

# MERCHANTS COVE

## the Secret Stash

### **La Scorta Segreta**

Benvenuto nella Scorta Segreta! Questa scatola contiene tesori molto interessanti che miglioreranno la tua esperienza durante la visita a Merchants Cove. Ciò che troverai è modulare, significa che potrai mescolare e abbinare parti diverse

per soddisfare i gusti del tuo gruppo di gioco. Se giocherai in solitario, ti aspetteranno sfide per aumentare la difficoltà di base e scenari che offrono contenuti tematici supportati da meccaniche uniche.

## COMPONENTI

- Questo Regolamento
- 12 carte Corruzione
- 11 carte Furfanti
- 48 carte Cittadino
- 8 Merci Grigie Furfante
- 3 Navi in 3D
  - ▶ 1 "2 posti"
  - ▶ 2 "5 posti"
- 8 carte preparazione Nave
- 4 tessere doppia faccia Sale dell'Abbondanza
- 1 tessera doppia faccia Tana dell'Infamia
- 1 tessera Festival dell'Isola del Drago
- 5 meeple Capo Fazione
- 12 carte Sfida in solitario
- Libretto scenari

## NUOVE CARTE CORRUZIONE

Le 12 nuove carte Corruzione possono essere semplicemente mescolate nel mazzo Corruzione base. In alternativa, puoi rimuovere 12 carte Corruzione con esattamente un'icona Corruzione dal mazzo prima di mescolarle.

Oltre ad avere più di un'icona Corruzione, queste carte possono essere scartate in qualsiasi momento pagandone il costo indicato. Il costo mostrato su ogni carta viene pagato solo per quella e non può essere pagato per scartarne un'altra. Qualsiasi Merce nel proprio Mobile Vendite usata per pagare il costo viene rimessa nella riserva.



## CARTE FURFANTE

Ci sono molti poco di buono a Merchants Cove. Aprendo la Scorta

Segreta, hai scatenato un'orda di diversi Furfanti con cui giocare. Prima di sceglierne uno da usare, prenditi del tempo per considerare come potrebbe influenzare la partita: alcuni Furfanti renderanno il gioco più lungo, altri più corto, alcuni più amichevole mentre altri più spietato. Scegli quelli giusti per il tuo gruppo di gioco!

### 4. Pirati



**Preparazione:** 4 nel Sacchetto, 3 nel Covo

**Inizio Round:** possono essere posizionati sulle Navi

**Effetto:** quando Ormeggi una Nave con uno o più Furfanti, ottieni immediatamente 3 Oro per ogni Furfante sulla Nave appena Ormeggiata.

**Cittadini consigliati:** Malavitosi + ?

**Ambulante:** L'Ambulante riceve 3 Oro per ogni Furfante su ciascuna Nave che Ormeggia.

### 5. Kraken



**Preparazione:** 1 nel Sacchetto, 4 nel Covo

**Inizio Round:** non può essere posizionato sulle Navi, ma torna nel Sacchetto.

**Nota:** il "+?" sotto "Cittadini consigliati" significa che dovresti aggiungere 1 set di Cittadini a tua scelta.

**Effetto:** quando viene pescato, rimetti subito il Furfante nel Sacchetto, quindi rimuovi un Cliente da una Nave a Largo e posizionalo nella baia, rimuovendolo dal gioco.

**Cittadini consigliati:** Leggende + ?

**Ambulante:** Il Kraken è sconsigliato per il solitario.

## 6. Marinai Fantasma



**Preparazione:** 4 nel Sacchetto, 1 nel Covo

**Inizio Round:** possono essere posizionati sulle Navi.

**Effetto:** tutti i Clienti lasciati su una Nave non Ormeggiata contenente uno o più Furfanti vengono spostati nel Covo invece che nella Sala Fazione corrispondente.

**Cittadini consigliati:** Marinai + ?

**Ambulante:** quando determini dove posizionare un Furfante pescato, esamina le icone Posizione considerando solo le Navi che ne contengono; Se non ci sono, usa le icone Posizione come al solito.

## 7. Grigi Camminatori



**Preparazione:** 5 nel Sacchetto, 3 nel Covo

**Inizio Round:** possono essere posizionati sulle Navi

**Effetto:** quando vengono pescati, devi posizzionarli su una Nave che contiene già un Furfante, se possibile

**Cittadini consigliati:** Malavitosi + ?

**Ambulante:** quando determini dove

posizionare un Furfante pescato, considera solo le Navi che ne contengono; Se non ci sono, usa le icone Posizione come al solito.

## 8. Raziatori



**Preparazione:** 4 nel Sacchetto, 2 nel Covo

**Inizio Round:** possono essere posizionati sulle Navi

**Effetto:** quando Ormeggi una Nave contenente uno o più Furfanti, puoi pescare 1 carta Corruzione per attivare l'abilità Cittadino di 1 carta Cittadino nella Piazza della Città. Quindi, metti quel Cittadino in fondo al mazzo corrispondente e riempi la Piazza della Città come al solito.

**Cittadini consigliati:** Artigiani + ?

**Ambulante:** l'Ambulante non attiva l'effetto di piazzamento.

## 9. Ciarlatani



**Preparazione:** 4 nel Sacchetto, 3 nel Covo

**Inizio Round:** possono essere posizionati sulle Navi

**Effetto:** durante la Fase Mercato, i Furfanti contano come un Cliente di ciascun colore non presente al Molo. Più Furfanti sullo stesso Molo contano ciascuno come una copia di qualsiasi Cliente non presente al Molo.

**Cittadini consigliati:** Marinai + ?

**Ambulante:** l'Ambulante beneficia degli stessi effetti di un giocatore.

## 10. Sosia



**Preparazione:** 5 nel Sacchetto, 3 nel Covo

**Inizio Round:** non possono essere posizionati sulle Navi, ma tornano nel Sacchetto.

**Effetto:** quando vengono pescati, mettili subito in una Sala Fazioni a scelta (non il Covo). Poi prendi 1 Avventuriero dalla Sala Fazione scelta (se possibile) e rimettilo nel Sacchetto.

**Cittadini consigliati:** Leggende + ?

**Ambulante:** l'Ambulante esegue l'effetto di posizionamento, utilizzando le icone Posizione per determinare la Sala Fazioni.

## 11. Assassini



**Preparazione:** 4 nel Sacchetto, 2 nel Covo

**Inizio Round:** non possono essere posizionati sulle Navi, ma tornano nel Sacchetto.

**Effetto:** quando pescato, scarta subito 1 Cittadino dalla Piazza della Città, poi riempila nuovamente come al solito.

**Cittadini consigliati:** Residenti + ?

**Ambulante:** l'Ambulante esegue l'effetto, utilizzando le icone Posizione per determinare la carta Cittadini.

## 12. Stregoni



**Preparazione:** 4 nel Sacchetto, 2 nel Covo

**Inizio Round:** possono essere posizionati sulle Navi

**Effetto:** quando Ormeggi una barca contenente uno o più Furfanti, fai avanzare immediatamente il tuo Segnatempo di 1 Ora.

**Cittadini consigliati:** Ufficiali + ?

**Ambulante:** l'Ambulante fa avanzare il proprio Segnatempo di 1 Ora Ormeggiando una Nave contenente uno o più Furfanti.

## 13. Controllori Mentali



**Preparazione:** 3 nel Sacchetto, 3 nel Covo

**Inizio Round:** non possono essere posizionati sulle Navi, ma tornano nel Sacchetto.

**Effetto:** quando estratti e posizionati su una Nave, potete pescare 1 carta Corruzione per rimettere nel Sacchetto 1 Cliente di quella Nave

**Cittadini consigliati:** Artigiani + ?

**Ambulante:** l'Ambulante non attiva l'effetto di posizionamento.

## 14. Sostenitori



**Preparazione:** 3 nel Sacchetto, 3 nel Covo

**Inizio Round:** possono essere posizionati sulle Navi

**Effetto:** quando vengono pescati, i Furfanti *devono* essere posizionati per far Ormeggiare una Nave, se possibile.

**Cittadini consigliati:** Malavitosi + ?

**Ambulante:** Quando determini dove posizionare un Furfante pescato, considera solo le Navi che sarebbero costrette a Ormeggiare. Se non ci sono Navi di questo tipo, usa le icone Posizione come al solito.

## GRUPPI DI CITTADINI



Merchants Cove attrae una varietà di artigiani e leggende di fama mondiale, ma c'è anche un lato oscuro: merci illecite e, peggio ancora, burocrati.

Mescola e abbinia queste nuove carte Cittadino con quelle del gioco principale per personalizzare l'esperienza di gioco con il tuo gruppo.



### Ufficiali



Attiva 1 Abilità Assistente qualsiasi sulla tua plancia Assistenti.



In qualsiasi ordine, attiva una o tutte le abilità Assistenti sulla tua plancia Assistenti.

**Nota:** questi effetti non richiedono l'assegnazione di Cittadini negli spazi Abilità Assistenti attivati.



### Artigiani



Sposta 1 Merce grande del colore corrispondente dalla tua scorta al Mobile Vendite.



Sposta 1 Merce grande del colore corrispondente dalla tua scorta al Mobile Vendite poi scegli e scarta 1 carta Corruzione.



Sposta 1 Merce piccola del colore corrispondente dalla tua scorta al Mobile Vendite poi scegli e scarta 1 carta Corruzione.



Sposta 1 Merce piccola del colore corrispondente dalla tua scorta al Mobile Vendite poi scegli e scarta 2 carte Corruzione.



### Malavitosi

#### PREPARAZIONE

Posiziona le Merci Grigie Furfante a portata di mano; verranno utilizzate in questa partita. Possono essere vendute come una normale Merce ai Furfanti in *qualsiasi* Molo.



Sposta 1 Merce Grigia Furfante dalla tua scorta al Mobile Vendite



Esegui immediatamente l'azione Assumi/Sostituisci Cittadini prima di riempire nuovamente la Piazza della Città.



### Leggende



Guadagna 3 Oro.



Pesca 1 carta Corruzione.

## MERCI GRIGIE

Le otto Merci Grigie vengono usate solo quando si gioca con il gruppo Cittadini Malavitosi.



Il valore di queste Merci è di 12 Oro. Durante la Fase Mercato, possono essere venduti ai Furfanti in qualsiasi Molo. Beneficiano dei moltiplicatori allo stesso modo delle Merci normali.

**Esempio:** vendere 1 Merce Grigia a 3 Furfanti farà guadagnare 36 Oro (12 x 3).

Quando ottieni una Merce Furfanti, mettila immediatamente sul tuo Mobile Vendite. Dopo averne venduta una, rimettila nella scorta vicino alla Plancia principale.

## NUOVE NAVI

Tre nuove Navi sono state avvistate nella Baia dei Serpenti. C'è una scialuppa, abbastanza grande per due, e due enormi vascelli in grado di contenere cinque Avventurieri ciascuno.

### Nave a 2 Posti

- Quando è in gioco, posiziona questa Nave appena sotto l'Isola del Drago.
- Non piazzare Avventurieri su questa Nave durante la Fase Arrivi.

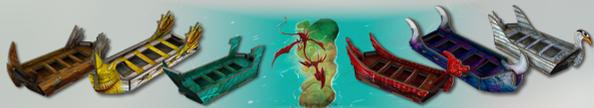


- Quando questa Nave è piena, puoi Ormeggiarla in *qualsiasi* Molo, indipendentemente dal fatto che il Molo scelto abbia o meno una Nave Ormeggiata.

► La Nave a 2 posti non occupa uno spazio Molo quando Ormeggiata.

- Gli Avventurieri su questa Nave si aggiungono a quelli già presenti al Molo (se presenti).

**MODALITÀ SOLITARIO:** quando utilizzi questa Nave in modalità Solitario, l'Ambulante prenderà sempre di mira la Nave a Largo a due posti quando mostra  e deve caricare le Navi.



### Nave a 5 Posti

- Quando si usano queste Navi, piazzane una su ciascun lato della Plancia, tra le due Navi a 4 posti.
- Se la Nave a 2 posti è in gioco: durante la Fase Arrivi, riempi ogni Nave a 5 posti con 3 Avventurieri.
- Se la Nave a 2 posti non è in gioco: durante la Fase Arrivi, riempi ogni Nave a 5 posti con 2 Avventurieri.

### VARIANTE

In partite con un numero alto di giocatori, suggeriamo di riempire le Navi a 5 posti con 2 Avventurieri ciascuna, indipendentemente dalla Nave a 2 posti.

**Nota:** assicurati di eseguire in modo corretto il caricare le Navi a 5 posti, a seconda che la Nave a 2 posti sia in gioco o meno.



### PREPARAZIONE NAVI

Queste 8 carte ti consentono di avere una disposizione unica ogni round per le Navi.

### PREPARAZIONE

Mescola insieme le 8 carte Preparazione Navi e pescane 3 a caso. Posizionale a faccia in giù vicino alla Plancia per formare il mazzo Nave. Rimetti le altre 5 carte nella scatola.

### FASE ARRIVI

Prima di posizionare gli Avventurieri sulle Navi, rivela la prima carta del mazzo Navi. Posiziona le Navi come mostrato sulla carta, quindi rimuovi la carta usata dal gioco.



## SALE DELL'ABBONDANZA

Queste quattro tessere danno ai giocatori una ricompensa aggiuntiva alla fine del gioco premiando i giocatori con maggiore influenza in ciascuna delle Sale Fazioni.

### PREPARAZIONE

Posiziona le tessere Sale dell'Abbondanza vicino alla Plancia, con i lati che mostrano 2 icone Fazione a faccia in su.

### PUNTEGGIO FINALE

Il giocatore con il maggior numero di icone Fazione di ciascuna Sala delle Fazioni otterrà la tessera Sale dell'Abbondanza corrispondente, conferendogli 2 icone Fazione aggiuntive. In caso di parità, capovolgi la tessera e tutti i giocatori in parità otterranno invece 1 icona fazione.

**Nota:** le icone Fazioni si riferiscono a quelle con il bordo circolare che si trovano sulle carte Cittadini e Corruzione, non sulle Sponsorizzazioni per la Fase Mercato che sono a forma di scudo e si trovano sulle Plance dei giocatori.

## TANA DELL'INFAMIA

La Tana dell'Infamia funziona in modo simile alle Sale dell'Abbondanza descritte sopra. Usare questo modulo significa che il giocatore più corrotto subirà, potenzialmente, una pesante penalità.



### PREPARAZIONE

Posiziona la Tana dell'Infamia vicino alla Plancia, con il lato che mostra cinque icone di Corruzione a faccia in su.

### PUNTEGGIO FINALE

Il giocatore con il maggior numero di icone di Corruzione otterrà la tessera Tana dell'Infamia

conferendogli 5 icone Corruzione aggiuntive. In caso di parità, capovolgi la tessera e tutti i giocatori in parità otterranno invece 2 icone Corruzione.

## FESTA NELL'ISOLA DEL DRAGO



Questo modulo consente di posizionare Avventurieri conosciuti sulle Navi invece di pescarli a caso, a patto che tu sia disposto a pagare un piccolo prezzo.

### PREPARAZIONE

Posiziona la tessera Festa dell'Isola del Drago in modo che copra l'Isola del Drago sulla plancia.

### FASE ARRIVI

Dopo aver posizionato gli Avventurieri sulle Navi, pesca e piazza i Clienti uno alla volta sull'Isola del Drago fino a metterne otto in totale. Rimetti nel Sacchetto tutti i Furfanti che sarebbero stati posizionati sull'Isola del Drago.

### FASE PRODUZIONE

Ogni volta che viene richiesto di pescare un avventuriero dal Sacchetto (come per l'azione **Caricare le Navi**), puoi invece scegliere un Avventuriero sull'Isola del Drago. Per fare ciò, paga il costo indicato, quindi piazza l'Avventuriero normalmente.

Puoi attirare gli ospiti dell'Isola del Drago con l'inganno (Corruzione): pesca 1 carta Corruzione.



## CAPI FAZIONE

I Capi Fazione sono Avventurieri speciali che contano come due Clienti o Furfanti quando: acquistano Merci, assegnano Sponsorizzazione e durante il Punteggio Finale. Per usarli, sostituisci un Avventuriero di ciascun colore dal Sacchetto con il Capo Fazione corrispondente.

Gli effetti delle carte Furfante che sono opzionali, non possono essere eseguiti una seconda volta o essere raddoppiati con il Capo Fazione Furfanti. Tuttavia, gli effetti che contano il numero di Furfanti ne beneficiano, come con la carta Furfante [4] Pirata.

## CONTENUTO PER SOLITARIO

### Scenari

Gli Scenari che si trovano nel libretto degli Scenari hanno obiettivi e regole speciali per partite in solitario. Ci sono dodici Scenari da sperimentare e molti richiedono l'uso di diverse carte Furfanti, gruppi di Cittadini e altri contenuti modulari de La Scorta Segreta.

Le regole per ogni Scenario sono spiegate nel libretto Scenari. Quando una regola contraddice le regole base, il libretto ha la priorità.

Gli scenari 10, 11 e 12 sono pensati per essere giocati in sequenza, in una "campagna", con lo stesso Mercante e progredendo tra le partite.



### **Carte Sfida**

Le carte sfida presentano una serie di obiettivi economici da raggiungere. Più tempo impiegherai a completare una sfida, meno Oro guadagnerai. Le sfide che trascuri di completare ti puniranno con icone Corruzione.

#### **PREPARAZIONE**

Separare e mescolare le carte Sfida in due pile coperte; una pila con 4 carte che mostrano questa icona  e l'altra pila con le rimanenti 8. Forma il mazzo della Sfida prendendo 4 carte a caso dalla pila più grande e mettendone sopra 2 a caso dalla pila più piccola. Rimetti le altre 6 carte nella scatola; non verranno utilizzati in questa partita.

Gira a faccia in su la prima carta del mazzo Sfida.

Posiziona un Segnatempo inutilizzato sotto il tuo Segnatempo sull'Orologio. Posiziona lo Stendardo Mercante corrispondente al Segnatempo accanto al mazzo Sfida come promemoria.

#### **FASE PRODUZIONE - COMPLETARE LA SFIDA**

Durante il tuo turno, prima di muovere la tua miniatura Mercante ed eseguire un'azione, puoi scegliere di completare la carta Sfida attiva. Alcune carte richiedono che tu perda una Merce, in tal caso: spostala dal Mobile Vendite alla riserva. Altre carte Sfida richiedono che tu abbia determinate Merci sul tuo Mobile Vendite. Se hai le Merci mostrate, puoi completare la Sfida (senza rimettere le Merci nella riserva).

Dopo aver completato una carta Sfida, conta gli spazi sull'Orologio tra il tuo Segnatempo e quello della Sfida (incluso lo spazio su cui si trova il tuo Segnatempo). Quindi ottieni la ricompensa indicata accanto a tale importo, se presente.

- I Se la differenza è compresa tra 0 e 6 Ore, guadagni l'Oro mostrato (se presente). Poi, elimina la carta Sfida completata dal gioco.
- Se la differenza è esattamente 7 Ore, metti da parte la carta Sfida, a faccia in su.
- Se la differenza è di 8 Ore o più, gira la carta Sfida a faccia in giù e rimettila in fondo al mazzo Sfida.

Successivamente, gira a faccia in su la prima carta del mazzo Sfida che diventerà la nuova carta Sfida attiva. Poi, sposta il Segnatempo della Sfida sotto il tuo Segnatempo.

Se il Topo si trova a spostarsi nello spazio con il Segnatempo della Sfida, fai avanzare quest'ultimo di 1 Ora.

Se il tuo Segnatempo raggiunge lo spazio in cui si trova il Segnatempo della Sfida, pesca 1 carta Corruzione, poi gira la carta Sfida a faccia in giù e rimettila in fondo al mazzo Sfida.

#### **PUNTEGGIO FINALE**

- Per ogni carta Sfida che metti da parte a faccia in su, ottieni 1 icona Corruzione.
- Per ogni carta Sfida rimasta nel tuo mazzo Sfida, ottieni 2 icone Corruzione.

**Esempio:** se ignori di completare una qualsiasi delle carte Sfida, otterrai 12 icone Corruzione, 2 per ognuna delle 6 carte incomplete nel tuo mazzo Sfida.





## Riconoscimenti

**Ideato da:** Carl Van Ostrand, Jonathan “Jonny Pac” Cantin, & Drake Villareal

**Sviluppato da:** Jonny Pac & Drake Villareal

**Modalità Solitaria di:** Drake Villareal & Jonny Pac

**Illustrazioni di:** Mihajlo Dimitrievski—The Mico

**Illustrazioni aggiuntive di:** Bojan Drango

**Design Grafico di:** Bojan Drango

**Scultura Miniature di:** Silviu Avram

**Componenti in cartone 3D di:** John Shulters

**Regole di:** Tarrant Falcke & Stella Jahja—Meeple University

**Impaginazione e Design di:** Melissa Delp & Will Meadows—Tantrum House

**Regole Aggiuntive e Impaginazione di:** Drake Villareal & Jonny Pac

**Prodotto da:** Ivana & Vojkan Krstevski, Toni Toshevski, & Maja Denkov

**Pubblicato da:** Final Frontier Games

**Tradotto in Italiano da:** Mirko Biagi

Carissima Phoenestra,

Durante il Giorno,  
almeno due volte va fatto.  
Non dimenticare di  
accarezzare il ratto.

1  7  5 

3 1 1 5 1 5 7 1 4 5

3 7 5 3 9 5  1 5 7

~ The Oracle