

Valdora

da 3 a 5 giocatori, da 10 anni in su

OGGETTIVO

In un luogo sperduto e lontano dal nostro tempo si trova una valle piena di ricchezze inimmaginabili. Avventurieri provenienti da ogni parte del mondo giungono in questa valle in cerca di fortuna. I giocatori acquistano equipaggiamento e commissioni nelle città di Valdora. Soltanto grazie all'aiuto di attrezzatura speciale i giocatori possono scavare alla ricerca di oro e gemme. Quando un giocatore completa una commissione e trasporta le gemme presso il palazzo del cliente, riceve punti vittoria. Inoltre un giocatore può assumere un artigiano il quale si specializza in oro, argento o gemme. Il primo giocatore che possiede un numero sufficiente di artigiani che hanno tutti la stessa specializzazione, può aprire un laboratorio. I proprietari dei laboratori ottengono punti bonus. Alla fine della partita i giocatori ottengono punti vittoria per i propri laboratori, artigiani e gemme. Il giocatore con il maggior numero di punti ha trovato la fortuna in Valdora e vince la partita.

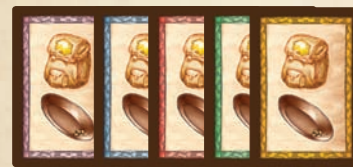
CONTENUTO DELLA SCATOLA E PREPARAZIONE

5 pedine nel colore dei giocatori

Ciascun giocatore prende una pedina e la piazza in mezzo al tabellone nella città con il porto.

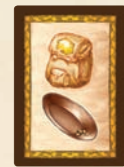
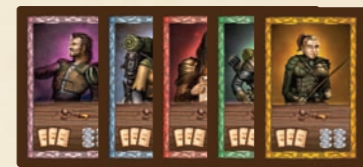


5 carte iniziali equipaggiamento (1 per ogni colore dei giocatori)



Ogni giocatore riceve le due carte iniziali del proprio colore più una carta aiuto. Riporre nella scatola tutte le carte aiuto, le carte iniziali e le pedine inutilizzate.

5 carte iniziali avventuriero (1 per ogni colore dei giocatori)



Ciascun giocatore piazza la propria carta equipaggiamento iniziale a sinistra della propria carta avventuriero. Questa padella permette ai giocatori di caricare l'oro. L'oro consente ai giocatori di comprare equipaggiamento extra.



La carta avventuriero raffigura da un lato un avventuriero senza provviste e dall'altro lato un avventuriero con le provviste. I giocatori iniziano la partita senza provviste.



Ogni giocatore deve quindi piazzare davanti a sé la propria carta avventuriero con il lato senza provviste visibile. Sul bordo inferiore della carta sono raffigurate 3 commissioni e 6 monete d'argento. Questo serve per ricordare che, durante la partita, nessun giocatore può avere mai più di 3 commissioni incomplete e 6 monete d'argento.

Nota: Non c'è alcun nesso tra i colori dei giocatori ed il colore del resto degli elementi di gioco (gemme, commissioni, artigiani, laboratori)!

1

1 tabellone

Piazzare il tabellone al centro del tavolo. Il tabellone raffigura Valdora, con le strade che uniscono le seguenti caselle:
 2 città con i cataloghi dell'equipaggiamento (A, B)
 2 città con i libri delle commissioni (C, D)
 1 città con il porto (1 nave)
 13 caselle strada (simbolo: gemma)
 3 miniere d'argento (simbolo: sacchetto di denaro) 2 caselle porto (1 o 2 navi)
 7 palazzi dei clienti (stemmi colorati, a - g)
 La casella dove i giocatori scartano le gemme durante la partita.



1 sacchetto

78 gemme
 13 rubini (rosso)
 13 zaffiri (blu)
 15 ametiste (viola)
 15 smeraldi (verde)
 22 oro (giallo)



Nota: Ogni volta che nelle regole si fa riferimento alle gemme, si intende sia le gemme che l'oro.

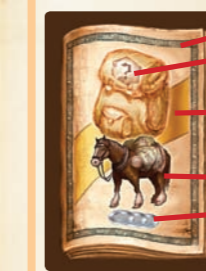
Mettere tutte le gemme nella sacca e assicurarsi che siano ben mescolate. Di seguito piazzare su ciascuna casella strada 6 gemme pescate a caso.

2

36 carte equipaggiamento (2 set identici composti ciascuno da 18 carte stampate fronte/retro)

Le carte equipaggiamento sono riconoscibili dallo zaino sullo sfondo e dalla striscia dorata. La striscia serve per ricordarsi che le carte equipaggiamento possono essere comprate soltanto con l'oro.

I giocatori possono caricare le gemme soltanto se possiedono l'equipaggiamento appropriato.



Bordo (per distinguere i due mazzi)
 Il colore delle gemme che possono essere caricate
 Striscia dorata (costo dell'equipaggiamento 1 oro)
 Oggetto d'equipaggiamento
 Costo per caricare una gemma

- Le carte che raffigurano gli attrezzi (4 tipi diversi: vanga, piccone, martello e scalpello) permettono ad un giocatore di caricare le gemme del colore indicato.
- Le carte con il cavallo e le carte con il carretto permettono ad un giocatore di caricare una gemma di un colore qualsiasi pagando le monete indicate.



Dividere le carte in base al tipo (equipaggiamento e commissioni) e al colore del bordo. In questo modo si ottengono 4 mazzi: 2 mazzi uguali di carte equipaggiamento e 2 mazzi uguali di carte commissioni.

4 libri



Preparare i libri e piazzarli sulle quattro città esterne presenti sul tabellone: Mescolare bene e separatamente ogni mazzo di carte. Far tagliare ogni mazzo da un altro giocatore e piazzarli sopra le cornici di legno dei libri.

Nota: Le carte equipaggiamento e le carte commissioni sono stampate su entrambi i lati e rappresentano le pagine di un libro. Se tutte le carte sono disposte allo stesso modo con la striscia colorata orientata dall'altro a destra verso il basso a sinistra - e i mazzi vengono piazzati sul lato destro della cornice del libro, scoprire le carte durante la partita sarà come sfogliare le pagine di un libro.

I due libri con le carte equipaggiamento sono i cataloghi dell'equipaggiamento (A e B nella figura) e i due libri con le carte commissioni sono i libri delle commissioni (C e D).

Nota: Le illustrazioni su ciascuna città rappresentano uno zaino oppure una pergamena. Piazzare i cataloghi dell'equipaggiamento sulle città con gli zaini e i libri delle commissioni sulle città con le pergamene.



1 scheda artigiano
39 tessere artigiano (9 grigio-argento, 9 gialle, 5 bianche, 4 viola, 4 rosse, 4 blu, 4 verdi)

Dividere le tessere artigiano in base al colore e impilarle intorno alla scheda artigiano. Piazzare ciascuna pila vicino alla scheda artigiano in corrispondenza del disegno dello stesso colore.

Con 3 giocatori: Prima di iniziare, rimuovere dalla partita una tessera artigiano viola, una rossa, una blu ed una verde.

Ogni volta che un giocatore completa una commissione, può assumere un artigiano. Con l'aiuto degli artigiani i giocatori possono aprire i laboratori.



1 carta riassunto
 Piazzare la carta riassunto accanto al tabellone. La scheda riassunto fornisce da un lato un riepilogo del punteggio e sull'altro mostra invece quante volte ogni commissione ed oggetto appare in ciascun libro delle commissioni e catalogo equipaggiamento.

3

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Il giocatore iniziale comincia la partita e gli altri seguono in senso orario. Il giocatore svolge tutto il proprio turno e poi si prosegue con il giocatore seduto alla sua sinistra.

Durante il proprio turno, il giocatore prima muove la sua pedina e successivamente esegue un'azione.

Un turno di gioco nel dettaglio:

1) Movimento

Il giocatore **deve** muovere la propria pedina sulla strada nella direzione desiderata. È possibile muovere di un numero qualunque di caselle **ma non è possibile oltrepassare** una città.

Eccezione: Se il giocatore ha delle provviste (vedi più avanti l'azione "Rifornire Provviste"), può superare **una** città e muoversi oltre. Una volta attraversata la città, è possibile muoversi di un qualunque numero di caselle ma non oltre la prossima città. Alla fine di questo movimento, il giocatore deve voltare la carta avventuriero sul lato senza provviste.

Non è possibile terminare il movimento della propria pedina sulla stessa casella occupata all'inizio del turno.

Incontri

Se un giocatore termina il movimento in una casella già occupata da una o più pedine avversarie, deve **pagare 1 moneta a ciascuno** di questi avversari. Se non si possiedono monete a sufficienza, non è possibile terminare il proprio movimento in quella casella.



Non è possibile possedere **più di 6 monete!**

Se un giocatore deve pagare una moneta ad un avversario che ne possiede già sei, la moneta viene pagata alla banca.

Eccezione: Un giocatore non deve pagare monete se incontra degli avversari in una casella "miniera d'argento". Questo significa che è possibile raggiungere queste caselle anche se non si possiedono monete!

2) Azione

Dopo il movimento, il giocatore svolge una delle seguenti azioni:

- Acquistare Equipaggiamento o Commissioni
- Caricare Gemme
- Completare Commissioni
- Rifornire Argento
- Rifornire Provviste

L'azione da svolgere dipende dalla casella dove si trova la propria pedina; anche se la casella occupata permette più di un'azione, il giocatore può eseguire **soltanto un'azione**.

- Acquistare Equipaggiamento o Commissioni (caselle città con i libri)

Le 4 caselle città con i libri permettono ad un giocatore di comprare equipaggiamento oppure commissioni. Questa azione permette di comprare un numero **qualsiasi** di oggetti di equipaggiamento o commissioni ammesso che si abbia il denaro per poter pagare. Tuttavia è possibile comprare soltanto la prima carta visibile che si trova in cima al libro. Se un giocatore non vuole quella carta, può

"voltare una pagina" per scoprire la carta che si trova sotto (vedi più avanti "Voltare pagine"). Se due carte sono visibili perché il giocatore ha sfogliato il libro, egli può scegliere tra una di queste due. Un giocatore non è obbligato a comprare una carta se non lo desidera.

Ogni **carta equipaggiamento** costa **1 oro**. L'oro viene piazzato nella casella per scartare le gemme che si trova al centro del tabellone.

Il giocatore piazza sempre le carte equipaggiamento davanti a sé, **alla sinistra della propria carta avventuriero**.

Un giocatore può possedere **soltanto una** carta equipaggiamento per ciascun tipo.

Nota: Dato che un giocatore può possedere soltanto una carta equipaggiamento per tipo, non sarà mai possibile avere più di sette carte equipaggiamento. Per trasportare tre gemme uguali quindi, un giocatore dovrà possedere la carta con quella gemma, il carretto ed il cavallo! Non è possibile trasportare più di tre gemme dello stesso tipo.

Ogni **carta commissione** costa **1 moneta** da pagare alla banca.

Il giocatore piazza sempre le carte commissione appena acquistate davanti a sé, **alla destra della propria carta avventuriero** e ci restano fintanto che il giocatore non riesce a completarle.

Un giocatore **non può** possedere più di 3 carte **commissione incomplete**.

Se un giocatore ha più di 3 commissioni incomplete e desidera comprarne un'altra, deve prima restituire una delle sue. Le carte commissione viene scartata nel libro della città in cui si trova il giocatore ed egli può decidere se piazzarla sul lato destro oppure sul lato sinistro del libro. Il giocatore non riceve niente in cambio. Una volta scartata la commissione, il giocatore può comprare una commissione nuova.

Voltare pagine

Se un giocatore non vuole comprare la carta che si trova in cima al libro, può "voltare una pagina" per scoprire la carta che si trova sotto. Per voltare una pagina, prendere la carta più in alto su uno dei due lati del libro, voltarla e piazzarla sull'altro lato del libro.



Durante un turno, sfogliare la **prima pagina è gratuito**. Per ogni pagina in più che si sfoglia dopo la prima, il giocatore deve pagare **1 moneta** alla banca.

Un giocatore può sfogliare il libro in avanti oppure all'indietro fintanto che può permetterselo. È possibile sfogliare e comprare in qualsiasi ordine si desidera. Prima di toccare un carta, tuttavia, il giocatore deve prima specificare se desidera comprarla oppure voltarla.

Esempio: Andrea compra una carta, volta una pagina gratuitamente, paga 1 moneta per voltarne un'altra e di seguito compra una seconda carta. Andrea sfoglia altre due pagine, paga altre 2 monete ma non trova un'altra carta da comprare e quindi decide di terminare il proprio turno. In totale Andrea ha pagato 3 monete per voltare le pagine.

Voltare le pagine conta come azione "Comprare Equipaggiamento o Commissioni" anche se non si comprano carte.

b) Caricare Gemme (caselle strade o porti)

Per caricare una gemma, piazzarla sulla carta equipaggiamento che raffigura il simbolo gemma corrispondente. Ogni carta equipaggiamento può contenere **soltanto una gemma!**

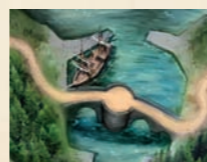
Su una casella strada un giocatore può caricare anche **tutte** le gemme presenti ma per ciascuna di esse deve possedere **una carta equipaggiamento corrispondente vuota**.

Esempio: Andrea si sposta in una casella strada dove ci sono 2 oro (giallo), 1 rubino (rosso), 2 zaffiri (blu) e uno smeraldo (verde). Dato che Andrea dispone dell'equipaggiamento necessario per il rubino e lo zaffiro, carica queste carte con le gemme corrispondenti. Andrea inoltre carica lo smeraldo nel suo carretto vuoto e paga 2 monete d'argento. Nella sua padella c'è già l'oro e pertanto, per questo turno, non può più caricare oro.



Su una casella porto

oppure in una città con il porto, un giocatore può caricare un numero di gemme pari al numero di navi presenti nel porto (1 o 2). Le gemme da caricare possono essere prese soltanto dalla **casella degli scarti** che si trova al centro del tabellone di gioco. Tuttavia, anche in questa situazione, è possibile caricare soltanto le gemme corrispondenti alle carte equipaggiamento vuote possedute.



Nota: All'inizio della partita la casella degli scarti è vuota. Essa si comincerà a riempire non appena i giocatori inizieranno a comprare equipaggiamento e completare commissioni; prima di allora i giocatori non potranno caricare gemme dalle caselle porto.

Per caricare una gemma diversa, un giocatore può scaricare una gemma caricata in precedenza sul carretto oppure sul cavallo. La gemma scaricata viene piazzata nella casella degli scarti situata al centro del tabellone. Per caricare la nuova gemma, il giocatore deve pagare di nuovo le monete indicate sulla carta equipaggiamento.

c) Completare commissioni (palazzi dei clienti)

Se la pedina di un giocatore si trova nel palazzo di un cliente, di cui possiede una o più commissioni incomplete, può completare tutte quelle commissioni. Il giocatore paga le gemme o le monete indicate su ciascuna commissione che desidera completare. Le gemme vengono piazzate sulla casella degli scarti mentre le monete vengono rimesse in banca. Ogni carta commissione completata viene piazzata **sotto** la propria carta avventuriero. Inoltre, il giocatore può assumere un artigiano.

Assumere un artigiano

Ogni volta che un giocatore completa una commissione, riceve immediatamente dalla scheda artigiano anche una tessera artigiano dello stesso colore del cliente della commissione. Il giocatore piazza la tessera artigiano davanti a sé in modo che sia ben visibile.



Nota: Durante lo svolgimento della partita, può succedere che non ci siano più tessere artigiano del colore appropriato. In tal caso la tessera viene presa, procedendo in senso orario, dalla **prima pila disponibile**.

Esempio: Andrea completa 2 commissioni rosse nello stesso turno. Accanto alla scheda artigiano non ci sono più artigiani rossi ma ce ne sono ancora uno blu ed uno verde. Dato che non ci sono più tessere rosse, Andrea prende una tessera dalla prima pila disponibile in senso orario cioè una tessera blu. Dato che a questo punto anche la pila blu è esaurita, Andrea riceve una tessera verde per la seconda commissione rossa.

Aprire un laboratorio

Su ciascuna tessera laboratorio, nell'angolo in alto a sinistra, è indicato il numero di tessere artigiano, dello stesso colore del laboratorio, necessarie per poter aprire quel laboratorio. Il **primo giocatore** che assume il numero di artigiani necessario, riceve **immediatamente** la tessera laboratorio dalla riserva e la piazza davanti a sé. Il giocatore conserverà il laboratorio insieme alle tessere artigiano per tutta la durata della partita.

Un giocatore può possedere più di un laboratorio.

Tessere Bonus

Una volta aperto un laboratorio, il giocatore riceverà 1 tessera bonus **ogni volta** che completerà una nuova commissione di un cliente il cui stemma è dello **stesso colore** del laboratorio.

Nota: Per ricevere la tessera bonus, è necessario che il colore del laboratorio sia uguale a quello dello stemma del cliente. Il colore della tessera artigiano che si riceve per la commissione è irrilevante.

Se la riserva di tessere bonus si esaurisce, il giocatore non riceve alcuna tessera bonus.

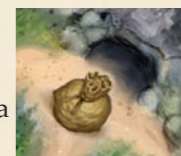
Esempio: All'inizio del turno di Francesca, vicino alla scheda artigiano, ci sono 1 tessera artigiano viola, 0 rosse e 1 blu. Francesca possiede già una tessera artigiano viola ed una blu. Inoltre Francesca ha 2 commissioni incomplete viola davanti a sé e trasporta 2 ametiste: 1 su una carta martello ed una su una carta carretto. Infine i laboratori viola e blu sono ancora nella riserva.



viola. Dato che è il primo giocatore a possedere due artigiani viola, riceve il laboratorio viola. Successivamente consegna la seconda ametista e, considerato che ora possiede il laboratorio viola, riceve una tessera bonus. Dato che la pila di artigiani viola e rossa sono esaurite, Francesca riceve l'ultima tessera artigiano blu. Francesca è di nuovo il primo giocatore che ha due artigiani di quel colore e quindi riceve anche il laboratorio blu.



d) **Rifornire Argento** (miniere d'argento)
Sulle caselle delle miniere d'argento c'è un simbolo che rappresenta un sacchetto di denaro. Se il giocatore raggiunge con la propria pedina una miniera d'argento, reintegra la propria riserva a **6 monete**.



e) Rifornire Provviste (qualsiasi casella città)

Un giocatore che raggiunge una città può rifornirsi di provviste. Per prendere le provviste, voltare la propria carta avventuriero in modo che risulti visibile il lato con le provviste.

Nota: Se un giocatore ha le provviste, può attraversare una città senza doversi fermare ma, così facendo, consumerà le sue provviste.

CONCLUSIONE DELLA PARTITA

La partita termina non appena accanto alla scheda artigiano restano soltanto le tessere artigiano **di un unico colore**.

Il round corrente viene giocato fino alla fine in modo che tutti abbiano giocato lo stesso numero di turni. Infine si procede con il calcolo del punteggio.

PUNTEGGIO

Ogni giocatore ripone rimette nella scatola le commissioni che non ha completato.

A questo punto ogni giocatore procede con il conteggio dei propri punti:

- Ogni commissione completata vale il numero di punti indicato sulla carta.
- Ogni colore di cui un giocatore possiede almeno un artigiano, vale 10 punti.
- Ogni laboratorio vale il numero di punti indicato sulla tessera.
- Ogni tessera bonus vale 10 punti.
- Ogni gemma sulle carte equipaggiamento del giocatore vale 1 punto.

Il giocatore con il maggior numero di punti viene dichiarato vincitore della partita. In caso di pareggio, vince il giocatore con il maggior numero di monete. In caso di ulteriore parità, i giocatori si dividono gli onori della vittoria!

Autore: Michael Schacht,
Illustrazione: Franz Vohwinkel
Traduzione: Michele Mura –
Revisione: Riccardo Semino Favro;
La Tana dei Goblin (www.goblins.net)
© 2009 ABACUSSPIELE
Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
Tutti i diritti riservati.
Made in Germany.
www.abacusspiele.de



REGOLE FACILI DA DIMENTICARE

- È possibile muoversi di un numero qualsiasi di caselle ma non è consentito oltrepassare una città. Andare oltre la prima città che si incontra sul cammino è ammesso soltanto se si possiedono delle provviste.
- Nota: Non dimenticatevi di caricare oro prima di comprare nuovo equipaggiamento!
- Durante un turno, voltare la prima pagina è sempre gratuito.
- Un giocatore può possedere soltanto una carta equipaggiamento per tipo.
- È possibile consegnare gemme oppure monete ad un cliente soltanto se si possiede la commissione corrispondente incompleta!
- Quando consegnate gemme, piazzatele al centro del tabellone sulla casella degli scarti.
- Tutto l'equipaggiamento, le commissioni incomplete, le monete e le tessere (artigiani, laboratori e bonus) devono essere sempre chiaramente visibili agli avversari. Soltanto le commissioni completate vengono "nascoste" sotto la carta avventuriero.
- In certe situazioni può accadere che un libro di una città sia vuoto. Anche in questo caso la pedina di un giocatore non può comunque oltrepassare la città durante il movimento. Sebbene non sia possibile comprare una carta, il giocatore può comunque ad esempio rifornirsi di provviste.
- Un giocatore può svolgere soltanto un'azione per turno! Anche se il giocatore ha voltato una pagina e non ha comprato carte non può, nello stesso turno, rifornirsi di provviste poiché ha già svolto un'azione.
- Può succedere che durante il round finale non ci siano più tessere artigiano disponibili accanto alla scheda artigiano. In questo caso i giocatori possono ancora completare le loro commissioni ma non riceveranno più la tessera artigiano.

SUGGERIMENTI PER LA PRIMA PARTITA

- Se volete comprare delle carte, accertatevi di avere denaro a sufficienza poiché in questo modo potrete voltare delle pagine alla ricerca degli oggetti desiderati.
- Per completare le commissioni bianche, sono necessarie tre gemme. Per questo tipo di commissioni, avrete innanzitutto bisogno di equipaggiamento extra. Se avete denaro a sufficienza, i carretti e i cavalli sono molto utili per completare questo tipo di commissioni.
- Per ciascun colore esistono più commissioni che artigiani. Se desiderate una tessera artigiano di uno specifico colore, dovete fare in modo di completare la commissione prima che la pila si esaurisca.
- Spesso le ultime tessere artigiano terminano molto velocemente e questo fa sembrare che la fine della partita giunga prima del previsto.
- Controllare la scheda artigiano e le commissioni incomplete in mano agli avversari, permette di capire quali sono i laboratori che si possono ancora prendere. Talvolta è possibile soffiare da sotto il naso degli altri giocatori le gemme e le commissioni.
- È importante sfruttare nel migliore dei modi il proprio turno. Se caricate una gemma sola per turno, rimarrete indietro nella corsa per la vittoria.
- Dopo la partita, i quattro mazzi di carte entreranno perfettamente nelle quattro fessure verticali che si trovano nell'inserito che si trovano nell'inserito situato dentro la scatola. Se durante la partita, un giocatore ha restituito delle carte commissione, conviene controllare mentre si rimette a posto il gioco per assicurarsi che tutti i mazzi vengano separati correttamente.

Altre informazioni sul sito: www.michaelschacht.net