

MERCHANTS COVE

The Peddler

L'Ambulante (Modalità Solitaria)

Come Negoziante che cerca di guadagnarsi da vivere a Merchants Cove, non c'è niente di più frustrante di un losco venditore ambulante che gironzola in città cercando di fregarti gli affari. Avrai a che fare con Nozama: una seccatura itinerante, le cui merci contraffatte possono facilmente ingannare la maggior parte degli acquirenti.

L'Ambulante è un'IA in solitaria che competerà contro di te in una partita a 2 giocatori. Questo regolamento illustra come utilizzare il Venditore Ambulante. Proprio come in una partita normale, il tuo obiettivo sarà avere più Oro dell'Ambulante al termine di 3 round.

VARIANTE

L'Ambulante può essere utilizzato in una partita a 2 giocatori per simulare un terzo giocatore.

COMPONENTI

- Questo Regolamento
- 1 Plancia Negozio Ambulante
- 20 carte Ambulante

PREPARAZIONE

1. Posiziona la Plancia Negozio Ambulante sul tavolo di fronte a te.
2. Scegli la difficoltà (vedi ultima pagina) quindi mischia le 20 carte Ambulante e posizionale nella area designata sulla plancia Negozio Ambulante.
3. Dai all'Ambulante un colore inutilizzato: posiziona l'indicatore Oro su  e il suo Segnatempo sopra il tuo, sull'Orologio.
4. Seleziona un Mercante inutilizzato e metti le sue Merci in una scorta vicino alla plancia Negozio Ambulante.
5. Assicurati che entrambi i segnalini Doppio Cliente siano posizionati sull'Orologio: rispettivamente alle "9:30" e "11:30" (come in una partita a 2 giocatori).





FASE ARRIVI

Dopo aver completato la Fase Arrivi, prepara L'Ambulante come segue:

- Gira la prima carta del mazzo Ambulante e mettila nello **spazio azione** di destra (2°).
- Pesca 1 Cliente dal Sacchetto Avventurieri e posizionalo nello spazio più a sinistra del gruppo di clienti del venditore ambulante con questa icona. Ripeti finché tutti gli spazi con non contengono un cliente.
- Se tutti e quattro gli spazi con hanno già un Cliente, non pescare o scartare alcun Cliente.



FASE PRODUZIONE

Quando l'Ambulante diventa il giocatore attivo, segui i seguenti passaggi:

- Pesca la prima carta del mazzo Ambulante nello spazio Azione a sinistra (1°). Quindi, risolvi la nuova sequenza Azione dell'Ambulante, che è formata dalla combinazione delle metà interne delle due carte.
- Risolvi completamente l'**azione** un numero di volte pari al **moltiplicatore azione**.
- Aggiorna l'orologio in base al **costo totale dell'azione** in Ore e pesca carte Corruzione se necessario.
- Scarta la carta dallo spazio azione di destra (2°), quindi sposta la carta nello spazio azione di sinistra (1°) in quello a destra (2°).

Le icone Posizione sulla Carta vengono utilizzate in vari modi per determinare quale componente l'Ambulante selezionerà quando si presenteranno più scelte. Le icone Sinistra/Destra indicano quale metà della plancia Principale scegliere (sinistra o destra); e le icone Interno/Esterno indicano se scegliere l'opzione più vicina al centro o al bordo esterno della plancia

Esempio: le icone Posizione raffigurate porterebbero l'Ambulante a selezionare quanto segue: assumere il secondo Cittadino dalla Piazza della Città, imbarcare un Avventuriero nella Nave a Largo più esterna nella metà destra della plancia e Ormeggiare qualsiasi Nave al Molo disponibile più a destra.

AZIONI AMBULANTE



Assumere Cittadini e Pescare Avventurieri

L'Ambulante assume 1 carta Cittadino, poi pesca 2 Clienti e li mette nella Riserva Clienti. Non c'è limite al numero di Cittadini che l'Ambulante può assumere. Per eseguire questa azione, segui questi passaggi:

- Determina la carta Cittadino nella Piazza della Città che corrisponde alle icone Posizione.
- Metti la carta Cittadino assunta a faccia in su vicino alla plancia dell'Ambulante; le icone Fazione daranno punti all'Ambulante durante il **Punteggio Finale**.
- Ignora le abilità dei Cittadini assunti dall'Ambulante.
- L'Ambulante paga il costo dell'azione mostrato nella metà interna di entrambe le carte (e ignora il costo stampato nella Piazza della Città).
- L'Ambulante pesca 2 Avventurieri dal Sacchetto e li mette nella Riserva Clienti.
- Se non c'è spazio per uno o più Avventurieri, non pescare.
- Per ogni Avventuriero che non può essere pescato per questo motivo, l'Ambulante scarta 1 carta Corruzione casuale (se possibile).

Nota: se questa azione ha un moltiplicatore azioni $\times 2$, riempi nuovamente la Piazza della Città come al solito dopo ogni azione e usa le stesse icone Posizione entrambe le volte.





Ottenere Merci

L'Ambulante ottiene subito le Merci della dimensione e colore corrispondenti.

- Le Merci vengono aggiunti allo spazio libero più a sinistra del Mobile Vendite.
- Se una carta crea due diversi tipi di Merci, crea la prima mostrata a sinistra.
- Ogni Merce occupa uno spazio sul Mobile Vendite indipendentemente dalle dimensioni.
- Se non c'è spazio per una o più Merci, non li ottiene.
-  Per ogni Merce non ottenuta a causa di ciò, l'Ambulante pesca 1 Avventuriero dal Sacchetto e lo mette nella Riserva Clienti.



Sponsorizzazione

L'Ambulante guadagna immediatamente 2 Oro per ogni Cliente nella Sala Fazione mostrata.

AGGIORNARE L'OROLOGIO

Determina il Costo Azione dell'Ambulante sommando le icone mostrate nelle metà interne di entrambe le carte. Fai avanzare il Segnatempo dell'Ambulante sull'Orologio di un'Ora per ogni icona Clessidra raffigurata. Quindi, l'Ambulante pesca 1 carta Corruzione per ogni icona Corruzione mostrata.

- Il costo dell'azione viene pagato esattamente una volta, ignorando il moltiplicatore azione.
-  Se il Mobile Vendite dell'Ambulante contiene 3 Merci o meno, l'Ambulante utilizzerà gli spazi della Lancetta quando ne avrà l'opportunità, pescando carte Corruzione come al solito e non eseguendo l'azione **Caricare le Navi**.
-  Se il Mobile Vendite dell'Ambulante contiene 4 Merci o più, l'Ambulante non utilizzerà gli spazi della Lancetta (eseguendo l'azione **Caricare le Navi** come al solito).

CARICARE LE NAVI

Quando l'Ambulante deve eseguire l'azione Caricare le Navi, segui questi passaggi:

- Scegli quale Avventuriero piazzare.
- Controlla il colore della Merce più a destra sul Mobile Vendite dell'Ambulante che corrisponda a un Cliente nella Riserva Clienti. Prendi uno di questi Clienti da posizionare per l'Ambulante.
 - ▶ Se la Merce più a destra non ha un Cliente corrispondente, seleziona la Merce successiva.
 - ▶ Esegui questa operazione per ogni Merce sul Mobile Vendite
- Se la Riserva Clienti non contiene Clienti del colore corrispondente, ma contiene uno o più Furfanti, prendine uno da piazzare per l'Ambulante.
- Se la Riserva Clienti non contiene Clienti del colore corrispondente o un Furfante, pesca 1 Avventuriero a caso dal Sacchetto affinché l'Ambulante possa posizionarlo.
- Determina la Nave su cui posizionare l'Avventuriero scelto, in base alle icone Posizione.
- Se non sono rimaste Navi che corrispondono all'icona Posizione Sinistra/Destra attiva, ignora quell'icona e posiziona il Cliente sull'altra metà della Plancia principale, rispettando l'icona Interno/Esterno.

Nota: non risistemare le Navi dopo la Fase Arrivi; devono mantenere la propria posizione, poiché influenzeranno le icone Posizione dell'Ambulante.

Se questo posizionamento fa riempire una Nave, Ormeggia al Molo indicato dall'icona di posizione Interno/Esterno. Se il Molo indicato è occupato, Ormeggia la Nave nell'altro Molo sullo stesso lato della Plancia.

Se il Segnatempo dell'Ambulante incrocia l'icona Doppio Cliente, completa il posizionamento del primo Avventuriero prima di pescare e completare il successivo.

Infine, se possibile, fai scorrere tutti gli Avventurieri nella Riserva Clienti dell'Ambulante a sinistra.

GA @9F9@58=: =70@H

Ci sono 20 carte Ambulante: 16 base e 4 con l'icona  modalità difficile.

Per giocare in **modalità normale**, usa le 16 carte base. Per giocare in **modalità difficile**, sostituisci le 4 carte modalità difficile , con le 4 carte base corrispondenti.



FASE MERCATO

Durante la **Fase Mercato**, l'Ambulante venderà qualsiasi merce possibile sul proprio Mobile Vendite; risolvi tutte le vendite dell'Ambulante secondo le seguenti regole:

- Risolvi le vendite in ogni Molo da sinistra a destra.
- L'Ambulante vende *sempre* alla prima possibilità, anche se il Mercato Nero offre un prezzo migliore.
- L'Ambulante pesca esattamente 1 carta Corruzione dopo aver venduto un qualsiasi numero di Merci al Molo Mercato Nero.

L'Ambulante poi ottiene una sponsorizzazione per la Fase Mercato dalla Sala Fazioni del colore corrispondente per ogni cliente che rimane nella Riserva Clienti. L'Ambulante non guadagna né perde oro per i Furfanti nella Riserva Clienti.

Esempio: in questo esempio l'Ambulante guadagnerebbe 12 oro totali come Sponsorizzazione per la Fase Mercato. 3 oro per ogni Guerriero nella Riserva Clienti, 4 oro per il Bardo, 2 oro per il Nobile e niente per il Furfante.



FASE RIPRISTINO

Mescola tutte le carte sul tabellone dell'Ambulante (mazzo, attivo, scarti) in un mazzo e posizionalo a faccia in giù nell'area designata.

Durante il **Conteggio Finale** dei punti l'Ambulante guadagna e perde Oro per le icone Fazione e Corruzione sulle sue carte Corruzione e Cittadino, proprio come farebbe un giocatore.

EFFETTI DELLE CARTE FURFANTE

Le seguenti regole specifiche si applicano all'interazione dell'Ambulante con le diverse carte Furfante nel gioco base. Le carte Furfante contenute nell'espansioni avranno i propri effetti di interazione con l'Ambulante, descritti nei rispettivi regolamenti.

- 1. Criminale** — Nessun effetto.
- 2. Cultisti** — L'Ambulante venderà sempre ai Cultisti quando possibile, pescando Corruzione come al solito.
- 3. Ladri** — L'Ambulante non attiverà l'effetto di posizionamento.

