



MERCHANTS & COVERS

The Innkeeper

L'Oste

Interpretando Mr. Nasty, il famigerato oste, prometterai ai clienti semplici cose: qualcosa di forte da bere, un letto morbido e una pedata nel didietro per coloro che creano problemi.

Non venderai merci di grandi dimensioni ai moli come gli altri commercianti in città. Invece, offrirai vitto e alloggio agli avventurieri stanchi dopo la chiusura dei mercati. Ma lo spazio è limitato e i clienti sono pignoli: l'ultima cosa che vuoi è che la gente sparga la voce di una brutta esperienza...

Ideato da: Carl Van Ostrand, Jonathan "Jonny Pac" Cantin, & Drake Villareal

Sviluppato da: Jonny Pac & Drake Villareal · **Illustrazioni di:** Mihajlo Dimitrievski—The Mico

Illustrazioni aggiuntive di: Bojan Drango · **Design Grafico di:** Bojan Drango · **Miniature di:** Silviu Avram

Componenti in 3D di: John Shulters · **Regole di:** Tarrant Falcke & Stella Jahja—Meeple University

Regole Aggiuntive e Impaginazione di: Drake Villareal & Jonny Pac · **Impaginazione e Design di:** Melissa Delp & Will Meadows—Tantrum House · **Prodotto da:** Ivana & Vojkan Krstevski, Toni Toshevski, & Maja Denkov

Pubblicato da: Final Frontier Games

Tradotto da: Mirko Biagi

COMPONENTI

- Questo Regolamento
- 1 Miniatura Oste
- 1 Plancia Negozio Oste
- 1 Plancia Assistenti Oste
- 1 Mobile Vendite in 3D
- 4 Letti in 3D (doppia faccia in 4 colori)
- 12 Merci piccole Oste (3 per tipo in 4 colori)
- 12 sostegni in plastica
- 4 Meeple Clienti (1 per tipo in 4 colori)



PREPARAZIONE

1. Posiziona la Plancia Negozio Oste, quella degli Assistenti e il Mobile Vendite di fronte a te.
2. Aggiungi un Cliente in più per colore nel Sacchetto Avventura principale (ci saranno 13 Guerrieri, 13 Bardi, 9 Nobili e 9 Maghi).
3. Tieni a portata di mano le Bevande (Merci piccole) e i Letti, pronti all'uso.
4. Posiziona la miniatura dell'Oste sullo spazio azione Attivare Assistenti.

AZIONI DELL'OSTE



Fare un Letto (1 Ora/2 Ore)

Hai due spazi azione per **Fare un Letto**: uno per il rosso e il verde e uno per il giallo e il blu.

Prendi un **Letto** dalla riserva, giralo sul lato colorato appropriato e piazzalo in una **Camera** libera. Per eseguire questa azione è necessario disporre di almeno una Camera vuota **Nota**: hai solo due Letti di ciascun colore.

Versare da Bere (Costo Variabile)



Hai tre spazi azione dove puoi **Versare da Bere**; ognuno è collegato a una Camera. Il costo di questa azione dipende dallo spazio scelto.

Sposta 1 **Bevanda** (Merce piccola) dalla riserva al Mobile Vendite che corrisponda al Letto nella Camera direttamente sopra lo spazio azione scelto. Non puoi eseguire questa azione se non è presente un Letto nella Camera sopra lo spazio azione.

FASE MERCATO - CAMERE

Durante la Fase Mercato, puoi vendere Bevande al Molo Grand Plaza (al centro) o al Mercato Nero (a destra). A differenza degli altri Mercanti, non produci Merci grandi da vendere. Inoltre, la tua plancia Negozio non contiene icone Sponsorizzazione per la Fase Mercato.



Nota: se ottieni una Merce grande tramite un'abilità dei Cittadini, invece metti un Letto dello stesso colore in una Camera, se possibile.



Dopo la Fase Mercato, segui questi passaggi per risolvere la tua personale **Fase Alloggio**:

1. Da ogni Molo, prendi 1 Furfante o Cliente del colore *più comune* degli Avventurieri al Molo
 - In caso di parità, scegli tra quei colori.
 - Se possibile, posiziona ogni Cliente su un Letto sulla tua plancia Negozio che corrisponda *sia* al colore *che* alla posizione:
 - ▶ es. Il Cliente preso dal Molo del Bazar (a sinistra) può essere posizionato solo nella Camera di sinistra, e solo se contiene un Letto del colore corrispondente.
 - ▶ I Furfanti non occupano mai un Letto.
 - Metti Furfanti e Clienti senza Letto nella **Rissa**.
2. Per ogni Camera con un Cliente e un Letto dello stesso colore:
 - Ricevi il prezzo in Oro stampato sul letto.
 - Ricevi il prezzo in Oro stampato sul Letto per *ciascun* **Cliente Fedele** dello stesso colore seduto a un **Tavolo**.
 - Rimuovi il Letto mettendolo nella riserva.
3. Dopo aver risolto ogni Camera occupata, sposta il Cliente a un Tavolo su un colore corrispondente, dove diventerà un Cliente Fedele, rimanendovi per il resto della partita.
 - Se non ci sono posti liberi dello stesso colore, sposta il cliente nella Rissa.
4. Infine, pesca 1 carta Corruzione per ciascun Avventuriero nella Rissa.

Esempio: i Moli Bazaar e Grand Plaza hanno una chiara maggioranza, quindi un Mago blu arriva alla Locanda dal Molo del Bazaar e un Guerriero rosso dalla Grand Plaza. Al Molo del Mercato Nero ci sono 2 Furfanti e 2 Bardi verdi. Puoi scegliere entrambi, ma il Bardo è una scelta migliore poiché hai pronto un Letto verde. Piazzil il Mago nel Letto blu a sinistra e il bardo nel Letto verde a destra. Il Guerriero non avendo un Letto viene aggiunto alla Rissa.



Esempio: per il Mago blu, guadagni semplicemente il valore base del Letto di 8 Oro. Per il Bardo verde ottieni il valore base del Letto di 6 Oro, più altri 6 Oro per ciascuno dei 3 Clienti Fedeli verdi, per un totale di 24 Oro! Fai avanzare il tracciato Oro di 32 (8 + 24 = 32). Dopo di che, sposti il Mago su un Tavolo con un posto blu e il Bardo nella Rissa (poiché non ci sono posti verdi liberi). Infine, con 3 Avventurieri totali nella rissa, peschi 3 carte Corruzione.



Reclutare / Sostituire Cittadini (Costo Variabile)

Recluta Cittadini dalla Piazza della Città, acquisendo la loro abilità. Poi, fai scorrere la carta sotto la tua plancia Assistenti per assegnarli a un'Abilità degli Assistenti. La maggior parte dei Cittadini ha icone Fazione che danno Oro durante il Punteggio Finale.



Attivare Assistenti (2 Ore)

Puoi attivare ogni Abilità degli Assistenti a cui è assegnato un Cittadino, nell'ordine che preferisci.



Barista: ottieni la Sponsorizzazione immediata da qualsiasi Sala Fazioni.



Domestica: mantenendo lo stesso numero totale di Letti nelle Camere: puoi scambiare, capovolgere e/o spostare i Letti tra le Camere e la riserva.



Buttafuori: rimuovi 1 Avventuriero dalla Rissa, quindi posizionalo su un seduto corrispondente o rimettilo nel Sacchetto Avventurieri.



Sorvegliante: scegli e scarta 1 carta Corruzione dalla tua riserva



Le tre Camere sono direttamente correlate con i tre Moli (da sinistra a destra). Dopo la Fase Mercato, prendi 1 Avventuriero del colore più comune in ogni Molo e posizionalo nelle rispettive Camere e Letti. Gli Avventurieri che non possono essere messi nei letti corrispondenti vanno nella Rissa.



Posiziona 1 Letto rosso o verde dalla tua riserva in una Camera libera. I Letti riempiti daranno Oro e Clienti Fedeli.



Posiziona 1 Letto blu o giallo dalla tua riserva in una Camera libera. I Letti riempiti daranno Oro e Clienti Fedeli.



Sposta 1 bevanda dalla tua scorta al Mobile Vendite. Il colore deve corrispondere al Letto nella Camera sopra lo spazio azione scelto. Se non è presente un Letto, non è possibile eseguire questa azione.



I Clienti con un Letto, una Camera e una Seduta corrispondenti diventano Clienti Fedeli, che danno Oro aggiuntivo ogni volta che un Cliente con lo stesso colore soggiorna alla Osteira.



Dopo aver sistemato tutte le Camere, pesca 1 carta Corruzione per ogni Avventuriero nella Rissa.

