

# Valdora

Игра за 3 до 5 играчи над 10 годишна възраст

Автор: Михаел Шахт,

Илюстрации: Франц Фохвинкел

## ИДЕЯ НА ИГРАТА

Скрита далеч от нашето време се разпростира долина с невъобразими богатства. Пътешественици от целия свят пътуват, за да опитат да съберат своето богатство тук. Играчите купуват оборудване от градовете на Валдора. Само със специални инструменти могат да копаят съкровища. Ако играч поеме поръчка и достави желаните скъпоценности до къщата на благородника, той получава победни точки. В последствие може да наеме занаятчия. Всеки такъв специализира в обработването на злато, сребро или скъпоценни камъни. Първият играч, който има достатъчно занаятчии с еднаква специализация, може да отвори работилница. Собствениците на работилници получават бонус точки. В края на играта играчите получават победни точки за техните скъпоценни камъни, занаятчии и работилници. Победителят е този с най-много точки и запазва богатството си.

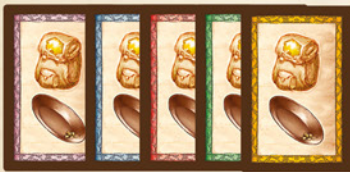
## ИГРОВИ МАТЕРИАЛ И НАЧАЛНА ПОДРЕДБА

### 5 пионки с цветовете на играчите

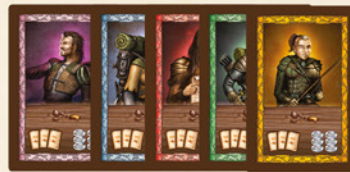
Всеки играч взима и слага своята пионка върху града с пристанището в средата на полето.



### 5 начални карти с оборудване (по 1 в цвета на всеки играч)



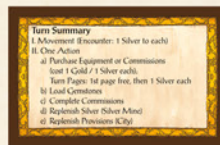
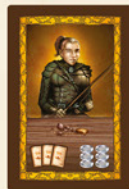
### 5 начални карти с пътешественици (по 1 в цвета на всеки играч)



### 10 референтни карти (2 карти в 4 езика в цвета на всеки играч)



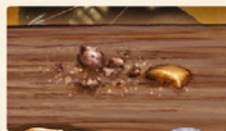
Всеки играч получава по една карта от всеки вид в цвета, който е избрал. Неизползваните компоненти се връщат в кутията.



Играчите поставят своето оборудване отляво на пътешественика си. Златният съд позволява на играчите да събират злато. С него се купува допълнително оборудване, а също така се изпълняват поръчки.



Картата на пътешественика е обозначена от едната страна с провизии, а от другата без. Играчите започват играта **без провизии**.



Всеки играч трябва да постави картата на пътешественика със страната без провизии нагоре. В долната част на картата са изобразени 3 поръчения и 6 сребърника, за да напомнят на играчите, че нямат право да държат повече от 3 незавършени поръчки и 6 сребърника по време на играта.

### 30 сребърника

Играчите избират кой да играе пръв.

Първият играч получава една монета от банката. Всеки следващ играч по часовниковата стрелка получава с една монета повече от предишния. Останалите монети се поставят до игралното поле и служат за банка.



Всеки играч трябва да държи монетите си видни за останалите.

**Забележка:** Цветовете на играчите не са свързани с останалите компоненти на играта (скъпоценни камъни, поръчки, занаятчии, работилници).

## 1 игрално поле

Поставете игралното поле по средата на масата.

То изобразява картата на Валдора, с пътица между следните локации:

2 града с книги с оборудване (А и Б)

2 града с книги с поръчки (В и Г)

13 находища (символ: скъпоценен камък)

2 пристанища (с 1 или 2 кораба)

1 град с пристанище (1 кораб)

3 сребърни мини (символ: кесия)

7 домове на благородници (а-ж)

Пазар за използвани скъпоценни камъни.



## 1 кесия

### 78 скъпоценни камъни

13 рубина (червено)

13 сапфира (синьо)

15 аметиста (виолетово)

15 изумруда (зелено)

22 злато (жълто)



Забележка: когато в правилата се споменават скъпоценни камъни, златото също се брои към тях.

Сложете всички скъпоценни камъни в кесията и ги разбъркайте добре. После поставете по 6 случайно изтеглени камъка върху всяко находище.



7 плочки с работилници (по една в цвета на всеки занаятчия)

13 бонус плочки (10 точки за победа)

Поставете работилниците и бонус плочките с лицето нагоре до игралното поле, формирайки общ запас.

Ако някой завърши поръчка, докато притежава съответната работилница, той получава бонус точки.

### 36 карти с оборудване

(2 еднакви тестета с 18 двустранни карти)

Картите с оборудване се разпознават чрез раницата, изобразена като фон, както и чрез златната лента. Лентата служи за напомняне, че тези карти се закупуват със злато. Играчите имат право да носят дадени скъпоценни камъни, само ако притежават нужното оборудване.



- Кант (разграничава двете отделни тестета с оборудване)
- Цветът на камъните, които може да се носят в това оборудване
- Златна лента (оборудването струва 1 злато)
- Вид оборудване
- Цена за натоварване на скъпоценен камък

- Картите с инструменти (4 различни вида: лопата, кирка, чук, длето) позволяват на играчите да натоварят 1 скъпоценен камък от обозначения цвят.
- Картите с кон и каруца позволяват да се натовари камък от който и да е цвят, като се плати изображението брой монети.



Най-напред подредете картите според техния тип (оборудване или поръчки), както и според цвета на канта. Така се образуват 4 тестета - по 2 еднакви тестета от всеки вид.

### 54 карти с поръчения

(2 еднакви тестета с 27 двустранни карти)

Картите с поръчки се разпознават чрез пергамент, изобразен като фон, както и чрез сребърната лента. Лентата служи за напомняне, че тези карти се закупуват със сребърници. Играчите могат да изпълняват поръчки, ако притежават такава карта.



- Кант (разграничава двете отделни тестета с поръчения)
- Поръчаният камък
- Сребърна лента (поръчението струва 1 сребърник)
- Герб на благородника
- Точки за победа при изпълнение на поръчението

Всяка карта показва какво трябва да направи играчът, за да изпълни поръчката, както и колко точки ще получи при изпълнението ѝ.

- Картичката върху пергаментата показва какво би искал благородникът: определен скъпоценен камък, комбинация от три камъка или сребърници.
- Гербът на благородника е изобразен в долната половина на картата. Гербът също обозначава и мястото на дома му върху игралното поле.

### 4 книги



Подгответе книгите и ги поставете върху четирите външни града. Размесете всяко тесте поотделно и поставете по едно тесте върху всяка книга.

*Забележка: Двата вида карти са двустранни и представляват страници на книга. Подредете картите в една посока и ги поставете върху дясната страна на книгата, така че по време на играта, когато обръщате картите да изглежда, че разлиствате книга.*

Двете книги с карти с оборудване са каталози с оборудване (А и Б), а двете книги с поръчения са каталози с поръчки (В и Г).

*Забележка: Върху всеки град има изобразени пергамент или раница. Сложете съответните книги върху тях.*

### 1 табло на майсторите

**39 занаятчийски плочки** (9 сребърно-сиви, 9 жълти, 5 бели, 4 виолетови, 4 сини, 4 червени, 4 зелени).

Подредете плочките според цвета на занаятчиите на купчини около таблото.

При 3-ма играчи: Премахнете по 1 виолетова, червена, синя и зелена плочка преди играта.

Когато някой завърши поръчка, може да наеме занаятчия. С помощта на няколко занаятчии може да се отвори работилница.



### 1 карта с обобщена информация

Поставете картата от страни на игралното поле.

От лицевата си страна картата показва общото точкуване. На гърба – колко често се срещат във всяка книга различните видове поръчения и оборудване.



## ХОД НА ИГРАТА

Първият играч започва играта. Останалите играят по часовниковата стрелка.

Във вашия ход трябва най-напред да преместите пионката си, а после да извършите действието си.

Пример за един ход:

### 1. ДВИЖЕНИЕ

Трябва да преместите пионката си на произволно разстояние по продължение на пътя, но **не по-далеч от следващия град**.

**Изключение:** Ако имате провизии (виж „набавяне на провизии“ по-долу), тогава може да минете отвъд един град. След като сте го подминали, може да се движите не по-далеч от следващия град. Накрая обърнете картата на пътешественика си така, че да е без провизии.

Не може да приключите хода си, ако пионката е върху същото място, от където е започнала.

#### Среща:

Ако приключите хода си върху място, на което стоят други играчи, трябва да платите по **1 монета на всеки от тях**. Ако нямате достатъчно монети, тогава не може да се преместите до това място.



**Не може** да притежавате повече от **6 монети**. Ако трябва да дадете монета на играч, който вече има 6 сребърника, монетата отива в банката.

**Изключение:** Не плащате никакви монети, ако срещнете други играчи при сребърна мина. Това означава, че можете да се преместите там, дори и да нямате монети.

### 2. ДЕЙСТВИЕ

Може да извършите едно от следните действия:

- А) Закупуване на оборудване или поръчения
- Б) Товарене на скъпоценни камъни
- В) Изпълнение на поръчение
- Г) Снабдяване със сребърници
- Д) Набавяне на провизии

Действието зависи от мястото, на което се намира пионката ви. Ако местоположението ви прави възможно да извършите няколко от тези действия, имате право да извършите само **едно** от тях.

#### А) Закупуване на оборудване или поръчения (от градовете с книги)

Четири града с книги ви позволяват да закупите оборудване или поръчки, в зависимост от това в кой град се намирате.

Може да използвате вашето действие да закупите, колкото от тях **решите**, стига да може да си позволите. Въпреки това, имате право да купувате винаги само **най-горната** видима карта. Ако не я желаете, може да обърнете страницата (виж „обръщане на страници“ по-долу), за да видите картата под нея. След това може да изберете между двете карти, които се откриват. Не сте задължени да закупите карта, ако не искате.

Всяка карта с **оборудване**, която закупите струва по **1 злато**. Сложете златото върху пазара за използвани скъпоценни камъни в средата на игралното поле. Картите с оборудване винаги се слагат отляво на вашия пътешественик.

Може да притежавате само по **един** от всеки оборудващ предмет.

**Забележка:** Тъй като може да използвате само по една карта от различните видове оборудване, няма да имате повече от 7 карти с оборудване. За да превозите 3 скъпоценни камъка от един и същи вид, трябва да имате оборудваща карта за този камък, коня и каруцата. Не може да превозите повече от 3 скъпоценни камъка от един вид.

Всяка карта с **поръчение**, която закупите струва **1 сребърник**. Сложете монетата в банката. Новите поръчения винаги се слагат пред вас, отдясно на вашия пътешественик. Те остават там до тяхното изпълнение.

Може да притежавате **не повече от 3 незавършени поръчения**.

Ако вече имате 3 незавършени поръчения и искате да купите още, първо трябва да върнете едно от тези, които притежавате. За да направите това, сложете картата в книгата с поръчки в града, в който се намирате. Може да изберете от коя страна да сложите картата. Монетите за тази поръчка не се връщат, след това може да си купите ново поръчение.

#### Обръщане на страници

Ако не искате да купите най-горната карта, може да „разлистите страница“, за да стигнете до по-долната карта. Това става, като вземете най-горната карта от една от двете страни на книгата обърнете я и я поставите от другата страна.



Обръщането на първата страница е безплатно, но за всяка следваща трябва да платите по 1 монета на банката.

Може да обръщате страниците напред, назад и да купувате карти, стига да можете да платите за това. Може да разлиствате и купувате карти в произволен ред. Преди да докоснете картата трябва да кажете дали смятате да я купите, или да я обърнете.

**Пример:** Анди купува карта, обръща една страница безплатно, после плаща 1 монета, за да обърне още една страница и купува втора карта. Тогава обръща още 2 страници и плаща 2 монети. Не намира нищо, което иска да закупи и приключва хода си. Анди плаща общо 3 монети, за да обърне страниците.

Действието „Обръщане на страници“ се брои като „закупуване на оборудване или поръчения“, дори и ако не купите нищо.

#### Б) Товарене на скъпоценни камъни (от пътища или пристанище)

Когато товарите скъпоценен камък го слагате върху раницата на съответната карта с оборудване.

Върху всяка оборудваща карта може да има само по **един** камък.

Когато се намирате върху **находище**, може да натоварите всички скъпоценни камъни, за които имате оборудване.

**Пример:** Анди мести пионката си върху находище, на което има 2 злато, 1 рубин, 2 сапфира и 1 изумруд. Тъй като има празни оборудващи карти за рубин и сапфир, той може да сложи по един върху тях.



Освен това той решава да сложи изумруда върху



каруцата си и плаща 2 монети. Но тъй като в съда си има злато, не може да вземе още.

Когато се намирате върху **пристанище** или в **град с пристанище** може да натоварите

толкова скъпоценни камъни, колкото кораби са изобразени (1 или 2). Може да взимате скъпоценни камъни само от **пазара за скъпоценни камъни**. Можете да вземете само тези камъни, за които имате оборудване.



**Забележка:** В началото на играта, пазарът за използвани скъпоценни камъни е празен, което означава, че докато е празен не могат да се зареждат скъпоценни камъни от пристанищата.

Може да решите да разтоварите скъпоценен камък, който преди сте имали върху коня или каруцата, за да натоварите друг. Сложете разтоварения камък в мястото за отделяне. За да сложите новия трябва да платите нужната цена, изобразена на картата.

### **В) Изпълнение на поръчение (върху домовете на благородниците)**

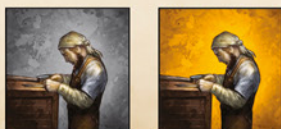
Ако вашата пионка стои върху дома на благородник, чиято поръчка не сте осъществили, можете да го направите. За всяко поръчение, което искате да изпълните, трябва да платите скъпоценните камъни, изобразени на картата с поръчението. Сложете монетите в банката, а камъните върху пазара за скъпоценни камъни. Завършените поръчки сложете под вашия пътешественик.

Освен това трябва да наемете занаятчия.

#### **Наемане на занаятчия**

Когато завършите поръчка, веднага получавате занаятчийска плочка в същия цвят като герба на благородника, чиято заръка сте изпълнили. Сложете я пред вас, така че да е се вижда от всички.

**Забележка:** По време на играта може да се случи така, че всички плочки в нужния ви цвят да са свършили. В този случай вземете плочка от следващия наличен цвят по часовниковата стрелка.



**Пример:** Анди завършва 2 червени поръчения едновременно. Няма останали червени занаятчии, но има останали 1 зелен и 1 син. Тъй като червеният цвят е свършил, Анди взима следващия цвят по часовниковата стрелка, който е синият. С това сините плочки също свършват, затова той взима една зелена плочка за втората си изпълнена червена поръчка.

#### **Отваряне на работилница**

За да отворите работилница трябва да притежавате определен брой занаятчии от съответния цвят. Този брой е обозначен в горния ляв ъгъл на плочката с работилницата. Първият играч, наел нужния брой занаятчии, веднага взима работилницата от запаса и я слага на масата пред себе си. Играчът задържа работилницата, както и занаятчиите до края на играта. Всеки играч може да притежава повече от една работилница.

#### **Бонус плочки**

Ако сте отворили дадена работилница, получавате по **1 бонус плочка** всеки път, когато изпълните поръчение в нейния цвят.

**Забележка:** за да получите бонус плочка, цветът на работилницата трябва да е като герба на благородника, чието поръчение сте завършили.

Ако запаса с бонус плочки е свършил, тогава не получавате такава.

**Пример:** В началото на хода на Боби до табло на майсторите има 1 виолетова, 0 червени и 1 синя плочки на занаятчии. Самият Боби вече има един 1 виолетов и 1 син занаятчия. Той има също така и 2 недовършени виолетови поръчения пред себе си и носи 2 аметиста - 1 върху чука и 1 върху каруцата. Виолетовата и синята работилница са още в запаса.



Боби отива до къщата на благородника с виолетов герб. Той доставя първия аметист и взима последния виолетов

занаятчия. Тъй като е първият, който е наел 2 виолетови занаятчии, отваря работилница. Тогава той доставя и втория аметист. Тъй като вече притежава виолетовата работилница, Боби получава бонус плочка. Понеже виолетовите занаятчии са свършили, както и червените, той получава последния син занаятчия. Боби става първият, който има 2-ма занаятчии от синия цвят, затова отваря синя работилница.

