



bienvenido a

¡Turin Market!

Eres un comerciante de bienes en el siglo XVIII en la ciudad de Turín, Italia. Hay una revolución alimentaria en marcha, con familias y mercaderes luchando por el poder. ¡Solo el más astuto y poderoso vendedor de cada bien podrá elevarse a la cima y monopolizar el mercado!

**EDAD:** 8+

**JUGADORES:** 2-5

**OBJECTIVO:** Ser el jugador con más Scudo al final de juego.

**COMPONENTES:** 18 cartas de mercancía, 5 cartas de préstamo, 4 cartas de pago de bienes, 36 Scudo de madera de distinto valor, 9 fichas de líder, 1 ganso.



18x cartas de mercancía 4x cartas de pago de bienes 5x cartas de préstamo 36x Scudo de madera 9x fichas de líder 1x ganso

Cada carta de mercancía incluye 3 de un bien, 2 de otro diferente, y 1 de otro. El número total de bienes de cada tipo está indicado a la derecha del bien de cada tipo en la carta de pago de bienes.

**PREPARACIÓN:** Da a cada jugador 15 Scudo y una carta de pago de bienes. Antes de empezar, los jugadores eligen si usan la versión clásica o la nueva versión (en rojo) de las cartas de pago de bienes. Baraja las 18 cartas de mercancía y repártelas boca abajo en base al número de jugadores:

**2j:** 6 cartas a cada jugador. Las 6 sobrantes se descartan sin mirarse.

**3j:** 6 cartas a cada jugador.

**4j:** 4 cartas a cada jugador. Las 2 sobrantes se colocan boca arriba en el centro.

**5j:** 3 cartas a cada jugador. Las 3 sobrantes se colocan boca arriba en el centro.

**SUBASTAS:** Se realizarán un serie de subastas de la siguiente manera:

**1 -** Cada jugador elige en secreto y coloca una carta de su mano boca abajo en el centro de la mesa. Se revelan todas las cartas simultáneamente. *Nota: Sáltate esta fase en la primera ronda en partidas de 4/5 jugadores. Puja solo por las cartas que han quedado boca arriba al repartir*

**2 -** Cada jugador elige en secreto la cantidad que desee apostar para las cartas reveladas, guardando los Scudos en su puño cerrado. Entonces, todos los jugadores revelan a la vez sus apuestas

*Reglas de apuestas:*

- Las apuestas ganadoras son pagadas al banco en su totalidad.
- Las apuestas que pierdan pagarán la mitad redondeando hacia abajo al banco.
- Los jugadores pueden no apostar Scudo; sin embargo, no ganarán ninguna carta apostando 0.
- Si los jugadores empatan, se realizará otra apuesta para determinar el ganador. Los jugadores que empaten, eligen y revelan en secreto cualquier cantidad de Scudo, añadiendo esta a su anterior apuesta. El que apueste mas gana. Si sigue el empate, el ganador se determinará a cara o cruz. Aquí, los jugadores solo compiten por la posición de original, y no podrán alcanzar una posición mayor sin importar lo alta que sea su puja total.
- Si los jugadores empatan al hacer una apuesta de 0, incluso durante una ronda de desempate, ninguno de los jugadores gana. La(s) carta(s) que hubieran ganado se descartan inmediatamente del juego. Los jugadores pagarán la mitad, redondeada hacia abajo, de su apuesta inicial (si la hubo) al banco.
- Ningún jugador elige carta hasta que todos los empates se resuelvan.

**3 -** Los jugadores eligen la carta que guardan, empezando por el que más haya apostado, después por el segundo, etc... El número de cartas que te puedes quedar depende del número de jugadores:

**2j:** El que haya apostado más gana 2 cartas.

**3j:** El que haya apostado más gana 2 cartas. El segundo gana 1.

**4j:** El que haya apostado más gana 2 cartas. El segundo gana 1. El tercero gana 1.

*Durante la primera ronda, los 2 primeros jugadores ganarán una carta cada uno.*

**5j:** El que haya apostado más gana 2 cartas. El segundo gana 2. El tercero gana 1.

*Durante la primera ronda, los 3 primeros jugadores ganarán una carta cada uno.*

**4 -** Las cartas ganadas se disponen cara arriba en frente de los jugadores que lo ganen para recordarlo. Cada jugador puede intentar vender una carta boca arriba. Para hacerlo, el jugador coloca la cantidad de Scudo por la que desea vender esa carta sobre la misma. La cantidad es el coste que debe pagar el potencial comprador. Este Scudo no se puede usar para apostar en la siguiente ronda, y seguirá en la carta hasta que sea comprada o eliminada del juego. Cuando una carta está en venta, cualquier jugador puede comprar la carta en cualquier momento. La cantidad pagada la recibe el vendedor. Si dos jugadores deciden comprar al mismo tiempo una carta, el vendedor decide entre ambos.



Las cartas son dispuestas boca arriba en frente del jugador que la gane, los Scudos usados para vender una carta se colocan encima de la carta vendida durante al menos 1 ronda de subasta, y las fichas de de bienes se colocan frente al jugador con la mayoría de ese bien para mayor visibilidad.

**5 -** Cuando cada jugador haya tenido la oportunidad de colocar una carta en venta, la ronda de subastas se repite hasta que los jugadores no dispongan de más cartas. *Nota: En un juego de 2/3, una carta de la mano de cada jugador no será puesta en subasta. Al final del juego, la carta que quede en la mano se añade al resto cara arriba, puntuando junto al total de bienes.* Al final de ronda, los jugadores que tengan mayoría en cada bien cogerá la ficha correspondiente al bien para señalar que tienen la mayoría en dicho bien.

## EJEMPLO:

Ronda de apuesta inicial

**J1 - Empate**                      **J2 - Empate**                      **J3 - Primer lugar**

El J3 apuesta 4 Scudos, ganando con la apuesta más alta. Los J1 & J2 apuestan 2 Scudos cada uno, empatando por el segundo lugar. El J3 paga los 4 Scudos al banco y elegirá 2 cartas después de que J1 & J2 resuelvan el empate en una ronda de apuesta secundaria.

Ronda de apuesta secundaria

**J1 - Tercer lugar**                      **J2 - Segundo lugar**                      **J3 - Primer lugar**

El J2 añade 1 Scudo a su apuesta total, y el J1 añade 0. El J2 gana el segundo puesto, paga sus 3 Scudos al banco, cogiendo 1 carta después de que el J3 elija sus 2 cartas. J1 pagará 1 Scudo (la mitad de su apuesta final total de 2 redondeada hacia abajo) al banco y no cogerá cartas.

## PRÉSTAMOS:

Los jugadores pueden pedir un préstamo a la banca en cualquier momento de juego. Los préstamos dan automáticamente 10 Scudos al jugador, pero tendrán que pagar 15 Scudos antes de los pagos de final de juego. Un jugador solo puede tener un préstamo.

**PUNTUACIÓN DE FINAL DE PARTIDA:** Una vez que la apuesta final termine, los pagos finales comienzan. Comenzando con el bien más arriba en la carta de pago y yendo hacia abajo, el banco pagará al jugador la cantidad a la derecha de cada bien al jugador con la mayoría de unidades de ese bien. Además, cada jugador que tenga al menos uno de esos bienes entre sus cartas, tendrá que pagar 1 Scudo al jugador con la mayoría de ese bien. Si hay empate, los jugadores se dividirán el total de lo ganado, incluyendo pagos de otros jugadores con esos bienes. Divide el total entre el número de jugadores empatados y redondeando hacia arriba.

Si un jugador tiene que hacer un pago a otro jugador y no tiene Scudos, deben pedir un préstamo. Si ya tiene un préstamo, añade dos Scudo de la banca sobre el préstamo. Los jugadores tendrán que pagar los 2 Scudos, además de los 15 Scudos del préstamo, después de que los pagos finales sean completados.

## EJEMPLO:

**J1**                      **J2**                      **J3**

El J1 tiene mas uvas y recibe 6 Scudos del banco, además de 1 Scudo de cada jugador con uvas.

Después del pago final, los jugadores con préstamos deben pagar al banco los 15 Scudos, mas cualquier Scudo añadido, por préstamo.

El jugador que tenga más Scudos, ¡gana!

## REGLAS OPCIONALES:

- Para hacer más competitiva y larga la experiencia jugad a 3 partidas seguidas, manteniendo el número de Scudos al final de cada partida. El jugador que mas Scudos tenga tras las 3 partidas gana.
- Los Scudos pueden estar ocultos o públicos, mientras lo decidan todos los jugadores de común acuerdo al principio.

## GANSO DE TRUEQUE:

El ganso de trueque es una ficha especial que puede ser usada ¡como queráis!. Es cosa vuestra inventar las reglas que otorga el ganso, si decidís usarlo. Aquí tenéis unos ejemplos:

- Cuando los jugadores empaten, el que hable más alto podrá coger el ganso. Perderá la apuesta y por tanto el empate. Después, cuando dicho jugador esté en un empate, este podrá dar el ganso al otro jugador y ganar de esta manera el empate. Esto acabará al terminar el juego (o la serie de juegos).
- El jugador con el menor número de mayorías de bienes, gana el ganso (a no ser que haya empates), y sus apuestas ganan +1 Scudo.



**DISEÑO:** JORDAN DRAPER  
**ILUSTRACIÓN:** JORDAN DRAPER  
**EDICIÓN DE REGLAS:** TRAVIS HILL  
**EDICIÓN ESPAÑOLA:** MUXED



¡Un agradecimiento especial a Matt Clyker por compartir su experiencia real que inspiró al ganso!  
 ¡Un agradecimiento especial a Heavy Cardboard por probar este juego y, por ello, salvarlo de la tumba!  
 ¡Un agradecimiento especial a Javier Pío Gutiérrez por revisar la traducción al español!