

Valdora

Voor 3 tot 5 spelers vanaf 10 jaar

Spel idee

Heel ver hiervandaan ligt een verborgen vallei met onvoorstelbare rijkdom. Avonturiers van over de hele wereld gaan op pad om fortuinen te verdienen.

Spelers kopen uitrusting en opdrachten in de steden van Valdora. Met de juiste uitrusting kunnen ze gaan delven naar goud en edelstenen. Aanvaard de speler een opdracht en levert hij de gevraagd edelstenen bij de opdrachtgever, ontvangt hij overwinningspunten. Daarnaast kan hij ook arbeiders inhuren, elke arbeider heeft zijn eigen specialiteit: goud, zilver, of specifieke edelstenen. De eerste speler met genoeg arbeiders in een specialiteit kan een werkplaats openen. Eigenaars van een werkplaats ontvangen bonuspunten. Aan het einde van een spel, ontvangen de spelers overwinningspunten voor hun werkplaatsen, arbeiders en edelstenen. De speler met de meeste punten heeft het grootste fortuin vergaard in Valdora.

Spelonderdelen en voorbereiding

5 spelfiguren in de spelerskleur.

Elke speler plaatst 1 figuur in de havenstad in het midden van het spelbord.



5 startkaarten Uitrusting



5 startkaarten Avonturiers



10 overzichtkaartjes (2 kaarten in 4 talen in elke spelerskleur)



Elke speler ontvangt beide startkaarten en overzichtskaart in hun spelerskleur, leg alle overblijvende start-, overzichtskaarten en speelfiguren terug in de doos.



Elke speler plaats de uitrustingskaart links van de avonturierkaart. De goudpan geeft de speler de mogelijkheid goud op te halen. Met goud kan de speler meer uitrusting en opdrachten kopen.



De avonturierkaart toont aan de ene kant een avonturier met proviand, de andere kant zonder proviand.



Elke speler legt zijn avonturierkaart voor zich neer met de kant zonder proviand. Op de kaart staan 3 opdrachten en 6 zilvermunten, als herinnering dat een speler tijdens het spel niet meer dan 3 onafgewerkte opdrachten en 6 zilvermunten mag bezitten.

30 zilvermunten

Er wordt een startspeler gekozen.

De startspeler ontvangt 1 zilvermunt van de bank, in volgorde van de klok ontvangt de volgende speler telkens 1 munt meer (speler 2 dus 2 munten, 3 ontvangt 3 munten, enz.)



De overige munten vormen de bank.

Elke speler legt zijn munten zichtbaar voor iedereen voor zich neer.

Opmerking: Spelerskleuren zijn van geen belang voor de andere spelonderdelen (edelstenen, opdrachten, arbeiders en werkplaatsen)

1 spelbord

Leg het spelbord klaar in het midden van de tafel. Op het spelbord zie je Valdora, met de volgende door wegen verbonden velden

2 steden met uitrusting catalogussen (A,B)

13 Wegen velden (Symbool: Edelsteen)

1 Havenstad (1 schip)

7 Huizen van de opdrachtgevers (Gekleurde wapenschilden)

Aflegveld voor edelstenen die worden weggelegd door de spelers tijdens het spel

2 steden met opdrachten catalogussen (C,D)

2 Haven velden (1 of 2 schepen)

3 zilvermijnen (symbool: Geldzak)



1 Buidel

78 Edelstenen

13 x Robijn (Rood)

13 x Saffier (Blauw)

15 x Amethyst (Paars)

15 x Emerald (Groen)

22 x Goud (Geel)



Opmerking: Als in de spelregels wordt verwezen naar edelstenen, worden zowel goud als de edelstenen bedoeld.

Stop alle edelstenen in de buidel, en schud deze goed. Leg vervolgens 6 blind getrokken edelstenen op elk wegveld.



7 Werkplaatsfiches

(een werkplaats in elke spelerskleur)

13 Bonusfiches (10 overwinningpunten)

De werkplaatsfiches en bonusfiches worden opgelegd als voorraad.

Indien een speler een opdracht vervult als hij in het bezit is van de juiste werkplaats, ontvangt hij bonuspunten.

36 Uitrustingskaarten

(2 keer 18 kaarten bedrukt aan beide zijdes)

Uitrustingskaarten kunnen worden herkend aan de rugzak op de achtergrond, tevens staat er op de achtergrond een goudkleurige band, om de spelers eraan te herinneren dat deze alleen met goud kunnen worden gekocht. Spelers kunnen enkel de edelstenen verzamelen als ze hiervoor de correcte uitrusting hebben.



- Rand (Om onderscheid te maken tussen de 2 stapels)
- Kleur edelsteen die mag worden genomen
- Goudkleurige band (uitrusting kost 1 goud)
- Uitrusting
- Kost voor het nemen van een edelsteen

De kaarten met gereedschappen (4 verschillende: Schop, Houweel, Hamer en Beitel) laten de speler toe 1 edelsteen van de afgebeelde kleur te nemen.

De kaarten met paard en kar laten de speler toe een edelsteen van om het even welke kleur te nemen, indien ze het aantal munten betalen dat is aangegeven op de kaart



Sorteer eerst de kaarten per type (Uitrusting en Opdracht) en randkleur.

Dit levert 4 stapels op: 2 dezelfde stapels uitrustingskaarten en 2 dezelfde stapels opdrachtkaarten.

54 Opdrachtkaarten

(2 dezelfde sets van 18 kaarten bedrukt aan beide zijdes)

Opdrachtkaarten kunnen worden herkend aan het perkament op de achtergrond, tevens staat er op de achtergrond een zilverkleurige band, om de spelers eraan te herinneren dat deze alleen met zilvermunten kunnen worden gekocht.

Spelers kunnen alleen opdrachten vervullen als ze een opdrachtkaart hebben.



- Rand (Om onderscheid te maken tussen de 2 stapels)
- Kleur edelsteen die moet worden geleverd
- Zilverkleurige band (Opdrachten kosten 1 zilver)
- Wapenschild van de opdrachtgever
- Overwinningpunten voor het uitvoeren van de opdracht

Elke opdrachtkaart geeft een overzicht van wat de speler moet doen om de opdracht te vervullen, en hoeveel punten dit oplevert.

De tekening op het perkament geeft aan wat de opdrachtgever wil ontvangen: Een bepaalde edelsteen, een combinatie van edelstenen, een zilvermunt. Het wapenschild van de opdrachtgever wordt weergegeven op de onderste helft van de kaart. Dit geeft aan waar het huis van de opdrachtgever zich op het speelbord bevindt.

4 boeken



Maak de boeken voor de 4 buitenste steden klaar door elke stapel kaarten goed te schudden. Laat een andere speler alle stapels nog eens splitsen, en samenvoegen, en leg de stapels op de houten boekensteun.

Opmerking: De kaarten zijn aan beide zijden bedrukt, en stellen bladzijden voor, zorg ervoor dat alle kaarten in dezelfde richting zitten (de gekleurde band loopt van rechtsboven naar linksonder). Leg de stapel op de rechterzijde van de boekensteun, zo lijkt het alsof je in een boek bladert.

De 2 boeken met uitrustingskaarten vormen de uitrustingscatalogen (Stad A en B) de 2 boeken met opdrachten vormen de opdrachtencatalogen (Stad C en D)

Elke stad is voor zien van een afbeelding van ofwel een rugzak ofwel een perkament. Leg de Uitrustingskaarten op de steden met een rugzak, de opdrachtkaarten, op de steden met een perkament.



1 Arbeidersbord

39 Arbeiderfiches (9 zilvergrijze, 9 gele, 5 witte, 4 paarse, 4 rode, 4 blauwe, 4 groene fiches)

Sorteer de arbeiderfiches op kleur, en plaats ze per kleur op stapeltjes rond het arbeidersbord, naast de overeenkomstige kleur.

Voor een spel met 3 spelers verwijder je 1 paarse, 1 rode, 1 blauwe en 1 groene fiche voor het spelbegin. Als een speler een opdracht vervult, mag hij een arbeider inhuren. Met de hulp van een arbeider, kan de speler werkplaatsen openen.



1 Overzichtskaart.

Leg de overzichtskaart naast het speelbord. Op de voorkant van de overzichtskaart vind je een scoreoverzicht, op de achterkant een overzicht van de verschillende opdrachten en uitrusting die voorkomen in elke catalogus.

Spelverloop

De startspeler begint, de andere spelers volgen in de richting van de klok. Als je aan de beurt bent, voer je je speelbeurt volledig uit, daarna is de speler links van je aan de beurt.

In zijn speelbeurt moet de speler eerst zijn spelfiguur verplaatsen, en daarna een actie uitvoeren.

Een speelbeurt in detail:

1) Verplaatsing

De speler moet zijn spelfiguur verplaatsen over de weg in een richting naar keuze. De afstand van de verplaatsing is vrij te kiezen, maar mag maximum tot de volgende stad zijn.

Uitzondering: Als je proviand hebt (zie "Actie Proviand nemen"), mag de speler zich door een stad verplaatsen. Van zodra je door de stad bent mag je de lengte van de verplaatsing weer kiezen, zolang deze maar eindigt bij de volgende stad, draai vervolgens je avonturierkaart naar de kant zonder proviand.

Je mag tijdens je verplaatsing niet eindigen op het veld waar je in dezelfde speelbeurt bent gestart.

Ontmoetingen

Als de speler zijn verplaatsing eindigt op een veld waar reeds een of meerdere andere spelers staan, moet de speler elke daar aanwezige medespeler een munt betalen. Als de speler niet genoeg munten heeft, mag hij zijn verplaatsing niet op dit veld eindigen.



Een speler mag slechts 6 zilvermunten bezitten, betaalt een speler bij een ontmoeting een ander speler die reeds 6 munten heeft, gaat de betaalde munt naar de bank.

Uitzondering: Op de velden Zilvermijn, moet de speler bij een ontmoeting geen zilvermunten betalen, de speler kan deze velden dan dus ook betreden als hij geen munten heeft.

2) Actie

Vervolgens wordt een van de volgende acties uitgevoerd:

- a) Koop uitrusting of Opdrachten**
- b) Verzamel edelstenen**
- c) Opdrachten vervullen**
- d) Zilvermunten aanvullen**
- e) Proviand nemen**

a) Koop uitrusting of Opdrachten (Steden met boeken)

In de 4 steden met boeken kan je Uitrusting of opdrachten kopen. De speler kan tijdens zijn actie uitrusting of opdrachten kopen zoveel hij wil, zolang hij deze kan betalen. Maar je mag enkel de bovenste kaart uit de boek kopen. Als je deze niet wil kopen, kan je de bladzijde omslaan (zie bladzijden omslaan) om de kaart daaronder te zien, zo komen er 2 kaarten ter beschikking. Je bent niet verplicht een kaart te kopen die je niet wilt.

Elke Uitrustingskaart kost 1 goud, leg dat goud op de edelstenenaflegveld in het midden van het spelbord. Uitrustingskaarten worden altijd voor de speler opengelegd links van de avonturier.

Je mag van elke type uitrusting slechts 1 kaart bezitten. Opmerking: Aangezien je van elk type uitrusting er slechts 1 mag bezitten, zul je nooit meer dan 7 uitrustingskaarten bezitten. Voorbeeld om 3 edelstenen van dezelfde soort te vervoeren, heb je de uitrustingskaart voor die edelsteen, de kar en het paard nodig. Je kan nooit meer dan 3 edelstenen vervoeren.

Elke opdrachtkaart die je koopt kost 1 zilvermunt, leg deze munten terug in de bank. Nieuw gekochte opdrachten worden voor de speler neergelegd, rechts van de avonturier. De kaarten blijven daar liggen tot de opdracht is afgewerkt.

Je mag niet meer dan 3 onafgewerkte opdrachten hebben. Als je 3 onafgewerkte opdrachten hebt, en je wil er een bijkopen, moet je een van de onafgewerkte opdrachten terug in de boek leggen. Leg de kaart in de boek van de stad waar je je bevindt, je krijgt hiervoor geen geld terug. De speler bepaalt zelf of hij de kaart links of rechts in de boek legt, daarna kan je een nieuwe opdracht kopen.

Bladzijden omslaan

Als je de bovenste kaart niet wil kopen, kan je een bladzijde omslaan. Draai hiervoor de bovenste kaart van een kant van het boek, en leg deze aan de andere kant van het boek. De eerste bladzijde omslaan is altijd gratis, voor elke volgende bladzijde moet er 1 zilvermunt worden betaald aan de bank.



De speler mag vooruit, achteruit, verder en terugbladeren zolang de speler dit kan betalen.

Bijvoorbeeld: Andreas koopt een kaart, draait gratis de volgende bladzijde open, bladert dan nog 1 bladzijde verder voor 2 munt, koopt een kaart.

Daarna bladert hij nog 2 blz. verder voor 2 munten, maar vind de kaart niet die hij nodig heeft, en beëindigt dus zijn beurt. Hij betaald in totaal dus 3 munten voor het bladeren.

Ook als een speler enkel bladert, en geen kaarten koopt wordt dit aanzien als actie.

b) Edelstenen verzamelen (Wegen- of Havenveld)

Als je een edelsteen neemt, leg je die op je rugzak of de gewenste uitrustingskaart. Op elke uitrustingskaart kan je 1 edelsteen leggen.

Op een wegveld mag de speler alle edelstenen nemen, waarvoor hij plaats heeft op zijn uitbreidingskaarten.

Voorbeeld: Andreas verplaatst zijn spelfiguur naar een wegveld waar 2 x goud, 2 x robijn, 2 x saffier en 1 emerald liggen. Hij heeft lege uitrustingskaarten voor een robijn en een saffier, kan hij beiden al in zijn rugzak leggen. Hij beslist de emerald op zijn kar te laden en betaald daarvoor 2 munten. Aangezien hij al goud in zijn goudpan heeft, kan hij geen goud meer nemen.



Op haven velden, of de havenstad mag de speler evenveel edelstenen inladen als er schepen liggen (1 of 2).

De speler neemt de edelstenen van het edelstenenaflegveld in het midden van het spelbord. Je mag alleen de edelstenen nemen waarvoor je uitrustingskaarten hebt.



Opmerking: Bij het begin van het spel liggen er nog geen edelstenen op het edelstenenaflegveld, en kunnen er dus geen edelstenen worden genomen in de havens. De edelstenen komen hier ter beschikking van zodra spelers uitrusting kopen of opdrachten worden vervuld.

De speler kan een edelsteen uit de kar of van het paard afladen, om een andere edelsteen op te laden. De uitgeladen edelsteen gaat naar het edelstenenaflegveld. Om de nieuwe edelsteen in te laden moet de laadkost (aangegeven op de kaart) terug worden betaald.

c) Opdrachten Vervullen (opdrachtgever woningen)

Als je spelfiguur op een woning van een opdrachtgever staat waarvoor je een of meerdere onafgewerkte opdrachten hebt, kan je de opdrachten vervullen. Voor elke opdracht die je wil vervullen, moet de speler de edelstenen of zilvermunten afgeven die zijn aangegeven op de opdrachtkaart. Leg de edelstenen op het edelstenenaflegveld en de munten in de bank. Leg je afgewerkte opdrachten onder je avonturierkaart.

De speler kan nu een arbeider inhuren.

Arbeider inhuren

Voor elke afgewerkte opdracht ontvangt de speler een arbeider van het arbeidersbord in dezelfde kleur als het wapenschild van de opdrachtgever van de zonet afgewerkte opdracht. De arbeidersfiche wordt goed zichtbaar voor de speler neergelegd.

Opmerking: Tijdens het spel zal het regelmatig voorkomen dat de arbeiderfiche waar de speler recht op heeft is uitgeput, in dat geval neemt de speler een fiche van de volgende kleur in de richting van de klok.



Voorbeeld: Andreas werkt 2 rode opdrachten af in 1 spelbeurt. Naast het arbeidersbord liggen geen rode arbeiderfiches meer, enkel nog 1 blauwe en 1 groene fiche. Andreas neemt dus in de richting van de klok de volgende kleur, de laatste blauwe fiche. Voor de 2e afgewerkte opdracht neemt hij een groene fiche.

Een werkplaats openen

Elke werkplaats fiche geeft in de linkerbovenhoek aan hoeveel arbeiders in de werkplaatskleur er nodig zijn om een werkplaats te openen. De eerste speler die voldoende arbeider heeft ingehuurd neemt de werkplaatsfiche van de voorraad, en legt die voor zich neer. De werkplaats en de arbeiders blijven in zijn bezit tot het einde van het spel. Elke speler kan meerdere werkplaatsen hebben.

Bonus fiches

Van zodra je een werkplaats hebt geopend, ontvang je een bonusfiche voor elke opdracht van de opdrachtgever met wapenschild in dezelfde kleur als je werkplaats.

Opmerking: Om een bonusfiche te ontvangen moet de kleur van je werkplaats overeenkomen met de kleur van het wapenschild van de opdrachtgever. De kleur van de arbeider die je ontvangt voor het afwerken van de opdracht is onbelangrijk.

Als de voorraad bonusfiches op is, ontvang je niks.

Voorbeeld: Bij het begin van Bernd zijn beurt, liggen er nog 1 paarse, geen rode en 1 blauwe arbeidersfiche aan het arbeidersbord. Bernd bezit al 1 paarse en 1 blauwe arbeidersfiche. Hij heeft 2 onafgewerkte paarse opdrachten, en heeft 2 x amethyst (1 op de hamer, 1 op de kar)



De paarse en blauwe werkplaats zijn nog beschikbaar in de voorraad. Bernd verplaatst zich naar de woning van de opdrachtgever met paars wapenschild.

Hij levert de eerste amethyst en ontvangt daarvoor de laatste paarse arbeider. Aangezien hij de eerste speler is met 2 paarse arbeiders, krijgt hij de paarse werkplaats. Daarna levert hij de 2de amethyst, omdat hij nu de paarse werkplaats bezit, ontvangt hij een bonusfiche. De voorraad van paarse arbeiders is uitgeput, en de rode arbeiders ook, ontvangt hij de laatste blauwe arbeider. Bernd wordt hierdoor de eerste speler met 2 blauwe arbeiders en ontvangt hiervoor ook de blauwe werkplaats.

Enkele regels die vlug vergeten worden



d) Zilvermunten aanvullen (Zilvermijnen)

Op de zilvermijnvelden is een geldbuidel afgebeeld, als de speler op dit veld komt vult hij zijn muntvoorraad terug aan tot 6 munten.



e) Proviand nemen (Stad)

Proviand kan je in elke stad inslaan, draai hiervoor je avonturierkaart om zodat je avonturierkaart terug proviand toont.

Ter herinnering: Als de speler nog proviand heeft kan hij door een stad trekken met zijn spelfiguur zonder te stoppen, je proviand is daarna opgebruikt.

Einde van het spel

Het spel eindigt als er aan het arbeidersbord enkel nog arbeiders van 1 kleur liggen. De spelronde wordt nog afgewerkt, zodat iedereen evenveel speelbeurten heeft gehad. Dan volgt de puntentelling

Puntentelling

Elke speler legt zijn onafgewerkte opdrachten terug in de doos.

Elke speler telt zijn punten:

- Elke afgewerkte opdracht levert de punten op die op de opdrachtkaart staan
- Voor elke verschillende kleur arbeider ontvangt de speler 10 punten.
- Elke werkplaats levert de punten op die zijn gedrukt op de werkplaatsfiche
- Elke bonustegel levert 10 punten op
- Elke edelsteen op de uitrustingskaarten levert 1 punt op

De speler met de meeste punten wint het spel. In het geval van een gelijkspel, wint de speler met de meeste munten. Als er dan nog steeds een gelijkspel is, zijn er meerdere winnaars.

Auteur: Michael Schacht
Illustraties: Franz Vohwinkel

© 2009 ABACUSSPIELE
www.abacusspiele.de

Vertaling & Bewerking:
Christophe Mannaert



- De lengte van verplaatsingen tussen steden zijn vrij te bepalen door de speler. Maar de verplaatsing mag niet voorbij de volgende stad eindigen als je geen proviand meer hebt.
- Opmerking: Vergeet niet goud te verzamelen voor je uitrusting gaat kopen!
- Het omslaan van het 1e blad is altijd gratis.
- Je mag van elk type uitrusting er maar 1 in je bezit hebben.
- Je mag enkel een edelsteen leveren bij een opdrachtgever, als je de overeenkomstige opdracht hebt.
- Als je edelstenen levert, leg je die op het edelstenenaflegveld.
- Alle uitrusting, onafgewerkte opdrachten, munten, en fiches (arbeiders, werkplaatsen en bonus) moeten open en zichtbaar liggen voor alle spelers. Enkel afgewerkte opdrachten worden verdekt gehouden, onder je avonturierkaart.
- In het geval dat een boek uitgeput is geraakt in een stad, mag je spelfiguur nog steeds niet voorbij de stad worden verplaatst zonder proviand, ondanks het feit dat je hier geen kaarten meer kan kopen.
- Je kan slechts 1 actie uitvoeren per spelbeurt. Zelfs als je enkel 1 bladzijde hebt omgeslagen, zonder een kaart te kopen, mag je daarna geen proviand meer inslaan, omdat je al een actie hebt uitgevoerd.
- In de laatste ronde van het spel kan het voorkomen dat er geen arbeiders meer beschikbaar zijn naast het arbeidersbord. In dat geval kunnen spelers nog steeds opdrachten vervullen, maar ontvangen hier geen arbeiders meer voor.

Tips voor het eerste spel

- Zorg ervoor dat je genoeg munten hebt als je kaarten wil kopen, zo kan je bladeren tot je de kaart vindt die je wilt.
- Voor de witte opdrachten heb je 3 edelstenen nodig. Om deze opdrachten te vervullen heb je eerst extra uitrusting nodig. Paard en kar kunnen hierbij helpen als je voldoende munten hebt.
- Er zijn meer opdrachten in elke kleur dan arbeiders. Zorg ervoor dat als je een arbeider in een specifieke kleur wilt, dat je een opdracht afwerkt in die kleur alvorens de arbeiders van die kleur uitgeput zijn.
- De laatste arbeiders verdwijnen dikwijls sneller dan verwacht, wat ervoor zorgt dat het einde van het spel ook onverwacht komt.
- Hou een oog op het arbeidersbord, en de opdrachten van de tegenspelers zodat je makkelijker kan inschatten welke werkplaatsen je nog kan verdienen. Soms kan je de goede edelstenen of opdrachten onder de neus van je tegenspeler weggapen.
- Het is belangrijk je beurt zo nuttig mogelijk te gebruiken. Als je bv. elke beurt maar 1 edelsteen ophaalt zal je snel achterlopen.
- Na het spel passen de 4 stapels kaarten perfect in de 4 verticale gleuven in het midden van de doos. Als er reeds kaarten zijn teruggelegd tijdens het spel, loont het de moeite deze nog even te sorteren.