

Diseñado por

Publicado por

de jugadores

Tiempo de juego estimado

Traducción al castellano

Base original

Thomas Odenhoven

Schmidt Spiele

2 a 4

35 minutos

Juan L. Ramos

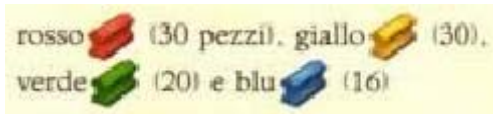
Reglas oficiales en italiano

Índice	2
Contenido	3
Preparación del juego	4
Objetivo del juego	4
Desarrollo del juego	4
Inicio del juego	4
Selección de marcador de acción	5
Acciones	5
El movimiento del Bobby	6
Tanteos; obtención de los puntos de victoria.	7
1. Por el movimiento del Bobby	7
2. Por la validación de un callejón.	7
3. Por la marcación de un distrito.	8
4. Por el tanteo del lord al final de la partida.	9
Fin de juego	9
Variante	9



1. Contenido:

- 96 marcadores de puesto de mercado distribuidos en 4 colores y distribuidos por cada jugador; 30 rojos, 30 amarillos, 20 verdes y 16 azules.¹



- 20 marcadores de acciones (2, 3 y 4 en cada uno de los colores de los jugadores, 4x1, 2x2, y 2x3 neutrales en blanco y negro)
- 4 cubos contadores de puntos de victoria, en cada uno de los colores de los jugadores
- 11 clientes: 5 sirvientes (gris), 5 burgueses (rojo), 1 lord (negro)



- 1 Bobby (policía inglés)
- 1 Saco



- 4 mercados, 1 en cada color de jugador
- 1 Tablero de juego



El tablero: Representa la zona de Portobello Market (el mercado de Portobello), con sus 11 plazas (piazzette) que están conectadas entre sí a través de callejones (vicoli), los cuales están divididos en

¹ NT: La explicación a esto es que para 2 jugadores toman 30 puestos cada uno (rojos y amarillos), para 3 jugadores 20 cada uno (rojos, amarillos y verdes), para 4 jugadores 16 cada uno (todos los colores).

casillas (entre 2 y 6) para colocar los puestos o tenderetes. Las zonas delimitadas por estos callejones son llamadas distritos (distretti). En cada distrito hay una casilla de Bobby (casella Bobby), en la cual se situará el Bobby. Para terminar, el tablero está rodeado por una escala de puntos de victoria (PV), por las cuales discurrirán los contadores de PV. Esta escala comprende del número 0 al 129.

2. Preparación del juego

Sitúa el tablero en el centro de la mesa de juego.

Cada jugador recibe:

- Los puestos de un color: 30 cuando el juego es para 2 jugadores (rojos y amarillos), 20 para 3 jugadores (rojos, amarillos y verdes), 16 cuando el juego sea para 4 jugadores (todos los colores), los puestos sobrantes se devuelven a la caja de juego.
- Los marcadores de acción de su color, numerados como 2, 3, y 4.
- La correspondiente tarjeta de jugador.



Cada jugador coloca sus puestos de mercado delante de la tarjeta de acción, y sitúa sus marcadores de acción en los espacios previstos para ello.²

A un lado del tablero:

- Dispón los marcadores neutrales (grises y negros) a modo de mazo de robo en un lado del tablero y

respetando el orden siguiente: un 3 en lo alto de la columna y bajo él y en este orden de mayor a menor 3, 2, 2, 1, 1, 1, 1 en su parte más baja.



- Sitúa las figuras del Lord y del Bobby en un lateral del tablero.
- Introduce los 5 sirvientes y los 5 burgueses en el saco, mezclalos sin mirar y sitúa el saco a un lado del tablero.
- Por último sitúa los cubos contadores de PV, en la **casilla número 10**, de la escala de puntos.³

3. Objetivo del juego

Gana el juego, aquel jugador que al finalizar disponga del número mayor de PV en la escala. Los PV vendrán dados por:

- El tanteo obtenido al completar los callejones y sus respectivas plazas por puestos y clientes
- El tanteo obtenido por la validación del distrito con un marcador de acción
- El tanteo obtenido por la colocación del Lord al finalizar el juego.

4. Desarrollo del juego

Inicio del juego

El jugador que haya estado más recientemente en Londres, será el jugador inicial, seguirá el que en sentido horario se encuentre inmediatamente tras él y así sucesivamente. De cualquier modo se puede decidir quien será el jugador inicial por cualquier otra convención.

Antes de iniciar el juego, el contrincante que se encuentre a la derecha del jugador inicial (esto es el último jugador del turno), situará el Bobby en cualquier distrito a su elección. Esta será la ubicación del Bobby para el jugador inicial.

² NT: En diferentes reseñas se especifica que los marcadores de acción deben voltearse conforme sean usados, ya que se deben agotar las acciones de todos los marcadores antes de poder volver a usarlos (se especifica más adelante). Del mismo modo la tarjeta de acción dispone de cierta ayuda en la puntuación de los clientes dependiendo del tipo.

³ NT: Como más adelante se explica, el movimiento del Bobby reduce los PV, por este motivo y para poder realizar tal movimiento al comenzar el juego se “adelantan” estos puntos a todos los jugadores.

Selección de marcador de acciones

El jugador en turno (por lo tanto en acción) elige en primer lugar uno de sus marcadores de acción y la aparta de su tableta de juego. Esto indica que cantidad de acciones podrá ejecutar el jugador en este turno.

En modo abierto, el jugador activo adelanta el marcador de acción elegido y realiza las acciones. Una vez realizadas gira el marcador indicando que ya ha completado su turno. Solamente después de haber “elegido y realizado” los 3 marcadores de acción puede voltearlos nuevamente.⁴

Acciones

Las acciones que puede realizar son:

1. Colocar un puesto
2. Colocar un cliente

El jugador puede elegir libremente el orden de las acciones a ejecutar. En ese proceso puede combinar el orden de las acciones libremente. Por ejemplo en 3 acciones; primero colocar un puesto, segundo un cliente y tercero un nuevo puesto.

1. Colocar un puesto

El jugador coloca uno de sus puestos en una casilla libre de uno de los callejones.

La única condición: El Bobby debe estar situado en un distrito que esté directamente relacionado con tal callejón. Si el callejón en el que el jugador desea colocar su puesto no se encuentra en el distrito del Bobby, deberá moverlo para conseguir tal fin (ver movimiento del Bobby).

El jugador puede colocar libremente su puesto en uno de los callejones pertenecientes al distrito donde se encuentra el Bobby. Si el callejón NO dispone de puesto alguno puede elegir situarlo en uno de los 2 extremos del callejón. Si por el contrario YA existiría algún puesto deberá colocarlo en la primera casilla libre a continuación del existente.

Cada puesto que coloque será considerado como una de las acciones de las que dispone.

Ejemplo: El jugador activo puede colocar sus puestos en los callejones (a), (b), o (c), que son los adyacentes al distrito donde se encuentra el Bobby. Si lo desea y cumpliendo con las reglas del movimiento del Bobby, puede mover el Bobby al distrito cercano (flecha roja), y una vez en él situar sus puestos en los callejones (c), (d), y (e). Si decide colocarlo en (a), (c) ó (e) lo debe hacer en uno de sus extremos. Si desea hacerlo en (d) ó (b) a continuación de los existentes.



2. Colocar un cliente

El jugador que decida colocar un cliente, lo tomará al azar del saco y tras examinar su color lo colocará en una de las plazas libres a su elección. NO es necesario que el Bobby se encuentre en tal distrito para colocar el cliente. Deberá tener en cuenta que un cliente burgués (rojo) reportará más puntos en el tanteo de callejón que un sirviente (gris), y ambos menos que un lord (ver tanteo de lord al fin del juego). Colocar un cliente es considerado como una acción, por lo que si hubiera elegido el marcador de 2 acciones aún podría hacer otra acción (colocar puesto, o cliente)

⁴ NT: Durante su turno un jugador selecciona cuantas acciones realizará, y por lo tanto avanzará el marcador correspondiente (2=2 acciones, 3=3 acciones y 4=4 acciones). En el siguiente turno deberá elegir uno de los marcadores que aún NO haya seleccionado. Cuando por fin haya usado TODOS los marcadores, y por lo tanto realizado sus acciones, podrá volver a disponer de los 3 marcadores y usarlos nuevamente en el orden que elija.

Ejemplo: El jugador ha elegido el marcador de acción con el número de acción 3 (dispone de tres acciones), y elige colocar un cliente. Lo toma al azar y observa que es un burgués (rojo), lo sitúa en la plaza que más le interesa, con las otras 2 acciones desea colocar 2 puestos, pero la ubicación del Bobby se lo impide en el lugar que había decidido, mueve el Bobby y sitúa ahora los 2 puestos.



El movimiento del Bobby

El jugador activo puede mover el Bobby en cualquier momento de su turno, a través de tantos callejones, como desee. El coste en puntos será tanteado conforme se desplace de un distrito al inmediato. NO puede moverse a través de las plazas, y terminará su movimiento cuando llegue a su destino y siempre que el jugador disponga de puntos para descontarse (ver abajo). El movimiento del Bobby NO es considerado como una acción. El jugador puede continuar realizando acciones si le quedan disponibles en su marcador de acción tras mover el Bobby.



Para mover el Bobby el jugador activo, deberá pagar con sus propios PVs (ver el ejemplo), y en relación a la diferente presencia de puestos existentes en el callejón que desee atravesar. El jugador activo deberá pagar con sus puntos, como sigue:

0 Puntos

Si dispone el propio jugador de la mayoría de los puestos existentes en el callejón por el que va a pasar; sirviendo la mayoría relativa.



Ejemplo: el jugador rojo es el jugador activo y desea mover el Bobby de uno a otro distrito. Dado que dispone de la mayoría relativa (no es necesario que estén ocupados todos los puestos), rojo NO debe descontarse punto alguno por el movimiento.

1 Punto

Si el callejón por el que va a moverse se encuentra VACIO por completo de puestos se deberá descontar 1 punto. Ningún otro jugador obtiene ese punto.



El jugador rojo pretende llevar al Bobby al distrito inmediato. No existen puestos de ningún propietario en él por lo que se descuenta 1 punto de su propio marcador.

1 Punto

Si el callejón tiene la mayoría de puestos compartida, el jugador deberá perder un punto por cada jugador que tenga tal mayoría. Así mismo este/os puntos los acumulará el jugador/es que la disponga/n.



El jugador rojo pretende mover al Bobby a través del callejón. Verde y azul tienen cada uno 2 puestos, por lo que comparten la mayoría. Rojo perderá 2 de sus puntos acumulados y azul y verde sumarán 1 cada uno.

El jugador rojo pretende mover al Bobby por el callejón señalado. Aunque todos los jugadores disponen de puestos, el jugador amarillo dispone de la mayoría relativa (2 puestos). Rojo perderá 1 punto de los propios acumulados, mientras que amarillo anotará 1 punto a los suyos.



Para hacer el pago, el jugador activo hace retroceder su marcador de puntos en 1 en la escala de puntos del tablero, mientras los jugadores que obtienen tal punto hacen avanzar su marcador de puntos a lo largo de la escala en el borde del tablero.

Resumiendo. El movimiento del Bobby NO es considerado una acción. El jugador activo lo puede realizar tantas veces como desee en su turno, pagando en cada momento su coste. El Bobby puede moverse a través de un callejón, pero nunca a través de una plaza. El movimiento entre distritos se realizará de 1 en 1, y pagando/obteniendo los puntos en cada caso específico.

Tanteos; obtención de los puntos de victoria.**1. Por el movimiento del Bobby**

Inmediatamente tras el movimiento del Bobby, agrega o resta los PV tal y como se ha detallado en la sección "movimiento del Bobby"

2. Por la validación de un callejón.

Un callejón es puntuado inmediatamente que sea completado por los puestos de mercado y disponga de 2 clientes situados en las plazas que lo delimitan.

Al inicio del tanteo, todos los jugadores que dispongan de puestos en el callejón a tantear, obtienen inmediatamente PVs independientemente si disponen o no de la mayoría de puestos

Comienza sumando los puntos de cada puesto según la casilla que ocupen en el callejón. Nota como algunas casillas tienen más valor que otras. Si la casilla marca 3 suma 3 puntos, si marca 2 suma 2 puntos, y así sucesivamente.

Los clientes situados en las plazas que limitan el callejón son muy importantes para el tanteo. A la suma obtenida de las casillas de puestos se le multiplicará por un valor dependiente del color de los clientes extremos en las plazas. Siguiendo estos valores:

Si los clientes en las plazas son:

- ... 2 sirvientes, el tanteo de los puestos queda multiplicado por 1
- ... 1 sirviente y 1 burgués, el tanteo de los puestos queda multiplicado por 2
- ... 2 burgueses, el tanteo de los puestos queda multiplicado por 3
- ... El lord y 1 sirviente, el tanteo de los puestos queda multiplicado por 3
- ... El lord y 1 burgués, el tanteo queda multiplicado por 4



	x 1
	x 2
	x 3
	x 3
	x 4

Ejemplo: Para tantear el callejón de la imagen superior:

El rojo obtiene 12 puntos (Valores de puestos: 3+2+1)*(Sirviente y burgués x2)
 $6*2=12$

El verde obtiene 8 puntos (Valores de puestos 1+3)*(Sirviente y burgués x2) $4*2=8$

El azul obtiene 4 puntos (Valor de puesto 2)*(Sirviente y burgués x2) $2*2=4$

Un callejón incompleto, de sus puestos o clientes, no obtiene tanteo alguno, excepción realizada del tanteo del lord indicado al final del juego.

3. Por la marcación de un distrito.

El jugador activo puede colocar su marcador de acción con el número (2) o (4)”los que tiene el símbolo en su parte superior”, en modo descubierto sobre un distrito. Esta acción es lo único que podrá hacer en este turno, independientemente del número de acciones que señale el marcador. En su turno no podrá colocar ningún puesto ni cliente, y no podrá tampoco mover el Bobby. De forma inmediata se procederá a puntuar para el jugador la marcación de tal distrito.

La cuantía de los PVs viene determinada por la cantidad de puestos propios que existen en tal distrito multiplicados por el número que ostenta el marcador de acción (esto es 2 ó 4).

Para la validación del distrito no importa que el jugador activo disponga o no de la mayoría de los puestos en ninguno de los callejones, ni tampoco de que exista algún cliente en las plazas de ellos.

En cada distrito se puede colocar como máximo UN único marcador de acción. Por este motivo cada jugador puede puntuar como máximo 2 distritos diferentes (uno con el marcador 2 y otro con el marcador 4), con un total de 8 distritos marcados entre todos los jugadores.

Después de puntuar el distrito el marcador de acción queda sobre el tablero, indicando la imposibilidad de volver a puntuarlo. El jugador que situó su marcador toma en contrapartida el primer marcador neutral situado sobre la pila (que comenzará con “3” en su primer valor, “3” en su segundo valor, “2” en el tercero...). El jugador toma el nuevo marcador de acción neutral para usarlo como un marcador de acción normal, con la única excepción de que este no lo podrá situar para validar un nuevo distrito como hizo antes.



Ejemplo: Para validar y tantear este distrito, el jugador rojo ha colocado su marcador de acción 4 sobre él.

Independientemente de tener o no la mayoría de puestos o que existan clientes en las plazas lindantes de los 3 callejones, rojo va a puntuar.

Rojo dispone de 4 puestos en ese distrito y el marcador es 4. Rojo obtiene inmediatamente $4*4$ puntos = 16 puntos.

Mantiene el marcador y toma el primer marcador neutral de la pila (que por ser el primero es de valor 3). Este nuevo marcador neutral lo puede usar de la manera que crea, pero no lo podrá usar para marcar un nuevo distrito.

4. Por el tanteo del lord al final de la partida.

Dado que el juego dispone de 11 plazas, tan pronto como se sitúen los 10 clientes se colocará el lord en la última plaza libre, esto no es considerado como una acción por parte de ningún jugador. Si al concluir el juego, el Lord no es colocado dado que no se hayan situado todos los clientes, el Lord tampoco es puntuado.⁵

Si el lord se coloca SIN haber concluido el juego (ver fin del juego), éste no se podrá puntuar hasta entonces.

Tanteo del Lord

Aunque no se hayan completado todos los puestos de los callejones que limiten con el Lord, estos si reciben una puntuación al final del juego como si hubiesen sido completados.

Los puntos obtenidos vendrán dados por la cantidad de puestos situados en el callejón incompleto y multiplicados por la combinación de clientes (Lord y sirviente, Lord y burgués).

Ejemplo del tanteo del Lord:

Callejón (a) está completo por lo que YA fue puntuado inmediatamente tras completarse.

Callejón (b) Rojo obtiene $3*3 = 9$ puntos
Amarillo obtiene $(2+1)*3 = 9$ puntos

Callejón (c) Verde obtiene $(3+1)*4 = 16$ puntos
Amarillo obtiene $1*4 = 4$ puntos



Fin del juego

El juego termina cuando un jugador se queda sin puestos que colocar sobre el tablero. No obstante la ronda debe quedar completada hasta el jugador de inicio. Esto es: TODOS los jugadores deben de disponer del mismo número de turnos.⁶

Variante

Si todos los jugadores están conformes, colocar antes de iniciar el juego los 11 clientes en orden aleatorio en el tablero, situando al Lord en la última casilla libre.

Autor: Thomas Odenhoven.

Ilustraciones: Michael Menzel.

Gráfica: Christof Tisch

Traducción castellano: Juan L Ramos



⁵ NT: En relación al apartado del tanteo del lord, existe un error en las traducciones oficiales del francés e italiano. En estas No hace referencia expresa a la posibilidad de que el lord no se llegue a colocar (por no haber situado los 10 clientes). En las mismas reglas colocar el lord ES una acción de jugador. En el manual original y en alemán de Schmidt sin embargo el lord NO se puntúa al final del juego si no es situado, así mismo situar el lord NO es una acción de jugador. En este manual he corregido los defectos, ajustándome a la transcripción original

⁶ En el manual en italiano, el juego termina en el momento de que un jugador queda sin puestos, sin embargo en la versión alemana hace referencia explícita a que todos los jugadores deben tener al final del juego la misma cantidad de turnos.