

Valdora

Espansione da 2 a 5 giocatori, da 10 anni in su



Contenuto della scatola

1 miniatura Fine del Round (libro di metallo), 6 tessere Competizione per la partita a 2 giocatori, 20 carte speciali (5 con il dorso scuro e 15 con il dorso chiaro), 4 carte in bianco, 1 regolamento con 5 schede riassuntive

Miniatura Fine Del Round

Prima di iniziare la partita, dare la miniatura Fine del Round al giocatore che siede alla destra del giocatore iniziale. Quando si verificherà la condizione di fine partita, si continuerà a giocare fino alla fine del turno del giocatore in possesso del libro.

Valdora-Il Duello per 2 giocatori

Si applicano le normali regole del gioco con le seguenti modifiche:

Preparazione

Disporre le tessere **laboratorio** intorno alla scheda artigiano in modo che ogni laboratorio si trovi adiacente alla tessera artigiano dello stesso colore. Mescolare le **tessere competizione** e disporle in una fila a faccia in su.

Azione C) Completare commissioni

Se durante il proprio turno, un giocatore completa una o più commissioni, la prima tessera competizione (quella che si trova all'estrema sinistra della fila) viene risolta e si applicano i suoi effetti alla fine del turno del giocatore corrente. Le tessere raffigurate sulla tessera competizione vengono rimosse dalle rispettive riserve e riposte nella scatola del gioco.

Se non fossero disponibili una o più tessere tra quelle indicate, si rimuovono le prime tessere disponibili procedendo in senso orario. Se una tessera competizione mostra una tessera artigiano con un punto interrogativo, il giocatore di turno decide quale tessera artigiano rimuovere dal gioco. Una volta applicati i suoi effetti, la tessera competizione viene voltata e piazzata a faccia in giù. Non appena viene risolta l'ultima tessera competizione, si mescolano tutte le sei tessere e si dispongono di nuovo in una fila a faccia in su.

Valdora con le carte speciali

Variante per giocatori esperti di Valdora, da 2 a 5 giocatori.

Nota: le 4 carte in bianco vengono fornite per consentire ai giocatori di creare le proprie carte speciali altrimenti non vengono utilizzate nel gioco.

Si applicano le normali regole del gioco con le seguenti aggiunte:

Preparazione

Separare le carte speciali in base al colore del dorso, mescolarle a faccia in giù e disporle in due mazzari separati. Dare a ciascun giocatore **1 carta con il dorso scuro** e **3 carte con il dorso chiaro**. I giocatori non devono mostrare agli avversari le proprie carte. In una partita con meno di 5 giocatori, rimuovere le carte speciali in eccesso senza guardarle.

Svolgimento della partita

Per utilizzare il potere di una carta speciale, i giocatori devono annunciare la carta e giocarla durante un turno precedente - i giocatori non possono utilizzare il potere di una carta nello stesso turno in cui viene giocata. Per poter giocare una carta, i giocatori devono **scartare** un numero di artigiani di **colore diverso** pari al numero raffigurato sul simbolo a sette lati che si trova nell'angolo in alto a destra della carta. Queste tessere

artigiano vengono rimosse dalla partita e riposte nella scatola del gioco (non verranno conteggiate nel punteggio finale). I giocatori piazzano la carta speciale davanti a sé. Durante il proprio turno, un giocatore può giocare un numero qualsiasi di carte speciali. Se non specificato diversamente, i giocatori possono utilizzare il potere di una carta a dorso chiaro **una volta per turno** e comunque, i giocatori non possono utilizzare il potere di una carta nello stesso turno in cui viene giocata.

Le carte speciali con il dorso scuro valgono punti vittoria **alla fine della partita** se le carte vengono giocate e se vengono soddisfatti i requisiti indicati sulla carta stessa.

Nota: le pagine seguenti possono essere rimosse dal regolamento ed utilizzate come schede riassuntive.

Le varianti Il Duello e Carte Speciali possono essere unite e giocate insieme.

Autore: Michael Schacht

Illustrazioni: Franz Vohwinkel

Traduzione: Michele Mura

Maggiori informazioni possono essere trovate sul sito dell'autore www.michaelschacht.net

© 2009 **ABACUSSPIELE**

Verlags GmbH & Co. KG

Tutti i diritti riservati. .

Made in Germany

www.abacusspiele.de



Le carte speciali

Il numero stampato nell'angolo in alto a sinistra della carta, serve per trovare più facilmente la carta nel seguente elenco.

Dorso chiaro:

Movimento

- 1) Se termini il movimento in una casella occupata da uno o più avversari, è la banca che paga le monete al tuo posto.

Azione a) Comprare equipaggiamento o commissioni

- 2) Puoi voltare una pagina in più senza pagare (ci sono due carte di questo tipo).
Nota: Considerato che un giocatore può voltare la prima pagina senza pagare, se possiedi tutte e due le copie di questa carta, puoi voltare fino a tre pagine senza pagare!
- 3) Una volta per partita, puoi comprare una carta equipaggiamento uguale ad una che già possiedi. Piazza questa carta sotto la carta dell'oggetto duplicato.
- 4) Puoi conservare fino a 4 commissioni incomplete. La quarta carta commissione costa però 2 monete anziché una.

- 5) Quando sei in città, puoi pagare 2 monete per rifornire le provviste e svolgere l'altra azione disponibile in quella città.
Nota: In questo modo è possibile svolgere entrambe le azioni disponibili in città - rifornire provviste e comprare equipaggiamento / commissioni (città con il libro) oppure caricare gemme (città con il porto).

Azione b) Caricare gemme

- 6) Paga 2 monete per spostare una gemma dalla casella degli scarti, situata al centro del tabellone, alla casella dove si trova la tua pedina.
Nota: Puoi caricare immediatamente questa gemma se hai la carta equipaggiamento corrispondente vuota.
- 7) Questa carta speciale è una carta equipaggiamento che raffigura un carretto. Puoi giocare questa carta soltanto se possiedi già un carretto che viene rimosso dal gioco e rimpiazzato con questa nuova carta.
Nota: Caricare una gemma su questa carta costa soltanto 1 moneta (invece di 2).
- 8) Questa carta speciale è una carta equipaggiamento che raffigura un cavallo. Puoi giocare questa carta soltanto se possiedi già un cavallo che viene rimosso dal gioco e rimpiazzato con questa nuova carta.
Nota: Caricare una gemma su questa carta costa soltanto 1 moneta (invece di 3).

- 9) Questa carta speciale è una carta equipaggiamento che raffigura un mestolo, un nuovo oggetto per caricare l'oro. Caricare su questa carta costa 1 moneta.
Nota: La padella e il mestolo sono due oggetti diversi!
- 10) Nelle caselle porto o nella città con il porto, puoi caricare una gemma in più rispetto al numero di navi presenti in quella casella.
Nota: Puoi comunque caricare soltanto le gemme di cui possiedi la carta equipaggiamento corrispondente vuota.
- 11) Se durante il tuo turno carichi almeno due gemme, **dopo** l'azione di carico, ricevi una moneta dalla banca (ci sono due carte di questo tipo).
Nota: Se possiedi tutte e due le copie di questa carta, puoi ricevere un totale di 2 monete se carichi almeno 2 gemme. In ogni caso non è possibile avere più di 6 monete.

Azione c) Completare commissioni

- 12) Puoi pagare 3 monete per sostituire con l'oro una gemma qualsiasi richiesta da una commissione.
- #### Fine del Turno
- 13) Alla fine del turno, se non hai più monete, ricevi 1 moneta dalla banca.

Dorso scuro:

- 14) Ricevi 10 punti per questa carta speciale se non hai missioni incomplete alla fine della partita.
- 15) Ricevi 5 punti aggiuntivi per ogni laboratorio che possiedi alla fine della partita.
- 16) Ricevi 10 punti per questa carta speciale se hai 3 o più tessere bonus alla fine della partita.
- 17) Ricevi 3 punti (anziché 1) per ogni gemma rimasta sulle carte equipaggiamento alla fine della partita.
- 18) Ricevi 10 punti per questa carta speciale se, alla fine della partita, possiedi sia il carretto che il cavallo.

© 2009 **ABACUSSPIELE**

Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich

Tutti i diritti riservati.

Made in Germany.

www.abacusspiele.de

