

EL VALLE DE LOS MERCADERES

El Gremio de los Comerciantes Extraordinarios

De 2 a 4 jugadores • A partir de 10 años • De 20 a 40 minutos



Es una época de grandes descubrimientos, en la que productos desconocidos y maravillosos llegan a las manos de los más astutos mercaderes. Y el lugar donde todos estos mercaderes negocian y discuten es la floreciente ciudad de Valmerca.

La ciudad es la sede del famoso gremio de los comerciantes extraordinarios, fundado por los mercaderes más reputados. Cualquier mercader que se precie desea ser admitido en el gremio, pero para ello debe proclamarse vencedor de la competición anual de comercio.

El día ha llegado. Mercaderes de todas las especies arriban a la ciudad desde los cuatro confines del mundo, todos con el mismo objetivo: ganar la competición y ser nombrado nuevo miembro del legendario gremio de Valmerca.

Componentes

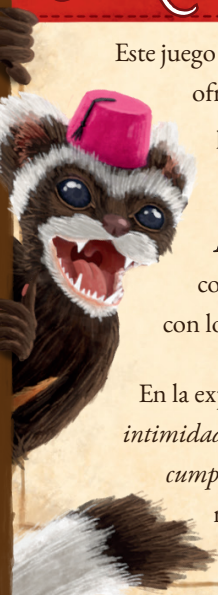
- 110 cartas
 - 6 mazos de animales con 15 cartas en cada uno
 - *Guacamayos escarlatas irascibles*
 - *Pandas gigantes negociadores*
 - *Mapaches boreales rateros*
 - *Ardillas voladoras acaparadoras*
 - *Ocelotes afortunados*
 - *Camaleones velados acomodaticios*
 - 20 cartas de trastos
- 1 tablero de mercado
- 1 dado de ocelote con caras 0, 1, 1, 2, 2 y 3 

¿Aún queréis más?

Este juego contiene seis mazos de animales únicos y diferenciados, que ofrecen una gran variabilidad, pero después de unas cuantas partidas quizá querréis aún más. Pues tenemos buenas noticias, porque la cosa se anima.

El valle de los mercaderes 2 es una expansión independiente, con seis nuevos mazos que se pueden combinar sin problemas con los de este juego.

En la expansión encontraréis animales como los *cocodrilos enanos intimidadores*, los *turones jaspeados temerarios* o los *búhos nivales cumplidores*. En un futuro en tu tienda preferida. ¡A más mazos, más diversión!



Creación del juego,
ilustraciones, diseño
gráfico y redacción:

Sami Laakso

Desarrollo:

Seppo Kuukasjärvi

Concepción del universo
de juego:

Jason Ahokas, Talvikki Eskelinen

Pruebas de juego:

**Eero Kesälä, Sami Soisalo, Laura Kesälä,
Esa Salminen**

Revisión:

Tuomas Tervonen, Topher Wong

Créditos de la presente edición

Producción editorial: **Xavi Garriga y David Esbrí**

Traducción: **Marc Figueras y Marià Pitarque**

Adaptación gráfica: **Antonio Catalán**

© 2016 Snowdale Design - Devir Iberia S.l.



Idea del juego

Los jugadores se ponen en el papel de mercaderes de diversas especies y aprenden nuevas técnicas comerciales, negocian acerca de sus mercancías y gestionan sus existencias. El primer jugador que logre completar su **tenderete** formando ocho pilas de cartas de valores ascendentes delante de él será proclamado vencedor y admitido en el gremio.

El gremio de los comerciantes extraordinarios tiene su sede en Valmerca, en un recóndito valle de los Alpes cocios. Aunque el gremio es bien conocido, está rodeado de un aura de misterio, ya que su presidente y casi todos sus miembros son desconocidos. Los famosos representantes honorarios del gremio tienen categoría de diplomáticos en los países y las cortes más importantes, donde negocian tratos y favores.



Descripción de las cartas



- 1 Valor, icono de especie y eventual icono de acción adicional (+)
- 2 Nombre de la carta y de la especie
- 3 Tipo de carta
- 4 Efecto y texto de ambientación
- 5 Icono del gremio de los comerciantes extraordinarios (X)

El juego consta de tres tipos de cartas. Dos de ellas son *cartas de animales*, mientras que la otra es una carta con cachivaches que denominamos *cartas de trastos*.

Técnica

Las cartas de técnica se pueden jugar como una acción de técnica. Un eventual icono de acción adicional (+) en la carta permite al jugador activo disponer de una acción adicional.

Pasiva

Las cartas pasivas tienen efectos que se aplican si tienes la carta en tu mano o cuando la usas para otras acciones, a no ser que la carta indique alguna otra cosa. Al usar el efecto de una de estas cartas, debes mostrarla a los demás jugadores.

Trastos

Los jugadores empiezan la partida con varias cartas de trastos. En general, los trastos solo los podrás usar para adquirir nuevas cartas de animales.

Los custodios del mercado aceptan trastos como pago simplemente porque saben cómo revenderlos. En realidad es bastante fácil vender casi cualquier cosa a compradores poco avezados, si eres lo bastante persuasivo.



Preparación de la partida

Escoged tantos mazos de animales como jugadores haya en la partida, **más uno**; dejad el resto de mazos de animales en la caja. Podéis cambiar las sensaciones de cada partida escogiendo especies de animales que encajen con los diversos estilos de juego de los jugadores. Por ejemplo, los *mapaches boreales rateros* aportan bastante interacción, mientras que los *ocelotes afortunados* son los reyes del caos. En la última página de este cuadernillo tenéis una lista con las características más destacables de cada especie.

1 Formad el *mazo de cada jugador* del modo siguiente: una carta de valor 1 **de cada uno de los mazos de animales escogidos** más tantas cartas de trastos como sean necesarias para llegar a un **total de diez cartas**. Barajad estos mazos y dejad uno al lado de cada jugador. Las cartas de trastos restantes se dejan cerca de la zona de juego formando *una pila de trastos*.

2 Dejad en la caja las cartas de animales de valor 1 que sobren. Ahora barajad las restantes cartas de animales y dejadlas boca abajo para formar *el mazo de mercado*.

C

2

3

4

B

1

A



Ejemplo de preparación

El jugador que se haya levantado más temprano será el primer jugador. Si jugáis varias partidas consecutivamente, el primer jugador será cada vez uno de los perdedores de la partida previa.

Parece que hay una cierta correlación entre ser el primero en el mercado y obtener los mejores tratos. Habrá que descubrir por qué...



3 Colocad el tablero del mercado al lado del mazo de mercado. Robad **cinco cartas** del mazo de mercado y dejadlas en el tablero, boca arriba. Este es el *mercado*.

4 Cada jugador roba **cinco cartas** de su propio mazo y forma, así, su mano inicial.

A Descarte del jugador

B Tenderete del jugador

C Descarte del mercado

Descripción de un turno

1. Fase de acción. Debes hacer **una** de estas acciones:

- a) Acción de mercado: comprar una carta del mercado
- b) Acción de técnica: jugar una carta de técnica
- c) Acción de tenderete: formar una pila en tu tenderete
- d) Acción de inventario: descartar cartas de la mano

2. Fase de limpieza

- 1) Rellenar tu mano hasta tener nuevamente cinco cartas
- 2) Rellenar los espacios vacíos del mercado

1. Fase de acción. Hacer una acción

Para empezar tu turno, escoge **una** de las cuatro posibles acciones. No podrás hacer ninguna de las otras acciones a no ser que consigas una acción adicional.

Cuando una carta te indique que debes **tirar** algo, ese algo no va a tu descarte: si es una carta de trastos, va a la pila de trastos; si es una carta de animal, va al descarte del mercado.

NOTA: en todos los descartes, las cartas se colocan boca arriba y los jugadores pueden mirar libremente las cartas que hay en ellos, pero sin reordenarlas.

a) Acción de mercado: comprar una carta del mercado

Compra una carta del mercado pagando su precio en una combinación cualquiera de cartas de tu mano. Las cartas tienen el valor indicado cuando se usan para comprar otras cartas. El precio de la carta situada más a la derecha en el mercado es igual a su valor; a partir de esta, las siguientes cartas van aumentando de precio hacia la izquierda: +1, +2, +3 y +4, tal como

se indica en el tablero. Deja las cartas que has usado para la compra en tu descarte y la carta comprada, en tu mano.

NOTA: puedes pagar más de lo necesario por una carta, pero solo si no puedes pagar menos **con las cartas con las que estás haciendo la compra**. Dicho de otro modo, el sobreprecio debe ser menor que el valor de cada carta con la que estás pagando. Por ejemplo, puedes comprar una carta de coste 5 con dos cartas de valor 4 aunque tengas una de valor 5 en la mano; pero si decides comprar esa misma carta con una de valor 5, o con una de valor 3 y una de 2, ya no podrías gastar ninguna otra carta para dicha compra.

Todos los jugadores empiezan la partida con cartas de trastos y un par de técnicas. La clave para lograr la victoria es saber cuándo adquirir nuevas técnicas y cuándo empezar a formar las pilas de tu tenderete.

b) Acción de técnica: jugar una carta de técnica

Con esta acción juegas una carta de técnica. Toda carta de técnica se puede jugar como la técnica comercial descrita en su mitad inferior; para ello, muestra la carta y haz lo que permite. Los efectos siempre se producen en el mismo orden en que están descritos en la carta. Luego, una vez resueltos todos sus efectos, deja la carta en tu descarte, a no ser que se te indique otra cosa.

NOTA: si no puedes robar, tomar o intercambiar el número de cartas especificado en el efecto, deberás realizar la acción con el máximo posible.

Cada animal tiene su propia personalidad comercial. Algunos son especialmente buenos acumulando productos en su tenderete, mientras que otros recurren a métodos poco edificantes...



Si la carta tiene un icono de acción adicional (+), puedes hacer otra acción tras resolver los efectos de la carta. La acción adicional debe llevarse a cabo en el mismo turno en que se juega la carta, y puede ser cualquiera de las cuatro acciones habituales. Si empleas la acción adicional para jugar otra carta de técnica que también tiene un icono de acción adicional, podrás hacer una nueva acción... y así sucesivamente.



Si planificas tus acciones con astucia, podrás apresurarte y hacer mucho en poco tiempo... a no ser que mantengas esos hábitos remolones...

NOTA: la acción adicional solo se consigue al jugar la carta como acción de técnica, nunca cuando se usa para comprar o al jugarla en tu tenderete.

Si debes descartar o tirar varias cartas al mismo tiempo, tú decides el orden en que se colocan en las pilas correspondientes. La carta de técnica jugada va al descarte una vez resueltos sus efectos.

c) Acción de tenderete: formar una pila en tu tenderete

Tu tenderete consta de 8 pilas de cartas con valores totales ascendentes. El valor total de tu primera pila debe ser exactamente igual a 1; el de la segunda, exactamente igual a 2, y así sucesivamente. Las pilas deben formarse en orden ascendente, y ten en cuenta que las cartas que están en tu tenderete ya no se pueden usar para ningún otro efecto.

Quizá te preguntes por qué no puedes colocar trastos a la venta en tu tenderete. Bueno, si estás aquí es para hacerte una reputación, no para destruirla. Ahora bien, dicho esto, es cierto que algunos animales tienen sus técnicas particulares para tratar los cachivaches de poco valor...



Para formar una pila, escoge una cantidad cualquiera de cartas **de una misma especie** de animal de tu mano y déjalas delante de ti, en tu tenderete, con sus valores bien visibles. No está permitido formar una pila a medias para completarla más adelante.



Ejemplo de tenderete de un jugador con seis pilas (de valores 1 a 6)

En algunos casos, los efectos de ciertas cartas pueden modificar los valores de tus pilas, pero eso no representa ningún problema: al formar tu siguiente pila, siempre debe tener un valor total igual a su posición en el tenderete. Una vez formada la pila, no importa qué valores ni qué cartas haya en ella, simplemente está formada y con esto basta.

Al poner mercancías a la venta, no es buena idea usarlas: se desgastan y dan mala impresión. ¿O es que quieres perjudicar tu imagen comercial?



d) Acción de inventario: descartar una cantidad cualquiera de cartas de la mano

Deja una cantidad cualquiera de cartas de tu mano en tu descarte.

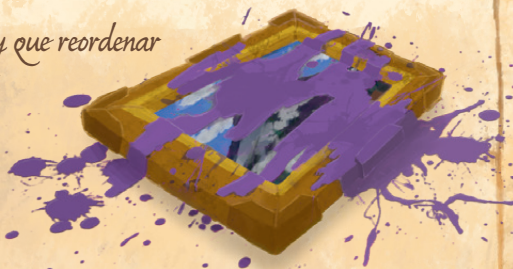
2. Fase de limpieza

La limpieza se realiza una vez que el jugador haya efectuado su acción y posibles acciones adicionales.

1) Rellenar la mano hasta tener cinco cartas

Roba cartas de tu mazo hasta que tengas cinco en la mano. No hay tamaño máximo de la mano, de modo que puede ser que antes de llegar a esta fase tengas más cartas. Solo el jugador activo rellena su mano; si, por cualquier causa, otros jugadores tienen menos de cinco cartas, solo rellenarán su mano en la fase de limpieza de su propio turno.

Tras una visita generosa, hay que reordenar bien todas las existencias. Los visitantes ya podrían ser un poco más considerados y no dejarlo todo de cualquier modo, pero creo que les da un placer especial desordenar hasta el último cachivache de tu almacén.



En cuanto se agote tu mazo y tú o algún otro jugador tengáis que robar cartas de él, baraja bien tu descarte y forma uno nuevo. Si tu mazo y tu descarte se agotan simultáneamente cuando tengas que robar nuevas cartas durante la limpieza, roba cartas de la pila de trastos para rellenar tu mano hasta las cinco cartas. En el caso poco habitual de que se agote la pila de trastos, usa las cartas de los mazos que no están en juego como sustitución. Las cartas de trastos son las únicas para las cuales se considera que hay una cantidad ilimitada.



Si no tienes nada más valioso para vender, me apuesto lo que quieras a que seguro que te quedan algunos restos de serie por alguna parte... los días lluviosos también hay que vender algo.

2) Rellenar los espacios vacíos del mercado

Si hay espacios vacíos en el mercado, desplaza todas las cartas al siguiente espacio vacío que tengan hacia la derecha, si es posible. Luego, roba cartas del mazo de mercado para ir rellendo los espacios que queden, de derecha a izquierda, hasta que el mercado vuelva a tener cinco cartas.

Las novedades siempre salen caras. Procura tener algo de efectivo para gastar. Pero ten en cuenta que cuando los custodios del mercado vean que no hay mucha demanda, tendrán que bajar los precios.

Si se agota el mazo de mercado y tienes que robar cartas, baraja el descarte del mercado para formar un nuevo mazo. Si se agotan al mismo tiempo el descarte del mercado y el mazo de mercado, no sucede nada.

¿Recursos infinitos? ¿Qué bobada es esa? Cuando las cosas se acaban, se acaban. Bueno, siempre puedes esperar a la siguiente remesa de productos, que llega cada mañana. Pero no te confíes, quizá tengas que completar tu tenderete hoy mismo, antes de que otro se te adelante.

Victoria y derrota



En cuanto formes tu **octava pila en tu tenderete**, serás proclamado vencedor de la partida.

En cuanto se completa un tenderete, su propietario es proclamado vencedor y pasa a formar parte del ilustrísimo gremio de los comerciantes extraordinarios. Cada año solo hay un único vencedor; los derrotados ya tendrán tiempo de afinar sus habilidades para el próximo año.

Reglas para 4 jugadores por equipos

Cuando se juega a cuatro jugadores, los mercaderes pueden unir sus fuerzas y crear equipos de dos. De esta manera se reduce el tiempo de espera entre turnos y se agiliza el juego. Recomendamos emplear siempre esta regla por equipos después de haber jugado dos o tres partidas a cuatro jugadores del modo normal, para familiarizarse primero con los aspectos básicos del juego.

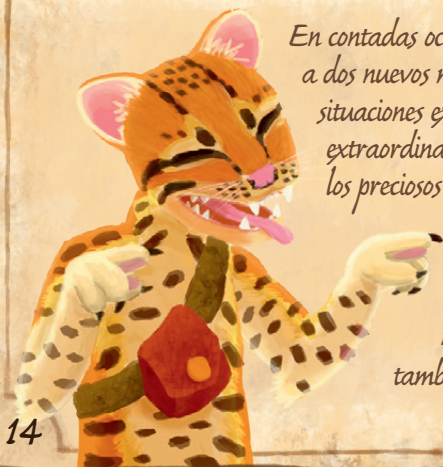
Cambios respecto a las reglas normales

Se forman dos equipos de dos jugadores cada uno. Los jugadores deben sentarse alternadamente alrededor de la mesa, de modo que entre los jugadores de un mismo equipo haya un jugador del equipo rival.

Durante la preparación, escoged **cuatro mazos de animales**, en lugar de cinco.

NOTA: en el juego hay 20 cartas de trastos. Como para el juego por equipos necesitaréis cuatro cartas de trastos más, si no disponéis de *El valle de los mercaderes 2*, usad todas las cartas de valor 1 de uno de los mazos que no participe en la partida, que se considerarán también cartas de trastos.

En contadas ocasiones, el gremio decide aceptar a dos nuevos miembros al mismo tiempo. Pero situaciones extraordinarias requieren métodos extraordinarios, de modo que para ahorrar los preciosos recursos organizativos del gremio, en tales casos los participantes deberán formar equipos. El equipo ganador no será solo el mejor en el arte del comercio, sino también en el arte de la comunicación.



Cada equipo comparte un único tenderete, y el primer equipo que complete su **décima pila** en el tenderete, será el ganador.

Al formar una pila en el tenderete, tu compañero de equipo puede ayudarte añadiendo una o más cartas a la pila. Recordad siempre que la mano solo se rellena al finalizar el turno propio.

Cuando una carta se refiera a «otro jugador», puedes escoger a tu compañero de equipo. Las cartas que afectan a «otros jugadores» solo afectan a los jugadores del equipo contrario; como por ejemplo, descartarse de cartas o pagar más por cartas. «Todos los jugadores» y «cada jugador» se refieren a todos y cada uno de los jugadores. Toda la comunicación entre jugadores es pública.

Para que la competición sea tan justa como sea posible, con comerciantes tan imaginativos, hay que establecer algunas reglas. Se pueden hacer trucos, siempre que todo quede a la vista de todo el mundo; pero luego no te quejes si algún otro competidor te supera en astucia...



Ejemplos

- No está permitido intercambiar la carta «Bellota» (valor 4 de las *ardillas voladoras acaparadoras*) por una carta del tenderete de tu equipo, ya que se considera tuyo.
- Al jugar la carta «Molestias» (valor 2 de los *mapaches boreales rateros*), tu compañero de equipo no se descarta de ninguna carta.
- Excepción: con la carta «El precio justo» (valor 5 de los *ocelotes afortunados*) no puedes preguntar a tu compañero.



Guacamayos escarlatas irascibles

Gestión de la mano. Los guacamayos te ayudan a gestionar tu mano de cartas. Los jugadores novatos aprecian su carácter oportunista, mientras que los jugadores avezados los aprovechan para optimizar su juego.



Pandas gigantes negociadores

Aptitudes comerciales. Los pandas tienen una larga relación de amistad con los custodios del mercado y se aprovechan de ello. Son una buena opción para los novatos y para los jugadores que deseen una partida pacífica.



Mapaches boreales rateros

Conflicto directo. Los mapaches son ideales para los jugadores deseosos de crear conflictos. Su definición de propiedad es muy laxa... ¡estáis avisados!



Ardillas voladoras acaparadoras

Manipulación del tenderete. Nadie supera a las ardillas a la hora de preparar el tenderete. Son uno de los animales preferidos de los jugadores con poca experiencia, y los más veteranos aprovechan hábilmente las combinaciones que ofrecen sus cartas.



Ocelotes afortunados

Caos y fortuna. Los ocelotes te pueden dar una ligera ventaja si la suerte te favorece. No dudes en incorporarlos a la partida si quieres un poco de caos y confusión.



Camaleones velados acomodaticios

Imitación. Los camaleones te permiten jugar cartas como si fueran otras cartas de la partida. Es mejor usarlos con jugadores experimentados, que podrán hacer planes a largo plazo.

Una carta pasiva de camaleón que uses será una copia idéntica de una carta válida, a todos los efectos. Si hay una carta válida, deberás copiarla antes de usar la carta de camaleón. Si no hay cartas válidas o si el efecto de copia rebota hacia la carta original, se considerará que la carta de camaleón tiene su propio valor e icono de especie. El efecto de copia es efectivo durante el turno actual o hasta que duren los efectos de la carta copiada, lo que dure más.