

MERCHANTS COVE

the Secret Stash



¡Bienvenido al alijo secreto! El alijo secreto es un tesoro oculto de objetos valiosos que mejorarán tu experiencia al visitar Merchants Cove. El contenido de esta expansión es modular, lo que significa que puedes combinarlo de distintas

maneras para satisfacer el selecto gusto de tu grupo de juego. Para aquellos que prefieren jugar solos también incluye retos que aumentan la dificultad del modo solitario y escenarios cargados de contenido temático con mecánicas únicas.

COMPONENTES:

- Este reglamento
- 12 cartas de corrupción
- 11 cartas de villano
- 48 cartas de lugareños
- 8 mercancías grises de villano
- 3 barcos de cartón 3D
 - ▶ 1 de 2 plazas
 - ▶ 2 de 5 plazas
- 8 cartas de configuración de barcos
- 4 losetas de casa de la abundancia
- 1 loseta de guarida del mal (doble cara)
- 1 loseta de festival de la Isla
- 5 líderes de facción
- 12 cartas de reto
- Libro de escenarios

CARTAS DE CORRUPCIÓN

Estas nuevas cartas de corrupción se pueden mezclar directamente con el mazo de corrupción normal. Como alternativa, se pueden retirar 12 cartas de corrupción con un solo icono de corrupción antes de barajar estas junto al resto de cartas.

Además de mostrar más de un icono de corrupción, estas cartas se pueden descartar en cualquier momento pagando el coste indicado en la carta. El coste solo se aplica a la propia carta y no se puede pagar para descartar otra carta. Las mercancías retiradas del mostrador para pagar este coste se devuelven a tu reserva.



CARTAS DE VILLANO

Hay muchos tipos de malhechores. Al abrir el alijo secreto has liberado una horda de villanos que incorporar al juego. Antes de elegir qué villano utilizar, tómate tu tiempo para ver cómo puede afectar al juego: algunos alargan la partida, otros la acortan, algunos la hacen más amistosa y otros más encarnizada. Elige los más apropiados para ti.

4. Piratas



Preparación de la partida: 4 en la bolsa, 3 en la guarida.

Preparación de la ronda: Se pueden colocar en barcos.

Efecto: Cuando atraques un barco con uno o más villanos, obtienes de inmediato 3 oro por cada villano sobre ese barco.

Lugareños recomendados: Delincuentes + ?

Vendedor ambulante: El vendedor ambulante obtiene 3 oro por cada villano en un barco que él atraque.

5. Kraken



Preparación de la partida: 1 en la bolsa, 4 en la guarida.

Preparación de la ronda: No se puede colocar en ningún barco. En su lugar, devuélvelo a la bolsa.

Nota: El «+ ?» en «lugareños recomendados» significa que debes elegir 1 tipo de cartas de lugareño adicional.

Efecto: Cuando robes un villano, devuélvelo de inmediato a la bolsa de aventureros, retira un cliente de un barco en altamar y colócalo en la bahía, fuera del juego.

Lugareños recomendados: Leyendas + ?

Vendedor ambulante: El kraken no es apto para jugar en modo solitario.

6. Marineros fantasma



Preparación de la partida: 4 en la bolsa, 1 en la guarida.

Preparación de la ronda: Se pueden colocar en barcos.

Efecto: Todos los clientes que queden en barcos en altamar con algún villano se mueven a la guarida *en vez de* a la casa de su facción.

Lugareños recomendados: Marineros + ?

Vendedor ambulante: Para ver dónde colocar un villano sacado de la bolsa, considera solo los barcos con villanos al usar los iconos de localización. Si no hay barcos con villanos, usa los iconos de la manera habitual.

7. Caminantes grises



Preparación de la partida: 5 en la bolsa, 3 en la guarida.

Preparación de la ronda: Se pueden colocar en barcos.

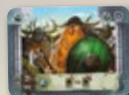
Efecto: Al robar un villano, debes colocarlo en un barco que ya tenga villanos, si es posible.

Lugareños recomendados: Delincuentes + ?

Vendedor ambulante: Para determinar dónde se debe colocar un villano sacado de la bolsa, considera *solo* los barcos con villanos.

Si no hay barcos con villanos, utiliza los iconos de localización de la manera habitual.

8. Saqueadores



Preparación de la partida: 4 en la bolsa, 2 en la guarida.

Preparación de la ronda: Se pueden colocar en barcos.

Efecto: Cuando atraques un barco con algún villano, puedes robar 1 carta de corrupción para activar la habilidad de 1 carta de lugareño en la plaza del pueblo. Luego, toma ese lugareño, colócalo al final del mazo de lugareños y repón las cartas de la plaza de la manera habitual.

Lugareños recomendados: Artesanos + ?

Vendedor ambulante: El vendedor ambulante no activa el efecto de colocación.

9. Charlatanes



Preparación de la partida: 4 en la bolsa, 3 en la guarida.

Preparación de la ronda: Se pueden colocar en barcos.

Efecto: En la fase de mercado, los villanos cuentan como un cliente de cada color que no esté presente en ese embarcadero. En consecuencia, *cada* villano en el mismo embarcadero cuenta como una copia de cualquier cliente que no se encuentra en el embarcadero.

Lugareños recomendados: Marineros + ?

Vendedor ambulante: El vendedor ambulante se beneficia del efecto al igual que cualquier otro jugador.

10. Suplantadores



Preparación de la partida: 5 en la bolsa, 3 en la guarida.

Preparación de la ronda: No se puede colocar en ningún barco. En su lugar, devuélvelo a la bolsa.

Efecto: Cuando robes un villano, colócalo en la casa de la facción que quieras (no en la guarida). Luego, toma 1 aventurero de esa casa (si lo hay) y devuélvelo a la bolsa de aventureros.

Lugareños recomendados: Leyendas + ?

Vendedor ambulante: El vendedor ambulante resuelve el efecto de colocación utilizando los iconos de localización para determinar la casa de facción.

11. Asesinos



Preparación de la partida: 4 en la bolsa, 2 en la guarida.

Preparación de la ronda: No se puede colocar en ningún barco. En su lugar, devuélvelo a la bolsa.

Efecto: Cuando robes un villano, descarta de inmediato 1 lugareño de la plaza del pueblo y repón la plaza de la manera habitual.

Lugareños recomendados: Jornaleros + ?

Vendedor ambulante: El vendedor ambulante resuelve el efecto usando los iconos de localización para determinar la carta de lugareño.

12. Brujos



Preparación de la partida: 4 en la bolsa, 2 en la guarida.

Preparación de la ronda: Se pueden colocar en barcos.

Efecto: Cuando atraques un barco con algún villano avanza tu ficha de reloj 1 hora.

Lugareños recomendados: Oficiales + ?

Vendedor ambulante: El vendedor ambulante avanza su ficha de tiempo 1 hora al atracar un barco con algún villano.

13. Controladores de mentes



Preparación de la partida: 3 en la bolsa, 3 en la guarida.

Preparación de la ronda: No se puede colocar en ningún barco. En su lugar, devuélvelo a la bolsa.

Efecto: Cuando robes un villano y lo coloques en un barco, *puedes* robar 1 carta de corrupción para devolver 1 cliente de ese barco a la bolsa.

Lugareños recomendados: Artesanos + ?

Vendedor ambulante: El vendedor ambulante no activa el efecto de colocación.

14. Mecenas



Preparación de la partida: 3 en la bolsa, 3 en la guarida

Preparación de la ronda: Se pueden colocar en barcos.

Efecto: Cuando robes un villano, lo *debes* colocar de manera que complete un barco siempre que sea posible.

Lugareños recomendados: Delincuentes + ?

Vendedor ambulante: Para determinar dónde se debe colocar un villano sacado de la bolsa, considera solo los barcos que se verían obligados a atracar. Si no hay barcos con un solo espacio disponible, utiliza los iconos de localización de la manera habitual.

MÁS LUGAREÑOS



Merchant Cove atrae a una gran variedad de figuras legendarias y artesanos reconocidos. Combina estas nuevas cartas de lugareño con las del juego base a tu gusto.



Oficiales



Activa 1 habilidad de empleado *cualquiera* de tu tablero de empleados.



En cualquier orden, activa *algunas o todas* las habilidades de empleados en tu tablero de empleados.

Nota: No es necesario que haya lugareños asignados a las habilidades para activarlas.



Artesanos



Mueve 1 mercancía grande del color indicado de tu reserva a tu mostrador.



Mueve 1 mercancía grande de tu reserva a tu mostrador y elige y descarta 1 carta de corrupción.



Mueve 1 mercancía pequeña de tu reserva a tu mostrador y elige y descarta 1 carta de corrupción.



Mueve 1 mercancía pequeña de tu reserva a tu mostrador y elige y descarta 2 cartas de corrupción.



Delincuentes

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Deja las mercancías grises de villano a mano, ya que serán necesarias durante la partida. Se pueden vender como mercancías normales a villanos en *cualquier* embarcadero.



Mueve 1 mercancía gris de la reserva a tu mostrador.



Realiza de inmediato la acción de contratar/sustituir lugareños y repón la plaza del pueblo.



Legendas



Obtienes 3 oro.



Roba 1 carta de corrupción.

MERCANCÍAS GRISES DE VILLANO

Las 8 mercancías grises solo se utilizan si se juega con las cartas de lugareño de los delincuentes.



El valor de estas mercancías es de 12 oro. En la fase de mercado se pueden vender a villanos en cualquier embarcadero. Se benefician del efecto multiplicador como el resto de mercancías.

Ejemplo: Vendiendo 1 mercancía gris a 3 villanos obtienes 36 oro (12 x 3).

Cuando obtengas una mercancía gris, colócala de inmediato sobre tu mostrador. Después de vender una mercancía gris, devuélvela a la reserva junto al tablero principal.

NUEVAS EMBARCACIONES

Hay tres nuevos barcos en Bahía Serpiente. Uno es un bote de remos donde apenas caben dos personas y los otros son dos navíos con capacidad para cinco aventureros cada uno.

Barco de 2 plazas

- Coloca este barco justo debajo de la Isla del Dragón al añadirlo a la partida.
- No coloques aventureros en este barco en la fase de llegada.



- Cuando este barco esté completo, puedes atracarlo en *cualquier* embarcadero, sin importar si ese embarcadero está ocupado.
 - ▶ El barco de 2 plazas *no* ocupa el espacio del embarcadero al atracar.
- Los aventureros en este barco se añaden a los del otro barco que esté ya atracado en ese embarcadero (si lo hay).

NOTA PARA EL MODO SOLITARIO: Cuando utilices este barco en el modo solitario, el vendedor ambulante siempre optará por el barco de 2 cuando las cartas muestren  y tenga que **cargar los barcos**.



Barcos de 5 plazas

- Cuando utilices estos barcos, coloca uno a cada lado del tablero entre los dos barcos de 4 plazas.
- Si juegas con el barco de 2 plazas: en la fase de llegada, coloca 3 aventureros en cada barco de 5 plazas.
- Si no juegas con el barco de 2 plazas: en la fase de llegada, coloca 2 aventureros en cada barco de 5 plazas.

VARIANTE

En partidas de más jugadores, es posible que prefiráis colocar 2 aventureros en los barcos de 5 plazas, aunque juguéis con el de 2 plazas.

Nota: Recuerda que la manera de cargar los barcos de 5 plazas varía dependiendo de si el barco de 2 plazas está o no en juego.



CARTAS DE CONFIGURACIÓN DE BARCOS

Estas 8 cartas te permiten jugar con una configuración de barcos única cada ronda.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Baraja las 8 cartas de configuración y elige 3 al azar. Coloca las 3 cartas elegidas bocabajo en un mazo junto al tablero. Devuelve las 5 cartas restantes a la caja.

FASE DE LLEGADA

Antes de colocar aventureros en los barcos, muestra la primera carta del mazo de configuración de barcos. Configura los barcos tal y como indica la carta y devuelve la carta a la caja.



CASAS DE LA ABUNDANCIA

Estas cuatro losetas ofrecen a los jugadores un incentivo extra al premiar al jugador con más influencia en cada casa de facción.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Coloca las losetas junto al tablero, con la cara que muestra 2 iconos de facción bocarriba.

PUNTUACIÓN FINAL

El jugador con más iconos de facción de una casa obtendrá la casa de la abundancia correspondiente que le concede 2 iconos adicionales de esa facción. Si hay empate dale la vuelta a la loseta y todos los jugadores empatados obtienen 1 icono adicional.

Nota: Los iconos de facción y corrupción que puntúan al final de la partida son circulares y se encuentran sobre todo en cartas de lugareños y de corrupción. No deben confundirse con los que tienen forma de escudo y se encuentran sobre todo en los tableros de cada mercader.

GUARIDA DEL MAL

La guarida del mal funciona de manera similar a las casas de la abundancia. El jugador más corrupto sufrirá más penalización.



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Coloca la guarida del mal junto al tablero, con la cara con 5 iconos de corrupción bocarriba.

PUNTUACIÓN FINAL

El jugador con más iconos de corrupción

obtendrá la loseta de la guarida del mal que le penaliza con 5 iconos de corrupción más. Si hay empates, dale la vuelta a la loseta y todos los jugadores empatados obtienen 2 iconos de corrupción adicionales.

EL FESTIVAL DE LA ISLA

Este módulo te permite saber el color del aventurero que vas a colocar en un barco en lugar de robarlo al azar, si estás dispuesto a pagar el precio.



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Coloca la loseta del Festival de la Isla tapando la Isla del Dragón.

FASE DE LLEGADA

Después de colocar a los aventureros en barcos, roba y coloca clientes de uno en uno en la Isla del Dragón hasta que haya ocho en total. Devuelve todos los villanos de la Isla del Dragón a la bolsa.

FASE DE PRODUCCIÓN

Siempre que tengas que robar un aventurero de la bolsa (como con la acción de **cargar los barcos**), en su lugar puedes tomar un aventurero de la Isla del Dragón. Paga el coste indicado y coloca al aventurero de la manera habitual.

Puedes tentar a los huéspedes de la Isla del Dragón con engaños (corrupción): roba 1 carta de corrupción.



LÍDERES DE LAS FACCIÓNES

Los líderes son aventureros especiales que valen por dos aventureros de su color al comprar mercancías, conceder financiación y de cara a la puntuación final. Para incorporarlos a la partida, sustituye un aventurero de cada color de la bolsa por un líder de facción del mismo color.

Los efectos opcionales de cartas de villanos *no* se aplican una segunda vez ni se duplican con el líder de los villanos. Sin embargo, sí vale doble en los efectos que tienen en cuenta el número de villanos, como el de la carta de los piratas.

MODO SOLITARIO

Escenarios

Los escenarios en el libro del modo solitario incluyen reglas y objetivos específicos para jugar solo. Hay 12 escenarios y muchos requieren la utilización de distintas cartas de villano, de lugareños y otros componentes modulares del alijo secreto.

Las reglas de cada escenario se explican en el libro de escenarios. Cuando una regla contradiga al reglamento, la regla del escenario prevalece.

Los escenarios 10, 11 y 12 se deberían jugar en orden, como si se tratase de una campaña, manteniendo el mismo mercader y progreso entre campañas.



Cartas de reto

Las cartas de reto presentan una serie de objetivos económicos. Cuanto más tardes en cumplir un objetivo, menos Oro obtendrás al cumplirlo con éxito. Los retos que te niegues a completar te penalizarán con iconos de corrupción.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Separa y baraja las cartas de reto en dos pilas bocabajo, una pila con las 4 cartas que muestran este icono  y la otra pila con las 8 cartas restantes. Crea el mazo de retos tomando 4 cartas al azar de la pila más grande y colocándolas encima de 2 cartas al azar de la pila más pequeña. Devuelve las otras 6 cartas a la caja, ya que no se utilizarán durante el resto de la partida.

Dale la vuelta a la primera carta del mazo de retos.

Coloca una ficha de tiempo (sin asignar) debajo de tu ficha de tiempo en el reloj. Coloca el estandarte de mercader del mismo color que la ficha del tiempo junto al mazo de retos, de recordatorio.

FASE DE PRODUCCIÓN COMPLETAR UN RETO

En tu turno, antes de mover tu mercader y realizar una acción, puedes completar el reto activo. Otras cartas de reto requieren que tengas determinadas mercancías en tu mostrador. Si tienes las mercancías que se indican, puedes completar el reto sin necesidad de devolver esas mercancías a tu reserva.

Después de completar una carta de reto, cuenta los espacios entre tu ficha del tiempo y la del reto (incluido el espacio que ocupa tu ficha) Obtienes la recompensa que se indica junto a esa cantidad, si la hay.

- Si la distancia es de entre 0 y 6 horas, obtienes el oro indicado (si lo hay). A continuación, devuelve la carta de reto completada a la caja.
- Si la distancia es de *exactamente* 7 horas, deja la carta a un lado bocarriba.
- Si la distancia es de 8 o más horas, dale la vuelta a la carta de reto y colócala al final del mazo de retos.

A continuación, dale la vuelta a la primera carta del mazo de retos para que esta se convierta en la nueva carta de reto activa. Luego coloca la ficha del tiempo del reto debajo de tu ficha del tiempo.

Si en algún momento el ratón debe colocarse en el espacio ocupado por la ficha de tiempo del reto, avanza la ficha de tiempo del reto 1 hora hacia delante.

Si tu ficha del tiempo alcanza el espacio donde se encuentra la ficha de tiempo del reto, roba 1 carta de corrupción y dale la vuelta a la carta de reto y devuélvela al final del mazo de retos.

PUNTUACIÓN FINAL

- Por cada carta de reto que quede en el mazo de retos, obtienes 2 iconos de corrupción.
- Por cada carta de reto que hayas dejado a un lado bocarriba, obtienes 1 icono de corrupción.

Ejemplo: Si has ignorado por completo las cartas de reto, obtendrías 12 iconos de corrupción, 2 por cada uno de los 6 retos sin completar del mazo de retos.





Créditos

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

Desarrollo del juego: Jonny Pac y Drake Villareal

Modo solitario por: Drake Villareal y Jonny Pac

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

Edición del reglamento y diseño: Melissa Delp y Will Meadows—Tantrum House

Reglas adicionales: Drake Villareal y Jonny Pac

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**

Queridísima Nymphaea:

Dando vueltas al reloj
no una vez, sino dos,
no te olvides de alimentar
al ratón.

7 12 10 14 5 2 12

10 10 5 6 2 4 5 10 11 15

11  5 1 5 10 1 10  8 2

~ El oráculo