

MERCADO de LISBOA

5 minutos para aprender, 30-45 minutos para jugar, 1-4 Jugadores

Introducción

Los mercados modernos ofrecen a sus visitantes varios puestos, restaurantes y servicios. En *Mercado de Lisboa*, los jugadores abrirán puestos en el mercado, abrirán nuevos restaurantes, influirán en el precio de las mercancías vendidas en los puestos y atraerán clientes.

Mercado de Lisboa es un juego de colocación de losetas basado en un sistema de construcción de ciudad de *Lisboa*. *Mercado de Lisboa* es un juego de colocación rápida, con reglas fáciles de aprender pero con opciones tácticas complejas.

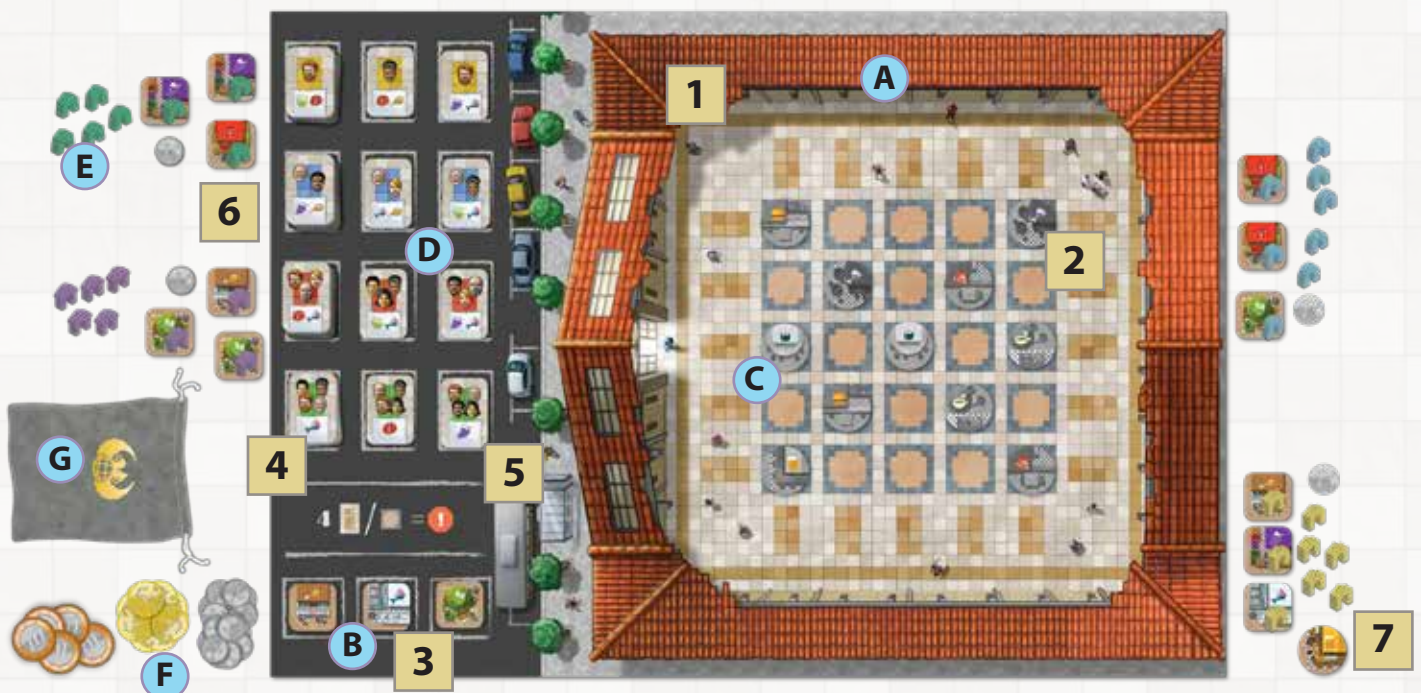
El jugador con más dinero al final de la partida será el vencedor.

Componentes

- A** 1 Tablero de Juego
- B** 35 Losetas de Puestos (7 de cada tipo: Pescado, Flores, Tomates, Carne y Uva)
- C** 12 Losetas de restaurante (2 de cada tipo: Pub, Bar de Sushi, Tetería, Pizzería, Hamburguesería, y Enoteca)
- D** 35 Losetas de cliente (10 con 1 Cliente, 10 con 2 Clientes, 10 con 3 Clientes y 5 con 4 Clientes)
- E** 32 Puestos de Madera (8 de cada color)
- F** 48 Monedas (6 x 10s, 21 x 5s, 21 x 1s)
- G** 1 Bolsa
- H** 4 Pantallas para el Dinero (No se Muestran)

Preparación

- 1** Coloca el tablero de juego en el medio de la mesa. Esto representará el mercado.
- 2** Pon al lado una de las losetas de Pub (ver paso 7 más abajo), y el resto de losetas de restaurante (losetas circulares) en la bolsa. Extrae y coloca, al azar, una loseta de Restaurante en cada espacio de mercado indicado, boca abajo (el lado gris hacia arriba).
- 3** Coloca toda las losetas de Puesto (losetas cuadradas) en la bolsa. Extrae 3 y colócalas en los 3 espacios designados en la zona del tablero. Entrega 3 losetas de Puesto al azar de la bolsa a cada jugador. Manténlas visibles frente a ti.
- 4** Separa las losetas de Cliente (losetas rectangulares) según sus reversos, crea una pila barajada de cada tipo y colóclás boca arriba en su espacio del tablero.
- 5** Coloca las 2 losetas superiores de cada pila de Cliente en los espacios junto a la pila, como se muestra en la imagen de abajo. Las 3 losetas visibles de cada pila de Clientes estarán disponibles para jugar, de modo que **habrá 12 losetas de Cliente disponibles al inicio y durante la partida**.
- 6** Entrega a cada jugador todos los Puestos de madera de su color y 1 moneda. Los jugadores colocan sus Puestos de madera en cada una de sus losetas de Puesto.
- 7** El jugador inicial será la persona que más recientemente haya estado en un mercado. Si juegas a 4 jugadores, el cuarto jugador comienza con una loseta de Pub adicional; En otro caso, devuélvela a la caja del juego.



Jugar una Partida

Antes de iniciar una partida, los jugadores deben ponerse de acuerdo en si quieren jugar con dinero oculto o público. (los diseñadores recomiendan jugar con dinero oculto). Si juegas con dinero oculto, entrega a los jugadores sus pantallas para esconder el dinero.

Los jugadores realizan turnos en sentido horario hasta que alguien active alguna condición de final de partida (ver **Condiciones de Final de Partida**, página 4).

Acciones del Turno

En tu turno, debes realizar alguna de las siguientes 4 acciones:

1. Abrir un Puesto

2. Atraer Clientes

3. Abrir un Restaurante

4. Coger una Moneda

1. Abrir un Puesto

Elige una de las 3 losetas de Puesto frente a ti. Colócala en tu Puesto de madera en cualquier espacio del mercado que no tenga una loseta de Puesto ni de Restaurante boca arriba.

El precio de colocar la loseta será de 1 Moneda por cada Puesto en la fila o columna, incluyendo el que estás colocando. Debes siempre pagar el precio más caro.



Ejemplo: Verde abre un Puesto de Tomates. En la misma fila hay 2 Puestos más, y en la misma columna hay solo otro Puesto. La fila tiene más Puestos. Verde paga 3 Monedas, una por el Puesto que va a colocar más 2 por los 2 Puestos de la misma fila.

Si colocas la loseta de Puesto en un espacio con una loseta de Restaurante gris (boca abajo) en él, coge la loseta de Restaurante, gírala boca arriba y colócala en frente de ti, donde todos puedan verla.

Comprueba si ganas dinero (ver **Ganar Dinero**, página 3). Finalmente, coge una de las 3 losetas de Puesto de la zona de despliegue y rellénalo con una loseta de Puesto al azar de la bolsa.

Nota: Una vez que aprendas cómo ganar dinero, hay un truco para abrir un Puesto cuando no tienes suficiente dinero (ver **Puedes Colocar y Después Pagar**, página 4).

2. Atraer Clientes

Coge una loseta de Cliente disponible y colócala en una entrada vacía del mercado (en los extremos de cada fila y columna); sin embargo, para atraer Clientes al mercado, debes cumplir dos condiciones:

- Solo puedes colocar losetas de Cliente en la entrada de una fila o columna con un número de Puestos igual o superior al número de Clientes de la loseta. Por ejemplo, una loseta de Cliente que muestre 3 Clientes solo puede colocarse en una fila o columna con 3 Puestos o más.
- Al menos uno de tus Puestos en la fila o columna debe coincidir, al menos, con uno de los tipos de Puestos descritos en la loseta de Cliente.

Comprueba para ver quién gana dinero (ver **Ganar Dinero**, página 3). Por último, reemplaza la loseta de Cliente obtenida de forma que haya 3 losetas de Cliente de ese tipo disponibles, si fuera posible.

3. Abrir un Restaurante

Los Restaurantes colocados ortogonalmente adyacentes (no en diagonal) mejoran las losetas de Puesto del tipo correspondiente. Los Bares de Sushi mejoran los Puestos de Pescado, las Teterías, los Puestos de Flores, las Pizzerías, los Puestos de Tomate, las Hamburgueserías, los Puestos de Carne y las Enotecas, los Puestos de Uva y los Pubs, cualquier Puesto.

Si no tienes ninguna loseta de Restaurante frente a ti, no podrás realizar esta acción.

Elige una de tus losetas de Restaurante. Colócala boca arriba en cualquier espacio del mercado que no tenga ni una loseta de Puesto ni de Restaurante boca arriba. **Coge 1 Moneda por abrir un Restaurante.**

Si colocas una loseta de Restaurante en un espacio con una loseta de Restaurante gris en él (boca abajo), coge dicha loseta gris, y colócala boca arriba frente a ti donde todos puedan verla.

4. Coge 1 Moneda

Nota: Si todos los jugadores realizan esta acción consecutivamente, el juego acaba inmediatamente y comienza la **Puntuación Final**, página 4. En partidas a 2 jugadores, el juego acaba si ambos jugadores realizan esta acción 2 consecutivamente 2 veces seguidas.

Canar Dinero

Los propietarios de los Puestos ganan dinero:

1. Cuando se coloca una loseta de Cliente en una fila o columna que coincide con su(s) Puesto(s); 0

2. Cuando un Puesto es el primero que cumple con las exigencias de las losetas de Cliente existentes.

.....
1. Cuando se coloca una loseta de Cliente que coincide con su(s) Puesto(s)

Cuando alguien coloca una loseta de Cliente, sin importar de quién sea el turno, cada propietario del Puesto coincidente en la fila o columna correspondiente gana monedas. Para calcular cuántas:

- Para empezar, una moneda por tener un Puesto que coincida con los de la loseta de Cliente.
- Añade una moneda por cada Restaurante ortogonalmente adyacente que coincida con el Puesto (no cuentes los diagonalmente adyacentes). Las losetas de Pub coinciden con todos.
- Por último, multiplica la suma de las monedas de los dos puntos anteriores por el número de Clientes de la loseta. Este será el número total de monedas que el propietario del Puesto ganará.

Haz esto para cada Puesto que coincida, sin importar el color de jugador.



Ejemplo: **Púrpura** atrae a los Clientes a la entrada izquierda de esta fila. La loseta contiene a 2 Clientes buscando Flores y Pescado.

Púrpura posee 2 Puestos de Flores en esa fila. El primero (A) está junto a un Pub, lo que otorga a **Púrpura** 1 Moneda por el Puesto más otra por el Pub, multiplicado por los Clientes de la loseta (2).

Púrpura gana 4 monedas por este Puesto.

El otro Puesto de **Púrpura** (B) no está solo junto a un Pub, sino que también a una Tetería. **Púrpura** gana 1 Moneda por el Puesto, más otra por el Pub, y otra más por la Tetería (¡3 Monedas!), multiplicado por 2 por los Clientes de la loseta. **Púrpura** gana 6 Monedas en total por este Puesto.

Verde posee un Puesto de Pescado (C) pero ningún Restaurante adyacente, gana 2 Monedas (1 por el Puesto multiplicado por 2 Clientes).

2. Abrir por primera vez un Puesto

Cuando colocas una loseta de Puesto por primera vez en una fila o columna que ya contiene losetas de Clientes que buscan tus productos, ganarás dinero. Por cada loseta de Cliente en la misma fila y/o columna que coincida con el tipo de loseta de Puesto recién colocada, el dueño de dicha loseta ganará monedas. Para calcular cuántas:

- Comienza por una Moneda por tener un Puesto que coincida con la loseta de Cliente.
- Añade una moneda por cada Restaurante ortogonalmente adyacente que coincida con el Puesto (los adyacentes diagonales no cuentan). Las losetas de Pub coinciden con todo tipo de Puestos.
- Por último, multiplica la suma de las monedas de los dos puntos anteriores por el número de Clientes en la loseta. Éste será el número total de monedas que el propietario del Puesto ganará.

Asegúrate de comprobar las losetas de Cliente de las 4 entradas: desde la parte superior a inferior de la columna y desde la izquierda a la derecha de la fila.



Ejemplo: **Azul** abre un Puesto de Pescado, pagando 4 Monedas. Hay un Bar de Sushi adyacente que coincide, por lo que el valor de base de este Puesto será 2 (1+1). El Cliente de la parte superior de la columna busca Pescado, **Azul** gana 2 Monedas (2 x 1). Los 3 Clientes de la izquierda de la fila también buscan Pescado, **Azul** gana 6 Monedas (2 x 3). No hay Clientes ni a la derecha y bajo el Puesto, por lo que **Azul** obtiene un total de 8 Monedas. ¡4 de Beneficio!

Casos Especiales

Al principio de tu turno, si tienes 3 losetas de Puesto idénticas frente a ti, puedes extraer 3 nuevas losetas de la bolsa y después devolver 3 de un mismo tipo a la bolsa.

Si hay 3 losetas de Puesto idénticas en la zona de despliegue cuando necesitas coger una, puedes sustituir dichas 3 losetas por 3 nuevas extraídas de la bolsa, devolviendo las 3 del mismo tipo a la bolsa.

Puedes Colocar y Después Pagar

Si al colocar tu Puesto fueses a ganar suficiente dinero por los Clientes existentes para pagar el Puesto, no necesitas tener el dinero para pagar el Puesto antes de colocarlo; sin embargo, si no fuera así, no podrías colocarlo.



Ejemplo: **Púrpura** coloca un Puesto de Flores junto a un Pub. Como ya hay 3 Puestos en la fila y 3 Puestos en la columna, cuesta 4 Monedas (3 + 1 por el nuevo Puesto). Abrir este Puesto hace ganar a **Púrpura** un total de 16 Monedas. Cuesta colocar el Puesto solo 4 Monedas, dando un beneficio de 12. **Púrpura** podría colocar el Puesto, aunque hubiese estado en bancarota al inicio de su turno!

Causas de Final de Partida

El final de partida se desencadena al final del turno en el que ocurra alguna de las siguientes circunstancias:

- 1. **Alguien coloca un Puesto o Restaurante, dejando solo 4 espacios disponibles en el mercado. Los espacios de loseta de Restaurante grises (boca abajo) cuentan como disponibles.**
- 2. **Alguien coloca una loseta de Cliente, dejando solo 4 entradas disponibles en el mercado.**

Estos iconos están en el tablero como recordatorio:



Después, **todos los demás jugadores tendrán un turno más** y el juego acabará con el jugador de la derecha del que desencadenó el final de la partida.

Puntuación Final

Cada loseta de Restaurante sin colocar que te quede te costará 1 Moneda. El jugador con más dinero al final de la partida vencerá. Si hay un empate, el jugador empatado con más Puestos en el mercado ganará. Si el empate continúa, ¡juega otra partida para desempatar!

Créditos

Designers: Julián Pombo & Vital Lacerda

Artist: Pedro Soto

Traducción al Castellano y Maquetación: Badosito

Editing: Dylan D. Phillips

Graphic Designer: Alex Colby

Development: Rick Soued & Randal Lloyd

Playtesters: Alexandre Abreu, Andrés Bellocq, Andrés da Silveira, Andy Christianson, Arturo Machado, Carlos Paiva, Catarina Lacerda, Christian Lappin, Danyal Ghanbari Barfeh, Emanuel Santos, Ian O'Toole, Inês Lacerda, Jai Mani, Javier Bonnefon, Jeremy Ward, João Quintela Martins, João Tereso, Joaquín Pombo, Karim Farou, Krystian Bigosinski, Matthew Mayes, Micha Flores, Mohamad Sobh, Nathan Morse, Nicholas Perry, Pablo Figoli, Pedro Silva, Rafael Antunes, Robert Addorisio, Rodrigo Ramos, Sandra Sarmento, Sara Rodrigues, Scott Hill, Shelley Shaw, Siddharth Manickasundaram, Sofia Passinhas, Stephen Dehring, Steve McCabe, Thijs Schipper, Tiago Duarte, Victor Amarillo, Victoria Pombo, William Aukes, and Winston Spencer.

© 2020 FRED Distribution Inc. All Rights Reserved.
Eagle-Gryphon Games, 801 Commerce Drive, Bldg #5
Leitchfield, KY 42754
www.Eagle-Gryphon.com

Also from Vital Lacerda



Lisboa is a thematically rich, resource management game about rebuilding the great Portuguese capital city after a series of terrible catastrophes in the 18th Century. Work with builders and architects to build Lisboa anew, while you achieve success, influence, fame, and wigs!

Available Now at www.Eagle-Gryphon.com

DESAFÍOS EN SOLITARIO

El juego en solitario de *Mercado de Lisboa* consiste en una serie de desafío únicos jugados como una campaña. Al final de cada desafío, comprueba cuánto Puntos de Fama has obtenido según el total de dinero al final de la partida. Anota tus Puntos de Fama obtenidos en cada desafío. Al final de la campaña, comprueba tu clasificación final según la Tabla de Fama que aparece a continuación:

Fama	Clasificación
28+	Eres, (posiblemente) el mejor del Mundo
20 – 27	Rey del Mercado
15 – 19	Magnate del Mercado
11 – 14	¡Estas ahí, sigue intentándolo!
6 – 10	¿Disfrutando de una Cerveza en el pub con tus amigos?
0 – 5	¿Has podido encontrar el pub?

Preparación

Prepara el juego de forma normal, coge 1 moneda y 8 Puestos. Sigue las instrucciones adicionales de preparación que se indican en cada desafío. Se juega de forma normal excepto lo descrito en cada desafío. El desafío acaba cuando se desencadena el juego de la forma habitual o hasta que no te queden movimientos legales. Algunos desafíos también contienen condiciones especiales de final de partida.

**Regla de Oro: ¡No puedes elegir NUNCA la acción
Coger 1 Moneda!**

Los Desafíos

Hacer el Mejor Movimiento

Si, en cualquier momento, durante tu aventura en solitario, obtienes 32 monedas en un único movimiento, obtienes **2 Puntos de Fama Adicionales**. Esta bonificación solo se puede obtener una vez durante la campaña.

1. El Especialista

Anota 1/2/3 Puntos de Fama si ganas 80/90/100 Monedas.

En este desafío **osolo puedes ganar dinero por un único tipo de Puesto**. Puedes abrir Puestos de otros tipos pero no obtendrás Monedas por ellos. No hay reglas de preparación de partida especiales para este desafío. Ganarás 1 Moneda por cada Restaurante que abras, independientemente de su tipo.

2. Juego Largo

Anota 1/2/3 Puntos de Fama si ganas 55/60/70 Monedas.

Durante este desafío, juega de manera normal. Para la puntuación final solo contará el dinero que hayas obtenido de las losetas de Cliente con 4 Clientes en ellas.

3. Catering para Parejas

Anota 1/2/3 Puntos de Fama si ganas 70/80/90 Monedas.

Haz la preparación del juego de la forma habitual con los siguientes cambios: Descarta las losetas que muestren 3 y 4 Clientes. En este desafío puedes construir **como máximo 2 Puestos en cualquier fila o columna**.

4. La Tercera Rueda

Anota 1/2/3 Puntos de Fama si ganas 80/90/100 Monedas.

Haz la preparación del juego de la forma habitual con los siguientes cambios: Descarta las losetas de 1, 2 y 4 Clientes. Solo utilizarás las losetas de 3 Clientes. Comienza la partida con 4 Monedas.

5. Última Llamada

Anota 1/2/3 Puntos de Fama si ganas 35/45/50 Monedas.

Haz la preparación del juego de la forma habitual con los siguientes cambios: Descarta todas las losetas de Cliente, excepto 1 al azar de cada 1, 2, y 3 Clientes y 4 losetas al azar de 4 clientes. **Éstas serán las únicas losetas de Cliente disponibles durante la partida.**



Regla Especial: Para anotar Puntos de Fama, debes atraer, al menos, 3 de las 4 losetas de 4 Clientes.

6. Cola de Clientes

Anota 1/2/3 Puntos de Fama si ganas 30/40/50 Monedas.

Haz la preparación del juego de la forma habitual con los siguientes cambios: Descarta todas las losetas de Cliente excepto 1 de 1, 2, 3 y 4 Clientes. **Éstas serán las únicas losetas de Cliente disponibles durante la partida.** Comienza la partida con 2 Monedas.

Regla Especial: Las losetas de Cliente solo pueden colocarse si la fila o columna contienen todos los artículos solicitados.



*Ejemplo: Ahora que **Púrpura** ha colocado, al menos, un Puesto de Pescado y uno de Carne, puede atraer la loseta de 1 Cliente a esa fila. **Púrpura** gana un total de 3 Monedas este turno.*

7. Mercado Abarrotado

Anota 1/2/3 Puntos de Fama si ganas 55/70/80 Monedas.

Haz la preparación del juego de la forma habitual con el siguiente paso adicional: Completa un lado de las entradas con losetas de 1 Cliente. En sentido horario, completa el siguiente lado con losetas de 2 Clientes, el siguiente con losetas de 3 Clientes y el último con losetas de 4 Clientes. Deberías acabar con las losetas de 1 Cliente frente a las de 3 Clientes.



Ganas dinero colocando Puestos de la forma habitual, pero no ganas dinero por las losetas de 2/3/4 Clientes hasta que 2/3/4 Puestos estén colocados en esa fila/columna. Cuando esto sucede, la loseta de Cliente te hace ganar dinero por todos los Puestos de esa fila/columna y por cualquier nuevo Puesto que coloques en esa fila/columna. El juego acaba tras el turno en el que hayas colocado tu octavo Puesto.

8. Arrastrarse por el Pub

Anota 1/2/3 Puntos de Fama si ganas 50/60/70 Monedas.

Haz la preparación del juego de la forma habitual con el siguiente cambio: Tras colocar todos los Restaurantes boca abajo en el tablero, coloca el Pub restante frente a ti. En este desafío, no puedes colocar Puestos o Pubs en espacios ocupados por ningún Restaurantes excepto por el Pub. Los demás Restaurantes impiden que coloques Puestos o Pubs.



Utiliza los 2 Pubs para aumentar tu puntuación al máximo. ¡Anochece en el Mercado!

9. Marqués de Lisboa

Anota 1/2/3 Puntos de Fama si ganas 75/90/110 Monedas.

Haz la preparación del juego de la forma habitual con los siguientes cambios: Coloca una loseta de 1 Cliente al azar en la primera, tercera, y quinta entrada de un lado del tablero.



Los Clientes que se colocan posteriormente durante la partida siguen las reglas habituales, con la excepción de que no puedes añadir más de los 3 Clientes iniciales en un mismo lado. Puedes construir Puestos solo en esas 3 columnas y solo de los tipos que coincidan con las losetas de 1 Cliente. (Esta regla está pensada para imitar la regla del juego *Lisboa* en cuanto a los diferentes tipos de calles.) Puedes colocar Restaurantes en cualquier columna.

Créditos del Juego en Solitario

Designers: Julián Pombo & Vital Lacerda

Artist: Pedro Soto

Graphic Designer: Alex Colby

Development: Matthew Mayes & Randal Lloyd

Editing: Ori Avtalion, Alex Colby, & Matthew Mayes

Main Playtester: Shelley Shaw

Vital would like to thank all of the playtesters in his Discord channel.

© 2020 FRED Distribution Inc. All Rights Reserved.

Desafío	#	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Bonificación de Mejor Mov.	Total
Puntuación												
Puntuación												
Puntuación												
Puntuación												