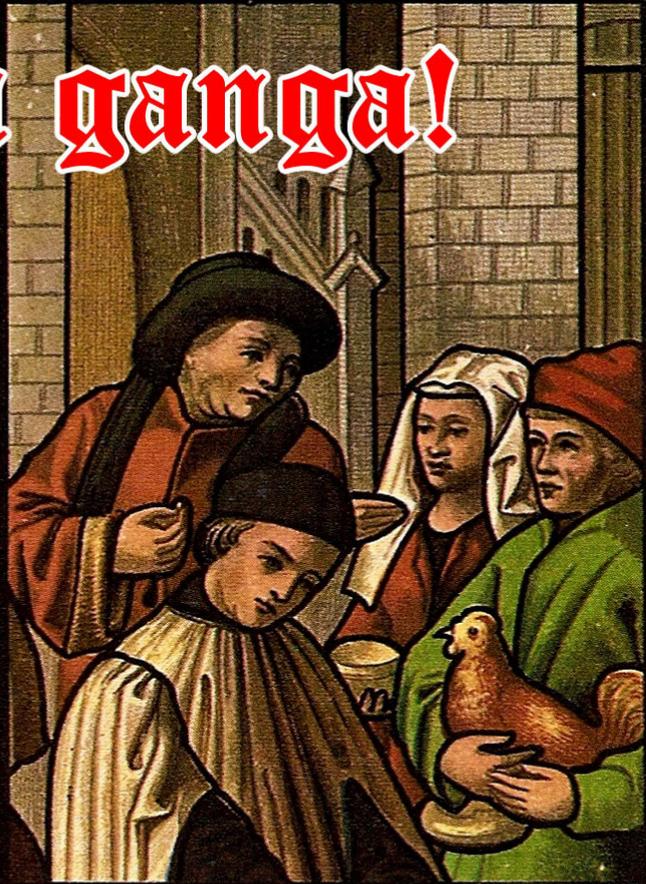
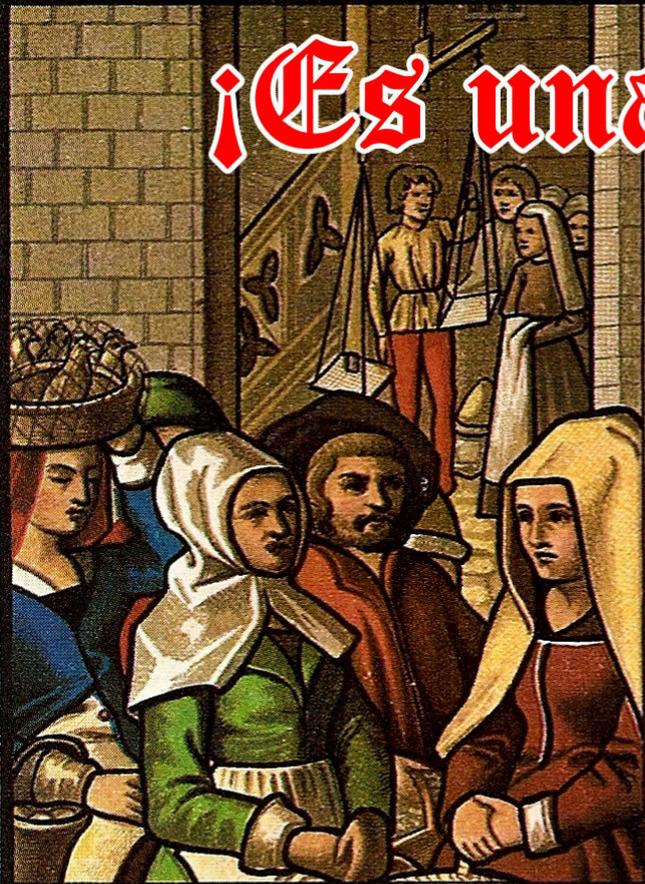


¡Es una ganga!



Juego de rol estratégico-comercial

Rolero de Hierro 2009 - por NightWalker

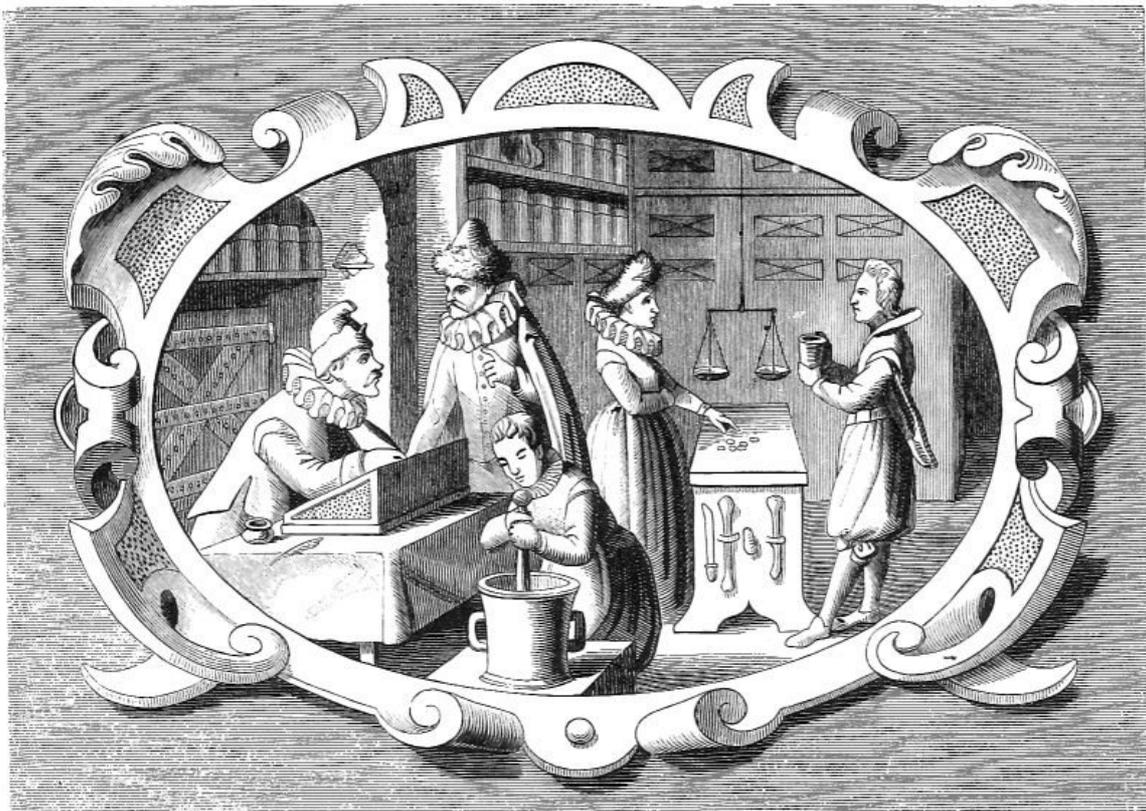
En “**¡Es una ganga!**” el jugador interpreta al dueño/a de una tienda en un MERCADO callejero típico. Tu tienda puede vender cualquier cosa: zapatos, telas, vestidos, comida, herramientas, carpas, camellos, armas, libros antiguos, vasijas, etc. etc. Sólo hace falta que tenga un rubro definido. El mercado puede estar, también, ubicado en cualquier época: la Grecia antigua, la Edad Media, una provincia romana, un mundo de fantasía o incluso un mercado turco en la época actual.

El objetivo del jugador es enfrentarse a todos los problemas y obstáculos que existen en la profesión para hacerse con el CONTROL del segmento de mercaderías que comercializa. Es decir, conseguir una posición dominante que le permita ser un referente dentro del MERCADO y le dé la mayor parte de las ventas.

Para esto deberá hacer uso de todos sus recursos: su dinero, sus habilidades para negociar y manipular, y las habilidades de los miembros de su familia que lo ayudan con la tienda.

¿Qué necesitamos para jugar?

- Algunas Hojas de Balance que están incluidas en el juego;
- Algunos papeles en blanco, por las dudas, un lápiz y una goma;
- Monedas, muchas monedas. Se recomienda que sean viejas y fuera de uso, para evitarte problemas. Las monedas nacionales no exóticas suelen ser fáciles de conseguir por montones porque no valen mucho para los coleccionistas; tal vez tengas muchas en casa y no te acuerdas. Se recomienda tener de 10, 25, 50 centavos y 1 peso (o lo que se use en tu país). Si se te complica encontrar monedas, usa fichas de colores y asígnales un precio a cada una.
- Fósforos (usados o no). También puedes usar alfileres de esos con cabeza de plástico de color, o escarbadiantes a los que les quites una punta. Lo importante es que haya un extremo diferenciado del otro, porque son necesarios para apuntar (luego verás hacia qué).



Capítulo 1

Crear el mercado

Lo primero que debemos hacer es decidir qué tipo de mercado queremos jugar. Ya hemos dado algunos ejemplos, pero podemos agregar otros.

Definir bien qué tipo de mercado vamos a crear es importante para luego no tener dudas. Es necesario que nos situemos bien en la época y lugar, de manera de no cometer errores de ambientación e incoherencias que luego no sepamos corregir.

Crear la tienda

Cuando ya hemos decidido qué tipo de mercado vamos a jugar, debemos elegir un rubro para nuestra tienda. Este tiene que estar relacionado con lo que se vende en esa época y lugar. De acuerdo a los ejemplos anteriores, podemos dar otros ejemplos. En un mercado de alguna ambientación de D&D podemos imaginarnos vendiendo ropas a los viajeros, o armaduras y armas convencionales para aventureros, o incluso instrumentos mágicos y pociones. En la Grecia antigua, podemos ser vendedores de vasijas o carpinteros especializados en sillas y taburetes. En un mercado actual, tal vez vendamos artículos hechos de mimbre, antigüedades o dulces artesanales.

He aquí una lista de oficios que se ejercían en la Edad Media (y algunos incluso en la Antigüedad), con los cuales puedes orientarte:

Especiero y vendedor de drogas

Carpintero

Tonelero

Tejedor

Calderero (vendedor de calderos y ollas)

Sombrero

Alfarero

Fabricante de espuelas, frenos, estribos (y otras cosas de metal necesarias para los caballos)

Orfebre

Cuchillero/espadero

Artesano del alambre y otros elementos de metal de escaso tamaño (dedales, alfileres, etc.)

Armero

Fundidor de campanas y otros elementos de bronce y/o latón

Cestero y fabricante de elementos con mimbre

Zapatero

Herrero y fundidor

Cambista de monedas

Calcetero

Vendedor de paños y telas

Curtidor y vendedor de cuero

Escriba

Cordelero (vendedor de cuerdas)

Panadero

Pastelero

Peletero

Sastre



Hacia el Renacimiento, con el avance de la tecnología y otras cuestiones, puedes agregar:

Arcabucero
Relojero
Encuadernador
Grabador de estampas
Imprentero
Medidor de grano
Tapicero
Vendedor de pelucas

Si deseamos pensar en un mercado dentro de una ambientación medieval-fantástica, podemos agregar las siguientes opciones:

Vendedor de pociones mágicas
Vendedor de armas y armaduras mágicas
Vendedor de pergaminos o amuletos que contienen magia
Vendedor de objetos mágicos que no son armas
Traficante de esclavos
Traficante de especies exóticas y/o mágicas

Puedes también situar el juego en una ambientación actual o no tan antigua (Siglo XIX, por ejemplo); para ellos ya no necesitas tanta ayuda. Puedes tomar como ejemplo muchas películas o mirar algunos documentales.

Si te pones a investigar algunas culturas, encontrarás cosas extrañas, como que la venta de agua caliente fue tradicional en China hasta hace apenas unos años, y era un negocio redituable para muchas familias. Si has jugado mucho cierto tipo de juego de rol, te interesa un período histórico determinado o por alguna razón estás cerca de ciertos rubros comerciales, puedes encontrar en este juego una perfecta oportunidad de mantenerte dentro de tu ámbito lúdico favorito, jugándolo desde otro punto de vista totalmente diferente.

Mientras elegimos el rubro de nuestra tienda, podemos anotar los que no nos interesen en una lista. Estos serán los demás puestos callejeros que compartirán el mercado con nosotros, siendo nuestros competidores o simplemente vecinos.

Dificultad de juego

La dificultad de la partida la establecerá la cantidad de puntos que le pongamos a nuestra tienda al comienzo. Como podrás ver luego, todo se mide en una escala de puntos equivalente a los centavos de las monedas que usaremos. ¿Cómo es eso? 10, 25, 50 y 100 centavos/puntos. Es decir que no será lo mismo comenzar con un capital de 10 que uno de 50 o 100.

Cuando creas tu tienda, tienes que comprar recursos con los puntos iniciales. Vamos a suponer que comienzas con 100 puntos, y explicaremos desde allí cómo es todo el proceso.

Como dueño de la tienda, tienes 3 recursos:

- **Tus habilidades**, que son Negocios, Mercado, Leyes y Juego Sucio. Luego explicaremos cada una; basta decir que todas son importantes de diferente manera.
- **Tu familia**. No estás solo en el negocio, y toda o parte de su familia te ayuda. Cada uno tiene una capacidad especial que puedes usar en beneficio de la tienda y por lo tanto, de

todos. Como eres la cabeza de la familia y el que les da de comer, te harán caso, pero no son tus títeres.

- **Tu dinero.** ¿Cómo nos habíamos olvidado? Pues eso: la cantidad de dinero que tienes disponible para gastos, compras, sobornos, mejoras y todo lo demás. Debes manejarlo con cuidado, porque si te falta no podrás cumplir con obligaciones importantes.

Al elegir la dificultad del juego, limitas la cantidad de puntos que tienes y por lo tanto los que podrás distribuir en cada uno de estos recursos. Siguiendo con el ejemplo anterior de los 100 puntos, puedes elegir una combinación de este tipo: 25 a Habilidades, 25 a Familia, y 50 a Dinero. Nunca puedes dejar en 0 ninguno de tus recursos. Trata también de dividir el monto en múltiplos de 5, para que luego no sobren puntos (ya verás por qué).

Habilidades

Son las cosas que tu personaje hace para mantener abierta la tienda todos los días. Asuntos generales de los que se encarga usando generalmente su ingenio, astucia y experiencia.

Como verás más adelante, para usar las habilidades deberás lanzar al aire monedas de diferente denominación: el valor de cada una se define con una moneda de 10, 25, 50 o 100 centavos.

Cuando distribuyas tus puntos en habilidades, multiplica dicha cantidad por 10. Ten en cuenta que no puedes tener ninguna habilidad en 0 ni en más de 100. Si te sobraran puntos porque has calculado mal, divídelos por 10 y agrégalos a alguno de tus otros recursos.

Hay cuatro habilidades, que son las siguientes. Cada una de ellas tiene 4 usos:

Negocios: es la tarea principal de la tienda, y se divide en dos partes. Por un lado, debes atender a los clientes de buena manera, dejarlos contentos y hacer que regresen y vuelvan a la tienda, incluso si los estafas. Porque después de todo, si no ganas dinero no sirve. Por otra parte, debes tratar con tus proveedores. Casi seguramente le compras algo a alguien para poder hacer tu trabajo. Si eres carpintero necesitas herramientas y madera; si vendes libros antiguos necesitas gente que se desprenda de los suyos. Incluso si sólo vendes lo que cultivas, necesitas herramientas, y tal vez alquilar un terreno o compras fertilizante. Es necesario que tus proveedores estén contentos también, y te vendan a buen precio y sin limitaciones. Ponerte mal con ellos puede perjudicar tus precios o la atención que les das a tus clientes, por ejemplo al quedarte sin un tipo de mercadería.

1. **Estafar clientes:** en cada turno puedes intentar obtener una ganancia extra aprovechándote de clientes crédulos, poco conocedores del tema o que simplemente no prestan atención a lo que compran. El peligro, obvio, es que se den cuenta y no solo no regresen, sino que le digan a todo el mundo que eres un aprovechador.
2. **Agradar a los clientes:** puedes intentar atraer clientes y venderles más mercadería haciéndoles pequeñas atenciones, descuentos por cantidad, tratándolos con más cortesía, contratando personal extra para una atención más rápida, etc. etc.
3. **Proveedores:** negocias con ellos para obtener rebajas que te permiten tener un mayor margen de ganancia. En cada Turno de Proveedor, puedes intentar hacerlo; si pasas la tirada obtienes una rebaja y solo pagas el nivel inferior al monto que tenías que pagar (10 en lugar de 25, por ejemplo). Si no la pasas, todo sigue igual, pero si pifias, has hecho un mal negocio y debes pagar un nivel más (de 25 a 50, por ejemplo).
4. **Astucia:** cuando necesitas dinero urgente, tienes que pensar rápido. Con una serie de medidas administrativas coordinadas, intentas sacarle más jugo a tu mercadería y tu tienda, reduciendo horas del personal, subiendo ligeramente los precios, abriendo hasta más tarde,

etc. etc. Si la tirada es exitosa, ganas la cantidad de dinero que figura en la moneda que usas; pero si no la pasas o es una pifia, has perdido ese monto a causa del apresuramiento y las malas maniobras.

Agradar clientes tiene su precio: si contratas personal, deberás pagar una cifra razonable, a menos que te ayude un Familiar.

Mercado: sean o no tus competidores, necesitas llevarte bien con tus vecinos en el mercado, porque las demás tiendas pueden ayudarte (recomendándote, por ejemplo) o entorpecer tu trabajo (quitándote apoyo, saboteándote, etc.). Usando esta habilidad puedes negociar con ellos alianzas o simplemente quedar bien para evitar represalias.

1. **Rumores:** tomar el pulso del mercado es vital para saber qué está sucediendo. De esta manera puedes averiguar qué impresión tiene la gente de tu tienda y de otras tiendas, además de obtener noticias generales sobre otras partes del mercado que pueden o no afectarte. Siempre la información más difícil de encontrar es la que involucra a tu propia tienda.
2. **Publicitar:** un pregonero, un folleto efectivo, un cartel anunciando rebajas, o cualquier otra acción pensada para atraer más clientes dentro del mercado y los alrededores. Te enfrentarás tal vez a la publicidad de la competencia, pero a veces es lo único que te queda.
3. **Negociar:** si te has enemistado con un tendero, o buscas mejorar una relación complicada, puedes intentar con esta Habilidad. Encarando las cosas en una franca conversación, pueden llegar a un arreglo más o menos satisfactorio sobre sus diferencias personales y profesionales. Si el resultado es una pifia, lo siguiente es una situación de Pelea.
4. **Pelear:** a veces las conversaciones se descontrolan; la relación entre tenderos es tan mala que no hay palabras suaves ni gestos sutiles. Si te vas a las manos con otro tendero, la relación entre ambos automáticamente pasa a 1.

Publicitar tiene su precio: a menos que te ayude un Familiar, debes pagarle a alguien para que te haga publicidad.

Autoridad: existe afuera del Mercado alguna autoridad que mantiene todo en orden. De acuerdo a la época, lugar y situación, puede ser simplemente un grupo de mafiosos que cobra un “impuesto” o un Estado completo que requiere inspecciones sanitarias, muchos requisitos legales y todo lo demás. Cuanto mejor conozcas estas leyes y a los que las hacen cumplir, tanto mejor. Así podrás encontrar huecos legales, seguir la letra pero no el espíritu de las disposiciones, hacer arreglos y “arreglos”, etc. etc. También necesitas llevarte bien con la policía o guardia de la ciudad, si no quieres que descuiden su trabajo.

1. **Inspecciones:** sean sanitarias, edilicias o simplemente una formalidad o tradición, las inspecciones de rutina son parte de la vida del comerciante. Cada tanto las autoridades pasan para revisar que no vendas mercadería adulterada, robada, falsa, etc., además de cumplir otros requisitos. Si pasas la tirada, la inspección no encuentra nada (incluso si hay algo que estabas escondiendo), pero si no, las autoridades competentes encuentran alguna razón para sancionarte y cobrarte una multa, que será la mitad de lo que pagas por Impuestos. Deberás abonarla en el siguiente turno de Impuestos.
2. **Sobornos:** un poco de dinero puesto en las manos correctas hace maravillas. Puedes usar esta habilidad para pasar inspecciones y para mejorar tus relaciones con la policía.
3. **Impuestos:** al llegar un Turno de Impuestos, puedes intentar una rebaja buscando agujeros legales, suplicando o usando algún otro método. Si pasas la tirada consigues rebajar un nivel el costo (por ejemplo, de 50 a 25) pero solo por dicho turno, y hasta un mínimo de 10. Si no la pasas, pagas lo mismo, pero si obtienes una pifia, se te aumenta automáticamente al nivel superior (de 50 a 100, por ejemplo).

4. **Policía:** debes mantener como brazo ejecutor de la Autoridad, a veces tienen la última palabra en asuntos que te influyen directamente. Usas esta habilidad para convencerlos de que te ayuden, para darles datos y razonar con ellos.

Obviamente, Sobornos te cuesta dinero: usas la habilidad pero sin pagar algo a cambio, no serviría de nada.

Juego Sucio: no todo se soluciona con palabras y negociación. A veces otras “actividades” pueden sacarte de problemas, siempre y cuando no se descubra a los culpables. Esta habilidad te sirve para lo siguiente:

1. **Sabotaje:** hacer de manera encubierta cualquier cosa que entorpezca la venta de otra tienda por al menos un día. Mezclar sus productos frescos por otros viejos, romper o debilitar parte de la estructura para que se caiga algo, dañar alguna herramienta necesaria, provocar que los productos se dañen o tengan mal aspecto, etc. etc. etc.
2. **Esparcir rumores:** hacer que la gente crea en una serie de habladurías que perjudican a una tienda en particular. Decir que han aumentado mucho sus precios para que nadie vaya, o que su dueño ha insultado a alguien importante, o que hay mal olor dentro son ejemplos muy sencillos. El rumor debe ser creíble, y mejor cuanto más difícil sea verificar su falsedad.
3. **Amenazas:** alguna gente no resiste ser golpeada o asustada, mucho más cuando se trata de desconocidos. Jugar sucio de esta manera implica utilizar gente ajena al mercado, o gente conocida pero disfrazada, que amedrente a los dueños de una tienda de manera que no hagan algo, como bajar los precios, instalar un cartel o hacer una denuncia. Si el personaje quiere pelearse con el otro tendero a cara descubierta, como sucede en muchas discusiones que se van de la mano, deberá usar la habilidad Mercado.
4. **Llamar a las autoridades:** una inspección sanitaria, una auditoría o cosas similares pueden mantener a una tienda cerrada por días. Incluso si nadie encuentra nada malo, la gente comenzará a hablar y por un tiempo no comprará allí. Si el personaje logra esta tirada y no hay nada malo en la tienda denunciada, será difícil que le crean más adelante. También puede hacerlo luego de enterarse de una irregularidad, si es que ha pasado una tirada de Mercado (Rumores).

Jugar sucio tiene su precio: es necesario pagarle a alguien para que haga el trabajo, para de esa manera no quedar directamente implicado si algo sale mal (y si sale bien, también). Si hay un miembro de la familia que ayuda a realizar el Juego Sucio (usando Favores), el costo se reduce a la mitad, pues la ayuda sigue siendo necesaria para que la tienda no se vea comprometida.

Familia

Difícilmente el personaje podrá mantener su tienda sin ninguna ayuda. Su familia, así como depende de ella, también colabora más o menos en su mantenimiento, atendiendo clientes, llevando pedidos, hablando con los proveedores, etc. Aunque estas tareas diarias no se reflejan en el juego, sí lo hacen algunas capacidades especiales que tienen los miembros de la familia. Estas capacidades son intransferibles; son Favores que como padre o madre les pides a tus hijos para que ayuden con la tienda.

Puedes elegir libremente la cantidad de miembros de la familia y su tipo, pero al gastar los puntos relacionados con ella debes tener en cuenta que no siempre estarán dispuestos a ayudarte de dicha manera. Estas capacidades especiales no son fáciles de usar y además, ellos son la familia del personaje, no empleados ni títeres. Tarde o temprano se cansarán de hacerlas; el gasto de puntos de Favores representará cuantas veces puedes pedirles uno antes de que lo hagan. Más adelante tal vez puedas recuperar una cierta cantidad de estos puntos, pero eso dependerá de las circunstancias.

No hay que realizar tiradas para que los miembros de tu familia te hagan favores; solo pagas al perder 1 punto del total de Favores de ese miembro. Cada vez que usen estas capacidades, tu personaje gana un bonus en su tirada de Habilidad, al poder lanzar una moneda inmediatamente superior a la que debería.



Se supone que tu esposo o esposa colaboran activamente en la tienda y aceptan tus decisiones; trabaja exclusivamente en ella y no puedes pedirle favores ya que necesitas que se quede allí. En cambio, tus hijos e hijas solo trabajan algunas horas y puedes pedirle favores cada tanto. No es obligatorio que estés casado; puedes elegir ser viudo o viuda, pero necesitas tener una familia para llevar adelante la tienda.

Cuando distribuyas los puntos de Creación de la Tienda en tu Hoja de Balance, divide por 5 los puntos que hayas puesto en Familia. El número resultante es la cantidad de Favores que puedes pedirles en total: distribúyelos entre los miembros que hayas anotado. No puedes anotar a ningún miembro con 0 puntos de Favor.

Hija hermosa: con sus atractivos femeninos puede suavizar a ciertas personas, ya sea distrayéndolos o haciendo más factible que acepten razones. Salvo excepciones solo pueden afectar a personajes varones; si es usada para distraer a una mujer el costo de puntos se dobla. Bonifica las Habilidades Juego Sucio (distrayendo a otros mientras el personaje realiza su trabajo, esparciendo rumores, etc.) y Negocios (ayudando a negociar un mejor arreglo con el proveedor o poniéndola para que atienda a los clientes masculinos con un *toque especial*)

Hijo fortachón: su corpulencia y músculos ayudan a llevar cajas con pedidos, pero también sirven para otras cosas. Da bonificaciones a Juego Sucio (Amenazas) y Mercado (resistiendo los intentos de).

Hijo astuto: con ciertos contactos y mucha inteligencia, puede llevar a cabo ciertas tareas necesarias. Da bonificaciones a Autoridad y Mercado.

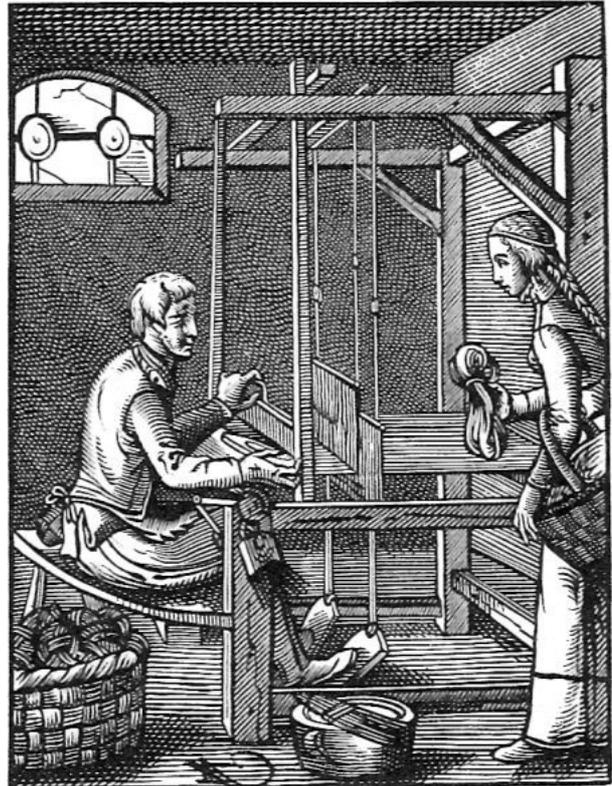
Hijo escurridizo: el pequeño sabe cómo no hacer ruido, llevar información, escuchar a la gente y escapar. Da bonificaciones en todas las variantes de Juego Sucio, excepto Amenazas, y también puede servir en Publicitar y Rumores (de la habilidad Mercado).

Hija astuta: con una inteligencia práctica muy desarrollada, suele dar consejos de administración muy útiles. Da bonificaciones en Mercado (Negociar), Autoridad (Inspecciones e Impuestos) y Negocios (Proveedores).

Sobrino inútil: tu hermano o hermana no lo soporta, así que cada tanto te lo envía para que lo “endereces”. No sirve de mucho, pero lo pones a hacer trabajo pesado por la mitad de lo que deberías pagarle a una persona que no fuera de la familia. Cada 5 turnos ganas 10 monedas en ahorros. A él no debes pedirle favores, porque trabaja obligadamente. Cada 10 turnos, además, te permite reponer 1 punto de Favor de otro miembro, al quitarle a él o ella una tarea pesada o desagradable.

Sobrino rebelde: está en la adolescencia, así que tu hermano o hermana no soportan su carácter. Suponen que tú puedes mantenerla ocupada sin que haga nada malo, mientras aprende a ganarse la vida. Hace tareas menores que, cada 5 turnos, te dan 10 monedas en ahorros, ya que te evita contratar ayudas temporales. Cada 10 turnos, además, te permite reponer 1 punto de Favor de otro miembro, al quitarle a él o ella una tarea pesada o desagradable.

Amante (secreto): tienes una persona con la que engañas a tu esposo o esposa, si estás casado, o que mantienes oculta si eres viudo. Afortunadamente está locamente enamorado/a de ti; cada Favor que compres al crear el personaje vale por dos. Por otra parte, mantienes la relación activa jurándole que pronto te fugarás con él o ella, dejando atrás a tu familia. No piensas hacerlo, claro está. Cada vez que le pidas un favor existe la posibilidad (tirada de por medio) que él o ella se canse de esperar y amenace con decirlo todo. En este caso deberás realizar una tirada de Juego Sucio (Amenazar) para alejarlo/a de ti para siempre, y no puedes usar en ella a ninguno de tus familiares, ya que el secreto saldría a la luz. Si deseas ganar un bonificador, deberás pagarle 100 monedas a un matón profesional. Si la tirada falla perderás todos los Favores de tus familiares, y solo podrás recuperarlos 10 turnos más tarde según se marca en esa parte del reglamento.



Tu dinero: la bolsa

Como comerciante es importante que tengas la mayor cantidad de dinero disponible para todo tipo de gastos, principalmente Impuestos y Proveedores. Cuando comienzas a gastar las últimas monedas, estás en problemas.

El dinero dentro del juego se representa con monedas. De hecho, cada moneda representa a tantas Monedas como su denominación: así una moneda de 10 vale 10 monedas, una moneda de 1 peso vale 100 monedas, etc. Es mucho más divertido si consigues un montón de monedas de varios tipos, principalmente si son viejas. No importa si son de diferentes épocas y diseños. Cuando las tengas, ponlas en una bolsa de dados (o en cualquier otra bolsa pequeña, es lo mismo): esa es “tu bolsa”, similar a la que tendrías si fueras realmente un comerciante dentro del juego. Imagina cómo te dolería que fueran de oro y tuvieras que pagar con ellas.

Tener tu bolsa llena de monedas es importante para que te introduzcas en el juego y pienses como tu personaje; además es una indicación visual y táctil de cuánto dinero tienes, por el peso y el volumen. Mete en ella todo tipo de cambio, monedas chicas y grandes, porque vas a necesitarlo. Aunque en el juego no usamos las monedas de 5, puedes tenerlas; asegúrate también de tener monedas de 10 centavos, 25 centavos, 50 centavos y 1 peso (es decir, 100 centavos). Si tienes monedas de 20 centavos, úsalas como si fueran de 25.

Pero, ¿y si no consigo suficientes monedas? Si tienes algo de dinero, tiempo y ganas, busca en tiendas de numismática. Las monedas nacionales recientes, que ya no se usan, suelen venderse por kilo porque no tienen ningún valor de coleccionista.

De todas maneras, no estás obligado a tener una bolsa llena de monedas. Si no consigues o no tienes, simplemente puedes anotar en la Hoja de Balance el monto de dinero que tienes y listo. Borra y reescríbelo cada vez que ganes o pierdas dinero. No es tan divertido, pero no deja de ser útil.

Cuando distribuyes tus puntos de Creación de la Tienda, multiplica por 10 los que hayas asignado a tu Bolsa de Dinero. Esa será la cantidad de monedas que tendrás disponibles al comienzo del juego.

El uso de las monedas

Aunque no tengas una GRAN BOLSA de monedas, igualmente necesitas unas cuantas para poder jugar, hacer tiradas, etc. Necesitas al menos dos de cada una: de 10 centavos, de 25 centavos, de 50 y de 1 peso (o lo que usen en tu país).

El principal uso de las monedas es para hacer las tiradas (ver más adelante). Sin embargo, la escala numérica que establecen también es muy importante: todo se mide en esas proporciones.

Cuando en el reglamento se diga que “se baja un nivel” o “se sube un nivel”, se refiere a esta escala: de 10 se sube a 25, de 25 se sube a 50, de allí a 100. No hay monedas ni niveles más altos o más bajos que estos. Sin embargo, puedes utilizar monedas de 5 centavos, o de 2 pesos, por si necesitas cambio o quieres representar valores altos de dinero con menor cantidad de monedas.

Hay otros niveles, como el de Relaciones, pero estos son casos particulares de los cuales te darás cuenta.

Capítulo 2: reglas principales del juego

Turnos

El juego se divide en turnos, cada uno de los cuales representa una semana de trabajo en la tienda.

Durante un turno, la secuencia es la siguiente:

1. Determinar qué Eventos suceden, utilizando el tercer círculo de la Ruleta.
2. Realizar, si es necesario, cualquier acción destinada a contrarrestar o hacer frente a dicho evento.
3. Si es un Turno de Proveedores o de Impuestos, pagar la suma acorde.
4. Determinar si otra tienda ha hecho algo que nos afecte directa o indirectamente, utilizando el segundo círculo de la Ruleta.
5. Responder, si es necesario, a esta acción.
6. Determinar cuánto dinero se ha ganado ese día en la tienda, utilizando el primer círculo de la Ruleta.



La Ruleta

Con el juego tienes en tus manos una ruleta de tres círculos, cada uno de los cuales sirve para algo diferente.

Necesitas un fósforo, escarbadietes roto o alfiler para usarlo en la Ruleta que viene con el juego. Básicamente, cualquier cosa que tenga una punta distinguible de la otra y que pueda girar sobre una mesa: también podrías usar un lápiz o un bolígrafo.

Sin embargo, teniendo en cuenta que lo que uses no estará centrado ni sujeto físicamente a la Ruleta, es necesaria una aclaración. Si lo que usas para determinar el resultado cae descentrado, toma en cuenta la serie de casillas en la que ha caído la punta, y no hacia donde apunta la misma. Es decir, no puedes elegir una casilla contigua, sino la que está justo debajo de la punta.

Tus gastos: Impuestos y Proveedores

Debes comprar cosas para venderlas y debes pagarle a las autoridades lo que te pidan. Claro que te duele, y a veces ese momento cae en una mala situación, pero no tienes otra alternativa.

Cada cinco turnos habrá un Turno de Impuestos y uno de Proveedores, alternados según puedes ver en la Hoja de Balance. Cuando llega ese turno, debes pagar automáticamente el monto señalado. Puedes hacerlo al principio o al final del turno, si es que estás corto de efectivo, pero hacerlo fuera de término no es una opción.

Lo que pagas por Impuestos y Proveedores son dos sumas que debes establecer al crear la Tienda. Has girar un fósforo por cada uno en la rueda correspondiente, y anota entonces en la Hoja de Balance cada importe. Más adelante pueden suceder Eventos que hagan que dichas cifras suban o bajen. Anota también esas variaciones y tenlas en cuenta.

Ciertos eventos pueden obligarte a atrasar o adelantar los Turnos de Impuestos y Proveedores. Ten en cuenta eso, porque modifican la secuencia prefijada en la Hoja de Balance. Cuando modificas la secuencia (de un turno cada cinco turnos), no necesitas recalcularla toda, adelantando o atrasando todos los turnos de Impuestos y Proveedores. Solo debes modificar el siguiente.

Tus ganancias: la venta de cada semana

Nadie puede prever cuánto dinero ganará en un día cualquiera en el mercado. Tal vez tienes la mejor tienda, la mejor atención y los mejores precios, pero ese día sucede algo que hace que tus ventas se desplomen, o que simplemente vendas lo mismo que el día anterior. Una semana puede tener todo tipo de altibajos.

Cada turno, en el momento adecuado, debes hacer girar un fósforo en la ruleta correspondiente a las Ventas de la Semana. El monto que salga señalado será lo que venderás esa semana, a menos que luego algún Evento u otra situación aumente o suba el monto. Cuando termina el turno anota definitivamente en tu Balance cuando ganaste y súmalo a tu bolsa.

Tiradas

Para realizar cualquier acción relacionada con una habilidad, debes lanzar dos monedas. A esto se le llama tirada. De acuerdo a si sale cara o cruz, tendrás más o menos éxito: sacar cruz es un éxito, sacar una cara es un fallo.

Estas dos monedas que lanzarás son del mismo número que el puntaje que tienes en dicha habilidad. Es decir, si quieres haber un sabotaje y tienes Juego Sucio (25), lanzarás dos monedas de 25.

La moneda de la izquierda es la moneda A y la de la derecha es la moneda B. Es importante diferenciarlas ya que el resultado de cada una influenciará el de la otra.

Hay cuatro posibilidades posibles:

A Cruz	B Cruz	----	Crítico
A Cruz	B Cara	----	Éxito con pérdida de comodines
A Cara	B Cruz	----	Fallo sin pérdida de comodines
A Cara	B Cara	----	Fallo con pérdida de comodines

¿Qué son los comodines? Son recursos que se representan con fósforos, alfileres o escarbadietes, que puedes usar de diversas maneras (lo explicamos más abajo). Cada vez que haces una tirada puedes ganar o perder comodines, así como puedes obtener un éxito o un fracaso en la acción que pretendías realizar.

La denominación de las monedas que usas para hacer la tirada determinará cuantos comodines ganas o pierdes. Si usas dos de 10, puedes ganar 1 comodín; si usas dos de 20 o 25, 2 comodines, etc. etc.

La única manera de conseguir comodines es realizando tiradas. Cuando usas el Favor de algún familiar, éste cuenta como una bonificación que aumenta en un nivel la denominación de la moneda, permitiéndote así ganar más comodines, pero también arriesgándote a perder más. Después de todo, estás involucrando a alguien de tu familia, lo cual eleva los riesgos de ser descubierto en un Juego Sucio, o quedar expuesto en una estafa o cualquier otra cosa que hagas. Si algo ha salido mal, eso repercutirá ya no solo en ti sino en toda tu tienda. Así, por ejemplo, si usas un Favor para Agradar a los clientes a través de tu Hija Hermosa, puedes subir tu tirada de habilidad de 10 a 25, pudiendo ganar así el doble de Comodines si es que la tirada es buena. Pero si la tirada pifia y tu hija sobreactúa y parece demasiado seductora con los clientes varones, puedes tener un problema con las esposas de dichos clientes, o una pelea familiar dentro de la tienda, o algo así que repercutirá en tu Reputación y te hará perder 2 comodines.

En toda tirada puedes elegir lanzar una moneda de un nivel inmediatamente inferior al que deberías, si es que no quieres arriesgarte a perder demasiados comodines en un fallo. Sin embargo, si la pasas también ganarás menos comodines. El que no arriesga no gana.

El éxito de la tirada no está atada, entonces, a ganar o recuperar comodines. Siguiendo el ejemplo anterior, también puede suceder que tu hija te hace quedar mal, pero no TAN mal, y aunque no agradas a los clientes, no pierdes Reputación.

Reputación

Es la suma de tus Comodines. Piensa que, cada vez que haces una tirada, te expones a que algo salga mal. Un mal sabotaje te indispone con todos; una estafa a un cliente perjudica tu buen nombre como comerciante honesto; ni hablar de las broncas que pueden traerte tus clientas casadas si tu Hija Hermosa se pasa de la raya.

Dentro del barrio donde está el mercado, y en menor medida fuera de él, la gente tiene una imagen tuya y de tu tienda, siempre cambiante, a veces mala, a veces muy buena. Afectas a esa imagen cada vez que intentas algo. Incluso si es algo bueno y legal, como protestar por tus derechos con una tirada de Autoridad: puede ser que te extralimites y perjudiques a alguien, o que haya un malentendido y quedes como una persona corrupta, o algo similar.

La Reputación es vital, entonces, para mantener a tu tienda en buenas relaciones con casi todos. Representa todas las cosas buenas que has hecho bien, que te han dado fama de astuto, de buen comerciante, de persona honesta, etc., etc. Esto distingue a tu tienda, que no es una empresa grande sino un emprendimiento personal,



Jugando más sucio

Ya has visto que puedes hacerles cosas muy feas a tus competidores en el Mercado. De hecho, puedes aprovecharte de algo más: como eres el único jugador, puedes hacerles trampa también desde esta parte del juego.

¿Cómo es eso? Puedes cambiar ciertos resultados de la Ruleta que no te gusten o no te favorezcan. ¿No es eso hacer trampa? Claro. Pero todo es legal y bonito si pagas un buen soborno.

Básicamente, puedes ignorar cualquier resultado de Eventos o Situaciones que no te agraden. Como si nunca hubieran sucedido: de hecho no llegan a suceder. Si pagas 5 puntos de Reputación, todo se desvanece. Los Eventos y Situaciones que debían tocarte, entonces, quedan sin efecto, pero pueden volver a salir más adelante, porque no son anulados por el uso (como sucedería con los Eventos si sucedieran).

Objetivos del juego

El objetivo central del juego es lograr el CONTROL del MERCADO de eso que tú comercias, estableciendo una posición estratégica, una superioridad completa frente a tus competidores, tan sólida que será imposible para ellos ganarte de nuevo. Debes convertirte en el principal y más conocido proveedor de cierta mercadería o servicio. Este objetivo central puede lograrse de dos maneras diferentes:

Acumulando 2.000 monedas. Es mucho dinero, mucho más del que tienes al comenzar el juego. Si logras ahorrar esa suma, tendrás infinitas maneras de molestar e incluso arruinar a la competencia: abrir una sucursal, remodelar totalmente tu tienda, colocar carteles y una agresiva publicidad, ampliar la tienda al agregar otros servicios y mercaderías, etc. etc.

Acumular 30 puntos de Reputación. Cuando llegas a este nivel, eres ya alguien que está más allá del bien y del mal. Muchos podrán recordar tus malas maneras, otros elogiarán tus astutas decisiones de negocios. Lo cierto es que la fama de tu Tienda se extiende mucho más allá del Mercado y el barrio en el que está. Gracias a ello, hay muchos de la ciudad y zonas cercanas que vienen a comprarte. Con 30 puntos de Reputación, ésta es tan sólida que es muy difícil hacer que disminuya, lo que te deja todo tipo de ventajas sobre tus adversarios.

Para cumplir cualquiera de estas dos cosas tienes 30 turnos de juego. Si no lo logras, de todas formas ganas si, al terminarse esos 30 turnos, alguno de estas dos variables es superior a las de tus competidores. Si lo superas en uno pero a la vez eres superado en otro, se establece un empate; si lo deseas puedes jugar 10 turnos más para intentar ganar.

Capítulo 4: el resto del Mercado

El Mercado es un lugar grande, lleno de tiendas de todo tipo. Incluso, a veces, hay casas particulares entre las tiendas o cerca de ellas; es un barrio comercial en donde todo puede pasar y la actividad cesa muy raras veces.

Aunque no es necesario, puedes tomarte tu tiempo para dibujar un plano del Mercado y de las áreas circundantes; esto puede ayudarte a visualizar más sobre el juego, quién es tu personaje, dónde vive, quienes son sus vecinos, etc. Este tablero no tendrá incidencia directa en el juego, pero puede ayudarte a visualizar, también, algunos aspectos del juego que son demasiado abstractos y agregarlo, por tanto, diversión a la partida.

Incluso si dibujas todo el Mercado, debes tener en cuenta que solo jugarás con una parte del mismo. Las tiendas con las que mantendrás más contacto, y por lo tanto las que son relevantes al reglamento, son las que están cerca de ti (generalmente tus vecinos directos) y tus competidores (quienes están un poco más lejos, por obvias razones).

Dentro de esa parte del Mercado (y tal vez en todo el mismo) tendrás solo dos competidores: tiendas que venden exactamente lo mismo que tú y por lo tanto amenazan con dejarte fuera del negocio día a día. Cada vez que ellos venden algo, tú vendes menos; eso se traduce en menos ganancia, menos dinero para Impuestos y Proveedores, y menos dinero para tu Familia. Aunque quieras, no puedes hacer buenas migas con ellos.

Cerca de ti también tendrás a tres tiendas que venden otro tipo de mercancía: algo totalmente diferente a lo tuyo, o tal vez algo parecido que no implica que no puedan compartir clientes. Por ejemplo, si tú vendes sillas de montar y tienes en frente un herrero que pone herraduras, no tendrás problemas con él: de hecho puede ser importante tener una buena relación ya que puede recomendarte a otros. Si tú vendes dulces artesanales y el puesto de al lado vende antigüedades, es más difícil que pueda ayudarte, y aunque pueda decir cosas malas de ti, es difícil que lo haga teniendo en cuenta que también tendrá competencia de la cual ocuparse.

De manera que tu pequeño pedazo de Mercado involucra principalmente a estas cinco tiendas: las tres que están a cada costado y enfrente tuyo, y las dos que son competencia y están más lejos.

Relaciones con otras tiendas

Cada dueño de una tienda teje una red de relaciones: se lleva bien con uno, detesta a otro, a un tercero le da igual si se muere o gana la lotería. Esto tiene gran importancia en el día a día, porque es más fácil si tenemos a muchos tenderos amigos. Pero no podemos ser buenos con todos: nuestros competidores siempre serán una amenaza y con ellos nunca nos llevaremos bien.

Para llevar cuenta de eso, cada tienda tendrá en nuestra Hoja un marcador que nos dirán qué tan bien nos caen los demás. En la hoja de cada tienda, por otra parte, habrá un espacio que dirá qué tan bien o mal le caemos a cada uno de los tenderos con los que compartimos ese espacio.

El nivel de las relaciones se representa con una escala numérica del 1 al 5; a mayor número, mejor relación:

1. odias sin preámbulos al otro tendero, y lo que más deseas es que su negocio quiebre miserablemente. Ni siquiera lo saludas por la calle, y lo insultas en privado cada vez que puedes. Piensas que está tramando algo contra ti en todo

momento. Lo peor que podría pasarte es que él te arruine; de eso no podrías recuperarte.

2. el tendero te cae mal, pero soportas su presencia. No te molesta cuando te enteras que está perdiendo dinero y no vende lo suficiente; tampoco piensas en ayudarlo. A veces lo saludas, y tu relación con él es gélida, pero existe.
3. tu compañero de solar no resulta un sujeto desagradable. De hecho no tienes una opinión sobre él. Te da más o menos lo mismo lo que le suceda, aunque si te lo pide, lo ayudarás, sobre todo si puedes ganar algo a cambio.
4. el tendero te cae bien, y suelen conversar de lo personal y de las cosas del mercado cada tanto. Te sientes un poco mal cuando ves que sus negocios no andan bien, y en esos casos te sientes empujado a ayudarlo. Él también lo hace, a veces, sin pedirte nada a cambio. Te gustaría que más gente fuera como él o ella.
5. ¡adoras a ese sujeto! Hablas mucho con él, e incluso a veces le confías cosas que solo saben en tu familia. De hecho, es un amigo, no solo un compañero del mercado. Él también te confía cosas y te da consejos. Cuando le va mal, es como si te fuera mal a ti. No es raro que compartan enemigos y le desagraden las mismas personas.

Siempre que quieras, puedes intentar mejorar la relación que tienes con un tendero. Para eso necesitas superar varias tiradas de Mercado (Agradar), dependiendo de qué tan mala es la relación. Para pasar al siguiente nivel, necesitas obtener tantos éxitos como el nivel al que quieres pasar (por ejemplo, si estás en 2 necesitas 3 éxitos para pasar a 3). Si obtienes un doble éxito, se cuenta justamente como dos éxitos. Solo puedes hacer una tirada por turno.

Mantener una buena relación con los demás tenderos es importante porque, a partir del nivel 4 o 5, ninguno hará nada malo contra ti. A estas personas les agradas mucho, de manera que siempre que pueden dirigirán a sus clientes a ti cuando les pregunten por una buena tienda que vende lo que tú tienes. Si la relación es de nivel 5, agrega cada día 5 monedas de ganancia por esta razón (salvo que un Evento diga que no vendes NADA). Si está en nivel 4, tira una moneda: si sale cruz ganas esas 5 monedas, si sale cara no.

Si la relación con una tienda está en nivel 3, su tendero no hará nada para perjudicarte, pero tampoco te ayudará: será neutral hacia ti. En cambio, los que tengan niveles inferiores, que te detestan, siempre harán algo para perjudicarte. Generalmente estos serán tus competidores; ya tienes suficientes enemigos con ellos, así que no te conviene tener otros tenderos enojados.

Acciones de tus competidores

Como hemos dicho antes, las tres tiendas vecinas a la tuya no venden lo mismo que tú, y aunque vendan algo relacionado, no deberían, normalmente, tener ganas de hacerte daño. Muy por el contrario, tus dos competidores tratarán siempre de hacerte perder dinero para que quiebres, hacerte quedar mal ante los demás, etc. Tal vez descansen algunos días, pero hasta que tengan una buena idea.

Para identificar a cada uno de tus enemigos, los llamaremos Tienda Z y Tienda X. Sería bueno que tú le pusieras nombre a sus dueños y a sus tiendas, y los anotes en las Hojas correspondientes.

En cada turno, es posible que ellos intenten algo, ya sea por iniciativa propia o como respuesta a algo que tú has hecho. Para saber si esto ocurre, debes hacer girar un fósforo en la ruleta y mirar el segundo círculo. Como puedes ver, hay varias opciones. La primera letra identifica la tienda que intenta perjudicarte: su dueño ha utilizado la habilidad Juego Sucio. La segunda letra representa una opción que debes revisar.

Al igual que sucede con Eventos, toma la primera opción que salga; si ya ha salido, toma la siguiente.



Z-1

Tu oponente trata de dañar tu tienda (Sabotaje)

Tu oponente intenta una campaña de publicidad (Publicitar)

Tu oponente intenta ensuciar tu nombre con mentiras (Esparcir Rumores)

Z-2

No sucede nada

Tu oponente amenaza a uno de tus familiares para que haga mal su trabajo (Amenazas)

Tu oponente miente diciendo que vendes mercadería robada (Llamar a las autoridades)

Z-3

Tu oponente esparce rumores de que estafas a la gente (Esparcir Rumores)

No sucede nada.

Tu oponente te sabotea haciéndose pasar por un proveedor y vendiéndote cosas en mal estado (Sabotaje)

Z-4

Tu oponente hace que te caiga una inspección sanitaria (Llamar a las autoridades)

No sucede nada.

Tu oponente sale a buscarte insultándote (Pelear).

Z-5

Tu oponente manda matones para que espanten a tu clientela (Amenazas)

No sucede nada.

Tu oponente hace correr la voz de que eres un adúltero para corromper tu Reputación (Esparcir Rumores)

X-1

No sucede nada

Tu oponente hace correr la voz de que estafas a tus clientes (Esparcir Rumores).

Tu oponente te sabotea al enviar a un grupo de vándalos que crean alboroto fuera de tu tienda (Sabotaje)

X-2

Tu oponente amenaza a tu proveedor para que te venda más caro (Amenazas).

Tu oponente le dice a las autoridades que estás pagando menos impuestos de los que deberías (Llamar a las autoridades).

No sucede nada.

X-3

Tu oponente lanza una agresiva campaña publicitaria (Publicitar)

No sucede nada.

No sucede nada.

X-4

Tu oponente soborna a la policía para hacerles creer que eres un delincuente. Debes Sobornarlos para contrarrestar el efecto, pagando 75 monedas.

Tu oponente hace correr la voz de que eres un rebelde que está contra el poder establecido (Esparcir rumores)

No sucede nada.

X-5

No sucede nada.

Tu oponente intenta Negociar una tregua. Si sale exitoso de la tirada, ignora cualquier resultado X por 5 turnos; si no, ambos pelean.

No sucede nada.

De acuerdo a lo que haya hecho, tú deberás hacer una tirada para defenderte de dicha acción:

Sabotaje: una tirada de Autoridad (Policía) puede detenerlo o asustar al perpetrador antes de intentarlo, de manera que no sea peor.

Amenazas: debes enfrentar a los que realizan las amenazas, ya sea en persona o por terceros.

Llamar a las Autoridades: dependiendo de lo que haya sucedido, deberás soportar una Inspección, hablar con la Policía, hacer una tirada de Impuestos para no pagar una multa, o simplemente sobornar a las autoridades para que no te molesten.

Esparcir rumores: lo único que te queda es realizar una tirada de Mercado (Rumores) para contrarrestarlos.

Publicitar: solo publicita para contrarrestar el efecto; si los dos fallan o los dos tienen éxito, todo sigue igual.

Recuerda que no puedes impedir que tu enemigo realice exitosamente una tirada, de la misma manera que él no se resiste a tus intentos. Si una tirada es exitosa, la acción ha tenido lugar; lo único que queda es contrarrestarla antes de que te perjudique, realizando una acción opuesta. Si las dos tiradas son exitosas, gana la última, es decir la del “defensor”, simplemente por una cuestión de que ha tenido lugar más tarde.

Ejemplo: una tirada de Juego Sucio (Sabotaje) típica sería que, aprovechando un descuido, tu enemigo corta parte de uno de los postes de tu tienda para que cedan por el peso el día siguiente y cae un caos. Si la tirada es mala, simplemente ha sido descubierto o ha huido temiendo serlo; si es buena, logra el sabotaje. Una tirada opuesta fallida implica que tú no descubres el sabotaje y, efectivamente, a medio día tu tienda se desploma y tienes problemas. Una tirada exitosa determina que, antes de abrir la tienda, te das cuenta de que algo anda mal y lo reparas antes de que haga daño.

También recuerda que el valor de la moneda que lanzas no significa que tengas mayores o peores chances de fallar.

Capítulo 5: Eventos

Eventos

Como has visto antes, en cada turno pueden suceder muchas cosas que te afecten a ti y/o a tus rivales. A veces podrás hacerles frente fácilmente, otras veces no.

En cada turno debes hacer una tirada de Eventos, usando un fósforo sobre la ruleta y observando el círculo exterior. Busca el número que salió en la siguiente tirada; ese es el Evento que sucede. Como podrás ver, hay 30 eventos y solo 10 números en la ruleta. Cada vez que salga un número repetido, ignora el Evento que ya sucedió y usa el que está debajo; de esta manera no se repetirán. Si por algún motivo acabas los 3 Eventos de un mismo número, elige el primer Evento del número siguiente que no haya sucedido todavía.

1

- a. El gobierno adelanta sorpresivamente el cobro de Impuestos. Debes pagarlos ahora, sin esperar al siguiente Turno de Impuestos, que luego será obviado.
- b. Una tormenta severa daña varias instalaciones del mercado. Las ventas de todas las tiendas descienden un 50% durante este turno y los dos siguientes, hasta que los problemas son reparados.
- c. Tu hijo/a se enamora del hijo/hija del dueño de otra tienda. Si aceptas la relación y el eventual matrimonio, automáticamente el nivel de relación sube dos puntos. Si ya estaba en 4 o 5, queda en 5 permanentemente. Si no aceptas la relación, tu hijo/a se escapa con su enamorado/a, ambas tiendas pierden a dicho miembro y la relación con el otro padre desciende 2 niveles. Si cualquiera de los dos dueños tiene con el otro una relación de 1, ese dueño automáticamente negará la relación.

2

- a. Nuevas medidas sanitarias o de otro tipo hacen que existan inspecciones sorpresivas por parte de las autoridades. Debes superar una tirada de Autoridad (Inspecciones) si no quieres pagar una multa de 50 monedas.
- b. El gobierno aumenta los impuestos a partir del siguiente turno de pago, subiendo al siguiente nivel de denominación (de 10 a 25, etc.)
- c. Una grave recesión hace que se desplome la venta en todos los rubros. Durante 10 turnos debes pagar todos los Impuestos pero tu ganancia cae un 50%. Puedes reducir tus gastos de Proveedores en la misma proporción, si así lo deseas, sin que haya ningún problema adicional.

3

- a. Uno de tus hijos (tú eliges cual) necesita dinero y te lo pide a cambio de un Favor. Es la oportunidad perfecta para pedirle dicho Favor o anotar un punto adicional para pedirselo luego. Si no tienes hijos no tengas en cuenta este evento.

- b. Sorprendes a un ladrón robándote. Cuando estás por llamar a la policía, él o ella te promete que hará cualquier cosa con tal de evitar su captura. Puedes pedirle que realice cualquier acto de Juego Sucio sin que te cueste nada, sumándose la bonificación correspondiente.
- c. Una breve crisis hace que la gente no compre tus productos y los de tus competidores. Durante 3 turnos las ventas descienden un 25%, y por lo tanto también tus ganancias. No puedes reducir los pagos a los Proveedores sin enemistarte con ellos (a menos claro que superes la tirada correspondiente).

4

- a. Eres víctima del robo de un objeto particularmente caro de tu inventario. La policía atrapa al ladrón pero ya no tiene el objeto. Pierdes 100 monedas.
- b. Una persona de tu familia de sangre o política sufre un accidente o enfermedad y se pide que aportes dinero para su recuperación. Si accedes, pierdes 200 monedas por cinco turnos, que es el lapso en el que te devuelven el dinero. Si no lo haces, durante siete turnos los miembros de tu familia te harán la vida imposible y no accederán a ninguno de tus favores porque se han disgustado contigo.
- c. Uno de tus proveedores te ofrece participar de una pequeña estafa. Te promete la mitad de la ganancia, 300 monedas, si le ayudas a esconder mercadería ilegal. Si aceptas tira una moneda cualquiera; si es exitosa obtienes el dinero y nadie se entera, si es un fallo, descubren la estafa y debes pagar ese monto como multa. Realizar una tirada de Mercado (Rumores) para cubrir tu participación y no quedar manchado. Si no aceptas no sucede nada.

5

- a. Un accidente o hecho de sangre ha ocurrido a pocos pasos de tu tienda. La calle se llena de curiosos, gente morbosa y policías. Sin embargo, nadie entra a comprar nada y tus clientes no quieren perder tiempo mezclándose con ese tipo de gente. Solo vendes la mitad de lo que vendes cada día.
- b. Uno de tus proveedores te ha vendido mercadería robada o ilegal sin decirte nada. La policía llega en este turno y pide respuestas. Si no pasas una tirada de Autoridad (Policía) y dejas en claro el asunto, tendrás que sobornarlos con 50 monedas.
- c. Un lamentable incendio accidental ha quemado gran parte de tu tienda. Debes gastar inmediatamente la mitad del dinero que hay en tu bolsa para recuperar lo que se ha perdido, y adelantas el Turno del Proveedor para el día siguiente. El responsable del incendio es uno de los familiares que trabajan en la tienda (el que tú elijas). A causa de la culpa, puedes pedirle Favores de manera perpetua, ya que moralmente te debe mucho más que dinero.

6

- a. Es un día de mucho sol o de lluvia torrencial. Algún fenómeno climático extremo aleja a la gente de las calles. Te quedas dentro de tu tienda todo el día, aburrido y sin clientes. No vendes nada: es un día perdido y no hay nada que puedas hacer para cambiarlo. Lo único bueno es que lo mismo le ha sucedido a tus competidores.

- b. Al hacer una revisión de tu inventario notas que tienes mercadería de más. Puedes obviar el siguiente Turno del Proveedor.
- c. En otro turno has estafado a la persona equivocada. Un cliente muy insatisfecho regresa y promete hacer un escándalo si no le entregas mercadería por valor de 100 monedas. Si lo haces él cumple su palabra, pero si se lo niegas, inicia una campaña de rumores que hace que Reputación pierda 5 puntos, a razón de uno por día durante cinco turnos.

7

- a. Al revisar tu inventario descubres que estás cerca de quedarte sin mercadería. Debes adelantar para hoy sin falta el Turno del Proveedor, o de otra manera mañana no tendrás nada para vender.
- b. Un mueble que contiene mercadería se cae por accidente y pierdes 50 monedas en material que no puedes vender o debes vender a menor precio ya que está dañado.
- c. Comienzas a notar que falta algo de mercadería, un día sí y un día no. Para cuando te das cuenta de que se trata de un hábil ladrón, has perdido ya 25 monedas. Si superas una tirada de Autoridad (Policía), consigues que las autoridades te ayuden a atrapar al ladrón, lo cual sucede al turno siguiente. Si no pasas la tirada, cada 5 turnos perderás otras 25 monedas. Puedes intentar la tirada una vez más, o también puedes simplemente ser más quisquilloso cuando atiendes a los clientes. Esto espantará al ladrón, pero por cinco días reducirá tu ganancia en 10 monedas debido a que tus clientes se sienten acosados.

8

- a. Compras de buena fe mercadería en mal estado, de manos de un proveedor nuevo. Aunque no piensas comprarle nuevamente, desperdicias 100 monedas antes de darte cuenta de que no vale la pena, pues tus clientes pasan de ella.
- b. Es época de peregrinaje religioso o de alguna fiesta especial, de manera que la ciudad se llena de turistas ansiosos por comprar y recorrer. Ganas automáticamente dos niveles más de lo que debías ganar este turno. Si intentas una tirada de Negocios (Estafar clientes), tienes un bonificador automático debido a las ganas compulsivas de los visitantes por comprar cosas.
- c. Una súbita revuelta te obliga a cerrar tus puertas por dos turnos. Las calles se llegan de agitadores, rebeldes y ladrones que quieren aprovechar el momento. En el primer turno la revuelta es grave; para el segundo te dicen que ya está resuelta, pero tú y los demás tenderos descreen de las autoridades y por las dudas no atienden a nadie. No ganas nada en los siguientes turnos, ni puedes realizar ninguna acción de habilidad porque no te animas a salir a la calle.

9

- a. Consigues un nuevo proveedor que tiene mercadería más barata. Si en tu Turno de Proveedor gastas 50 monedas, pasas a gastar 25; si gastas 100, pasas a gastar 75. Si gastas menos de 50, la ganancia es mínima; ignora este evento.

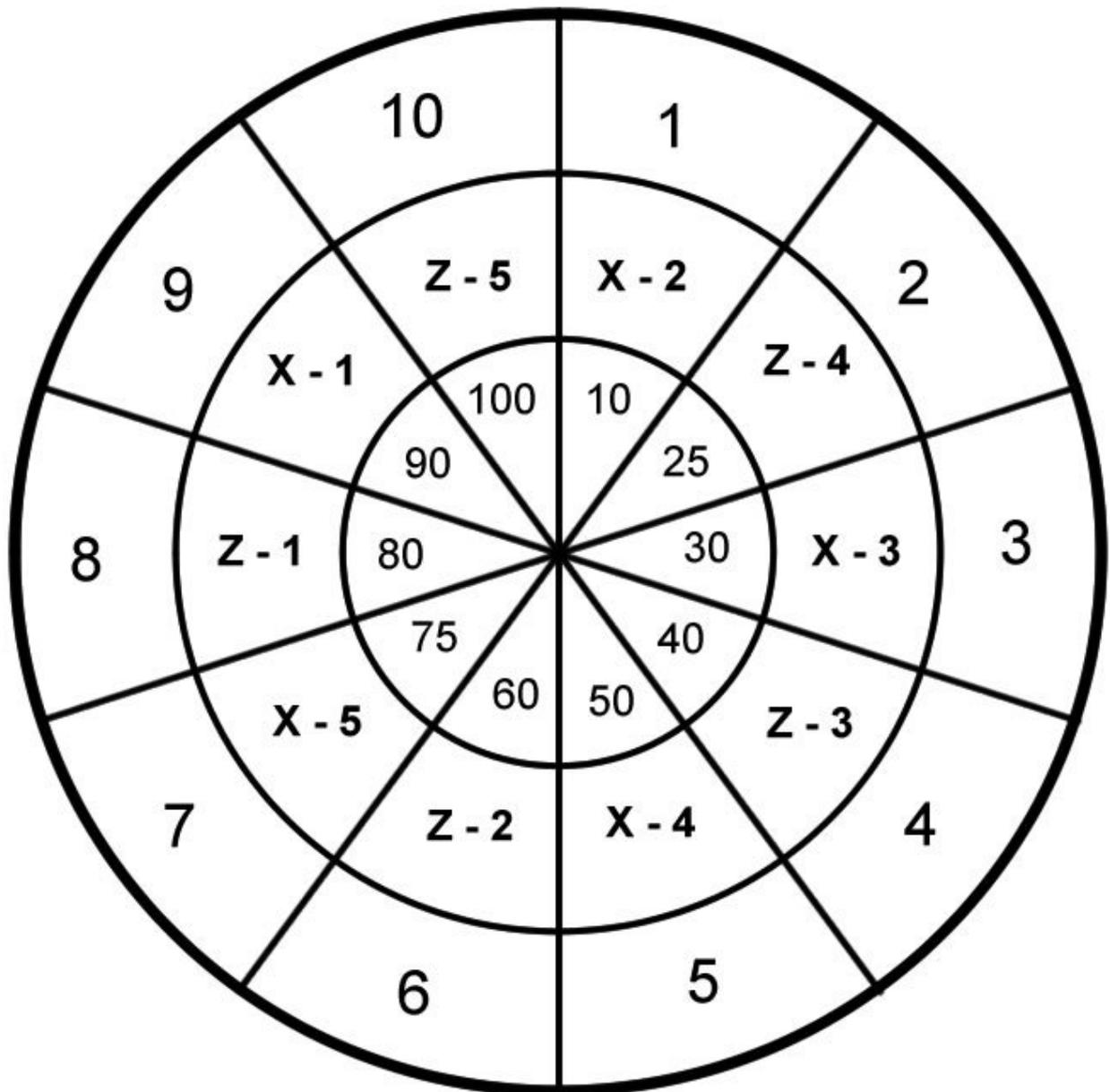
- b. Es un día no laborable, aunque como eres dueño puedes elegir hacerlo si lo deseas. Como hay pocas personas en las calles, no puedes ganar más de 25 monedas (si obtienes algo mejor en la ruleta, ganas 25). Es un buen momento para ahorrar algo si lo necesitas. Muchas de las tiendas están cerradas y casi no hay nadie en las calles, así que no puedes usar casi ninguna habilidad salvo Sabotaje (en cuyo caso tienes un bonificador automático).
- c. Una ola delictiva en la zona afecta a todos los puestos, reduciendo un 50% las ventas debido a que las personas no pasan por el lugar temiendo ser asaltadas. Este evento dura 5 turnos, hasta que la policía logra reorganizarse y capturar a todos los delincuentes involucrados. Si deseas Jugar Sucio es tu momento: tienes un bonificador automático en la tirada ya que las calles están vacías y la gente atemorizada.

10

- a. Las autoridades están reparando o construyendo algo cerca. Los peatones tienen que desviarse para evitar la zona y por lo tanto pasan más personas por tu tienda, lo cual repercute en un aumento de 10 monedas en tu ganancia. Este evento dura por 3 turnos, hasta que la obra termina y todo vuelve a la normalidad.
- b. Unos vándalos arruinan la fachada de tu tienda o el puesto en el que la armas. Debes invertir 25 monedas para restaurarla y limpiarla. Haz una tirada de Autoridad (Policía) para incentivar a las autoridades y darles pistas útiles; si la pasas, han atrapado a los culpables. Si no pasas la tirada, puedes intentar simplemente sobornarlos. Si pasas cualquiera de estas tiradas y vuelve a salir este evento, ignóralo.
- c. Un gran comprador regatea contigo buscando conseguir el mejor precio. Te enteras de que también está tratando con tus competidores. Si no te importa que ellos ganen 300 monedas, sigues de largo. Si deseas superarlos intenta una tirada de Negocios (Agradar clientes). Si la pasas, ganas las 300 monedas; si no la pasas o pifias, el negocio lo obtiene tu competencia. Al lograr el acuerdo te quedas casi sin mercadería; como es tarde no puedes llamar a tu Proveedor hasta el día siguiente, y tu ganancia del turno que sigue se reduce a la mitad.

Capítulo 6: Cosas necesarias para jugar

Ruleta: usa el Primer Círculo para los determinar el monto de Impuestos y Proveedores, y para saber cuánto ganas en un turno. El Segundo Círculo para las Situaciones con tus competidores y el Tercer Círculo para los Eventos.



Hoja de Balance:

Nombre de tu personaje:

Nombre de tu tienda:

Rubro: _____

Dinero en tu Bolsa: _____

Familiares y puntos de Favor

_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Habilidades

Negocios: _____

Mercado: _____

Autoridad: _____

Juego Sucio: _____

Reputación: _____

Relación con otras tiendas

_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____