero de empleados
- 1 mostrador de cartón 3D
- 4 camas de cartón 3D de doble cara (1 de cada color)
- 12 mercancías pequeñas (3 de cada color)
- 12 peanas de plástico
- 4 clientes (1 de cada color)



I.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Coloca el tablero de mercader, el de empleados y el mostrador sobre la mesa frente a ti.
2. Añade 1 cliente adicional de cada color a la bolsa de aventureros (ahora habrá 13 guerreros, 13 bardos, 9 nobles y 9 magos).
3. Deja las bebidas (mercancías pequeñas) y las camas a mano.
4. Coloca al tabernero en el espacio de acción de activar empleados.

ACCIONES DEL TABERNERO



Hacer una cama (1 hora/2 horas)

Tienes dos espacios de acción para

hacer camas: uno para rojo y verde y otro para amarillo y azul. Toma una **cama** de tu reserva, dale la vuelta hacia el lado del color que corresponda y colócala en una **habitación** disponible. Para realizar esta acción debes tener al menos una habitación disponible.

Nota: Solo tienes dos camas de cada color.

Servir una bebida



Tienes tres espacios de acción donde puedes **servir una bebida** y cada uno

está relacionado con una habitación. El coste de esta acción depende del espacio elegido. Mueve de tu reserva a tu mostrador 1 **bebida** (mercancía pequeña) que sea del mismo color que la cama en la habitación encima del espacio de acción elegido. No puedes elegir esta acción si no hay cama en la habitación sobre el espacio de acción.

FASE DE MERCADO—HABITACIONES

En la fase de mercado puedes vender bebidas en el embarcadero de la Gran Plaza (centro) o en el del mercado negro. A diferencia de los demás mercaderes, no produces mercancías grandes. Tu tablero de mercader tampoco tiene iconos de financiación.



Nota: Cuando obtengas una mercancía grande gracias a la habilidad de un lugareño, en su lugar coloca (si es posible) una cama del color indicado en una habitación.



Después de las acciones principales de la fase de mercado, sigue estos pasos para resolver la **fase de alojamiento**, específica del tabernero:

1. De cada embarcadero toma 1 cliente o villano del color *mayoritario* de aventurero en ese embarcadero.

- Si hay colores empatados, elige el que quieras.
- Si es posible, coloca a cada cliente sobre una cama de tu tablero que coincida en color y posición:
 - ▶ *P. ej.*, al cliente tomado del embarcadero del bazar (izquierda) solo lo puedes colocar en la habitación de la izquierda y solo si hay una cama de su mismo color.
 - ▶ Los villanos nunca pueden ocupar camas.
- Coloca a los villanos y a los clientes sin cama en la **pelea**.

2. Por cada habitación con un cliente y una cama del mismo color:

- Obtienes el valor en oro que indica el número sobre la cama.
- Obtienes el valor de la cama una vez más por *cada cliente fiel* del mismo color en una **mesa**.
- Retira la cama y déjala en tu reserva.

3. Después de resolver cada cama ocupada, mueve al cliente a una silla del mismo color junto a una mesa, donde se convierte en cliente fiel y permanece hasta el final de la partida.

- Si no quedan sillas disponibles del color del cliente, colócalo en la pelea.

4. Finalmente, roba 1 carta de corrupción por cada aventurero en la pelea.

Ejemplo: En los embarcaderos del bazar y la Gran Plaza hay mayorías claras, por lo que un mago entra a la taberna desde el bazar y un guerrero rojo desde la Gran Plaza. En el embarcadero del mercado negro hay 2 villanos y 2 bardos verdes. Podrías elegir cualquiera, pero el bardo es mejor opción porque tienes preparada una cama verde. Colocas al mago en la cama azul de la izquierda y al bardo en la cama verde de la derecha. El guerrero no tiene cama y lo tienes que colocar en la pelea.



Ejemplo: Por el mago azul, solo obtienes 8 oro del valor base de la cama. Por el bardo verde obtienes 6 oro del valor base de la cama, más 6 oro por cada uno de los 3 clientes fieles verdes, es decir, un total de 24 oro. Avanzas tu ficha de oro 32 casillas ($8 + 24 = 32$). A continuación, mueves el mago a la mesa con una silla azul y al bardo a la pelea (puesto que no quedan sillas verdes disponibles). Finalmente, con un total de 3 aventureros en la pelea, robas 3 cartas de corrupción.



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.



Camarero: Obtienes financiación inmediata de una casa de facción cualquiera.

Limpiador: Manteniendo el mismo número de camas por habitación, puedes intercambiar, darle la vuelta o mover camas entre las habitaciones y tu reserva.

Portero Retira 1 aventurero de la pelea y colócalo en una silla del mismo color o devuélvelo a la bolsa de aventureros.

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



Las tres habitaciones se corresponden directamente con los tres embarcaderos (de izquierda a derecha). Después de la fase de mercado, toma 1 aventurero del color mayoritario en cada embarcadero y colócalos en sus respectivas habitaciones y camas. Los aventureros que no se puedan colocar en camas de su color van a la pelea.



Coloca 1 cama roja o verde de tu reserva en una habitación disponible. Las camas bien asignadas te proporcionan dinero y clientes fieles.



Coloca 1 cama azul o amarilla de tu reserva en una habitación disponible. Las camas bien asignadas te proporcionan dinero y clientes fieles.



Mueve 1 bebida de tu reserva a tu mostrador. El color debe coincidir con la cama de la habitación encima del espacio de acción elegido. Si no hay cama, no puedes elegir esta acción.



Los clientes con cama, habitación y silla del mismo color se convierten en clientes fieles que proporcionan oro adicional cada vez que un cliente del mismo color se aloja en la taberna.



Después de resolver las habitaciones, roba 1 carta de corrupción por cada aventurero en la pelea.

