



ENSEADA dos MERCADORES

Estalajadeiro

O Estalajadeiro

Como Sr. Mau, o infame estalajadeiro, você faz uma simples promessa aos seus clientes: uma bebida forte, uma cama macia e um chute rápido no traseiro de quem causar problemas.

Você não vende bens grandes nos cais como os outros mercadores. Ao invés disso, você oferece um quarto e uma cama para os aventureiros cansados ao fim do dia. Mas o espaço é limitado e os clientes são exigentes—a última coisa que você quer é que eles saiam reclamando de uma experiência ruim...

Projetado por: Carl Van Ostrand, Jonathan “Jonny Pac” Cantin, & Drake Villareal

Desenvolvido por: Jonny Pac & Drake Villareal · **Arte por:** Mihajlo “The Mico” Dimitrievski

Arte Adicional por: Bojan Drango · **Design Gráfico por:** Bojan Drango · **Escultura de Miniatura por:** Silviu Avram

Design dos Componentes em Papelão 3D: John Shulters · **Regras por:** Tarrant Falcke & Stella Jahja—Meeple University

Edição das Regras e Regras Adicionais por: Drake Villareal & Jonny Pac · **Edição e Design do Livro de Regras por:** Melissa Delp & Will Meadows—Tantrum House · **Produzido por:** Ivana & Vojkan Krstevski, Toni Toshevski, & Maja Denkov

Publicado por: Final Frontier Games

Importado e Distribuído no Brasil por: Mosaico Jogos · **Traduzido por:** João José Gois

Revisão por: Ricardo Williams G. Santos & Vinícius Carlos Vieira

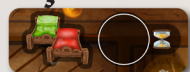
COMPONENTES

- Este Livro de Regras
- 1 Miniatura do Estalajadeiro
- 1 Tabuleiro de Loja do Estalajadeiro
- 1 Tabuleiro de Equipe do Estalajadeiro
- 1 Estante de Venda em 3D
- 4 Camas em 3D (frente e verso em 4 cores)
- 12 Bens pequenos do Estalajadeiro (3 de 4 cores)
- 12 Suportes plásticos
- 4 Meebles de Clientes personalizados (1 de 4 cores)

PREPARAÇÃO

1. Coloque o Tabuleiro de Loja, de Equipe e a Estante de Venda na mesa em sua frente.
2. Adicione um Cliente extra de cada cor à bolsa de Aventureiros (serão agora 13 Guerreiros, 13 Bardos, 9 Nobres e 9 Magos).
3. Deixe as Bebidas (Bens pequenos) e as Camas próximas a você.
4. Coloque a miniatura do Estalajadeiro no espaço da ação Ativar Equipe.

AÇÕES DO ESTALAJADEIRO



Fazer uma Cama (1 ou 2 Horas)

Você tem 2 espaços de ação para **Fazer uma Cama**: 1 pro verde e vermelho e 1 pro amarelo e azul.

Pegue uma **Cama** da sua reserva, vire-a para o lado da cor apropriada e coloque-a em um **Quarto** livre. Para fazer esta ação, você deve ter ao menos um Quarto livre.

Nota: Você só tem 2 Camas de cada cor.

Servir uma Bebida (Custo Varia)



Você tem três espaços de ação para **Servir uma Bebida**, cada um relacionado a um Quarto. O custo desta ação depende do espaço que foi escolhido.

Mova 1 **Bebida** (pequeno Bem) da sua reserva para a sua Estante de Venda que combine com a Cama no quarto diretamente acima do espaço de ação utilizado. Você não pode fazer esta ação se não tiver uma Cama no Quarto acima do espaço de ação.

FASE DE MERCADO—QUARTOS

Durante a Fase de Mercado, você pode vender Bebidas no Grande Cais da Praça (centro) ou no Mercado Negro (direita). Diferente dos outros Mercadores, você não produz grandes Bens para vender. Sua Loja também não tem ícones de Patrocínio para a Fase de Mercado.

Nota: Se você ganhar um grande Bem por uma habilidade de Habitante, coloque uma Cama de cor equivalente em um Quarto, se possível.

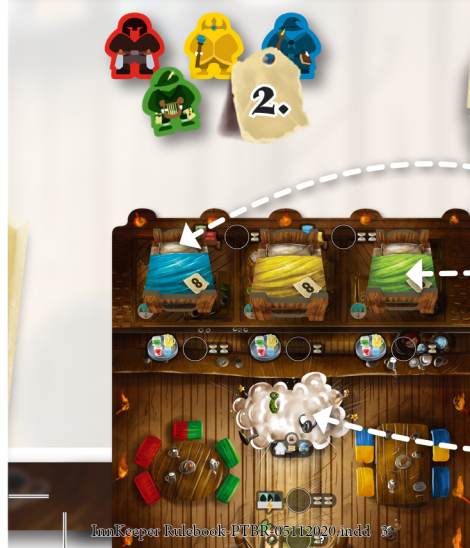




Depois da Fase de Mercado padrão, siga esses passos para resolver a **Fase de Acomodação** específica do Estalajadeiro:

1. De cada Cais, pegue 1 Cliente ou Ladino da cor *mais comum* de Aventureiro neste Cais.
 - Se empatado, você escolhe entre os empatados.
 - Se possível, coloque cada Cliente em uma Cama em seu tabuleiro que seja da mesma cor e esteja na mesma posição:
 - ▶ ex.: O Cliente pego do Cais do Bazar (esquerda) só pode ser colocado no seu quarto da Esquerda e só se tiver uma Cama da mesma cor que o Cliente.
 - ▶ Ladinos nunca ocupam uma Cama.
 - Coloque os Ladinos e os Clientes sem uma Cama na **Briga**.
2. Por cada Quarto que tenha uma Cama e um Cliente da mesma cor:
 - Ganhe o valor de Ouro impresso na cama.
 - Ganhe o valor de Ouro da cama de novo *por cada Cliente Fiel* da mesma cor que esteja sentado em uma **Mesa**.
 - Remova a Cama e coloque-a na sua reserva.
3. Após resolver cada Quarto ocupado, mova o Cliente para um banco da mesma cor em uma Mesa, onde ele se torna um Cliente Fiel—e ficará lá até o fim da partida.
 - Se não houver nenhum banco livre da cor do Cliente, coloque-o na Briga.
4. Por fim, saque 1 carta de Corrupção por cada Aventureiro na Briga.

Exemplo: Os Cais do Bazar e da Praça possuem claras majorias, então um Mago azul sai do Cais do Bazar e vai para a Estalagem, assim como um Guerreiro azul vai pra lá a partir do Cais da Praça. No Cais do Mercado Negro, existem 2 Ladinos e 2 Bardos. Você poderia escolher qualquer um, mas o Bardo é a melhor escolha já que você tem uma Cama verde preparada. Você coloca o Mago na cama Azul à esquerda e o Bardo na Cama verde à direita. O Guerreiro ficou sem Cama, por isso ele é colocado na Briga.



Exemplo: Pelo Mago azul você simplesmente ganha o valor impresso de 8 Ouros. Pelo Bardo verde você ganha o valor impresso de 6 Ouros, mais 6 Ouros por cada um dos 3 Clientes Fieis verdes—somando 24 Ouros ao todo! Você avança seu marcador de Ouro em 32 ($8 + 24 = 32$). Depois, você move o Mago para uma mesa com um banco azul e o Bardo para a Briga (uma vez que nenhum banco verde está livre). Por fim, como agora existem 3 Aventureiros na Briga, você puxa 3 cartas de Corrupção.



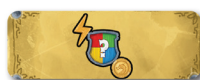
Recrutar/Substituir Habitante (Custo Varia)

Recrute 1 Habitante da Praça da Cidade, ganhando sua habilidade. Depois, deslize a carta atrás de seu tabuleiro de Equipe para associá-lo a uma Habilidade de Equipe. A Maioria dos Habitantes possuem ícones de Facção que lhe darão Ouro na Pontuação Final.



Ativar Equipe (2 Horas)

Você pode ativar cada **Habilidade de Equipe** que tenha 1 Habitante associado a ela—na ordem que desejar.



Bartender: Ganhe Patrocínio imediato de um Salão de Facção.

Camareiro: Enquanto mantém o mesmo número total de Camas nos Quartos, você pode trocar, virar e/ou mover Camas entre os Quartos e sua reserva.

Leão de Chácara: Remova 1 Aventureiro da Briga; coloque-o em um Banco da cor dele ou devolva-o para a bolsa de Aventureiros.

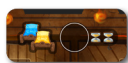
Segurança: Escolha e descarte 1 carta de Corrupção de sua reserva.



Os 3 Quartos são diretamente correlacionados aos 3 Cais (da esquerda para a direita). Após a Fase de Mercado, pegue 1 Aventureiro da cor mais comum em cada Cais e coloque-o em um respectivo Quarto e Cama. Aventureiros que não podem ser colocados em uma Cama vão para a Briga.



Coloque 1 Cama vermelha ou verde da sua reserva em um Quarto livre. Camas devidamente ocupadas lhe dão Ouro e Clientes Fieis.



Coloque 1 Cama azul ou amarela da sua reserva em um Quarto livre. Camas devidamente ocupadas lhe dão Ouro e Clientes Fieis.



Mova 1 Bebida de sua reserva para sua Estante de Venda. A cor deve ser igual à cor da Cama no Quarto diretamente acima do espaço de ação escolhido. Se não houver Cama, você não pode fazer esta ação.



Clientes com um Quarto, Cama e Banco de sua cor se tornam Clientes Fieis. Eles lhe darão mais Ouro toda vez que outro Cliente igual a eles se hospedar aqui.



Após resolver todos os Quartos, saque 1 carta de Corrupção por cada Aventureiro na Briga.

