



Por Joan Ribera, Mark Gerrits, Diego Ibáñez, Lee Valentine y Sergio Camina.

INTRODUCCION

En Noviembre de 2009, NESTORGAMES organizó un concurso en boardgamegeek.com, donde los participantes debían crear nuevas losetas para el 'Mercado Azteca'. Todos los beneficios derivados de esta expansión serían donados a ayudarjugando.org.

Néstor Romeral Andrés (productor) y Víctor Melo Barbero (diseñador del juego original) seleccionaron 10 losetas que conforman la expansión.

NESTORGAMES quiere dar las gracias a todos los participantes del concurso. Un fantástico grupo de diseñadores altruistas.

COMPONENTES

La expansión incluye 10 nuevas losetas y un marcador naranja.

REGLAS

Puedes sustituir tantas losetas como quieras del juego original (excepto el rey, los vendedores y los compradores) con las nuevas losetas (excepto pirámides). Se recomienda sustituir sólo 1 loseta en las primeras partidas.

Las pirámides (4 losetas) no sustituyen a ninguna loseta.

LOSETAS

EL PELUQUERO, de Joan Ribera



Esta loseta sustituye a cualquier otra al principio del juego, excepto al rey, a los vendedores y a los compradores.

Paga una moneda al **peluquero** para bloquear durante **1 turno** a un comprador de otro jugador colocado en la **misma columna**. Utiliza el marcador naranja para bloquearlo.

EL ASTRÓNOMO, de Mark Gerrits



Esta loseta sustituye a cualquier otra al principio del juego, excepto al rey, a los vendedores y a los compradores.

Durante la preparación de la partida, toma 4 fichas de la bolsa al azar y colócalas en el **astrónomo**. Cuando repongas mercancías durante la fase de "Pasar", no las tomes de la bolsa, sino del **astrónomo**. Después toma 4 fichas de la bolsa al azar y colócalas sobre él.

Cuando compres mercancías a un vendedor, si el **astrónomo** está entre tu comprador y el vendedor, mira a ver si tiene al menos una ficha del mismo color que el vendedor. Si es así, toma una de esas fichas y ponla en tu comprador, además de las otras fichas. Si no tiene, pon sobre él una de las que has comprado.

EL JUGADOR, de Mark Gerrits



Esta loseta sustituye a cualquier otra al principio del juego, excepto al rey, a los vendedores y a los compradores.

Si el **jugador** está entre tu comprador y el vendedor cuando compres mercancía, toma una ficha al azar de la bolsa. Si es del mismo color que el vendedor, ponla en tu comprador. Si es de diferente color, ponla en el vendedor correspondiente y devuelve una de las mercancías que acabas de comprar al su vendedor.

EL MERCADO NEGRO, de Diego Ibáñez



Esta loseta se coloca fuera del mercado y está recomendada para partidas de 3 jugadores.

En partidas con el **mercado negro**, no se retiran mercancías al principio del juego, pero cuando un jugador 'pasa', se toman 5 mercancías de la bolsa, en vez de 4. La mercancía que se repita se pone en el **mercado negro** (si se repite más de una elige el jugador que las ha sacado).

Cuando un jugador realiza una compra, puede comprar todas las mercancías del mismo color que quiera del **mercado negro** pagando 2 monedas.

El **mercado negro** no tiene reglas de colocación cuando se compra (esto es, se puede comprar el ítem independientemente de dónde esté). El rey no puede comprar en el **mercado negro**.

EL LADRÓN, de Lee Valentine



Esta loseta sustituye a un mensajero, un porteador, un embajador o un gobernador al principio del juego.

Durante el turno de 'comprar', si hay un **ladrón** entre el comprador y el vendedor, el jugador da la moneda que iba a usar para comprar al jugador de su izquierda. Este jugador debe retornar la moneda a la reserva o colocarla en uno de sus compradores que no tenga moneda. Observación: Durante una acción de compra en la que no se utiliza moneda (usando el embajador, por ejemplo), el **ladrón** no tiene efecto.

EL TROCADOR, de Sergio Camina



Esta loseta no se utiliza desde el principio. Aparece durante la partida.

Cuando se toman de la bolsa 3 o más mercancías del mismo color, el **trocador** entra en juego. El jugador que sacó las mercancías lo sustituye por cualquier loseta del mercado (excepto el rey y los vendedores). Entonces esas mercancías (del mismo color) se colocan sobre el **trocador**.

(Si durante la partida se sacan de nuevo 3 mercancías del mismo color el juego continúa normalmente)

Durante el turno de 'comprar', si el comprador está en la misma columna que el **trocador**, pueden intercambiar mercancías si se cumple que:

- El comprador debe tener una moneda (que no gastará).
- Deben intercambiarse todas las mercancías.

Puntuación: Al final de la partida, todas las mercancías del **trocador** se añaden a las del Rey.

LA PIRÁMIDE AZTECA (4 losetas), de Lee Valentine



Las pirámides se colocan en un montón aparte al principio de la partida.

En tu turno de 'pasar', en vez de Obtener Moneda puedes coger una **pirámide** (máximo 1 por jugador) y colocarla detrás de uno de tus vendedores. Este vendedor está en la 'ruta de la **pirámide**'. En cualquier momento durante tu turno de 'jugar' puedes pagar una moneda de uno cualquiera de tus compradores para transferir todas las mercancías del comprador de la pirámide a su **pirámide** si:

- a) no hay mercancías en la **pirámide**; o
- b) transfieres sólo mercancías del mismo color que las de la **pirámide**.

Una **pirámide** sólo puede tener mercancías de un color.

Una vez que el comprador de la **pirámide** está vacío, es libre de comprar mercancías de otro color en el futuro, incluso diferente del de las mercancías de su **pirámide**. Al final de la partida, las mercancías de tu **pirámide** cuentan a tu favor, como las de tus compradores.