



ENSEADA dos MERCADORES

O Depósito Secreto

O Depósito Secreto

Bem-vindo ao Depósito Secreto! Esta caixa contém vários tesouros que ampliarão a sua experiência ao visitar a Enseada dos Mercadores. O conteúdo desta caixa é modular, o que significa que você pode combinar as diferentes partes como quiser para criar novas experiências de acordo

com o seu grupo de jogo. Para aqueles que jogam sozinhos, existem também alguns desafios para aumentar a dificuldade do jogo solo básico e cenários que trazem um conteúdo bastante temático, corroborado por mecânicas bem especiais.

COMPONENTES

- Este Livro de Regras
- 12 Cartas de Corrupção
- 11 Cartas de Ladino
- 48 Cartas de Habitante
- 8 Bens Cinzas dos Ladinos
- 3 Barcos de papelão em 3D
 - ▶ 1 de “2 vagas”
 - ▶ 2 de “5 vagas”
- 8 Cartas de preparação dos Barcos
- 4 Salões da Abundância frente e verso
- 1 Covil Vilanesco frente e verso
- 1 Peça p/ Festival da Ilha dos Dragões
- 5 Meeples de Líder de Facção
- 12 Cartas de Desafio Solo
- Livro de Cenários

NOVAS CARTAS DE CORRUPÇÃO



Essas 12 novas cartas de Corrupção podem ser simplesmente misturadas às cartas existentes. Opcionalmente, você pode remover 12 cartas de Corrupção que mostrem só 1 ícone de Corrupção do baralho antes de colocar estas cartas.

Além de ter mais que 1 ícone de Corrupção, é possível descartá-las a qualquer momento ao pagar o custo impresso nelas. Você não pode pagar o custo de uma carta para descartar outra carta. Qualquer Bem descartado da sua Estante para pagar esse custo volta para a sua reserva.



CARTAS DE LADINO

Existem muitos picaretas na Enseada dos Mercadores. Ao abrir o Depósito Secreto, você colocou uma horda de Ladinos diferentes em jogo. Antes de selecionar o Ladino, pense um pouco em como seus efeitos afetam a partida: alguns deles deixam a partida mais longa, outros a encurtam, alguns deixam o jogo mais amigável, outros mais agressivo. Escolha o Ladino certo para o seu grupo de jogo!

4. Piratas



Preparação: 4 na bolsa, 3 no Covil

Preparação da Rodada: Podem ser colocados nos Barcos.

Efeito: Ao Aportar um Barco com um ou mais Ladinos, imediatamente ganhe 3 Ouros por cada Ladino no Barco recém Aportado.

Habitantes Recomendados: Falsários + ?

Mascate: O Mascate ganha 3 Ouros por cada Ladino em um Barco que ele Aportar.

5. Kraken



Preparação: 1 na bolsa, 4 no Covil

Preparação da Rodada: Não pode ser colocado nos Barcos, ele volta para a bolsa de Aventureiros.

Nota: O “+ ?” no “Habitantes Recomendados” significa que você deve usar +1 conjunto de Habitantes que você escolher.

Efeito: Após sacá-lo, imediatamente retorne o Ladino para a bolsa de Aventureiros, remova um Cliente de um Barco Navegando e coloque-o na baía, retirando-o do jogo.

Habitantes Recomendados: Lendas + ?

Mascate: O Kraken não é recomendado para a partida solo.

6. Marinheiros Fantasmas



Preparação: 4 na bolsa, 1 no Covil

Preparação da Rodada: Podem ser colocados nos Barcos.

Efeito: Todos os Clientes deixados em Barcos não aportados junto com um ou mais Ladinos são movidos para o Covil *ao invés* do Salão de sua respectiva Fação.

Habitantes Recomendados: Marinheiros + ?

Mascate: Para determinar onde posicionar um Ladino recém-sacado, veja os ícones dos Locais, mas considere apenas Barcos que já tenham Ladinos. Se não houver Barcos com Ladinos, use os ícones normalmente.

7. Caminhantes Cinzentos



Preparação: 5 na bolsa, 3 no Covil

Preparação da Rodada: Podem ser colocados nos Barcos.

Efeito: Após sacá-lo, você deve colocá-lo em um Barco que já tenha um Ladino, se possível.

Habitantes Recomendados: Falsários + ?

Mascate: Para determinar onde posicionar um Ladino recém-sacado, considere só os

Barcos com Ladinos. Se não houver Barcos com Ladinos, use os ícones dos Locais normalmente.

8. Invasores



Preparação: 4 na bolsa, 2 no Covil

Preparação da Rodada: Podem ser colocados nos Barcos.

Efeito: Ao Aportar um Barco com um ou mais Ladinos, é possível sacar 1 carta de Corrupção para ativar a Habilidade de Habitante de 1 carta de Habitante na Praça da Cidade. Depois, descarte esse Habitante para o fundo do baralho de Habitantes e preencha a Praça da Cidade normalmente.

Habitantes Recomendados: Artesãos + ?

Mascate: O Mascate não ativará o efeito de Alocação.

9. Charlatães



Preparação: 4 na bolsa, 3 no Covil

Preparação da Rodada: Podem ser colocados nos Barcos.

Efeito: Na Fase de Mercado, os Ladinos contam como um de cada cor de Cliente não presente no Cais. Por esse efeito, se houver vários Ladinos no mesmo Cais, *cada um deles* conta como uma cópia de um Cliente ausente do Cais.

Habitantes Recomendados: Marinheiros + ?

Mascate: O Mascate se beneficia do efeito como se fosse um jogador humano.

10. Sósias



Preparação: 5 na bolsa, 3 no Covil

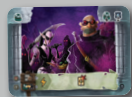
Preparação da Rodada: Não podem ser colocados nos Barcos, eles voltam para a bolsa dos Aventureiros.

Efeito: Após sacá-lo, imediatamente coloque-o em um Salão de Facção que você quiser (não no Covil). Depois, pegue 1 Aventureiro desse Salão de Facção (se possível) e devolva-o para a bolsa de Aventureiros.

Habitantes Recomendados: Lendas + ?

Mascate: O Mascate segue o efeito de alocação, usando os ícones dos Locais para escolher o Salão de Facção.

11. Assassinos



Preparação: 4 na bolsa, 2 no Covil

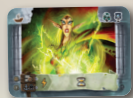
Preparação da Rodada: Não podem ser colocados nos Barcos, eles voltam para a bolsa dos Aventureiros.

Efeito: Após sacá-lo, imediatamente descarte 1 Habitante da Praça da Cidade, depois preencha a Praça normalmente.

Habitantes Recomendados: Cidadãos + ?

Mascate: O Mascate segue o efeito, usando os ícones dos Locais para escolher o Habitante.

12. Feiticeiros



Preparação: 4 na bolsa, 2 no Covil

Preparação da Rodada: Podem ser colocado nos Barcos.

Efeito: Ao Aportar um Barco com um ou mais Ladinos, imediatamente avance sua Engrenagem em 1 Hora.

Habitantes Recomendados: Funcionários + ?

Mascate: O Mascate avança a Engrenagem dele em 1 Hora ao Aportar um Barco com um ou mais Ladinos.

13. Controladores de Mente



Preparação: 3 na bolsa, 3 no Covil

Preparação da Rodada: Não podem ser colocados nos Barcos, eles voltam para a bolsa dos Aventureiros.

Efeito: Após sacá-lo e colocá-lo em um Barco, você *pode* sacar 1 carta de Corrupção para devolver 1 Cliente desse Barco para a bolsa dos Aventureiros.

Habitantes Recomendados: Artesãos + ?

Mascate: O Mascate não ativará o efeito de alocação.

14. Incitadores



Preparação: 3 na bolsa, 3 no Covil

Preparação da Rodada: Podem ser colocados nos Barcos.

Efeito: Após sacá-los, *deve-se* colocá-los de forma a Aportar um Barco, se possível.

Habitantes Recomendados: Falsários + ?

Mascate: Ao determinar onde colocar um Ladino recém-sacado, só considere os Barcos que seriam forçados a Aportar. Se não houver um Barco assim, use os ícones dos Locais normalmente.

CONJUNTOS DE HABITANTES



A Enseada dos Mercadores atrai vários artesãos renomados e várias lendas, mas sempre tem também alguns fabricantes de itens ilícitos e, pior ainda, burocratas. Misture esses Habitantes com os do jogo base para ajustar a sua experiência para agradar ao seu grupo de jogo.



Funcionários



Ative uma Habilidade de Equipe *qualquer* de seu tabuleiro.



Na ordem que quiser, ative *algumas ou todas* as Habilidades de Equipe de seu tabuleiro.

Nota: Esses efeitos não necessitam ter um Habitante associado ao espaço da Habilidade de Equipe desejada.



Artesãos



Mova 1 grande Bem de cor equivalente da sua reserva para sua Estante de Venda.



Mova 1 grande Bem de cor equivalente da sua reserva para sua Estante de Venda e escolha e descarte 1 carta de Corrupção.



Mova 1 pequeno Bem de cor equivalente da sua reserva para sua Estante de Venda e escolha e descarte 1 carta de Corrupção.



Mova 1 pequeno Bem de cor equivalente da sua reserva para sua Estante de Venda e escolha e descarte até 2 cartas de Corrupção.



Falsários

PREPARAÇÃO

Deixe os Bens Cinzas dos Ladinos por perto; eles serão utilizados nesta partida. É possível vendê-los normalmente para os Ladinos em *qualquer* Cais.



Mova 1 Bem Cinza da reserva para sua Estante de Venda



Imediatamente faça a ação Recrutar/Substituir Habitante antes de preencher a Praça da Cidade.



Lendas



Ganhe 3 Ouros.



Saque 1 carta de Corrupção.

BENS CINZAS DOS LADINOS

Os 8 Bens Cinzas dos Ladinos só serão utilizados quando os Falsários estiverem em jogo.



O valor desses Bens é de 12 Ouros. Na Fase de Mercado, eles podem ser vendidos para os Ladinos em qualquer Cais. Eles se beneficiam dos multiplicadores normalmente.

Exemplo: Vender 1 Bem Cinza para 3 Ladinos lhe dará 36 Ouros (12 x 3).

Ao ganhar um Bem Cinza, imediatamente coloque-o em sua Estante. Após vender um desses Bens, devolva-o à reserva.

NOVOS BARCOS

Três novos Barcos foram vistos na Baía das Serpentes: um pequeno bote, onde só cabem 2 aventureiros, e duas enormes embarcações, que carregam 5 aventureiros cada.

Barco de 2 vagas

- Coloque o Barco exatamente abaixo da Ilha dos Dragões quando jogar com ele.
- Não coloque nenhum Aventureiro nele na Fase de Chegada.



- Quando este Barco estiver cheio, você pode Aportá-lo em *qualquer* Cais, independente de já ter um Barco Aportado nesse Cais ou não.
 - ▶ O Barco de 2 vagas *não* ocupa um Cais quando ele está aportado.
- Os Aventureiros nesse Barco são adicionados aos que já estão no Cais (se já tiver alguém ali).

OBSERVAÇÃO PARA O MODO SOLO: Se usar o Barco de 2 vagas no Modo Solo, o Mascate sempre vai escolher ele quando tiver o ícone  exibido e ele precisar **Carregar os Barcos**.



Barcos de 5 vagas

- Ao usar esses Barcos, coloque um em cada lado do tabuleiro, no meio dos dois Barcos de 4 vagas.
- Se o Barco de 2 vagas estiver no jogo: na Fase de Chegada, preencha cada Barco de 5 vagas com 3 Aventureiros.
- Se o Barco de 2 vagas não estiver no jogo: na Fase de Chegada, preencha cada Barco de 5 vagas com 2 Aventureiros.

VARIANTE

Em partidas com vários jogadores, você pode querer colocar 2 Aventureiros nos Barcos de 5 vagas, quer o Barco de 2 vagas esteja em jogo ou não.



Nota: Observe atentamente a forma de carregar os Barcos de 5 vagas, caso o barco de 2 vagas esteja no jogo ou não, durante a Fase de Chegada.



CARTAS DE PREPARAÇÃO DOS BARCOS

Essas 8 cartas lhe darão uma configuração diferente dos Barcos a cada rodada.

PREPARAÇÃO

Embaralhe as 8 cartas de preparação e pegue 3 delas aleatoriamente. Coloque as 3 cartas viradas para baixo perto do tabuleiro para criar o baralho dos Barcos. Devolva as outras 5 cartas para a caixa do jogo.

FASE DE CHEGADA

Antes de colocar os Aventureiros nos Barcos, revele a carta do topo do baralho dos Barcos. Prepare os Barcos como mostrado, e por fim, descarte a carta revelada.



SALÕES DA ABUNDÂNCIA

Essas quatro peças dão um incentivo extra de fim de jogo aos jogadores com mais influência em cada uma das 4 Facções.

PREPARAÇÃO

Deixe os Salões da Abundância por perto, com o lado mostrando os 2 ícones de Facção virado para cima.

PONTUAÇÃO FINAL

O jogador com mais ícones de uma determinada Facção receberá o ' da Abundância correspondente, ganhando mais 2 ícones desta Facção. Em caso de empate, vire a peça e então todos os empatados ganham apenas 1 ícone da Facção.

Nota: O termo ícones de Facção se refere aos de borda circular encontrados nas cartas de Corrupção e de Habitante, *não* os Patrocínios da Fase de Mercado que possuem o formato de escudo e estão nas Lojas dos Jogadores.

COVIL VILANESCO

O Covil Vilanesco funciona quase igual aos Salões da Abundância descritos acima. Ao usar este módulo, o jogador que tiver mais corrupção irá—possivelmente—sofrer uma enorme penalidade.



PREPARAÇÃO

Deixe o Covil Vilanesco perto do tabuleiro, com o lado mostrando 5 ícones de Corrupção para cima.

PONTUAÇÃO FINAL

O jogador com mais ícones de Corrupção

receberá o Covil Vilanesco, recebendo mais 5 ícones de Corrupção. Em caso de empate, vire a peça e então todos os jogadores empatados receberão mais 2 ícones de Corrupção.

FESTIVAL DA ILHA DOS DRAGÕES



Este módulo lhe permite colocar Aventureiros conhecidos nos Barcos ao invés de retirá-los aleatoriamente—desde que esteja disposto a pagar.

PREPARAÇÃO

Coloque a peça do Festival da Ilha dos Dragões em cima da Ilha dos Dragões no tabuleiro.

FASE DE CHEGADA

Após colocar os Aventureiros nos Barcos, saque e coloque novos Clientes, um de cada vez, na Ilha dos Dragões até que tenham 8 lá. Qualquer Ladino que seria colocado na Ilha deve voltar para a bolsa de Aventureiros.

FASE DE PRODUÇÃO

Sempre que for requisitado a você retirar um Aventureiro da bolsa de Aventureiros (como na ação **Carregue os Barcos**), você pode escolher um Aventureiro da Ilha dos Dragões ao invés de retirar um da bolsa. Para fazer isso,

pague o custo e depois coloque o Aventureiro normalmente. Você pode atrair os convidados da Ilha dos Dragões via trapaça (Corrupção): Saque 1 carta de Corrupção.



LÍDERES DE FACÇÃO

Os Líderes de Facção são Aventureiros especiais que contam como dois Clientes ou Ladinos ao comprar Bens, pagar Patrocínios e durante a Pontuação Final. Para usá-los, substitua um Aventureiro de cada cor da bolsa de Aventureiros pelo seu Líder respectivo.

Não é permitido ativar uma segunda vez os efeitos opcionais das cartas de Ladinos, tampouco o Líder dos Ladinos poderá duplicá-los. Contudo, efeitos que contam a quantia de Ladinos beneficiam o Líder, como a carta dos Piratas [4] por exemplo.

CONTEÚDO SOLO

Cenários

Os Cenários encontrados no livro de Cenários possuem objetivos especiais e regras para o modo solo. Existem 12 Cenários para jogar e muitos precisam de diferentes cartas de Ladino, conjuntos de Habitantes e outros conteúdos modulares do Depósito Secreto.

As regras para cada Cenário estão explicadas no livro de cenários. Se uma regra de Cenário contradisser uma regra básica, siga a primeira.

Os Cenários 10, 11, e 12 devem ser jogados sequencialmente em modo “campanha”, com o mesmo Mercador, pois o que você faz em um Cenário influencia o outro.



Cartas de Desafio

Cartas de Desafio apresentam uma série de objetivos econômicos a serem alcançados. Quanto mais tempo levar para completar um desafio, menos Ouro você ganhará. Desafios negligenciados lhe punirão com ícones de Corrupção.

PREPARAÇÃO

Separe e embaralhe as cartas de Desafio em 2 pilhas viradas para baixo; uma pilha com as 4 cartas mostrando este ícone  e a outra pilha com as outras 8 cartas. Crie o baralho de Desafios ao pegar 4 cartas da pilha maior e colocá-las em cima de 2 cartas retiradas da pilha menor. Devolva as outras 6 cartas para a caixa; elas não serão utilizadas nessa partida.

Vire para cima a carta do topo do baralho de Desafios.

Coloque uma Engrenagem não utilizada sob a sua no Relógio. Coloque a Bandeira do Mercador referente à essa Engrenagem perto do baralho de Desafios como um lembrete.

FASE DE PRODUÇÃO — COMPLETE UM DESAFIO

No seu turno, antes de mover sua miniatura de Mercador e efetuar uma ação, você pode escolher completar a carta de Desafio ativa. Algumas cartas pedem que você perca um Bem. Se for o caso, mova-o de sua Estante de Venda para sua reserva. Outras cartas de Desafio pedem que você tenha certos Bens na sua Estante de Venda. Se você tiver os Bens pedidos, você pode completar o Desafio (sem devolver os Bens à sua reserva).

Após completar a carta de Desafio, conte os espaços no Relógio entre a sua Engrenagem e a Engrenagem do Desafio (incluindo o espaço em que sua Engrenagem está). Depois, ganhe a recompensa que está indicada perto desse valor.

- Se a margem for entre 0 e 6 Horas, ganhe o Ouro indicado, se houver. Depois, volte a carta do Desafio concluído para caixa do jogo.
- Se a margem for *exatamente* 7 Horas, deixe a carta de Desafio de lado.
- Se a diferença for 8 ou mais Horas, vire a carta de Desafio para baixo e a devolva para o fundo do baralho de Desafios.



Agora, vire para cima a carta do topo do baralho de Desafios para que ela seja o novo Desafio ativo. Depois, mova a Engrenagem do Desafio para baixo da sua Engrenagem.

Se o Rato tiver que se mover para o espaço onde a Engrenagem do Desafio está, avance a Engrenagem do Desafio em 1 hora pra frente.

Se sua Engrenagem chegar no espaço onde está a Engrenagem do Desafio, saque 1 carta de Corrupção, depois, vire a carta do Desafio para baixo e coloque-a no fundo do baralho de Desafios.

PONTUAÇÃO FINAL

- Por cada carta de Desafio restante em seu baralho de Desafios, ganhe 2 ícones de Corrupção.
- Por cada carta de Desafio deixada de lado, ganhe 1 ícone de Corrupção.

Exemplo: Se você negligenciou e não completou nenhum Desafio, você receberá 12 ícones de Corrupção, 2 por cada uma das 6 cartas incompletas no seu baralho de Desafios.





Créditos

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

Desenvolvido por: Jonny Pac & Drake Villareal

Modo Solo por: Drake Villareal & Jonny Pac

Arte por: Mihajlo Dimitrievski—The Mico

Arte Adicional por: Bojan Drango

Design Gráfico por: Bojan Drango

Escultura de Miniatura por: Silviu Avram

Design dos Componentes de Papelão 3D por: John Shulters

Regras por: Tarrant Falcke & Stella Jahja—Meeple University

Edição e Design das Regras por: Melissa Delp & Will Meadows—Tantrum House

Regras Adicionais e Edição do Livro de Regras por: Drake Villareal & Jonny Pac

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



Cara Phoenestra,
Nem uma nem duas voltas
indo e vindo naquele
relógico barato
Só não esqueça nunca
do carinho
no nosso amigo rato

1 1 7 2 5 1
3 1 1 5 1 5 7 1 4 5
3 7 5 3 9 5 1 1 5 7

~ A Oráculo