MERCHANTS COVE
El ladrón

Componentes

- Tablero del ladrón (bajo el inserto del alijo secreto)
- Carta de información

- 4 líderes de facción, 1 líder villano y 8 villanos
- 1 carta de villano de ladrón

Preparación de la partida

1. Usa la carta de villano del ladrón.
2. Coloca el tablero del ladrón sobre la mesa frente a ti.
3. Coloca la carta de información a un lado.
   - Toma los 4 líderes de facción y coloca cada uno en la casilla inferior del indicador de información de su color.
   - Toma el líder villano y colócalo en la segunda casilla empezando por arriba del indicador de movimiento (la columna gris de la carta de información). Coloca tu ficha de tiempo en el reloj.
4. Coloca 1 villano en el espacio de acción **Retirar 3** en el centro de tu tablero. Este será tu mercader.
5. Coloca 4 villanos en la guarida y 3 en la bolsa de aventureros.

Reglas especiales

El más chulo del barrio

«Este es mi territorio, ¿lo pillas?».

El personaje del ladrón no es compatible con las otras cartas de villano.

Corrupto

«Que me llamen criminal no es algo que realmente me ofenda, ¿sabes?».

No puedes obtener cartas de corrupción ni cartas de lugareño.

- En su lugar, cuando obtengas una carta de corrupción o de lugareño, convierte los iconos de facción y/o corrupción en información y descarta esas cartas.
- 1 icono = avanzar 1 casilla en el indicador del color correspondiente de la carta de información (los iconos de corrupción se consideran grises y por tanto afectan al indicador de movimiento del villano).
- Si el líder de la facción ya se encuentra en la casilla superior

del indicador correspondiente ya no puede avanzar más y los iconos sobrantes se ignoran.

A la fuga

«El ambiente aquí está muy caldeado, hay que darse el piro».

Al comienzo de tu turno, si tu líder villano se encuentra en la casilla inferior del indicador de movimiento, muévelo una 1 casilla hacia arriba. Tu mercader debe mover cada turno, gastando 1 de punto de movimiento por cada trayecto que recorre de un espacio de acción a otro en tu tablero de mercader (p. ej., 2 de información por ir de «traficante» a «tramar»).

Traficante de información

«La información es más fácil de robar que las mercancías... y vale mucho más».

La información de las facciones (la casilla que ocupa cada líder de facción en la carta de información) equivale a tus mercancías y se vende de la misma manera en la fase de mercado. Sin embargo:

- No puedes vender información a menos que tengas un villano en ese embarcadero.
- Puedes vender la información roja y verde cuyo valor es 9 Oro o menos como si se tratase de mercancías pequeñas.
- Puedes vender la información azul y amarilla cuyo valor es 12 Oro o menos como si se tratase de mercancías pequeñas.
- Puedes vender la información roja y verde cuyo valor es 12 Oro como si se tratase de mercancías grandes.
- Puedes vender la información azul y amarilla cuyo valor es 16 Oro como si se tratase de mercancías grandes.
- La información por valor de 18 o 24 Oro se puede vender como si se tratase de mercancías grandes, pero solo en el mercado negro.

A puerta cerrada [regla específica del tabernero]

«¿Qué te parece si los dos hacemos la vista gorda, eh Patxi?»

Los villanos en los embarcaderos no cuentan al comprobar las mayorías del tabernero. Las camas hechas de la taberna cuentan como mercancías grandes cuando realices la acción de falsificar de tu tablero de mercader.

Un negocio arriesgado [regla específica de la criadora de dragones]

«No quiero ver ni de lejos a esos dragones enormes».

Los dragones enormes cuentan como mercancías grandes cuando realices la acción de falsificar.

Acciones

Traficante: 1 hora

Coloca 1 villano de la guarida en un embarcadero de tu elección.

Importante: Solo puedes vender información en la fase de mercado si hay un villano en el embarcadero correspondiente.

Falsificar: 1 hora/2 horas

Coloca 1 villano de la guarida junto a una mercancía del mostrador de otro mercader, siempre que esa mercancía no tenga ya 1 villano. Obtienes información de inmediato en el indicador que corresponda según el tamaño y el color de la mercancía:

- Mercancía grande: 2 de información (avanza 2 casillas **en el indicador**).
- Mercancía pequeña: 1 de información (avanza 1 casilla **en el indicador**).

A continuación, pierdes una cantidad de puntos de movimiento igual a la cantidad de información **que acabas de obtener** (retrocede 1 o 2 casillas en el indicador de movimiento). Si no puedes perder la cantidad correspondiente de puntos de movimiento no puedes elegir esta acción. El coste de la acción es igual a la cantidad de información obtenida.

Infiltrar: 1 hora

Coloca 1 villano de la guarida en la casa de una facción. Obtendrás financiación en la fase de mercado por cada casa que tenga un villano. Si una casa tiene más de un villano, obtienes financiación una vez por cada villano presente en la casa.

Nota: En las casas de las facciones siempre se cuenta el número total de aventureros a la hora de obtener financiación, independientemente del color.

Nota 2: La guarida **no se considera** la casa de ninguna facción, y no puede ser «infiltrada», puesto que ya vives ahí...

Retirar 3: 1 hora

Retira hasta un total de 3 villanos **de la plaza del pueblo, de los embarcaderos, los mostradores y/o las casas de las facciones** y colócalos en la guarida.

Tramar: 2 horas

Roba 3 cartas de corrupción y muéstralas. Elige 2 de ellas y cuenta todos los iconos como información obtenida.

- 1 icono = avanzar 1 casilla en el indicador del color correspondiente.
- **Debes** sumar toda la información que corresponda en cada indicador, a no ser que el líder se encuentre ya en la casilla superior de su indicador.

A continuación, descarta todas las cartas de corrupción robadas.

Carterista

Coloca 1 villano justo encima de un lugareño de la plaza del pueblo, donde no se encuentre ya un villano. Añade una cantidad de información en los indicadores correspondientes igual a los iconos de facción del lugareño. A continuación, descarta esa carta de lugareño y repón las cartas de la plaza del pueblo de la manera habitual.

El coste de la acción es igual al que se muestra en la plaza del pueblo, justo debajo del lugareño elegido. Si el coste incluye cartas de corrupción, recuerda descartarlas también a cambio de puntos de movimiento.

Fase de mercado

Vender

Cuando sea tu turno de vender mercancías, puedes hacerlo solo en embarcaderos donde haya al menos 1 villano. Si en un embarcadero no hay villanos, no puedes vender mercancías ahí.

Cuando vendas en el embarcadero del mercado negro, no te olvides de cambiar la carta de corrupción robada por información (o puntos de movimiento) y descartarla antes de vender. La información **solo** se puede vender al precio base más alto en el embarcadero del mercado negro.

Para venderla, trata la posición **que ocupa cada líder de facción en su indicador** como mercancías **del color correspondiente.** El tamaño de la mercancía depende de la posición que ocupa el líder de facción en el indicador. El color de la mercancía es el mismo que el de la columna en la que se encuentra el líder. El precio base de la mercancía es el número que se encuentra debajo de líder de facción correspondiente.

Cuando vendas una mercancía, multiplica el precio base de la información por el número de aventureros del mismo color en el embarcadero para determinar el precio final. A continuación, debes mover el líder de la facción correspondiente a la casilla inferior del indicador de información.

Financiación

Obtienes financiación de los villanos que se encuentran en las casas de las facciones. Cada villano te proporciona financiación de la facción donde se encuentre.

Importante: Al obtener financiación siempre se cuentan **todos los aventureros** que se encuentran en la casa de la facción **sin importar el color.** Esto se aplica a todos los jugadores.

Puntuación final

Influencia oculta

El villano obtiene una cantidad de oro igual a la cantidad perdida por el mercader que **más** haya perdido con iconos de corrupción.